

MagicScore (7) TRADUCTION MAISTRIAU POL

Logiciel de musique de MagicScore. 2002-2011

Contenu

1. Introduction.....	4
2. Système requis.....	5
3. Travailler avec le programme.....	6
3.1. Interface utilisateur.....	6
3.2. Principes d’affichage.....	7
3.3. Menu principal.....	9
3.4. Entrée de données.....	11
3.4.1. Créer une nouvelle composition.....	11
3.4.2. Instruments d’orchestre.....	12
3.4.3. Ajouter des notes et symboles.....	13
3.4.4. Ajouter des expressions.....	14
3.4.5. Ajouter des accords.....	15
3.4.6. Ajouter des éléments de texte ou de dessin.....	15
3.4.7. Entrée d’intervalles.....	15
3.4.8. Ajouter des notes avec le piano virtuel.....	15
3.4.9. Ajouter des notes avec la guitare virtuelle.....	19
3.4.10. Entrée par le clavier.....	20
3.4.11. Editer les notes et les symboles.....	21
3.4.12. Numéroter les mesures et les pages de la composition.....	22
3.4.13. Cacher les portées vides.....	23
3.5. Propriétés d’éléments.....	24
3.5.1. Propriétés de composition.....	24
3.5.2. Propriétés de section.....	26
3.5.3. Propriétés de partie.....	27
3.5.4. Propriétés de portée.....	28
3.5.5. Propriétés de voix.....	29
3.5.6. Propriétés des mesures.....	30
3.5.7. Propriétés des appoggiatures.....	31
3.5.8. Propriétés des textes.....	32
3.5.9. Propriétés des instruments.....	33
3.5.10. Propriétés des guitares.....	34
3.5.11. Liste des polices.....	35
3.6. Modèles.....	36
3.6.1. Symboles.....	36
3.6.2. Expressions.....	37
3.6.3. Accords.....	38
3.6.4. Carte des percussions.....	39
3.6.5. Liste des guitares.....	40
3.6.6. Transposition.....	41
3.6.7. Instruments.....	42
3.6.8. Armures.....	44
3.6.9. Dispositifs périphériques.....	44
3.8. Composition, mise en page.....	45
3.9. Paramétrage du programme.....	47
3.10. Exécution.....	49

3.11. Enregistrement	50
3.12. Gestion du rythme(tempo)	51
3.13. Travailler avec les sons	52
3.14. Adjuster l'exécution	53
3.15. Polices de sons	54
3.16. Événements MIDI supplémentaires	55
3.17. Notes de percussion	56
3.18. Tablature	57
3.19. Transposition	58
3.20. Enregistrement de la musique au format d'un fichier audio	59
3.21. Polices	60
3.22. Métronome	61
3.23. Le navigateur	62
3.24. Racourcis clavier	63
4. References	68
4.1. Outils de composition	68
4.1.1. Créer une nouvelle composition	68
4.1.2. Ajouter une partie	68
4.1.3. Supprimer une partie	68
4.1.4. Changer les propriétés de la partie	68
4.1.5. Ajouter un portée à une partie	68
4.1.6. Supprimer une portée dans une partie	69
4.1.7. Changer les propriétés de partie	69
4.1.8. Ajouter une mesure	69
4.1.9. Supprimer une mesure	69
4.1.10. Changer la clef sur une portée	69
4.1.11. Changer l'armure	70
4.1.12. Changer la mesure	70
4.2. Paramètres de page	70
4.2.1. Dimensions du papier	70
4.2.2. Marges de portée	70
4.2.3. Intervalles entre les portées	71
4.2.4. Espace entre les mesures	71
4.2.5. Sauts de pages	71
4.2.6. Définir le type d'alignement des mesures	72
4.3. Travailler avec des notes	72
4.3.1. Ajouter une note	72
4.3.2. Ajouter un silence	72
4.3.3. Ajouter un triolet	73
4.3.4. Changer le ton	73
4.3.5. Changer la durée	74
4.3.6. Changer la position de la note	74
4.3.7. Définir le style pour joindre des notes	74
4.3.8. Joindre des notes	75
4.3.9. Changer la direction des queues de notes	75
4.3.10. Changer l'espace entre les notes	75
4.3.11. Changer la position et l'angle des queues de notes	76
4.4. Travailler avec les symboles	77
4.4.1. Ajouter un symbole de note	77
4.4.2. Ajouter symbole de portée	77
4.4.3. Ajouter une expression	77
4.4.4. Ajouter une appoggiature	77

4.4.5. Ajouter des liaisons (liga)	78
4.4.6. Changer la position des symboles.....	78
4.4.7. Changer la taille des symboles.....	78
4.4.8. Sauver les symboles.....	78
4.4.9. Ajouter les symboles à la liste des modèles	77
4.4.10. Enlever des symboles de la liste des modèles.....	77
4.5. Travailler avec les accords.....	78
4.5.1. Ajouter un accord.....	
4.5.2. Ajouter une définition d'accord.....	79
4.5.3. Ajouter un diagramme de guitare	80
4.5.4. Sauver des accords.....	80
4.5.5. Ajouter un accord à la liste des modèles.....	80
4.5.6. Enlever un accord de la liste des modèles	81
4.6. Travailler avec des éléments d'écriture ou de dessin.....	81
4.6.1. Ajouter un élément d'écriture ou de dessin	81
4.6.2. Ajouter des paroles	81
4.6.3. Changer des éléments d'écriture ou de dessin.....	81
4.6.4. Alignement du texte.....	82
4.6.5. Orientation du texte.....	82
4.7. Modifier les voix.....	82
4.7.1. Ajustement de la dynamique de voix.....	82
4.7.2. Editeur de volume d'une voix.....	83
4.8. Ajustement de l'exécution	83
4.8.1. Ajustement des effets de l'exécution.....	83
4.8.2. Editeur d'exécution.....	83

1. Introduction

MagicScore automatise l'écriture et l'enregistrement de partitions pour plusieurs instruments simultanément - même pour un orchestre entier - et exécute la musique créée.

Fonctions :

- Corrige automatiquement les entrées.
- Offre un très haut niveau d'édition (les copies, insertions, suppressions, et transpositions de différentes notes et blocs choisis de notes).
- Fournit l'entrée des notes par un piano virtuel.
- Inclut un constructeur descriptif d'accords.
- Ancre les commentaires, les références et autre éléments de texte ou de dessin à toutes les unités de la partition.
- Règle l'alignement, le décalage et les coupure des portées et des mesures.
- Ajuste le volume, la balance et les effets, individuellement pour chaque voie et instrument.
- Lit et écrit des fichiers MIDI et enregistre au format MIDI.
- Joue les instruments séparément ou comme ensemble entier.
- Impression des partitions avec des aperçus d'impression.
- Supporte le « tirer-déplacer (drag & drop)».
- Supporte défaire et refaire.
- Enregistre des partitions au départ de dispositifs MIDI.
- Exporte des partitions comme graphiques (GIF, JPEG, BMP).
- Contrôle l'orientation du texte sur la feuille (affichage du texte à tout angle).
- Calcule le volume des notes basé sur les symboles dynamiques de la portée.
- Calcule l'exécution des effets (Arpeggio, Gruppetto, Vor schlag, Trille) basés sur des symboles sur la portée.
- Inclut un éditeur d'exécution pour changer le départ et la durée des notes.
- Sauve des modèles d'accords à l'intérieur du programme ou dans un fichier externe pour la réutilisation et le partage avec d'autres.
- Inclut une liste modifiable des termes de musique.
- Permet l'ajout d'accords en utilisant une guitare virtuelle.

La version non enregistrée limite la quantité de données qui peuvent être entrées dans les partitions.

Page d'accueil : <http://www.musicaleditor.com>

Support : <http://www.dgalaxy.net/support.php>

Email : support@dgalaxy.net

ICQ : 48678022

Téléphone : +380-642-62-43-96

+380-050-470-31- 4h GMT (GMT+2)

2. Système requis

Windows 95 /98/NT4.0/2000,Vista,Seven.

Conditions minimum :

CPU Pentium -100 Mhz

RAM - 16 Mb

HDD - 20 Mb

SVGA 800x600x256

Recommandé :

CPU Pentium MMX -166 mégahertz

RAM - 32 Mb

HDD - 40 Mb

SVGA 800x600xHi-color

3. Travail avec le programme

3.1 Interface utilisateur

Menu principal

File Edit Composition Tools Templates Service Windows Help

Contient les commandes pour travailler avec les fichiers, le presse-papiers, la gestion des partitions, l'enregistrement, l'exécution et la navigation.

Outils de gestion



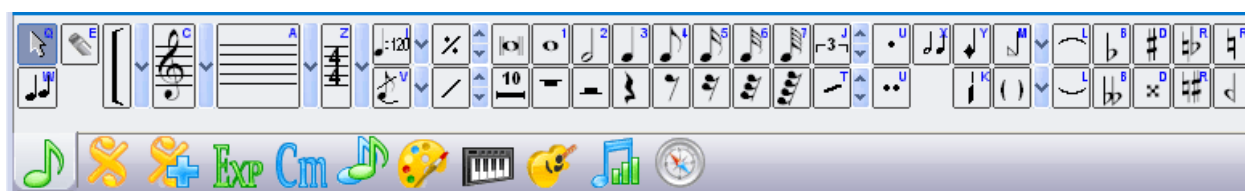
Reproduit les commandes de menu principal pour un accès rapide.

Fenêtre du projet


Name			
Chunk1			
Acoustic Grand Pi...	31	1	<input type="checkbox"/>
Staff1			<input type="checkbox"/>
Voice1	--	1	<input type="checkbox"/>
Voice2	--	1	<input type="checkbox"/>

Liste chaque partie, section, portée et voix de la partition. Permet l'entrée des noms, des instruments MIDI (pour les parties ou les voix), du canal et du volume et panoramique.

Éléments de musique, outils d'édition et de saisie d'information



Contient des groupes de boutons pour note, symbole et entrée d'expressions, un piano virtuel, une guitare virtuelle, des outils pour éditer la portée et ses symboles, et un navigateur dans la partition.

N'importe quel panneau peut être représenté comme une fenêtre distincte. Choisir le panneau requis et presser le bouton . Vous pouvez ouvrir ou fermer des panneaux dans « Fenêtres » | « Outils » ou sur le panneau d'outil de contrôle.

3.2. Principes d'affichage

Les données de la partition sont stockées dans un fichier spécial de MagicScore. Vous pouvez travailler avec plusieurs fichiers simultanément. Vous pouvez importer des partitions à partir de fichiers MIDI ; le format du MIDI est converti en format interne et peut être sauvé comme fichier de MagicScore ou être exporté de nouveau dans le format MIDI.

Le partition peut avoir de multiples sections, chacune utilisant un ensemble d'instruments différents.

Les propriétés de partie incluent le nom, les instruments MIDI (pour l'exécution, choisissez dans la liste d'instruments), le numéro du canal, et le commutateur muet ou non. Vous pouvez créer une partie utilisant la commande « ajoutez une partie ». Les signatures de temps se prolongent à toutes les parties.

Vous pouvez écrire une partie sur un ou plusieurs portées et donner à chaque portée plusieurs voix. Vous pouvez assigner à chaque voix un Instrument MIDI, un numéro de canal et un commutateur muet. Si l'instrument MIDI n'est pas défini, l'exécution de la voix emploiera les propriétés de la partie dans son ensemble.

Une composition peut avoir un nombre illimité de pages. (Des pages sont ajoutées automatiquement quand les données saisies dépassent le nombre actuel.) La clef est placée pour toutes les portées et des signatures de temps sont placées pour toutes les parties. Vous pouvez les changer dans n'importe quelle mesure.

Les positions des notes dans la mesure sont définies automatiquement en accord avec les propriétés de la composition. Des notes inférieures à 1/4 durée sont automatiquement jointes par mesures entières ou par demi-mesures selon le réglage. Voir les [« propriétés de composition »](#).

Les parties de mesures vides se remplissent automatiquement de silences quand des notes sont ajoutées ou supprimées. Les notes peuvent suivre un silence. Quand vous supprimez des notes, les silences suivants sont recalculés.

Le symbole de « Liaison » (« Liga ") crée des liens et des liaison dans une portée ou à travers des portées. Vous pouvez changer les positions de début et de fin des liens et les liaison aussi bien que la forme de leurs courbes.

Les symboles : « Trémolo », « Bémol », « Double-Bémol », « Dièse », « Double-Dièse », « Bémol Naturel » (« Bécarré-Bémol "), « Dièse Naturel » (« Bécarré-Dièse "), «Bécarré », « Monter », « glissando », sont attachés aux notes. Ils sont copiés et supprimées avec ces notes et montrés près des notes dans la partition. Vous pouvez changer leur position relativement à ces notes.

Les symboles : « Staccato », « Portamento », « Tempo », «Forte », «Piano »,« Accentué », «Arpège », «Trille», « Gruppando », « Mordent », « Fermata », « Pédale », « Relâcher pédale » sont attachés à une position particulière dans la mesure. Elles sont affichées dans la partition selon leurs places dans la mesure. Vous pouvez les ajuster dans la mesure où les définir entièrement sur une autre mesure. Vous pouvez également changer la position de début et de fin d'autres symboles : « Octave sup. », « Octave inf. », « crescendo », « diminuendo », « parenthèse ».

« Fin de partie », « Fin de composition », « Commencez la répétition », « Fin de répétition », « **Fonar** », « Da capo », « Dal segno », et les « symboles de section » sont attachés à une mesure particulière. Vous pouvez définir ces derniers verticalement dans la mesure ou entièrement à une autre mesure.

Le symbole « **Volta** » définit une section de la composition et a une durée mesurée en mesures. Vous pouvez changer ce paramètre. L'exécution prend en considération ces nombres si vous la lancez par la barre de commande.








Le symbole « **marque de répétition** » place des marques de répétition dans les parties commençant par « A » et continuant alphabétiquement.

Le symbole « **Appogiature** » (« **Vor schlag** ") attache des appogiatures à une position dans la mesure. Elles apparaissent dans le partition près de la note, en avant ou derrière elle. Voir « [les propriétés des appogiatures \(grace note\)](#) »







Voyez « [éditer des notes et des symboles](#) » et « [Touches directes](#) ».

3.3. Menu principal

« Fichier » - commandes de programme et de fichier

-  « Nouveau » - créez une nouvelle partition.
-  « Ouvrir » - ouvrez un fichier de MagicScore ou importez un fichier MIDI.
- « Réouvrez » - choisissez dans une liste de fichiers récemment ouverts.
- « Fermer » Ferme la fenêtre de la partition active.
- « Fermer tout » - Ferme toutes les fenêtres avec des partitions.
-  « Sauver » - sauvez le partition active pour archiver.
-  « Sauver en tant que » - sauve la partition active sous un autre nom, ou exporte comme un fichier MIDI.
-  « Envoyer à » - envoyer un message électronique avec le fichier actuel joint.
- « Export » - exporte la partition active en fichier graphique (GIF, JPEG, BMP).
-  « Imprimer » - imprime la partition active.
-  « Prévisualisation » - visionne la partition active avant l'impression.

« Éditez » - commandes de modifications (éditing)








-  « Défaire » - Annuler la dernière opération.
-  « Refaire » - Refaire la dernière opération annulée.
- « Sélectionner les symboles de la portée » - Sélectionne tous les symboles et notes dans une partie, un portée ou une voix active.
- « Sélectionner les objets désignés- » Sélectionne les éléments de la description (titre etc.).
-  « Couper » - copiez les notes et les symboles choisis dans le presse-papiers et supprimez-les de la partition.
-  « Copier » - copiez les notes et les symboles choisis au presse-papiers.
-  « Coller » - insérez les notes et les symboles du presse-papiers dans la situation actuelle.
- « Coller spécial » - insérez les notes et les symboles du presse-papiers dans la situation actuelle de la portée active ou de la voix (utilisation si vous devez définir des notes à une portée ou à une voix différente).
-  « Suppression » - supprimez les articles choisis d'un partition.

« Composition » - commandes et paramétrage (setup)





- « propriétés de la composition » -.
- « Ajoutez section » - ajoutez une section à la composition active.
- « Supprimez section » - supprimez une section de la composition active.
- « Propriétés de la section » - Défini les propriétés de la section dans la composition active.
- « Ajoutez partie » - ajouter une partie à la section active.
- « Supprimez partie » - supprimer une partie de la section active.
- « Propriétés de partie » - Défini les propriétés de la partie active.
- « Ajoutez une portée » - Ajouter une portée à la partie active.
- « Effacer portée » - Supprimer une portée de la partie active.
- « Propriétés de portée » - Défini les propriétés de la portée active.
- « Ajouter voix » - Ajouter une nouvelle voix dans la portée active.

- « Supprimer voix » - Supprimer la voix dans la portée active.
- « Propriétés de voix » - Défini les propriétés de la voix active
- « Ajouter mesure » - Ajouter une ou plusieurs mesures dans la portée active.
- « Supprimer mesure » - Supprimer un ou plusieurs mesures dans la portée active.
- « Propriétés de mesure » - Défini les propriétés des mesures de la portée active.

« Outils » - des commandes pour le jeu, l'enregistrement et pour « Zoomer »

-  « Jouer » - Commence l'exécution (playback) à partir de la position actuelle du curseur.
-  « Stop » - Arrête l'exécution ou l'enregistrement.
-  « Enregistrer » Débuté l'enregistrement au départ d'un dispositif MIDI, à la position actuelle du curseur.
-  « Allez au début » - Place le curseur au début de composition.
-  « Allez à la fin » - Place le curseur à l'extrémité de composition.
-  « Zoom in » - Agrandit l'image de la partition active de 10%.
-  « Zoom out » - Réduit l'image de la partition active de 10%.
- « Echelle actuelle » -Place l'échelle de zoom à 100%.

« Modèles » - commandes pour la gestion des symboles d'utilisateur, des accords, etc.


-  « Symboles » - Gère la liste de symboles d'utilisateur.
-  « Expressions » - Gère la liste d'expressions générales et de l'utilisateur.
-  « Accords » - Gère la liste des accords parfaits de l'utilisateur.
- « Carte des percussions » - Gère la carte pour la traduction des notes de percussion.
-  « Liste des guitares » - Gère les guitares de l'utilisateur.
- « Transpositions » - Gère la liste des transpositions de l'utilisateur.
- « Instruments » - Gère la liste des instruments.

« Service » - Options de programme

- « Paramètres » - Défini une série de paramètres.
- « Liste des langues » .Liste les langues d'expression du programme.


3.4. Saisie de données

3.4.1. Création d'une nouvelle composition



Cliquez sur  pour créer une nouvelle composition. La fenêtre « nouveaux documents » s'ouvrira où vous pourrez définir les propriétés générales de la partition. Vous pouvez également choisir de travailler sur base d'un modèle. Vous pouvez créer vos propres modèles en utilisant le bouton « Enregistrer ».


Les champs « Titre » et « Compositeur » définissent le titre (affichage des textes dans une grande police en haut de la page) et le nom de l'auteur (affichage des textes du côté droit de la page).

Le champ « Poète » définit l'auteur des paroles.

Plus tard vous pouvez changer le titre, l'auteur et les propriétés en utilisant le panneau . Voir les [« propriétés des textes »](#).

Les champs dans « indication de la mesure » définissent la signature de temps de la composition. Le champ « levé » définit la signature de temps de la première mesure si elle est différente de la signature de temps du reste de composition. Vous pouvez changer ces définitions dans des [« propriétés de composition »](#), et « propriétés de section ».





La zone du projet montre les éléments actifs qui seront employés dans votre composition. Vous pouvez changer le nombre d'éléments actifs en utilisant les boutons   (Si une « partie » est active, vous pouvez changer le nombre de parties de la composition.) Vous pouvez assigner à chaque partie son propre nom et sa clef.



Vous pouvez également choisir les instruments à partir de la liste d'instruments prédéfinis avec le bouton  (Voir [« les instruments orchestraux »](#).)

Les définitions de base de la partition sont situées sur l'onglet « général ».

Les définitions de la disposition de partition sont situées sur l'onglet « page ».

3.4.2 Instruments orchestraux







Appuyer sur le bouton  permet de choisir un instrument pour la portée en le sélectionnant à partir d'une liste. Employez les boutons   et  pour contrôler la liste d'instruments ajoutés.

Si vous ajoutez des instruments dans un ordre non standard, vous pouvez les regrouper selon les groupes définis dans la description des instrument (utiliser le bouton ) et les trier selon l'ordre également défini dans la description d'instrument (utiliser le bouton ) .

Vous pouvez modifier la liste des instruments aussi bien que leurs propriétés (clé, transposition, nombre de portées, etc.) à partie du menu principal : [« Modèles »](#) | [« Liste des instruments »](#).



Voyez [« créer une nouvelle composition »](#).


3.4.3 Ajouter des notes et des symboles





Pour ajouter notes et symboles, utiliser le bouton approprié après sélection de  (notes) ou  (symboles) et puis utiliser la souris pour l'insérer à la position désirée dans la partition. Pour attacher des « Liaisons (« Tie ») , « Bécarré » , et ainsi de suite, appuyez sur le bouton correspondant du panneau  et cliquer alors avec la souris sur la note désirée. (Pour des « liaisons » (« Slur »), cliquez sur le bouton  puis sur la première note, et traînez le pointeur de souris sur la position de fin désirée). Si vous écrivez des notes ou des silences, vous pouvez changer la durée de la note ou du silence supplémentaire par le menu de contexte ou en appuyant sur les touches 0 à 6.


Si le programme est en mode d'« insertion » (activé par la clé « insertion »), les notes et les silences qui suivent la note supplémentaire se décaleront vers la fin de la mesure, et les silences en trop seront supprimés.

Des accords peuvent être ajoutés seulement en mode de « insertion » (activé par la clé de « insertion ») ou si vous appuyez sur le bouton « accords » (du panneau « notes »).




Des notes peuvent être ajoutées avec des symboles tels que « Bécarré », , « Portamento »,  etc., en choisissant successivement un bouton de symbole puis un bouton de note..

Utilisez le bouton d'« effacement »  pour supprimer des notes et des symboles. Appuyez sur ce bouton et puis cliquez le symbole que vous souhaitez supprimer sur la portée.

Les boutons « Entrée unique »  | « Entrées multiples »  | « Entrée rapide »  commutent le mode de saisie de données. | En mode « à entrée unique », après avoir ajouté une note ou un symbole, le programme retourne au mode de sélection. En mode « à entrées multiples », vous pouvez continuer d'ajouter la note ou le symbole choisi. (Le bouton « pointeur »  n'a pas besoin d'être pressé.) En mode « d'entrée rapide », le programme ajoute une note ou un symbole dès que vous cliquez sur une note ou un symbole à la position actuelle dans la partition.


Si vous appuyez sur le bouton  pendant l'ajout d'une note, la note devient un « Duplet », « triolet », etc. Si la position et la durée du « triolet » (ou de toute autre subdivision) dépasse la signature de temps actuelle, l'addition est ignorée.



Il est important de se rappeler que le programme remplit automatiquement la mesure de silences et les nouvelles notes recouvrent ces silences. Aucun besoin d'enlever des silences pour ajouter de nouvelles notes. Si vous devez avoir une mesure complètement vide, vous pouvez cacher les silences par la commande. « éditez » | « Cacher/montrez silences »

Vous pouvez également ajouter des notes utilisant , , , un [dispositif externe MIDI \(clavier MIDI\)](#) ou « les touches directes (hot keys)».

3.4.4. Ajouter des expressions

(Cette caractéristique est disponible seulement dans la version « Maestro ».)

Des outils pour travailler avec les expressions sont situés sur le panneau . Vous pouvez changer la police employée pour afficher une expression en appuyant sur le bouton « police ». Un dialogue pour définir les paramètres de police s'ouvre.

Si la liste d'expressions dépasse la taille du repère, presser « toutes les expressions » sur le bouton de repère.  Indique la liste entière d'expressions disponibles. L'expression que vous choisissez sera ajoutée au début de  la liste des repères.

Des expressions sont ajoutées à la portée comme du texte, qui peut être changé si nécessaire.






Si vous voulez ajouter de nouvelles expressions à la liste, choisissez la commande du menu principal « Modèles » | « Expressions » | « Liste ». Ceci ouvre une fenêtre permettant d'ajouter, supprimer ou changer des paramètres d'expression.


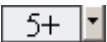
Voyez. Expressions


3.4.5. Ajouter des accords

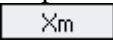
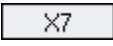
(Cette caractéristique est disponible seulement dans les versions de « classique » et « maestro ».)





Des outils pour travailler avec les accords sont situés sur le panneau . Les accords sont ajoutés à la position de curseur dans la partition.

Choisissez d'abord la note de racine de l'accord à ajouter - , bémol  ou dièse , et en option, si ce sera un accord majeur  ou mineur .

Le bouton  assigne les 5èmes à 13èmes notes de l'accord à jouer. Bémols ou les dièses pour les 5èmes, 7èmes, 9èmes, 11èmes 13èmes notes sont placés utilisant le boutons .

Pour supprimer un accord, choisissez-le d'abord dans la partition et appuyez sur ensuite le bouton  sur le côté gauche du panneau des accords.

Le panneau droit a des boutons de modèle pour les accords musicaux les plus communs (modèle  – majeur,  - septième, etc.). Pour employer des modèles, pressez la note de base d'un accord et puis du bouton du modèle.

Vous pouvez également créer vos propres modèles d'accords. Créez un accord (2 notes où plus) sur la portée comme d'habitude. Choisissez toutes les notes de l'accord et sauvez-les utilisant le bouton  sur le panneau  ou au départ du menu principal (« modèles » | « Accords » | « Sauver »). Les accords ainsi sauvés apparaîtront sur le panneau . Si la liste complète des modèles d'accords dépasse la taille du panneau des accords, vous pouvez les regarder tous en appuyant sur le bouton de « Tous les accords » sur le panneau . Tous les accords que vous choisissez seront ajoutés au début de la liste sur le panneau.


Pour sauver les accords que vous avez créés dans un fichier, choisissez « modèles » | « Accords » | « Sauver » du menu principal.



Pour ajouter un accord sauvé à une partition à partir d'un fichier, choisissez « modèles » | « Accords » | « Ajoutez » du menu principal.



Voyez. « Accords ».





3.4.6 Ajouter des éléments de description : textes ou dessins

Des outils pour travailler avec des éléments de description sont situés sur le panneau .

Les « paroles »  sont attachées à la position actuelle de la portée.


Tous autres éléments sont attachés au numéro de page et peuvent être reproduits à toutes les pages. Les propriétés de duplication peuvent être appliquées aux propriétés des textes et des images, ou en utilisant les boutons « à toutes les pages »  et « à une page »  (après que vous ayez choisi les éléments désirés).

Les boutons sur la palette  contrôlent les propriétés de texte et de ligne, aussi bien que le schéma de remplissage et les styles tels que , la « couleur de remplissage » et d'autres propriétés. (Choisissez la propriété que vous voulez employer avant de choisir les objets à modifier).



Vous pouvez également définir l'orientation des textes avec le bouton  « orientation » et l'alignement avec  « alignement à gauche »,  « alignement à droite » et le bouton  « alignement centré ».

Également vous avez l'occasion de changer la position des éléments de description. Pour ceci il y a « mettre en avant » et « mettre en arrière ». Quand vous choisissez la commande « mettre en arrière », l'élément apparaîtra sous les portées et quand vous choisissez la commande « mettre en avant », il apparaîtra au-dessus des portées.

3.4.7. Entrée d'intervalles

Le panneau d'intervalles  permet d'ajouter à la prochaine note un intervalle spécifique indépendamment de la note précédente.

Avant d'ajouter une note, définissez les paramètres suivants


- mode du curseur (pour définir si mouvement ou pas après ajout d'une note, utiliser le bouton  « accord »
- direction de l'intervalle (que l'intervalle se déplace en haut ou en bas, utiliser respectivement les boutons « vers le haut » et « vers le bas »
- la durée de la note (utilisant la flèche du bouton de « durée » 
- le nombre d'octaves à ajouter à l'intervalle.

Vous pouvez également ajouter un trille ou un trémolo à la note ou augmenter la durée par un point ou un double point.



Quand vous appuyez sur le bouton pour l'intervalle désiré, la note est ajoutée dans la situation actuelle, basée sur les paramètres que vous avez défini.





Voir [« les touches directes »](#).

3.4.8. Ajouter des notes avec le piano virtuel

Cet outil est sur le panneau . Les touches du piano virtuel correspondent aux touches régulières du piano.

La durée de la note supplémentaire dépend de la position du curseur de souris sur la touche du piano. Vous pouvez voir cette durée changer selon la position du curseur de souris.

Les notes sont ajoutées à la position actuelle sur la partition, et si vous n'avez pas pressé , le curseur se déplace à la nouvelle position selon la durée de la note ou du silence supplémentaire. Vous pouvez sélectionner le nombre de durées disponibles, de ronde à quadruple croche (1/64) par + et -, et faire défiler la fenêtre par les boutons de défilement .


Utilisez note  ou silence , pour commuter entre l'addition de l'un ou de l'autre. Employez le « point » , le « trémolo » , et d'autres boutons pour attacher les symboles choisis aux notes supplémentaires.


Déplacez-vous dans la partition utilisant les touches de déplacement pendant l'entrée des données par le piano virtuel.

Voir [« les touches directes »](#).

3.4.9. Ajouter des notes avec une guitare virtuelle

(Cette caractéristique est disponible seulement dans la version « Maestro »).

Cet outil est situé sur le panneau  .


L'emplacement des doigtés sur la guitare virtuelle correspond aux doigtés sur une vraie guitare. Vous pouvez ajouter des accords par des doigtés pour beaucoup de types de guitares prédéfinies (voir « Modèles » | « Guitares »), en utilisant le bouton de commutateur « sorte de guitare »  . La liste des guitares modifiable est dans « modèles » | « Liste de guitare ».

Vous pouvez définir la durée de l'accord supplémentaire utilisant le bouton « durée »  .



Les accords sont ajoutés à la position actuelle sur la portée; n'importe quelles données existantes en cette position seront supprimées.

Voir [« les touches directes » \(Hot Keys\)](#).



3.4.10. Entrée par clavier

Le panneau entrée par clavier  a des boutons correspondants au clavier d'ordinateur. Vous pouvez travailler avec les notes de trois octaves dans le même temps.

Utiliser les boutons   pour décaler les octaves.

Les boutons   sont des boutons à bascule qui ajoutent des notes avec les altérations correspondantes.

Chaque bouton a une info bulle qui se réfère à la clé clavier correspondante.


La durée des nouvelles notes est spécifiée par les boutons  .

Voyez. [« Touches directes »](#).

3.4.11. Édition des notes et des symboles

Vous pouvez changer les paramètres des notes et des symboles ajoutés. Choisissez les notes ou les symboles avec l'aide du lasso (rectangle de sélection), ou en tenant la touche ALT et en cliquant avec la souris.

Vous pouvez déplacer les notes et symboles en haut ou en bas, à droite ou à gauche, dans les limites de la mesure, et vous pouvez ajuster la valeur de quelques caractères, tels que

« **crescendo** », utilisant le panneau  ou avec des touches directes. (Voir « les touches directes » Hot keys.) Vous pouvez employer Tirer-déplacer (**Drag&Drop**) pour définir symboles et notes. Vous pouvez choisir plusieurs objets en tenant la clé **CTRL** et les déplaçant en tant que groupe.

Si vous tenez la touche ALT en cliquant sur un symbole de la partition, le programme choisira tous les mêmes symboles qui appartiennent à une ligne de la partition (par exemple : une ligne entière des paroles ou d'accord sous forme de lettres).




Si vous tenez la clé de **CTRL** et cliquez sur des symboles de la partition, le programme ajoute (ou enlève si ce symbole a été déjà choisi) ce symbole à la liste choisie.

Vous pouvez aligner des symboles choisis horizontalement par la commande « **alignement horizontal** » ou verticalement par la commande « **alignement vertical** » (panneau « **modifiez** »).



Vous pouvez éditer le texte ou les paroles utilisant un double clic de souris. (Ceci active l'éditeur de texte.)



Un menu de contexte est disponible pour beaucoup d'éléments de partition (texte, image, appoggiatures, etc.)



Vous pouvez copier des notes et des symboles dans le presse-papiers de Windows.



Vous pouvez défaire tous les changements en utilisant la commande « **défaire** » . Si la commande « **défaire** »  produit des résultats indésirables, la commande « **refaire** »  la reconstituera dans l'état original de la partition.

3.4.12. Numérotation des mesures et des pages

Numéro de mesure : nombre ajouté à la première mesure et répété dans les mesures suivantes jusqu'à la fin de la partie, selon des paramètres de numération. Pour ajouter le symbole cliquez sur  dans . Les paramètres de numération : (« sur chaque mesure », « À chaque 10ème mesure », et les marges) sont définis dans la fenêtre « numération de mesure ».

Pour ouvrir la fenêtre « Numération de mesure » cliquez sur la flèche du bouton  dans . Après changement des paramètres de numération, le nombre devrait être ajouté encore dans la première mesure dénombrable.

Numéro de page - nombre ajouté dans la première page de la composition et répété jusqu'à la fin de la composition, selon les paramètres de numération. Pour ajouter le numéro de page cliquez sur  sur le panneau .

Les paramètres de numération (alignement et aspect) sont définis dans la fenêtre « style de nombre », qui est ouverte en cliquant sur la flèche du bouton  (panneau ). Après le changement des paramètres le numéro de page devrait être ajouté dans la première page.

3.4.13. Cacher les portées vides

Le programme permet de cacher les portées qui n'ont aucune donnée de musique. C'est un cas spécial de modification des portées quand elles sont cachées si elles ne contiennent aucune donnée. Ces portées sont indiquées dans le gris sur l'arbre de projet.

Placer le curseur sur la ligne choisie et choisissez le point de menu « [composition](#) » | « [Portée](#) » | « [Cacher les portées vides](#) ». Choisissez les portées à cacher dans la fenêtre ouverte et pressez le bouton « [OK](#) ». Dans ce cas seulement des portées vides seront cachées. Le reste des portées sera aussi caché si toutes leurs données sont supprimées.

Faire « [composition](#) » | « [Portée](#) » | « [Montrez les portées vides](#) » pour défaire ce changement.

3.5. Propriétés d'élément

3.5.1. Propriétés de composition

Définir les paramètres de la partition.

« général » Propriétés générales de la partition.

- « Intervalles de portée » - définit dans la page métrique l'intervalle entre les portées sur toutes les pages de la composition.
- « échelle » - définit l'échelle (de 50% à 200%) d'affichage des données. (Utilisé lors de l'impression ou de l'exportation vers des formats graphiques.)
-
- « Espacement des notes » Répartition de l'espace entre les notes, 3 options :
 - « De manière égale » Réparti l'espace régulièrement.
 - « Proportionnellement » Réparti l'espace selon la durée des notes.
 - « Selon la position » La portée est régulièrement divisée par le nombre de mesures et la position des notes en dépend.

« Espace entre les notes » Augmente -/diminue l'espace entre les notes. Le défaut est de 2 pixels.

Ces définitions sont employées pour toute la composition, mais vous pouvez les définir pour chaque portée séparément [« Définition du style d'alignement de mesure. »](#)

- « Style de jointure de notes » - spécifie la manière dont les notes dans la mesure seront jointes ensemble. Les options incluent :
 - Ne pas joindre (les notes sont séparées);
 - joindre toutes les notes de la mesure en un seul groupe ;
 - joindre les notes selon la mesure ;
 - joindre de manière personnalisée.

Par défaut, ces définitions sont employées pour la composition entière, mais vous pouvez les définir pour chaque mesure séparément [« définir le style de notes jointes »](#)

- « Alignement » - Définit l'alignement horizontal des mesures et l'alignement vertical des portées sur une feuille.
- « Pages vides au début » - Spécifie le nombre de pages vides au début d'une composition. Vous pouvez ajouter du texte, des images et autre éléments de description à de telles pages.

« Page » - Paramètre la partition pour l'imprimante.

- - « métrique » Mesures de la page en millimètres, en pouces, ou en pixels.

- « **Format du papier** » - Paramètre l'orientation et les dimensions du papier un des 26 formats prédéfinis. Permet à l'utilisateur de définir d'autres dimensions précises en présélectionnant Personnalisé dans la boîte de liste déroulante.
- « **marge** » Défini les marges gauche, droite, haut et bas de la page en millimètres, pouces ou pixels.

« **Paramètres d'impressions** » - Paramètres pour l'impression

- « **Imprimez les lignes vides à la fin de la composition** » - Si non choisi, l'impression cesse à la fin des données.
- « **Imprimez les mesures vides à l'extrémité de composition** » - Si option choisie, elle permet d'imprimer également les mesures vides à la fin du morceau.
- « **Imprimez les numéros de mesure** » - si non choisi, des numéros de mesure ne sont pas imprimés.

« **Cartes des percussions** » - Carte de la composition. (Utilisé pour traduire des notes de percussion en code MIDI.)

« **Signature** » - Vous pouvez spécifier l'auteur, le poète (auteur lyrique), et le copyright de la composition. Vous pouvez également fournir une description du morceau.

3.5.2 Propriétés de section

Paramétrage de section.

- « **Nom** » - titre de la section, ce titre n'est pas marqué dans la partition, mais est employé pour appeler les parties dans l'arbre de projet.
 - « **Rythme** » - Défini le rythme par défaut, c.-à-d. utilisé au début de la composition jusqu'à ce que des symboles ou des termes de musique dans la partition changent le rythme de composition.
 - « **Regroupez (Levé)** » - regroupez avec une mesure différente de la mesure générale , si non activé, la signature de temps est égale à la signature de temps commune.
 - « **JazzSwing** » Style d'exécution dans lequel la première note augmente et le deuxième diminue.
-

3.5.3. Propriétés de partie

Définir les paramètres de partie.

- « **Nom** » - Nom de la partie utilisée dans l'arbre de projet.
 - « **Timbre** » - Par défaut, réglage d'instrument MIDI utilisé pour l'exécution s'il n'est pas spécifiquement défini pour les voix de cette partie.
 - « **Transposition** » - Décalage entre la note écrite et la note entendue pendant le exécution.
 - « **Canal** » - Canal MIDI assigné à cette partie et utilisé pendant l'exécution.
 - « **volume** » - Volume du canal MIDI assigné, utilisé pour l'exécution.
 - « **Panoramique** » - Réglage de panoramique stéréo de ce canal MIDI
 - « **muet** » - Non exécution de cette partie pendant le exécution
 - « **Intervalle de portée** » - défini l'intervalle entre les portées dans la page métrique pour cette partie, sinon les paramètres de la composition seront employés.
-

3.5.4. Propriétés de portée

Définir les paramètres de portée.

- « **Échelle** » - spécifie la taille de la portée et de ses symboles. Options disponibles :
 - « **Normale** » - même taille que la partition entière.
 - « **Petit** » - la portée et ses symboles sont réduits de 50%.
 - « **Personnalisé** » - Choisissez un pourcentage de 50% à 150%.
 - « **Compte de lignes** » - Nombre de lignes qui apparaîtront sur chaque portée (1-12).
 - « **Son coupé** » - Pas de son pour cette portée pendant l'exécution.
 - « **Doigté (Tablature)** » - Cochez ceci pour montrer la portée et ses notes comme tablature de guitare.
 - « **Compte de touches** » - Nombre de barres sur le manche de la guitare. (Utilisé pendant l'entrée de note.)
 - « **Montrez la durée** » - Définir ceci pour afficher des barres et des têtes de notes rondes pour des quarts et des moitiés.
 - « **Accord** » - spécifie l'accord de chaque corde de la guitare.
 - « **Guitares** » - choisissez un instrument prédéfini à partir d'une liste.
-

3.5.5 Propriétés de voix

Réglages possibles.

- « **Timbre** » - si défini, toutes les notes de la voix sont jouées à ce timbre, autrement au timbre défini pour la partie.
 - « **Canal** » - défini le canal MIDI assigné à cette voix, utilisé pendant l' exécution.
 - « **volume** » - Volume du canal MIDI assigné à cette voix.
 - « **Panoramique** » - Répartition panoramique stéréo du canal MIDI de cette voix.
 - « **muet** » - Ne joue pas cette voix pendant l'exécution.
 - - « **Visible** » Si coché, la partie est visible, sinon elle est cachée dans la portée.
 - « **Définir dans 2 portées** » - Si coché, la voix est placée dans 2 portées adjacentes et vous pouvez écrire des notes de cette voix dans la portée supérieure ou inférieure. Note et silence sont considérés en tant qu'une seule voix.
-

3.5.6. Propriétés de mesure

Définir les paramètres de mesure.

- « **Signature de temps** » - spécifie la vraie durée de la mesure si elle est différente de ce qui est montré dans la signature de temps générale.
- « **Coupure de portée** » - cochez cette boîte si vous voulez que la prochaine mesure apparaisse sur une nouvelle ligne.
- « **Saut de page** » - cochez cette boîte si vous voulez que la prochaine mesure apparaisse au début d'une nouvelle page. « Pages vides après coupure » spécifie le nombre de pages sans musique après cette mesure où vous pouvez ajouter le texte, les images ou autre éléments graphiques.
- « **Style de regroupement de note** » - spécifie la manière que des notes dans la mesure sont reliées ensemble.

Ces options incluent :

- Aucune barre ;
- Reliez toutes les notes dans la mesure en un seul groupe ;
- Reliez les notes selon la signature de temps ;
- Reliez selon description personnalisée.

Par défaut, ces réglages sont employés pour chaque mesure séparément [« Définir le style pour le regroupement des notes »](#)

3.5.7. Propriétés des appoggiatures

Adapte les paramètres des appoggiatures. Des appoggiatures sont liées à la position sur la portée, avant ou après une note, et peuvent se composer de plusieurs notes.

- « **Place** » - emplacement des appoggiatures avant ou après la note principale.
 - « **Style** » - appoggiatures courtes ou longues.
 - « **Durée** » - la vraie durée des appoggiatures entendues.
 - « **Espacement de notes** » - l'espace entre les notes affichées dans la partie.
 - « **Liaison** » - Quand on ajoute une appoggiature dans une partition, la liaison est également ajoutée, ce qui relie l'appoggiature à la note principale.
 - « **Durée** » - La vraie durée ou longueur des appoggiatures pendant l'exécution.
-

3.5.8. Propriétés des textes

Défini les paramètres des textes.


« **Nom** » - Choisissez un nom de police à partir d'une liste de polices.

« **Musique** » - Montre/Cache un panneau pour la saisie des textes utilisant des symboles de musique.

« **Taille** » -. Taille de la police choisie.

« **style** » -, Caractéristique des caractères :gras, italiques, détourés, soulignés.

« **Continuez** » - C'est normalement nécessaire pour des paroles. Il permet à des syllabes d'être assignées à plus d'une note de mélodie. Un tiret est placé sous des notes si nécessaire.

Vous pouvez changer des paramètres supplémentaires, tels que la « **couleur** », l' « **alignement** » et l' « **orientation** » avec le panneau  après sélection d'un certain texte.

Voir également le [<Propriétés de la composition>](#)

3.5.9. Propriétés des instruments

Les propriétés suivantes pour n'importe quel instrument sont employées lorsque l'on ajoute un instrument à la partition dans une nouvelle fenêtre de composition. (Voyez [« Créer une nouvelle composition »](#))

« **nom** » - Le nom de l'instrument ajouté

« **Abbr.** » - L'abréviation du nom de l'instrument, ajouté aux autres portées de la partition.

« **Groupe** » - Le nom du groupe musical auquel l'instrument appartient

« **Ordre** » - L'ordre de l'instrument dans le groupe. (Ceci est employé si le tri est activé en ajoutant un instrument.)

« **Timbre** » - défini par le numéro de l'instrument MIDI, qui est choisi parmi une liste prédéfinie

« **Transposition** » - Transpose les notes d'un instrument pendant le exécution.

Vous pouvez choisir le paramètre de transposition à partir de la liste située dans le menu principal : « [Modèles](#) » | « [Transposition](#) »

« **Compteur de lignes** » - Le nombre de lignes sur une portée

« **Accolade** » - Le type de parenthèse pour grouper les instruments définis. Il y a trois options pour ajouter des accolades aux portées :

« **Aucun** » - Aucune parenthèse n'est ajoutée à la portée de cet instrument.

« **Un instrument seulement** » - la parenthèse relie seulement les portées de l'instrument donné

« **Pour le groupe** » - la parenthèse relie les portées du groupe d'instruments.


« **Compteur de portée** » - Le nombre de portées employées par l'instrument.

« **Clef** » - La clef de chaque instrument montré à côté de sa portée.

Voyez également [« Créer une nouvelle composition »](#)

3.5.10. Propriétés des guitares

Modèles de guitare.

- « **Nombre des cordes** » - de l'instrument.
- « **Nombre de barres** » - sur le manche de l'instrument.
- « **Timbre** » -code MIDI ou voix joué par l'instrument.
- « **Transposition** » - Intervalle entre la notation et le vraie note de l'instrument.
- « **Accord** » - Accord de base des cordes de l'instrument.
- « **Deuxième paire** » - Spécifie le doublement des notes de l'instrument (comme pour une guitare de 12 cordes). Si coché, entrer des notes avec les doigtés de guitare ajoute deux notes à la fois.
- « **Accords** » - La liste des accords pour l'instrument. Utilisé en ajoutant des doigtés de guitares par le tableau .

Voyez. [« Liste de guitare »](#).

3.5.11. Liste des polices


Définitions de polices de musique étendues.




- « **Nom** » - Le nom d'une police placée dans le système.
- « **Echelle** » - employée si la police actuelle et la police choisie ont une taille différente.
- « **Intervalle des barres** » - est employé dans les images des 1/16 de notes et plus court, quand l'intervalle entre leurs barres devrait différer des intervalles par défaut, par exemple si les barres sont trop grasses.

3.6.Modèles

3.6.1. Symboles

Le programme a une possibilité pour dessiner et employer de nouveaux symboles (comme ceux déjà définis). Vous pouvez leur attacher une certaine action (dynamique, répétitions) après les avoir ajoutés à la partition (cette option est disponible dans le menu contextuel quand le symbole est choisi).

Afin de créer un symbole, vous devez le dessiner sur une feuille au moyen du panneau  .



Choisissez tous les éléments et pressez le bouton  sur le panneau  ou employez les commandes de menu : « modèles » | « Symboles » | « Sauver » . Dans le dialogue affiché, vous devriez spécifier le nom, le groupe et le nom du fichier pour ce symbole. Le programme ajoute le symbole sauvé à sa liste de symboles. Ensuite, il sera disponible sur le panneau .

Les commandes de menu « Modèles » | « Symboles » | « Sauver sous » n'ajoutent pas ce symbole au programme et est employée pour transférer le symbole à d'autres utilisateurs.

3.6.2. Expressions

Une liste des expressions de musicales est disponible pour l'entrée rapide ou pour quelques actions. Elle est disponible dans « [Modèles](#) » | « [Expressions](#) » | « [Liste d'expression](#) ». Chaque expression appartient à un certain type. Vous pouvez spécifier son type dans le même menu :




- « **textes** » - Texte simple sans action
- « **Dynamiques** » - Affecte le volume des notes à la position où elle est jointe.
- « **Tempo** » - Affecte le rythme une fois ajouté à la partie
- « **Événements MIDI** » - exécute une séquence MIDI attachée.
- « **Répétition** » - Déplace le curseur pendant le exécution.

Vous pouvez sélectionner des expressions du panneau  qui fournit les expressions les plus souvent employées. La liste entière est disponible par la flèche sur le panneau .

Voyez « [Ajouter des expressions](#) ».

3.6.3. Accords

Le programme permet de créer des modèles d' accord pour une entrée rapide. La liste des accords est disponible dans [«Modèles »](#) | [« Accords »](#) | [« Liste des accords »](#).

Afin de créer un nouvel accord que vous devez ajouter ses notes à n'importe quel endroit dans la partition (au moins deux notes) , les sélectionner et cliquer  dans le panneau . (Ou [« Modèles »](#) | [« Accords »](#) | [« Sauver »](#). Ceci ouvre une fenêtre de dialogue. Spécifiez **le nom** (vous pouvez l'écrire par les éléments distincts à l'aide du bouton [« Nouveau »](#) et les boutons de flèches), **le groupe et le nom du fichier de description des accords**. L' accord sauvé devient disponible dans la liste des accords du programme et est affiché sur le panneau .

[« Modèle »](#) | [« Accords »](#) | [« Sauver sous. »](#) : cette commande n'ajoute pas l'accord au programme mais est employée à pour transférer l'accord à d'autres utilisateurs.

Voyez. [« Ajouter des Accords »](#).

3.6.4. Carte des percussions


Utilisé pour relier des notes de percussion aux événements MIDI selon leurs positions de portée. Disponible avec la commande [« Modèles »](#) | [« Carte des percussions »](#).

La forme de la tête de note et sa position sur la portée est analysée pour la mise en liaison. Celle-ci est copiée à chaque nouveau document et c'est la copie propre au document qui est employée pendant l'exécution.


La mise en liaison des percussions (mapping) est faite si la portée emploie les clefs de percussion et si le canal MIDI est le numéro 9..

Voyez. [« Notes de percussion »](#).

3.6.5. Liste des guitares

Elle est employée pour adapter l'instrument du panneau  et pour définir la portée dans la vue de tablature (« propriétés de portée »). Vous pouvez la changer dans « Modèles » | « Liste des guitares ».

Les informations sur la guitare incluent le nombre de cordes et de barres (frettes), le timbre (liaison avec MIDI), la transposition (en accord avec la liste des transpositions) et l'accord des cordes de cet instrument.

Vous pouvez également définir la liste des accords utilisées avec cet instrument. Cette liste sera disponible lors de l'ajout d'informations par le panneau. 






Voyez. [« Ajouter des notes avec la guitare virtuelle »](#), [« Propriétés des guitares »](#).

3.6.6. Transposition

La liste d'intervalles pour transposer est disponible dans [« Modèles »](#) | Menu de [«transposition »](#).


L'intervalle est spécifié par demi-ton. Ainsi la valeur est la quantité de demi-tons entre la note écrite et la note entendue.

Utilisé dans des propriétés de partie ([« Composition »](#) | [« Partie »](#) | [« Propriétés de partie »](#)). Si la transposition est spécifiée, alors toutes les notes jouées sont modifiées pendant l'exécution.

Cette liste de transposition peut être également employée pour transposer des notes par les boutons  ,  sur le panneau  (flèches sur les boutons  , )

Voyez [« Transposer »](#)

3.6.7. Instruments

Le bouton , est employé pour définir des instruments de musique dans la nouvelle composition, section ou partie. Le programme offre la possibilité de choisir des instruments dans la liste, où chaque instrument a déjà ses paramètres prédéfinis (timbre, nom, clef, armure et transposition).



Cette liste peut être modifiée dans [« Modèles »](#) | [« Menu des instruments »](#).

Voyez. [« Créez une nouvelle composition »](#). et [« Propriétés des instruments »](#).

3.6.8. Armure

Le programme a une liste d'armures prédéfinies et fourni la possibilité de créer vos propres armures à l'aide de la liste de modèles « [Modèles](#) » | « [Armures](#) ».

Vous devez spécifier le nom et définir l'échelle sur la portée. La liste est disponible pour

l'utilisation dans la fenêtre armures (panneau  , flèche sur le bouton ).

Voyez « [Ajouter des notes et des symboles](#) »

3.6.9. Dispositifs

Décrit la liste de périphériques audio supplémentaires. Après, ce dispositif peut être choisi dans la fenêtre « [Service](#) » | « [Paramètres](#) » | « [Outils](#) » | « [Sortie](#) ».

Le dispositif emploie la bibliothèque basse. L'exécution emploie une bibliothèque modèle de polices de musique.

Créez le dispositif (bouton Ajouter) et donner un nom.

Plus loin ce nom est employé dans la liste d'appareils de sortie dans « [Service](#) » | « [Paramètres](#) » | « [Outils](#) ».

Ajoutez alors les polices son (bouton ). Chaque police accepte un ou plusieurs timbres.

Si la police son accepte tous les timbres, la valeur pour le timbre 1 devrait être assignée pour la police son, autrement, le nombre que vous emploierez plus loin dans le programme pour la sortie de certaines parties et voix, s'accordera mieux aux normes MIDI.





Fichier – chemin du fichier contenant les polices sons.





Par après, dans le programme les timbres pour les parties et voix sont choisies parmi la liste de timbres du périphérique décrit (si choisi dans « [Définitions](#) ") ou selon la norme MIDI.





Voir les [« Paramétrage du programme »](#).

3.8. Composition, mise en page







L'espace entre les portées est spécifié dans la propriété « **Intervalle de portée** » dans menu de « **Composition** », « **Propriétés de composition** », onglet « **général** »

Vous pouvez également aligner des portées verticalement en appuyant sur le bouton  sur la règle de la partition, puis par les boutons  ,  , sur le panneau  . Le programme peut changer ces valeurs quand l'alignement vertical des portées est exécuté.





L'espacement entre les notes est spécifié dans la boîte « **Espacement des notes** » de l'onglet « **général** » du dialogue « **Propriétés de composition** » (menu « **Composition** ») . La valeur est employée si l'espacement de notes est placé à « **régulièrement** ». Quand on choisit « **proportionnellement** », l'espacement des notes dépend de leur durée. Si l'espacement de notes est « **position** », alors le programme calcule le quotient entier de mesures par page divisé par le nombre de lignes et arrange alors des notes selon les mesures. Vous pouvez également changer l'espace entre les notes par le bouton  sur la règle de la partition ou par, des boutons  ,  du panneau  . Quand des mesures sont justifiées, l'espacement des notes pourrait différer de la valeur par défaut.





Vous pouvez ajouter un saut (c.-à-d. de l'espace vide) entre les mesures par le bouton  de la règle de la partition ou par les boutons  ,  du panneau  .




Par défaut chaque portée est justifiée entre les marges de page gauches et droites (voyez. « **Composition** » | « **Propriétés de composition** » | « **Page** »).

Vous pouvez ajuster le décalage gauche ou droit de la portée par le bouton  sur la règle de la partition ou par, des boutons  ,  ,  ,  du panneau  .

Vous pouvez définir l'espacement entre la clef, l'armure et la signature de temps (par défaut il est 0) dans le dialogue « **Propriétés de composition** » du menu « **composition** », dans l'onglet « **Disposition** ».

Par défaut, le programme aligne les portées selon la largeur et la taille de page. Ceci est spécifié dans « **Propriétés de composition** » du menu « **composition** », onglet « **Général** ». Vous pouvez également définir cet alignement pour n'importe quelle portée (panneau  , bouton ) et pour n'importe quelle page (panneau  , bouton ), si l'alignement général est désactivé. Définir le curseur dans la position appropriée et appuyez sur ce bouton.

Vous pouvez également définir l'alignement des textes dans la partition (panneau  , boutons  ,  , ). L'alignement spécifié est valide pour le rectangle rempli avec le texte. Afin de le changer que vous devez sélectionner le texte et presser un de ces boutons.

Vous pouvez également aligner des symboles ou des textes verticalement ou horizontalement par, des boutons  ,  du panneau  . Sélectionner le symbole désiré (en tenant la touche ALT enfoncée et en cliquant sur un de ces symboles, vous pouvez choisir tous les symboles du même type dans une ligne, par exemple toutes les paroles).



3.9. Paramétrage du Programme

Commandes pour changer les paramètres des fichiers, de l'exécution (playback) et d'enregistrement(recording).

Sur le menu principal, sous « service » | « paramètres ».

- « Général » - pour des paramètres de fichiers.
 - « Sauver »
 - « Sauver fichier de sauvegarde », (backup) - crée une nouvelle copie de sauvegarde quand un dossier est sauvé. Des sauvegardes existantes ne sont pas nécessairement écrasées.
 - « Compteur » Limite le nombre de copies de sauvegarde sauvées au nombre défini et supprime les copies les plus anciennes au delà de ce nombre
 - « Sauvegarde automatique des fichiers » - sauve automatiquement les fichiers modifiés à intervalles indiqués
 - « Intervalle » - définit l'intervalle de temps pour la sauvegarde automatique.
 - « Effets »
 - « jouer la note pendant son écriture » - entendez une note quand vous l'entrez en utilisant le panneau « note »
 - « Jouer en drag note » - entendez la note quand vous la déplacez par la souris
 - « Jouer en utilisant piano » - entendez une note quand vous l'entrez en utilisant le « piano »
 - « Jouer en utilisant la guitare » - entendez une note quand vous l'entrez dans utilisant la « guitare »
 - « Jouer en utilisant un instrument MIDI » - entendez une note quand vous l'écrivez en utilisant votre dispositif MIDI
 - « Montrez jouer » - Affiche le nom de note au curseur souris
 - « Affiche les notes comme jouées au piano » montre les notes jouées sur le panneau de piano pendant l'exécution de la partition.
 - « Calculs automatiques »
 - « Remplir la mesure automatiquement » - remplit la partie vide de la mesure avec des silences selon sa durée.
 - « Calculer automatiquement avec les Symboles d'effets » - si choisi, l'exécution correcte des effets (par exemple trille, gruppetto, mordent) lors de l'exécution sera calculée lors de l'entrée de la note.
 - « Exécution automatique des symboles dynamiques » - si choisi, les symboles de dynamique (par exemple forte, crescendo) seront pris en compte lors de l'exécution.
- « Outils » - choisit les périphériques de sortie et d'entrée courants.

- « **Enregistre/exécute** » - définit le mode de quantification en enregistrant des notes par un périphérique d'entrée ; en d'autres termes, la taille minimum des notes enregistrées. Définit également le réglage pour le métronome utilisé pour l'enregistrement et l'exécution.

« **Temps réel** » - si coché, le curseur se déplace alors le long de la partition selon le tempo autrement, il est déplacé seulement après l'ajout d'une note (si pas en mode accord)

« **Exécution arrondie/exacte** » - si coché alors la durée de la note pendant l'exécution sera définie selon la quantification. Autrement la durée réelle est gardée pour chaque note et employée pendant l'exécution.

« **Vitesse par défaut** » - si elle est cochée alors le programme emploie cette valeur lors de l'enregistrement d'une entrée MIDI, au lieu de la vraie reçue du dispositif MIDI.

- « **musique** » - Paramètres d'affichage des noms de note, des harmoniques, de la dynamique, et des effets, direction des manches de guitare et des styles de tablature.

« **Note** » - Noms des notes utilisés pour l'affichage dans le programme. Deux jeux prédéfinis pourraient être employés ou de nouveaux noms pourraient être ajoutés manuellement



« **Dynamique** » Paramètres pour le calcul du volume. Quand le symbole de dynamique est utilisé, ces paramètres sont employés pour ajuster la note ou la valeur du symbole et ils pourraient être édités dans l'éditeur de volume de note



« **Effets** » - Paramètres pour le calcul d'effets musicaux. Quand le symbole correspondant est employé, ces paramètres sont employés pour une modification à la position courante de la note ou du symbole. Dans l'éditeur d'exécution, vous pouvez ajuster la valeur de ces effets dans une échelle de temps.

« **Direction des manches de guitares(Fretboards)** » - la manière dont les manches de guitare sont affichés dans la partition

« **Style de Tablature** » - le style d'affichage des marques de note sur la portée de tablature.

3,10. Exécution

Le programme exécute la musique de la partition. L'exécution commence à la position actuelle dans la partition, dans le rythme défini par les paramètres ou comme changé dans la partition. Le programme gère la position du curseur et le place convenablement sur la partition, en changeant de page si nécessaire. L'exécution commence quand vous cliquez sur le bouton « jouer »  et s'arrête quand vous cliquez le bouton « arrêt » , ou à la fin de la partition. Le périphérique de sortie musique peut être défini dans les [« paramètres de programme »](#).

Pendant l'exécution vous pouvez 1) ajuster le glisseur  de « tempo » dans le menu d'instruments pour changer le rythme, 2) diminuer l'exécution de la partie ou de la voix, 3) contrôler le volume d'une seule voix/partie (par le menu de projet) ou ajuster le volume de composition entière en déplaçant le glisseur de « volume »  dans le menu d'instruments.

Si vous devez jouer seulement un fragment d'un morceau, vous pouvez choisir les notes nécessaires (en surbrillance). Dans ce cas, le programme jouera seulement le fragment choisi.



Le son est produit sur le périphérique que vous avez défini dans le « service » | « Paramètres » | « Dispositifs ». Il est possible de définir des options dans la fenêtre « contrôle du volume » (vous pouvez l'appeler de là aussi).

Également vous pouvez commuter le métronome en "Marche/Arrêt" (le panneau « jouer »). Ses propriétés sont accessibles dans « Service » | « Paramètres » | « Enregistrer/jouer ».


Vous pouvez assourdir n'importe quelle partie, portée ou voix dans la fenêtre de projet ou dans les propriétés de l'objet correspondant (menu « composition »). Vous pouvez également spécifier le « solo » pour n'importe quelle voix (dans le menu contextuel de la fenêtre de projet), quand toutes autres voix doivent être assourdies.


3,11. Enregistrement


Le programme écrit la musique au départ de dispositifs MIDI. L'enregistrement commence à la position actuelle dans la partition, sur la portée actuelle, selon le rythme défini dans les paramètres. La durée minimum des notes enregistrées est établie dans [« paramètres de programme »](#).

L'enregistrement débute quand vous cliquez sur bouton « record »  et s'arrête quand vous cliquez sur le bouton « arrêt » . La position du curseur est automatiquement définie dans la partition selon le tempo donné. Des périphériques d'entrée musicaux peuvent être définis dans [« paramètres de programme »](#).

Vous pouvez définir des modes d'enregistrement dans la fenêtre enregistrement (qui s'ouvre après que l'enregistrement ait commencé).

Le bouton « en temps réel »  défini le mode de mouvement de curseur de partition. Quand ce mode est choisi, le curseur se déplace selon le tempo à la position actuelle, c.à.d. dans le mode en temps réel. Si non choisi, le curseur se déplace à la prochaine position après la note, seulement si le bouton « accord » n'est pas choisi. (Si le bouton d'accord est choisi, alors le curseur ne se déplacera pas.)

Le bouton de « métronome »  défini les propriétés du métronome. Si le bouton « Temps réel » n'est pas choisi, le bouton « métronome » détermine la durée de la note ajoutée. Si le bouton de « métronome » est choisi, alors la durée de la note supplémentaire est déterminée en temps réel selon l'état de quantification ; c.-à-d., la durée minimum d'une note à ajouter.

Le bouton « deux mains »  défini le mode pour une partie avec 2 portées dans lesquelles les notes sont ajoutées aux portées selon leur tonalité.



D'autres boutons (demi-tons, triolets, etc.) sont nécessaires pour définir quelques propriétés supplémentaires de note ou de silence.

L'enregistrement est exécuté par le périphérique : « Service » | « Paramètres » | « Dispositifs » | « Entrée ». Il est également possible de fixer des options dans la fenêtre « Volume ».

Employez les touches directes pour accélérer des modes de commutation.

Voir [« les touches directes »](#).

3,12. Gestion du rythme

Le programme permet de définir des symboles de « tempo » dans la partition à l'aide du bouton «Tempo»  sur le panneau .

Vous pouvez changer le rythme avec des symboles tels que « [allégro](#) ». Vous pouvez définir les propriétés de changement par la fenêtre qui accessible par la fenêtre principale « [Modèles](#) » | « [Expressions](#) » | « [Tempo](#) ».







Vous pouvez paramétrer la liste de termes et de leur présentation par l'intermédiaire de l'éditeur « [Modèles](#) » | « [Termes](#) » | « [Liste de termes](#) ».

Une composition a un tempo par défaut. Il est employé jusqu'à ce que de nouvelles marques de tempo soient ajoutées à la partition. Cette propriété peut être accédée par [«Composition, | propriétés de composition](#) ».



Vous pouvez également définir un changement provisoire de tempo pour la composition entière. Cette modification le change en termes de pourcentage relativement au tempo de la partition ou au tempo par défaut. Ainsi tous les rythmes dans la partition sont affectés par la valeur du changement provisoire permettant de ce fait de jouer la musique plus rapidement ou plus lentement sans changer les indications dans la partition. La propriété est accessible de la fenêtre « [Exécution](#) ».

3,13. Travail avec les sons

Vous pouvez définir le niveau de volume pour le morceau entier et pour les notes distinctes. Le volume pour le morceau entier est commandé par la barre de volume sur le tableau de bord.



Chaque note contient également un volume dans l'intervalle défini par la norme Midi, de 0 à 127. La valeur par défaut est 64 (moitié du volume maximum). Pour changer le paramétrage, employez le panneau  et choisissez le bouton  « éditeur de notes d'une voix ». D'abord, choisissez les notes dont le volume exige l'ajustement, puis appuyez sur le bouton  « éditeur de note d'une voix ». Ceci ouvre l'éditeur de volume et montre le volume actuel des notes dans la partition, près de la note. L'éditeur montre le volume des notes choisies comme un graphique. Le bouton d'« augmentation »  augmente le volume des notes choisies en bloc ; le bouton de « décroissance »  l'abaisse. Le bouton d'« alignement »  change le volume des notes choisies créant un crescendo doux (ou le decrescendo) de la première note à la dernière. (Si les premières et dernières notes sont de volumes égaux, toutes les notes dans l'intervalle seront adaptées à ce même volume.)



Dans le programme, le volume est également ajusté par des symboles de dynamique placés sur la portée.

Le programme peut ajuster la vitesse, que vous pouvez changer dans l'éditeur de vitesse, automatiquement ou manuellement. Pour ajuster automatiquement, cochez « [rejouer automatiquement les symboles dynamiques](#) » dans « [Service | paramètres | Calculer](#) ». Vous pouvez ajuster manuellement les propriétés des symboles de dynamique sur le panneau  par la liste déroulante du bouton  « [calculez la vitesse](#) ».

3,14. Ajustement de l'exécution (playback)

Vous pouvez définir différents effets (« appoggiatures », « arpège », « Gruppetto », « Trille », etc.) et ajuster les paramètres d'exécution (attaque et durée des notes) à des valeurs différentes de celles montrées dans la partition écrite.

Le programme fait le calcul de ces symboles, que vous pouvez changer dans l'éditeur d'exécution, automatiquement ou manuellement. Pour calculer automatiquement, cochez la case « calcul automatique avec les symboles des effets » dans « Service » | « Paramètres ». Pour ajuster manuellement, choisissez la flèche sur le bouton  « calculer l'effet » du panneau .

Pour ajuster l'exécution de différentes notes, utilisez le panneau , bouton  de « éditeur d'exécution ». Les informations de l'éditeur sont affichées comme des barres : les barres bleues montrent la position et la durée comme décrites dans la partition écrite, et les barres vertes montrent l'exécution. Pour changer la position ou la durée d'une note lors de l'exécution, sélectionnez-la et ajustez ses paramètres utilisant les clés **Ctrl+Gauche**, **Ctrl+Droit** ou l'**Alt+Gauche**, **Alt+Droit**. Ceci ne change pas l'affichage des notes dans la partition, seulement l'exécution.

3,15. Polices de son

Le programme laisse ajouter des polices de sons (fichiers .sf2) pour exécuter la musique.

Un appareil virtuel est créé à cet effet : « [Modèles](#) » | « [Outils](#) ». Si la police son contient tous les timbres standard MIDI, elle est prise en compte avec les paramètres par défaut (timbre=-1) autrement vous avez besoin de spécifier le numéro du timbre pour chaque police son. Ce timbre devrait correspondre avec le timbre défini dans la partie ou les voix de la composition.

Alors le dispositif devrait être choisi dans « [Service](#) » | « [Paramètres](#) » | « [Outils](#) » | « [Sortie](#) ».

3,16. Événements MIDI supplémentaires

Vous pouvez augmenter le flot MIDI, produit de la partition, avec des événements MIDI supplémentaires. Pendant l' exécution ou l'importation à partir d'un fichier MIDI, ces événements sont ajoutés au flot MIDI de base.

Un éditeur spécial a été ajouté pour contrôler ces événements MIDI. Pour ouvrir cet éditeur, allez à « Fenêtres » | « Éditeurs » | « Éditeur d'événements MIDI » dans le menu principal. L' éditeur ressemble à un diagramme de temps divisé en mesures et battements de mesure. Le curseur de cet éditeur est synchronisé avec le curseur de la partition. Les événements sont représentés en tant qu'octets consécutifs dans le système hexadécimal. Pour ajouter un nouvel événement, définir le curseur de l'éditeur dans la position désirée et appuyer sur le bouton « [ajoute événement](#) ». Une fenêtre ouvrira où vous pouvez saisir le texte de l'événement en hexadécimal (sans espaces) ou choisir un événement d'une liste et définir ses paramètres. Pour changer ou supprimer un événement MIDI, le choisir dans l'éditeur et cliquer sur les boutons « [Changer événement](#) » ou « [suppression événement](#) » respectivement.

3,17. Notes de percussion.




Pour assurer l'exécution correcte des notes de percussion, le programme emploie la carte des notes de percussion, qui décrit l'aspect de la tête de note et la position de la note de percussion selon les spécifications MIDI.

Les deux cartes suivantes sont employées pendant l'opération.

La première carte est commune au système, et elle fonctionne comme modèle pour créer une carte pour chaque composition. Elle est modifiable par l'intermédiaire de « [Modèles](#) » | « [Carte de percussion](#) ». Cette carte n'est pas employée dans la composition directement.

La deuxième carte est unique à chaque composition. Elle est créée à partir de la carte commune lors de la création de composition et est employée pour exécuter les notes. La carte est modifiable par l'intermédiaire de « [Composition](#) » | « [Propriétés de composition](#) » | « [Carte de percussion](#) ».

A l'exécution, pour jouer les notes comme note de percussion, définir le canal 9 pour cette partie et définir la clef pour la portée à percussion.

Ajouter des notes de percussion est semblable à ajouter d'autres notes, sauf que vous devez également appuyer sur le bouton  « [des note de percussion](#) » (sur les panneaux  « [note](#) », ou  « [piano](#) ») et changer l'aspect de note (la flèche du bouton « [note de percussion](#) »).

Voir [« notes de percussion »](#)

3,18. Tablature



Vous pouvez afficher la notation musicale comme une tablature. Configurez d'abord la portée dans le menu de propriétés de portée (« [Composition](#) » | « [Portée](#) » | « [Propriétés de portée](#) »), cocher la case « [Tablature](#) ». Définir le nombre de barres et accorder les cordes (de la guitare) manuellement, ou choisissez une guitare à partir de la liste des modèles.

La liste des modèles de guitare peut être augmentée ou éditée (dans la version de « maestro ») dans « [Modèles](#) » | fenêtre « [Liste des guitares](#) » .

Pour montrer les notes sur deux portées (tablature et portée régulière) simultanément, ajouter 2 portées à la partie. Configurer l'une d'elles comme tablature et y écrire les notes, et puis, copier les notes sur la deuxième portée à l'aide de l'outil « [Colle spéciale](#) » (menu « [éditer](#) »).

A ces deux exceptions, ajouter des notes à la tablature est semblable à ajouter des notes à la portée régulière,

D'abord, pour entrer les notes avec la souris, vous devrez changer le nombre de barres avec les touches clavier « [CTRL +](#) » ou le « [CTRL -](#) » .

En second lieu, quand vous entrez les notes en utilisant la guitare virtuelle, vous devez définir le type de guitare à l'un de ceux proposés dans : « [Composition](#) » | « [portée](#) » | « [propriétés de portée](#) ». Employez bouton  « sorte de guitare » sur le panneau  « [Guitare](#) ».


Vous pouvez également changer le numéro de barre de la note entrée en le sélectionnant, puis en pressant les touches clavier. « [CTRL +](#) » ou « [CTRL -](#) »



Voir les « [propriétés de portée](#) »

3,19. Transposition

MagicScore fournit deux manières de transposer des notes.




- Vous pouvez spécifier un paramètre de transposition pour la partie : (« [Composition](#) » | « [Partie](#) » | « [Propriétés de partie](#) »). Choisissez une valeur à partir de la liste déroulante.. Dans la version « Maestro » vous pouvez éditer la liste (« [Modèles](#) » | « [Transpositions](#) ») en spécifiant des intervalles en demi-tons. La transposition spécifiée est employée seulement pendant l'exécution et n'affecte pas la notation.

Vous pouvez également transposer les notes utilisant « [Transposition directe](#) » et « [Transposition inverse](#) », boutons en bas sur le panneau . Vous pouvez choisir l'intervalle de transposition à partir d'une liste déroulante. Cette méthode change et la notation et le son réel.

Transpositions dans des changements d'armures. Vous devez spécifier la propriété « [Modifiez notes](#) » du panneau , la flèche du bouton . Ce fait modifiera les notes selon la nouvelle armure.

Voir la « [transposition](#) », des « [propriétés de partie](#) »

3.20 Enregistrement de musique dans un fichier audio

L'enregistrement de musique est exécuté dans le mode exécution(Playback). Veuillez ouvrir la fenêtre « [enregistrement audio](#) » cliquant sur le bouton dans le tableau de bord supérieur ou dans le menu « [Fenêtre](#) » | « [Instruments](#) » | « [Enregistrement audio](#) ». un bouton devrait être cliqué dans cette fenêtre. Alors vous pouvez commencer l'exécution à partir de l'endroit requis dans la partition (commande ). Vous pouvez arrêter cette exécution n'importe quand utilisant la commande . Le programme enregistrera la musique de toute la partie jouée. Alors vous pourrez sauver le fichier sur le disque en cliquant sur le bouton  dans la fenêtre « [Enregistrer l'audio](#) ». Dans la fenêtre de paramétrage d'enregistrements (ouverte en sauvant le fichier de musique), vous pouvez spécifier la compression de données et choisir le codec de compression.

Le bouton  de la fenêtre « [Enregistrement audio](#) » permet d'ouvrir le fichier enregistré sur le disque.

Dans la fenêtre « [Enregistrement audio](#) » vous pouvez choisir le dispositif d'enregistrement (s'il y a plus d'un), définir la résolution (8-48kHz), le nombre de canaux (mono et stéréo) et la dimension des données (8bit/16bit).

Pour le bon enregistrement audio, les paramètres de contrôle de volume devraient être définis, car habituellement seulement le mélangeur stéréo est installé.

3.21 Polices

Deux polices de musique (classique et jazz) sont définies dans le programme. D'autres polices non musicales sont choisies parmi les polices installées dans un système Windows. Sans compter que le programme autorise d'installer des polices de notes et de symboles à l'aide de la description des polices supplémentaires de musique dans « [Modèles](#) » | « [Polices](#) ».


Pour employer une police de musique pour l'affichage de la musique dans le programme, chaque symbole de musique de la police devrait correspondre à des symboles utilisés dans un programme.

Une nouvelle ligne devrait être ajoutée à la liste pour définir des polices de musique supplémentaires (bouton « [ajouter](#) ») et une police devrait être choisie parmi les polices d'un système (« nom »). Les symboles de la police choisie sont indiqués dans la fenêtre à droite. La conformité de la police du programme avec la police choisie est indiquée au centre. Choisissez un symbole de la police du programme, puis trouvez son image sur la liste à droite et appuyez sur le bouton « Set char <> » pour définir la conformité des symboles. Appuyez sur le bouton « Reset char > » pour annuler la conformité. Enlever verticalement un changement de largeur peut être obtenu pour n'importe quel symbole (car le programme a besoin de la stricte conformité de la largeur de quelques symboles avec leurs images graphiques mais parfois ce n'est pas le cas) De même, une échelle et un intervalle de bords sont définis (comme les bords de notes consistent en plusieurs éléments, s'il y a une anomalie entre la largeur des bords de la police interne et la police supplémentaire, un débattement est défini).

Une modification de notes, symboles et tout texte est fait dans le jeu supérieur des instruments. Ces symboles doivent être sélectionnés avant toute modification.

Les symboles peuvent convenir à la musique et aux polices simples, par exemple le « Tempo » (une note - police de musique, une valeur - police simple) c'est pourquoi la musique et les polices simples devraient être changées pour lui.

3.22 Métronome

Active le métronome audible simultanément avec l'exécution de la partition ou l'enregistrement au départ d'un dispositif MIDI externe. Il possède également un instrument distinct pour imiter le bruit du métronome. L'exécution et l'enregistrement avec métronome sont activés dans « Service » | « Paramètres » | « Enregistrer/jouer » ou dans les fenêtres « Jouer », et « Enregistrement ». L'instrument métronome est démarré en cliquant sur le bouton  dans le panneau supérieur de programme.

Le tempo est choisi parmi la liste de tempo ou changé manuellement.


La « signature de mesure » est employée pour marquer le ton principal.

Pour changer le timbre et la vitesse de métronome cliquez sur le « Réglage ».

Pour commencer l'exécution clic sur « Début » ou sur la barre d'espace.

Pour arrêter l'exécution, cliquer sur « Fin » ou sur la barre d'espace.

3,23. Le navigateur

Le panneau  commande le mouvement de la position actuelle du curseur dans la partition active. Les positions sont données en sections, mesures et pages.













Le premier indicateur montre la taille générale de la partition active et quelles parties en sont remplies de données. Les deuxièmes et troisièmes indicateurs montrent les positions des barres et des pages dans la dimension générale de la partition.

Si des symboles de section sont écrits dans la partition, ces symboles sont également reflétés dans le navigateur.

Des carets dans la partition sont synchronisés avec des carets dans le navigateur, permettant l'identification facile des positions et un mouvement rapide sur eux en utilisant le navigateur.

3.24. Raccourcis clavier (Hot keys)

Basculer entre fichiers et panneaux.

- **Alt+0, Alt+1...** - Activer le premier fichier, second fichier...
- **Alt+N** - Activer le panneau 
- **Alt+S** - Activer le panneau 
- **Alt+E** - Activer le panneau 
- **Alt+T** - Activer le panneau 
- **Alt+C** - Activer le panneau 
- **Alt+I** - Activer le panneau 
- **Alt+K** - Activer le panneau 
- **Alt+D** - Activer le panneau 
- **Alt+P** - Activer le panneau 
- **Alt+G** - Activer le panneau 
- **Alt+M** - Activer le panneau 
- **Alt+V** - Activer le panneau 

Se déplacer dans la portée.

- **Gauche** – Vers la note précédente
- **Droite** – Vers la note suivante
- **Haut** – Portée au dessus
- **Bas** – Portée en dessous
- **Alt+Ctrl+Haut** - Monte la position curseur de 1/2 pas
- **Alt+Ctrl+Bas** – Descend la position curseur de 1/2 pas
- **Home** – Aller à la première note dans la portée courante
- **End** - Aller à la dernière note dans la portée courante
- **Ctrl+Home** – Aller à la première note de la page
- **Ctrl+End** - Aller à la dernière note de la page
- **PgUp** – Aller à la première mesure de la page précédente
- **PgDn** – Aller à la dernière mesure de la page suivante
- **Ctrl+PgUp** - Aller à la première mesure de la première page
- **Ctrl+PgDn** - Aller à la première mesure de la dernière page
- **Ctrl+Shift+0..9** – Bascule à la marque n
- **Ctrl+0..9** – Aller à la marque n

Supprimer

- **Delete** – Efface la(les) note(s) à la position courante ou les notes et symboles marqués
- **BackSpace** – Efface la note devant la position courante

Modifier la portée

- **Ctrl+Gauche** – Décale la note ou le symbole marqué (ou la note à la position courante) vers la gauche

- **Ctrl+Droit** - Décale la note ou le symbole marqué (ou la note à la position courante) vers la droite
- **Ctrl+Haut** – Monte les notes ou symboles sélectionnés (ou la note à la position courante) de 1/2 pas
- **Ctrl+Bas** – Descend la note ou le symbole sélectionné (ou la note à la position courante) de 1/2 pas
- **Alt+Gauche** - Augmente la taille des notes et des symboles choisis (par exemple le « *crescendo* »)
- **Alt+Droite** - Diminue la taille des notes et des symboles choisis (par exemple le *crescendo* »)
- **Alt+Haut** - Augmente le taille des symboles choisis (par exemple « *arpège* »)
- **Alt+Bas** - Diminue la taille des symboles choisis (par exemple « *arpège* »)
- **Maj+Haut** – Oriente vers le haut la queue des notes choisies (ou des notes à la position actuelle) ou l'orientation des symboles sur la portée (exemple *Fermata*)
- **Maj+Bas** – Oriente vers le bas la queue des notes choisies (ou des notes à la position actuelle) ou l'orientation des symboles sur la portée (exemple *Fermata*)
- **Ctrl+Maj+Gauche** - Décale à gauche la position graphique de quelques symboles (exemple « *rythme* »)
- **Ctrl+Maj+Droite** - Décale à droite la position graphique de quelques symboles (exemple « *rythme* »)
- **Alt+Maj+Gauche** - Augmente la largeur graphique de quelques symboles (exemple « *crescendo* »)
- **Alt+Maj+Droite** - Diminue la largeur graphique de quelques symboles (exemple « *crescendo* »)

Déplacement de portée

- **Ctrl+Maj+Haut** – Si plus de une portée, décale la portée courante au dessus d'une autre
- **Ctrl+Maj+Bas** - Si plus de une portée, décale la portée courante au dessous d'une autre

Défaites les opérations

- **Ctrl+Z** - Défaites la dernière opération (undo)
- **Maj+Ctrl+Z** - Refaites la dernière opération (redo)

Opérations de copies

- **Ctrl+X** - Copiez dans le presse-papiers les symboles ou les notes choisis depuis la position actuelle et supprimez les de la partition (**couper**)
- **Ctrl+C** - Copiez dans le presse-papiers les symboles ou les notes choisis depuis la position actuelle, sans suppression (**copier**)
- **Ctrl+P** - Insérez les notes et les symboles depuis le presse papier à la position actuelle du curseur

Si la page notes est en activité :

- **Q** – Active le bouton « *pointeur* »
- **W** - - Commute le mode de saisie « *entrée rapide* » > « *entrée unique* » > « *entrées multiples* »
- **E** - Active le bouton « *effacement* »
- **C** - Active le bouton « *clef* »
- **X** - Active le bouton « *armure* » (« *ton* »)
- **Z** - Active le bouton « *de signature de temps* » (« *mesure* »)
- **I** - Active le bouton « *rythme* » (« *tempo* »)
- **Y** - Active le bouton « *triolet* »
- **V** - Active le bouton « *appogiatures* »
- **N** - Presse le bouton « *note* » ... « *1/64 note* ». répéter pour changer la valeur de la note
- **P** - Presse le bouton « *silence* »... « *1/64 silence* »
- **1..7** - Presse le bouton « *note* »... « *1/64 note* »
- **J** - Active le bouton « *Duolet, triolet, quadrolet.* »
- **T** – Active le bouton « *trémolo* »
- **U** – Active le bouton « *point* » > « *double point* »
- **B** - Active le bouton « *Bémol* » - > « *Double-Bémol* »
- **D** - Active le bouton « *dièse* » - > « *Double-Dièse* »
- **R** - Active la sélection « *Bécarre* » - > « *Bécarre-Bémol* » - > « *Bécarre-Dièses* »
- **S** – Active le bouton « *staccato* »
- **O** – Active le bouton « *Portamento* »

- **H** – Active le bouton « open hat » > « demi open hat »
- **F** – Active le bouton « Fall up-down » (« Chute »)
- **M** – Active le bouton « note de percussion »
- **K** – Active le bouton « note vide »
- **L** – Active le bouton « liaisons » (« Slur,Liga »)

Si la page de « symboles »  est en activité :

- **Q** - Active le bouton « pointeur »
- **W** – - Commute le mode de saisie « entrée rapide » > « entrée unique » > « entrées multiples »
- **E** - Active le bouton « effacement »
- **C** - Active le bouton « crescendo »
- **D** - Active le bouton « diminuendo »
- **N** - Active le bouton « fin de section » > « fin de composition »
- **X** – Active le bouton « Début de répétition » > « fin de répétition »
- **K** - Active le bouton « coda »
- **O** - Active « Octave supérieure » (« Ottava Alta ») > « Octave inférieure » (« Ottava Bassa »)
- **F** - Active le bouton « forte » > « Fortissimo » > « Forte-Fortissimo »
- **P** - Active le bouton « piano » > « Pianissimo » > « Piano-Pianissimo »
- **Z** - Active le bouton « FortePiano » > « Mezzopiano » > « Mezzoforte »
- **S** - Active le bouton « Forzando » > « SForzando » > « SForzato » > « Extraforzato »
- **I** - Active le bouton « arpège »
- **H** - Active le bouton « main vers le bas » > « main vers le haut »
- **T** - Active le bouton « trille »
- **G** - Active le bouton « Grupetto »
- **M** - Active le bouton « Mordent »
- **B** - Active le bouton « parenthèse »
- **A** – Active le bouton « accent » (« Acceptus »)
- **L** - Active le bouton « pédale basse » > « pédale haut »

Si la page des accords  est en activité :

- **R** - Commute le mode de saisie «ajout d'accords/« ajout de doigté de guitare »/« ajout des accords définis »
- **U** - Commute le placement des accords définis ou les doigtés « au-dessus de »/ «sous la ligne des notes » (ajout des accords définis ou des diagrammes)
- **+**, **-** - change le durée des notes (ronde..1/64) (addition de accords)
- **N** - Changez la note principale (C...B)
- **N** - Changez le base des notes (5..13)
- **B** - Active le bouton « Bémol) »
- **D** - Active le bouton « Dièse»
- **I** - Active le bouton « mineur (Minore) »
- **J** - Active le bouton « majeur (Maggiore) »
- **S** - Active le bouton « Sus »
- **O** - Presse le bouton « omettre »
- **A** - Active le bouton « ajouter portée »

Si la page des intervalles  est en activité :

- **R** - Active le bouton « accord »
- **N** - Change la direction de l'intervalle
- **D** - Change le durée de note (ronde...1/64). Les répétitions de la touche font un cycle dans les valeurs de notes.
- **+**, **-** - change le durée des notes (ronde...1/64)
- **O** - Change le numéro des octaves (0..5)
- **U** - Active le bouton «point » > « double point »
- **J** - Presse le bouton «Duolet, triolet, quadrolet. »
- **T** - Active le bouton « trémolo »

Si la page dessin  est en activité :

- **Q** - Active le bouton « Pointeur »
- **W** -- Commute le mode de saisie « entrée rapide » > « entrée unique » > « entrées multiples »
- **E** - Active le bouton « effacement »
- **T** - Active le bouton « textes »
- **N** - Active le bouton « inscription »
- **K** - Active le bouton « paroles »
- **L** - Active le bouton « ligne » > « flèche »
- **R** - Active le bouton « rectangle » > « remplir rectangle »
- **P** - Active le bouton « ellipse » > « remplir ellipse »
- **I** - Active le bouton « image »
- **A** - Active le bouton « arc »
- **P** - Active le bouton « camembert » > « Remplir camembert »
- **S** - Active le bouton « segment » > « remplir segment »

Si la page piano  est en activité :

- **Haut, Bas** - changement de la durée des notes ajoutées par le clavier (entier, 1/2, 1/4...)
- **Gauche, Droite** - change l'octave actuelle du clavier (0. 9)
- **CTRL +, Haut, Bas, Gauche, Droite** – déplacez la note dans la portée
- **C, D, E, F, G, A, B** - ajoute la note
- **Maj+C, Maj+D.** – Augmentation, diminution d'un demi-ton de la note,
- **barre d'espace** - ajoutez un silence de durée courante
- **R** - Active le bouton « accord »
- **N** - Active le bouton « note »
- **P** - Active le bouton « silence »
- **U** - Active le bouton « point » > « double point »
- **J** – Active le bouton « Duolet, triolet, quadrolet. »
- **T** - Active le bouton « trémolo »
- **M** - Active le bouton « note de percussion »
- **K** - Active le bouton « note vide »

• si la page clavier  est en activité :

- **1..7** - Change la durée de note (ronde..1/64)
- **barre d'espace** - ajoutez le silence
- **I** – Active le bouton « Duolet, triolet, quadrolet »
- **O** - Active le bouton « liaisons » (« Slur,Liga »)
- **P** - Active le bouton « staccato »
- **{** - active le bouton « Portamento »
- **}** – Active le bouton « trémolo »
- **K** – Active le bouton « Bémol » - > « Double-bémol »
- **L** - Active le bouton « Bécarré » - > « Bécarré-Bémol » - > « Bécarré-Dièses »
- **:** - Active le bouton « Dièse » - > « Double-dièse »
- **.** - Active le bouton de « point »
- **<** - décalage d'octaves
- **>** - décalage d'octaves

Quand en mode enregistrement avec la fenêtre « enregistrement » ouverte:

- **E** - Active le bouton « en temps réel »
- **O** - Active le bouton « métronome »
- **H** - Active le bouton « deux mains »
- **R** - Active le bouton « accord »

- **N** - Active le bouton « note »
 - **P** - Active le bouton « silence (Pause) »
 - **U** - Active le bouton « point » > « double point »
 - **J** - Active le bouton « Duolet, triolet, quadrolet. »
 - **T** - Active le bouton « trémolo »
 - **M** - Active le bouton « de note de percussion »
 - **K** - Active le bouton « note vide »
 - **1..7** – Détermine la durée des boutons de « note »...à «1/64 note »
 - **+, -** - changent la durée des notes (de ronde ..à 1/64)
-

4. Références

4.1. Outils de composition

4.1.1. Création d'une nouvelle composition

- Commande de menu principal : « Fichier » | « Nouveau ».
- Presser le bouton « nouveau » sur la barre-outils.

Définir les propriétés principales de la composition musicale dans le dialogue ouvert ([voyez « Créer une nouvelle composition »](#)).

4.1.2. Ajouter une partie

- Menu principal, choisir : « Composition » | « Partie » | « Ajoutez partie ».
- presser le bouton droit de la souris dans la fenêtre de projet. Choisir « Ajouter partie » du menu de contexte.

4.1.3 Suppression d'une partie

Activez la partie désirée dans la fenêtre de projet.

- Menu principal, choisir : « Composition » | « Partie » | « Effacer partie ».
- presse le bouton droit de la souris dans la fenêtre de projet. Choisir l'article « Effacer partie » du menu de contexte.

4.1.4. Changer les propriétés de partie

Activez la partie désirée dans la fenêtre de projet.

- Menu principal, choisir : « Composition » | « Partie » | « Propriétés de partie ».
- Presser le bouton droit de la souris dans la fenêtre de projet. Choisir l'article « Propriétés de partie » à partir du menu de contexte.

Définir les propriétés de la partie dans le dialogue ouvert.

4.1.5. Ajouter une portée à une partie

- Menu principal, choisir « Composition » | « Portée » | « Ajoutez une portée ».
- Presser le bouton droit de la souris dans la fenêtre de projet. Choisir l'article « ajouter une portée » du menu de contexte.

4.1.6. Suppression d'une portée d'une partie

Activez la portée désirée dans la fenêtre de projet ou dans la portée elle-même.

- Menu principal : choisir : « Composition » | « Portée » | « Effacer portée ».
- Presser le bouton droit de la souris dans la fenêtre de projet. Choisir l'article « Effacer portée » du menu de contexte.

4.1.7. Changer les propriétés de portée

Activez la portée désirée dans la fenêtre de projet.

- Menu principal, choisir : « Composition » | « Portée » | « Propriétés de portée ».
- Presser le bouton droit de la souris dans la fenêtre de projet. Choisir l'article « Propriétés de portée » à partir du menu de contexte.

Définir les propriétés de la portée dans le dialogue ouvert.

4.1.8. Ajouter une mesure

Placer le curseur dans la mesure au point où vous voulez ajouter les nouvelles mesures en utilisant les touches de déplacement du curseur (gauche, droite, vers le haut de, vers le bas) ou la souris. Les mesures supplémentaires seront insérées après le curseur.

- Menu principal, choisir : « Composition » | « Mesure » | « Ajoute mesure ».
- Ou appuyer sur le bouton droit de la souris, dans la liste de portées et de rangées. Un menu de contexte apparaîtra dans lequel vous pourrez choisir l'article « ajouter mesure ».

Une fenêtre de dialogue apparaîtra où vous pouvez définir le nombre de mesures à ajouter.


4.1.9. Suppression d'une mesure



Placer le curseur (à gauche, à droite, vers le haut de, vers le bas) dans la mesure que vous voulez supprimer.

- Menu principal, choisir : « composition » | « Mesure » | « Effacer mesure ».
- Appuyer sur le bouton droit de la souris dans la fenêtre de projet. Un menu de contexte apparaîtra dans lequel vous pourrez choisir l'article « effacer mesure ».

Définir le nombre de mesures de supprimer dans le dialogue ouvert.

4.1.10. Changement de clef sur une portée


Activez le panneau d'outils  (utilisant la souris ou la touche directe (Alt+N)).

- Appuyez sur le bouton  pour la clef désirée. S'il est nécessaire de définir la clef dans la liste déroulée, pressez la flèche du bouton de clef , et alors choisissez-la parmi la liste. Déplacer le curseur de souris au-dessus de la position désirée dans la portée et appuyez sur le bouton gauche de la souris

Toutes les mesures de la position actuelle à l'extrémité de la partition seront affectées par la nouvelle clef et les notes se transposeront en conséquence.

4.1.11. Changement d'armure


Activez le panneau d'outils  (utilisant la souris ou la touche directe Alt+N).

Pressez la flèche sur le bouton  et choisissez la nouvelle armure dans la liste.

Placer le curseur de souris au-dessus de la position désirée dans la portée et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Cette action affectera toutes les notes qui suivent.

4.1.12. Changement de la marque de mesure (changer la mesure)

Activez le panneau d'outils  (utilisant la souris ou la touche directe Alt+N).

Pressez la flèche sur le bouton  « de marque de mesure » et définir la mesure désirée dans la fenêtre ouverte. Placer le curseur de souris au-dessus de la position désirée dans la portée et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

Toutes les mesures, de la mesure actuelle à l'extrémité de la portée ou à la prochaine marque de mesure seront recalculées à la nouvelle mesure.

4.2. Paramètres de pages






4.2.1. Dimensions du papier

Menu principal, choisir : « [composition](#) » | « [Propriétés de composition](#) ».



Activez l'onglet « page » dans le dialogue ouvert. Les options que vous pouvez changer sont « métrique » (pour des unités de la mesure), « taille de papier », « orientation », et « marges » .

4.2.2. Marges de portée

Placer le curseur (à gauche, à droite, vers le haut, vers le bas) dans la portée désirée.




- Activez le panneau d'outils  (utiliser la souris ou la touche directe Alt+M)
Changez les marges gauche ou droite en utilisant les boutons  « accroître le décalage gauche de portée »,  « accroître le décalage droite de portée »,  « réduire le décalage gauche de portée »,  « réduire le décalage droite de portée »,
- Déplacer l'indicateur de décalage de portée sur l'échelle supérieure de la portée en employant la souris.

4.2.3. Intervalles entre les portées

- Menu principal, choisir « composition » | « Propriétés de composition ». Activez l'onglet « général »
Dans le champ « intervalle », définir l'intervalle minimum entre les portées. Si la case « Alignez les portées verticalement » est cochée, les portées seront automatiquement définies dans la feuille et l'intervalle réel peut être plus grand que le minimum défini.
- Placer le curseur (à gauche, à droite, vers le haut, vers le bas) dans la portée désirée. Activez l'outil « modifier » (utiliser la souris ou la touche directe Alt+M)
Déplacer la portée en haut ou en bas en utilisant les boutons  « décalage de la portée vers le haut »,  « décalage de la portée vers le bas ».
- Utiliser la souris, Déplacer l'indicateur « décalage de portée vers le haut » dans l'échelle gauche de la portée.

4.2.4. Les espaces entre les mesures

Placer le curseur (à gauche, à droite, vers le haut, vers le bas) dans la mesure après laquelle l'ajustement est désiré.

- Activez le panneau d'outils  (utiliser la souris ou la touche directe Alt+M)
Changez l'espace après la mesure actuelle, en utilisant le bouton  « augmenter l'espace après la mesure », ou  « diminuer l'espace après la mesure »
- Déplacer l'indicateur « décalage de mesure » après la mesure dans l'échelle au dessus de la portée en employant la souris.

4.2.5. Sauts de page



Placer le curseur (à gauche, à droite, vers le haut, vers le bas) dans la mesure **après** celle ou le saut de page doit être placé..

Activez le panneau d'outils « Modifier » (utilisant la souris ou la touche directe Alt+M)
Ajoutez ou supprimez le saut de page courant situé après la mesure actuelle en utilisant le bouton « Ajouter saut de page ».



4.2.6. Définir le style d'alignement de mesure.




Placer le curseur (à gauche, à droite, vers le haut, vers le bas) dans la portée désirée ou choisissez les notes dans les portées désirées.

- Activez le panneau d'outils  « modifier » (utilisant la souris ou la touche directe Alt+M)
Actionner le bouton  « style d'alignement de mesure » pour définir le style courant.
Pressez la flèche du bouton pour définir d'autres styles. Dans la fenêtre ouverte vous pouvez définir les propriétés nécessaires pour les portées choisies. Cette action maîtrise le nombre de mesures par ligne.

Si vous désactivez la fonction dans la boîte (décocher le bouton), les paramètres viendront des propriétés de composition « [Propriétés de composition](#) »


4.3. Travailler avec des notes

4.3.4. Ajouter une note


- Activer le panneau d'outils  (utilisant la souris ou la touche directe Alt+N).
Appuyez sur le bouton de la durée de note que vous désirez de note. Déplacer le curseur de souris au-dessus de la position désirée dans la portée et appuyez sur le bouton de souris gauche. Si le programme est en mode  « à entrées multiples », vous pouvez ajouter une autre note de la même durée. Pour choisir de nouvelles durées, vous pouvez presser les touches 1, 2... 6 , clés qui correspondent aux durées 1, 1/2... 1/64, ou appuyer sur le bouton droit de la souris et choisir la durée désirée à partir du menu de contexte.
- Placer le curseur sur la portée (à gauche, à droite, vers le haut, vers le bas). Définir le ton actuel de la note (clés Ctrl+Alt+Up, Ctrl+Alt+Down). Appuyez sur la touche Entrée et puis pressez les touches 0, 1, ...6 , correspondant à la durée 1, 1/2,... 1/64.
- Activer le panneau piano  (utilisant la souris ou la touche directe Alt+P). Activez le bouton « note » si ce n'est déjà fait. Cliquez avec la souris sur la clé désirée du piano virtuel. La durée de la note supplémentaire est définie automatiquement quand vous déplacez la souris verticalement au-dessus du clavier. Les boutons de flèches gauches ou droites décalent vers la gauche ou la droite les octaves disponibles et les boutons de flèches en haut ou en bas décalent les durées disponibles..
- Définir la durée de notes supplémentaires en utilisant les clés de Ctrl+Up, de Ctrl+Down, et les octaves désirées utilisant Ctrl+Gauche, et Ctrl+Droit. Pressez les touches de C, D, E, F, G, A, B ou Alt+(C, D, E, F, G, A, B) pour augmenter le ton (altération dièse) ou Shift+C, D, E, F, G, A, B pour l'abaisser (altération bémol).

Après avoir ajouté une note, la mesure sera automatiquement recalculée et l'espace disponible restant dans la mesure sera rempli de silences.


4.3.2. Ajouter un silence

- Activer le panneau d'outils  (utilisant la souris ou la touche directe Alt+N).

Appuyez sur le bouton de « silence » pour la durée désirée dans ce panneau.

Déplacer le curseur de souris au-dessus de la position désirée sur la portée et appuyez sur le bouton de souris gauche. Si le programme est en mode « à entrées multiples » , vous pouvez ajouter immédiatement d'autres silences. Pour changer la durée, pressez les clés 1, 2, ... 6, qui correspondent aux durées 1, 1/2, ... 1/64, ou appuyez sur le bouton droit de la souris et choisir la durée désirée à partir du menu de contexte.


- Placer le curseur sur la portée (clés gauche, droite, en haut, en bas), presser la barre d'espace et puis une des clé 1, 2, ... 6 qui correspondent aux durées 1, 1/2, ... 1/64.



- activer le panneau d'outils  (utilisant la souris ou la touche directe Alt+P). Appuyez sur le bouton de « silence » si ce n'est fait.

- Avec la souris, cliquez sur la clé désirée du piano virtuel. La durée du silence supplémentaire est automatiquement définie quand vous déplacez le curseur de souris verticalement au-dessus des clés du piano virtuel, des boutons de flèches « en haut » ou « en bas » permettent le défilement parmi les durées disponibles.
- Définir la durée des silences additionnels par les clés Ctrl+haut, Ctrl+bas. Utiliser les touches C, D, E, F, G, A, B.

Après avoir ajouté un silence, la mesure est automatiquement recalculée et remplie avec les silences requis.

4.3.3. Ajouter un triolet






Activer le panneau  (utiliser la souris or la touche directe Alt+N)

Si nécessaire, utiliser le bouton «Triolet»  pour choisir la sorte de bloc (Doublet, Triolet ..). Presser the bouton «Triolet» , et ensuite ajouter les notes (voir [«Ajouter une note»](#)) ou les silences (voir [«Ajouter un silence»](#)).

Si la durée de votre ajout est trop longue pour s'intégrer dans la section de mesure souhaitée, l'addition est ignorée.


4.3.4. Changer le ton

- Placer le curseur (Gauche, Droite, Haut, Bas) sur la note désirée ou choisir note(s). Changer le ton avec Ctrl+haut, Ctrl+Bas.
- Placer la souris sur la note et presser le bouton gauche. Maintenir le bouton gauche enfoncé. Déplacer la note à la position désirée en déplaçant la souris.

- Placer le curseur (Gauche, Droite, Haut, Bas) sur la (les) note(s) désirée(s). Activer le panneau  (utiliser la souris or Alt+M).
Change le ton de la note avec les boutons «Déplacer en haut» , «Descendre» , «Monter d'une octave» , «Descendre d'une octave» . Changer d'un ½ ton par les boutons adéquats (transposition directe ou inverse)

4.3.5. Changer la durée

- Placer le curseur (Gauche, Droite, Haut, Bas) sur la (les) note(s) désirée(s). Changer la durée des notes avec Alt+Gauche, Alt+Droite.
- Placer le curseur (Gauche, Droite, Haut, Bas) sur la (les) note(s) désirée(s).



Activer the panneau  (utiliser la souris ou Alt+M).

Changer la durée de la note avec les boutons «Augmenter la taille» , «Diminuer la taille» 



4.3.6. Changer la position de la note

- Placer le curseur (Gauche, Droite, Haut, Bas) sur la (les) note(s) désirée(s). Changer la position des notes avec Ctrl+Gauche, Ctrl+Droite.
- Simultanément presser et maintenir enfoncés la touche Ctrl et le bouton gauche de souris sur la note, déplacer celle-ci à la position désirée avec la souris.
- Placer le curseur (Gauche, Droite, Haut, Bas) sur la (les) note(s) désirée(s).

Activer le panneau  (avec la souris ou Alt+M).

Changer la position de la note désirée avec les boutons «Déplacer à gauche» , «Déplacer à droite» 

4.3.7. Définir le style pour joindre les notes

- Placer le curseur (Gauche, Droite, Haut, Bas) sur la mesure désirée ou sélectionner les notes dans les mesures désirées.
 - Activer le panneau Modifier  (avec le bouton de souris ou Alt+M).
Presser le bouton «Style de barre de note»  pour définir le style courant.
Vous pouvez choisir d'autres styles en pressant la flèche sur le bouton. Dans la fenêtre ouverte, vous pouvez définir les propriétés voulues pour les mesures choisies.


- Presser le bouton de souris droit dans la partition et activez l'item «Propriétés de mesure». Dans la fenêtre ouverte vous pouvez définir les propriétés voulues pour les mesures choisies.



Si vous désactivez la case (Décochez la case active dans la boîte) pour joindre les notes, les paramètres seront ceux de « [Propriétés de la composition](#) »

4.3.8. Joindre des notes


- Choisir le menu principal « Composition » | « Propriétés de composition ».

Activez l'onglet «Général» dans la fenêtre ouverte. Définir groupement par défaut à «[Mesure entière](#)»

- Grouper des notes isolées
 - Placer le curseur (Gauche, Droite, Haut, Bas) sur la note désirée ou sélectionner la note désirée. Activer le panneau  (utiliser la souris or Alt+M).

Grouper les notes sélectionnée(s), ou séparez ces notes avec les boutons «Joindre notes» , «Disjoindre notes» .

4.3.9. Changer la direction des queues (de notes)

Placer le curseur (Gauche, Droite, Haut, Bas) sur la note désirée ou sélectionner la note désirée. Activer le panneau  (utiliser la souris or Alt+M).

Changer la direction de la queue par les touches [Shift+Haut](#) et [Shift+Bas](#).


- Activer le panneau  (utiliser la souris ou Alt+M).

Changer la directions de la queue avec les boutons «Queue en haut»  et «Queue en bas» .


4.3.10. Changer l'espace entre les notes

- Sélectionner le menu principal «Composition» | «Propriétés de composition». Activer l'onglet «Général». Dans la fenêtre ouverte, définir la propriété «Espace entre les notes».

- Placer le curseur (Gauche, Droite, Haut, Bas) sur la note désirée ou sélectionner la note

Activer le panneau  (utiliser la souris ou Alt+M).



Changer l'espace avant ou après la note désignée avec les boutons  «Accroître l'espace

avant», et  «Réduire l'espace avant»

4.3.11. Changer la position et l'angle des queues (de notes)

Sélectionner une note (si c'est un accord, sélectionner tout l'accord).

Activer le panneau « Modifier »  (utiliser la souris ou Alt+M).

Pour changer la position et l'angle de la queue d'une note ou d'un groupe de notes, utiliser les boutons «Queue vers le haut» , et «Queue vers le bas» .

4.4. Travailler avec les symboles

4.4.1. Ajouter des symboles aux notes

Activer le panneau  (avec le bouton de souris ou Alt+N).

Presser le bouton désiré : «Trémolo» , «Staccato» , «Portamento» , «Bémol» .

- Déplacer le curseur de la souris sur la portée sur la note à laquelle le symbole devrait être ajouté et presser le bouton gauche de la souris.
- Ajouter des notes (voir [«Ajouter une note»](#)). Dans ce cas la note sera ajoutée avec le symbole correspondant attaché.

4.4.2. Ajouter des symboles de portée

Activer le panneau  (avec le bouton de souris ou Alt+S).

Presser (par exemple) les touches «Piano» , «Crescendo» , «Trill» , puis

déplacer le curseur de la souris sur la portée la ou le symbole devrait être ajouté et presser le bouton gauche de la souris.

4.4.3. Ajouter une expression


(Cette option est seulement disponible dans la version « Maestro »).


Activer le panneau  (avec le bouton de souris ou Alt+T).

Pour changer la police d'affichage des expressions, presser le bouton «Font» et définir les paramètres de police dans le dialogue ouvert.

Presser le bouton de l'expression souhaitée. Placer le curseur de souris sur la portée ou l'expression doit être ajoutée et presser le bouton gauche de la souris.

4.4.4. Ajouter des appoggiatures

Activer le panneau  (avec le bouton de souris ou Alt+N)

Presser le bouton «Appogiature» . (Si vous devez définir les paramètres des appoggiatures, presser la flèche sur le bouton.) Déplacer la souris à la position qui nécessite une appoggiature, et

presser le bouton gauche de la souris. Utiliser la même méthode pour ajouter d'autres appoggiatures comme requis.

4.4.5. Ajouter des liaisons (liga)

Activer le panneau  (avec le bouton de souris ou Alt+N).


D'abord, choisir une des liaisons ,  de sorte que le curseur soit prêt à lier les notes ensembles.



Déplacer le curseur de souris sur la première note à lier et cliquer à gauche. Ensuite

- 1) Relâcher le bouton de souris et cliquer sur la seconde note à relier, ou
- 2) Ne pas relâcher le bouton, déplacer le curseur sur la seconde note à relier, et le relâcher.

4.4.6. Changer la position d'un symbole


Sélectionner le(s) symbole(s).

- Changer la position par les touches Ctrl+gauche, Ctrl+Droite.
- Activer le panneau  (avec le bouton de souris ou Alt+M).

Décaler la position du symbole avec les boutons.  « Déplacer à gauche » et  « Déplacer à droite »

4.4.7. Changer la taille des symboles

Sélectionner le(s) symbole(s).


- Changer la taille des symboles avec les touches « Alt+Gauche », « Alt+Droite », « Alt+Haut », « Alt+Bas ».
- Activer le panneau  (avec le bouton de souris ou Alt+M).

Change la taille des symboles avec « Augmenter la taille » , et « Diminuer la taille » .

4.4.8. Sauver les symboles

Choisissez un élément descriptif dans la portée de musique.

- Activez le menu principal « Modèles » | « Symboles » | « Sauver ». Définir les propriétés du symbole dans la fenêtre de dialogue qui apparaît. (Le symbole sera ajouté à la liste des modèles du programme.)

- Activez le menu principal « Modèles » | « Symboles » | « sauver sous ». Définir les propriétés du symbole dans la fenêtre de dialogue qui apparaît. (Le symbole sera enregistré comme un fichier.)
 - Appuyez sur le bouton droit de la souris, curseur sur l'élément descriptif choisi dans la portée et choisissez « Sauver symbole » à partir du menu de contexte.
 - Activez le panneau  avec la souris ou de la touche directe Alt+S. Appuyez sur le bouton « Sauver ». Définissez les paramètres du symbole dans le dialogue qui apparaît. (Le symbole sera ajouté à la liste des modèles du programme.)

4.4.9. Ajouter des symboles à la liste des modèles

- Dans le menu principal, sélectionner « Modèles » | « Symboles » | « Liste de symboles »
- Appuyez sur le bouton « Liste de symboles ». Dans le dialogue qui apparaît, presser le bouton « Ajoutez ». Choisissez le dossier du symbole à ajouter.




4.4.10. Suppression de symboles de la liste des modèles.


Dans le menu principal, sélectionner « Modèles » | « Symboles » | « Liste de symboles » Appuyez sur le bouton « Liste de symboles ». Dans le dialogue qui apparaît presser le bouton « Retirer ». Cela enlève le symbole de la liste ouverte.

4.5. Travail avec des accords

4.5.1. Ajouter un accord.


(Cette caractéristique est disponible seulement dans la version de « maestro »).

- Pour ajouter des accords vous devez d'abord choisir le panneau  avec la souris ou la touche directe Alt+C. Choisissez le bouton  « ajouter texte aux accords définis » suivi de  « ajouter des accords ».

La durée de chaque accord peut être définie en utilisant le bouton de « durée ». 

Pour choisir un accord, appuyez sur un bouton de la liste déroulante des accords (A à G).


Les accords parfaits les plus usités peuvent être ajoutés de la liste de modèles d'accords du côté droit (X, Xm, etc.).

- Choisir le panneau  avec la souris ou la touche directe Alt+G. Choisissez le type de guitare utilisant le bouton « genre de guitare ».



Le doigté d'accord peut être transféré à la guitare utilisant la souris.

4.5.2. Ajouter une définition d'accord

(Cette caractéristique est disponible seulement dans les versions « classique » et « maestro »).

Activez le panneau d'outils  (avec la souris ou la touche directe Alt+C).


Définissez le schéma de l'accord ajouté par les boutons




 « Ajouter des accords » - >  « ajouter textes aux accords ».


- Presser les boutons sur la liste principale des accords.
- Presser le bouton pour la liste étendue des accords.

4.5.3. Ajouter un diagramme de guitare

(Cette caractéristique est disponible seulement dans la version « maestro »).


• Pour ajouter des accords vous devez d'abord choisir le panneau  (avec la souris ou la touche directe Alt+C)

Choisissez  « ajouter textes aux accords » - >  « Ajouter des accords » - >  « ajout de diagramme »

Pour choisir un accord, appuyez sur les boutons sur la liste principale des accords (A à G). Quelques cadres peuvent être ajoutés au départ de la liste des modèles de cadre du côté droit ou en appuyant sur un bouton sur le panneau  et en définissant le diagramme manuellement.


4.5.4 Sauver des accords

Marquez tout l'accord sur la portée (en surbrillance).

- Choisissez dans le menu principal : « Modèles » | « Accords » | « Sauver ». Définissez les propriétés de l'accord dans le dialogue ouvert. L'accord sera ajouté à la liste des modèles du programme.
- Choisissez la commande du menu principal « Modèles » | « Accords » | « Sauver sous » . Définissez les propriétés de l'accord dans le dialogue ouvert. L'accord sera enregistré comme fichier.
- Appuyez sur le bouton droit de la souris sur l'accord (sur la portée) et choisissez « Sauver accord » dans le menu de contexte.
- Activez le panneau d'outils  utilisant la souris ou la touche directe Alt+C.

Appuyez sur le bouton de « Sauver l'accord ». Définissez les propriétés de l'accord dans le dialogue ouvert. L'accord sera ajouté à la liste des modèles du programme.


4.5.5. Ajouter un accord à la liste des modèles

Activez le panneau d'outils  avec la souris ou la touche directe Alt+C.

Appuyez sur le bouton de « Tous les accords ». Pressez le bouton « Ajouter » dans le dialogue ouvert. Choisissez le fichier contenant l'accord pour l'addition.


- Choisissez dans le menu principal « Modèles » | « Accords » | « Liste de accords » | « Ajouter ». Choisissez le fichier contenant l'accord à ajouter.








4.5.6. Enlever un accord de la liste des modèles







- Activez le panneau d'outils  avec la souris ou la touche directe Alt+C.
Appuyez sur le bouton « Tous les accords ». Pressez le bouton « Enlever » dans le dialogue ouvert. Enlevez l'accord de la liste ouverte.
- Choisissez dans le menu principal « Modèles » | « Accords » | « Liste des accords ». Enlevez l'accord de la liste ouverte.

4.6. Travail avec des éléments de dessin (description éléments)


4.6.1. Ajouter un élément de description ou de dessin


Activez le panneau d'outils  (utilisant la souris ou la touche directe Alt+D).

Pour définir les propriétés des éléments de description supplémentaires, pressez les flèches des boutons correspondants :  « couleur des textes »,  « couleur des lignes »,  « couleur de remplissage »,  « style des textes »,  « style de ligne »,  « style de remplissage », ou  « largeur de ligne ».







Appuyez sur le bouton  « texte »,  « ligne »,  « pointeur »,  « rectangle »,  « ellipse »,  « image », déplacez le curseur de souris à la position désirée sur la portée et appuyez sur le bouton gauche de souris. Définissez les paramètres pour le « texte » et l'« image » dans le dialogue ouvert.




4.6.2. Ajouter des paroles

Activez le panneau  (utilisant la souris ou la touche directe Alt+D).

Appuyez sur le bouton  « Paroles », déplacez le curseur de souris à la position désirée sur la portée et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Dactylographiez la première syllabe. Pour écrire la prochaine syllabe, appuyez sur la touche « espace » ou « - ».







4.6.3 Changer des éléments de description



- Cliquez le bouton droit de la souris sur l'élément de description ( « texte » ou  « image ») que vous souhaitez changer. Dans le menu de contexte, choisissez « Editer le texte » ou « Modifier l'image ». Définissez les nouvelles propriétés dans le dialogue ouvert.
- Activez le panneau  (utilisant la souris ou la touche directe Alt+D). Choisissez les éléments de description sur la portée. Définissez les propriétés des éléments pour :  « couleur des textes »,  « couleur de ligne »,  « couleur de remplissage »,

 « style des textes », « style de ligne »,  « style de remplissage »,  « largeur de ligne » en pressant la flèche sur le bouton correspondant.


Appuyez sur le bouton de la propriété désirée « couleur des textes », de la « couleur de ligne », etc.

- Activez le panneau  en utilisant la souris ou la touche directe Alt+M.




Choisissez les éléments de description sur la portée. Changez la position ou la taille de ces éléments en utilisant les boutons  « déplacer vers le haut »,  « descendre »,  « déplacer à gauche »,  « déplacer à droite »,  « augmenter de taille »,  « diminuer la taille »

Les boutons  « alignement horizontal », et  « alignement vertical » permettent d'aligner le texte horizontalement ou verticalement, par exemple, en écrivant des paroles.

4.6.4. Alignement des textes

Activez le panneau  en utilisant la souris ou la touche directe Alt+D.

Choisissez le texte sur la portée.

Appuyez sur le bouton pour l'alignement désiré :  « alignement à gauche »,  « alignement à droite » ou  « centrage ».

4.6.5. Orientation des textes

(Cette caractéristique est disponible seulement dans la version « maestro »).

Activez le panneau  (en utilisant la souris ou la touche directe Alt+D).




Choisissez le texte sur la portée.

Pour définir l'orientation, pressez la flèche sur le bouton  « orientation ». Pour activer, appuyez sur le bouton  « orientation ».

4.7. Modifier les voix



4.7.1. Ajustement de la dynamique de voix

Choisissez les notes ayant besoin d'ajustement.

Activez le panneau d'outils  avec la souris ou la touche directe Alt+M.
Pressez la flèche sur le bouton  et ajuster les paramètres dynamiques dans la fenêtre ouverte.
Appuyez sur le bouton  « Editeur de dynamique »

4.7.2. Editeur de volume d'une voix

(Cette caractéristique est disponible seulement dans la version de « maestro »).

Activez le panneau d'outils  utilisant la souris ou la touche directe d'Alt+M.
Appuyez sur le bouton  « d'éditeur de voix ».




Choisissez les notes ayant besoin d'un ajustement de volume de voix.

Augmentez ou diminuez le volume des notes choisies en utilisant Alt+Up, Alt+Down ou Ctrl+Alt+le bouton gauche de la souris.

4.8. Ajustement de l'exécution.



4.8.1. Ajustement des effets de l'exécution

Choisissez les notes ayant besoin d'ajustement.

Activez le panneau  en utilisant la souris ou la touche directe Alt+M.
Pressez la flèche sur le bouton  « calculer les effets » pour ajuster les effets d'exécution.
Pressez le bouton  « calculer les effets » .

4.8.2. Editeur d'exécution (playback)

(Cette caractéristique est disponible seulement dans la version de « maestro »).

Activez le panneau  en utilisant la souris ou la touche directe d'Alt+M.
Appuyez sur le bouton  « éditeur de playback ».

Choisissez les notes ayant besoin d'ajustement. Changez la position de durée ou de début des notes utilisant les touches Alt+gauche, Alt+Droite, Ctrl+gauche, Ctrl+Droite.

