

FINALE POUR WINDOWS ET MACINTOSH

© Copyright 2008 MakeMusic, Inc. Tous droits réservés.

Première impression en français, Mars 2009

U.S. Patent Numbers 4,945,804 et 4,960,031 et 5,396,828

Traduction française

IPE Music

Copyright et propriété intellectuelle de la traduction

IPE Music

MakeMusic®, Finale®, Finale Allegro®, Finale PrintMusic!®, Finale NotePad®, FinaleScript®, Human Playback®, TempoTap™ et HyperScribe® sont des marques déposées enregistrées de MakeMusic Inc. et ses licenciés.

ENIGMA Music Publishing Toolkit ©1987-2008 MakeMusic Inc. et de ses licenciés. Tous droits réservés.

Iceberg Copyright © 2004-2008 Stéphane Sudre, tous droits réservés, et les contributeurs de NullSoft Scriptable Install System©1995-2008. Les logiciels utilisés pour installer Finale.

Portions ©1984-2008 FairCom Corporation. Tous droits réservés.

SmartScore et MIDISCAN sont des marques déposées de Musitek Music Imaging Technologies.

Microsoft, Windows and Windows XP sont des marques déposées enregistrées de Microsoft Corporation.

Apple and Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.

Tous les autres noms de produits ou marques sont déposés par les auteurs et sociétés respectives.

makemusic®

7615 Golden Triangle Drive Suite M

Eden Prairie MN 55344-3848

952.937.9611

800.843.2066

FAX 952.937.9760

Customer Support 952.937.9703

Sommaire

Avant de commencervii

Merci d'avoir choisi Finale ! vii

A propos de ce livre vii

Installation pour Windows ix

Installer Finale ix

Préparation pour l'impression x

Configurez votre système MIDI x

Démarrer Finale xi

La boîte de dialogue Configuration MIDI xii

Installation pour Macintosh xiii

Installer Finale xiii

Préparation pour l'impression ix

Configurez votre imprimante : xiv

Configurez votre système MIDI xiv

Configurer le MIDI sous OS X xv

Démarrer Finale xvii

La boîte de dialogue Configuration MIDI xviii

Configurer le MIDI sous OS X xviii

Apprendre Finale xix

Quelques précisions de terminologie xix

Ordre simplifié des étapes xx

Leçon 1a : Entrée simple 1

Créer une nouvelle partition avec l'assistant Créateur de partition 1

Entrer des notes avec l'outil Entrée simple 7

Altérations 16

Accords 18

n-olets 19

Sommaire

Changer la tonalité, l'indication de mesure et la Clé	20
Ajout de mesures	21
Choisir un mode d'affichage	22
Enregistrer votre travail	24
Leçon 1b : Entrée Speedy	25
Un mot sur le MIDI	25
Le clavier français sur un ordinateur portable (Macintosh)	25
Créer une nouvelle partition à partir d'un gabarit	25
Entrée Speedy	26
Éditer avec Entrée Speedy	30
Travailler les accords	31
Altérations	31
n-olets	32
Insérer des notes ou des silences	35
Saisir de la musique : Entrée Speedy	37
Sélectionner plusieurs mesures en "Maj-cliquant"	38
Copier de la musique vers des cibles non-visibles	39
Supprimer des mesures	39
Effacer de la musique	40
Autres fonctions de Entrée Speedy	40
Lecture	41
Choisir le tempo initial	43
Leçon 1c : HyperScribe - Noter en jouant	45
Introduction à HyperScribe	45
Créer un nouveau Style de partition	46
Métronome et battement	47
Transcription d'une gamme (avec clic)	47
Transcrire une mélodie (avec une pulsation donnée)	49
Enregistrer de l'Audio (Optionnel)	51
Définir l'Indication de mesure et les Groupes de ligatures	51
Transcrire un jeu à deux mains avec HyperScribe	52
Leçon 2 : Vers plus de notation	57

Changer la tonalité	57
Changer l'Indication de mesure	58
Entrer des paroles : écrire dans la partition	59
Entrer des paroles : assignation par clic	62
Assigner des paroles	63
Ajouter un second couplet	64
L'outil Reprise	66
Accords chiffrés (partie optionnelle)	68
Polyphonie : écrire sur plusieurs voix	70
Leçon 3 : Articulations et expressions	77
Articulations et Expressions de base	77
Ajouter un phrasé	80
Outil Sélection	81
Méta-outils : inscrire plusieurs articulations	81
Expressions : créer vos propres expressions	85
Travailler avec les catégories d'expression	87
Les touches flèches	89
Indications influençant la lecture	89
Listes de portée	89
Copier et coller des expressions	91
Utiliser les bibliothèques	92
Leçon 4 : Mise en page et impression	95
Disposition des mesures	95
Mesures de levée (anacrouses)	96
Espacement de la musique	97
Diagramme des temps	98
L'outil Mise en page	99
Tournes (sauts de page)	102
Insérer ou supprimer des Systèmes	103
L'outil Réduire/Agrandir	103
L'outil Texte	106
L'outil Graphique	108

Sommaire

Impression 111

Leçon 5 : Travailler avec les portées et parties séparées ... 113

Clés et Noms de portées 113

Sélection partielle de mesures, Transposer une région 116

Masquer des portées (jeux de portées) 117

Insérer des portées 118

Instruments transpositeurs 118

Styles de portées 119

Optimiser les systèmes 120

Parties Séparées 124

Leçon 6 : Lecture 129

Assigner les canaux et les instruments MIDI 129

Utiliser Aria Player avec Garritan Personal Orchestra 133

Le Mixeur 135

Human Playback 137

Enregistrer un Tempo 138

L'outil MIDI 139

Créer un decrescendo 141

Éditer des vélocités 145

Modifier les durées de note (Début et fin de note) 147

D'autres utilisations des vélocités et de durées de note 150

Modifier des Données continues MIDI 151

Supprimer ou copier des Données de l'outil MIDI 154

Expressions : définir pour la lecture 155

Créer une indication de tempo intelligente 158

Pour une lecture qui "swingue" 159

Synchroniser Finale à de la Vidéo 160

Leçon 7 : Tablatures de guitare et instruments à frette ... 163

Créer une tablature de guitare 163

Copier de la musique vers et depuis une tablature 164

Changer la corde et le numéro de frette 166

Entrer directement dans une portée en tablature	166
Entrer des glissements, des bendings et des trémolos	169
Hammer-ons, Pull-offs et autres indications	171
Entrée avec une guitare MIDI (partie optionnelle)	172
Trucs et astuces pour les tablatures	175
Leçon 8 : Notation professionnelle	177
Les Outils spéciaux : personnalisation des hampes et des ligatures	177
Numérotation des mesures	183
Le Créateur de forme	186
Scanner de la musique	189
Configurations de percussion	190
Travailler à partir de gabarits	193
Comment bien exploiter Finale	193
Modifier le fichier Maestro Default Font	193
Enregistrer de nouveaux gabarits	194
Étapes dans la saisie	195
Gagner du temps : minimiser les calculs d'écran	196
Utiliser les raccourcis clavier	196
Macros	197
Les liens avec le reste du monde	198

Sommaire

Avant de commencer




MERCI D'AVOIR CHOISI FINALE !

Finale est un logiciel très puissant, intégrant des fonctions de transcription, de notation, de lecture, d'édition et de publication musicale qui met à votre disposition un traitement de texte, un logiciel de dessin, un séquenceur, ainsi que des fonctions avancées de mise en page. Finale possède toute la puissance dont vous avez besoin pour de magnifiques partitions et une interprétation Audio/MIDI de qualité. Plus facile que jamais à utiliser, ce logiciel vous aidera dans vos productions musicales, jouées et imprimées, et rendra votre travail plus efficace et plus rapide.

La boîte de Finale contient :

- Le Livre Installation et Leçons
- L'Aide-mémoire
- Le CD-ROM Finale

A PROPOS DE CE LIVRE

Dans ces pages, vous allez apprendre comment travailler tout de suite avec Finale. Nous allons aborder toutes les bases dont vous avez besoin pour vous lancer rapidement : installation du logiciel, entrée de la musique, impression de la partition et bien d'autres sujets. Les versions Windows et Macintosh de Finale sont suffisamment similaires pour que les instructions concernant les deux plates-formes soient réunies dans un même volume. Seules les instructions d'installation, spécifiques à chaque plate-forme, figurent dans deux chapitres séparés. En dehors de ces deux chapitres, ce livre concerne les deux plates-formes. Les différences éventuelles seront indiquées par des instructions séparées entre parenthèses (la plupart de ces différences sont des combinaisons de touches :  pour Windows,  ou  pour Macintosh).

Tout au long de ce livre, vous trouverez des références ou des liens vers d'autres sujets. LA PLUPART DES LIENS ONT CETTE APPARENCE. Si vous lisez ce livre avec Acrobat Reader, vous pouvez cliquer sur le lien pour aller à cette partie du livre ou de la Documentation (un fichier PDF de ce livre se trouve dans le dossier Finale/Documentation). Si vous lisez la version imprimée, allez simplement à la partie en question.

Tout au long de ce manuel, vous trouverez des boîtes d'astuces, dont une est montrée à droite. Ces boîtes d'astuces contiennent des conseils et des astuces utiles en rapport avec le texte où elles se trouvent.

Les boîtes d'aide ont cette apparence. Vous y trouverez des astuces et des conseils très pratiques.

Apprendre à utiliser Finale n'est pas difficile. Bien que ce logiciel propose des centaines de fonctions et d'options, il est tout à fait possible d'ignorer celles que vous n'utiliserez jamais. Vous n'avez pas d'instrument MIDI ? Sauter les chapitres concernant le MIDI. Vous n'utiliserez pas les diagrammes de manche de guitare ? Passez au paragraphe suivant. Selon vos habitudes de travail et le genre de

Avant de commencer

musique que vous faites, vous aurez ou non besoin de certaines fonctions. Pour faciliter votre démarrage, nous avons divisé la première leçon en trois parties correspondant aux trois méthodes d'entrée de notes. Si vous n'avez pas de clavier MIDI, sautez la Leçon 1c. Après avoir lu le chapitre 1a, et si vous vous sentez suffisamment à l'aise pour utiliser Entrée simple comme votre méthode principale, sautez la Leçon 1a.

Prenez connaissance du fichier Lisez-moi, que l'installateur de Finale copie sur votre disque dur et installe dans le dossier 'Finale <Version>'. Ce document contient des informations importantes sur Finale qui n'étaient pas disponibles lorsque ce livre a été imprimé.

CARTE D'ENREGISTREMENT/AIDE

Pour profiter de tous les avantages réservés aux utilisateurs enregistrés de Finale, renvoyez votre carte d'enregistrement dûment remplie ou rendez-vous sur le site d'IPE Music, rubrique enregistrement. Il vous sera demandé votre numéro de série (numéro de licence) se trouvant au dos de la couverture du Tutorial et sur la carte de garantie. Si vous effectuez une mise à jour depuis une version antérieure de Finale, utilisez le même numéro de série.

En tant qu'utilisateur enregistré, vous pourrez contacter l'assistance technique d'IPE Music si des solutions ne figurent pas dans ce livre ou dans l'Aide. Le numéro de licence vous alors sera demandé. Dans la plupart des pays hors USA, vous devez contacter votre distributeur pour plus d'informations.

Rappelez-vous qu'une aide complète est toujours à portée de main : dans le menu Aide, choisissez Documentation, puis Sommaire.

Si vous avez un accès Internet, vous pouvez recevoir des informations, lire les réponses aux questions fréquemment posées (FAQ), participer à des forums, et télécharger des mises à jour ou des versions de démonstration, en allant sur le site Web de MakeMusic, <http://www.makemusic.com> ou d'IPE Music, <http://www.ipemusic.com>. Vous pouvez aussi envoyer des questions par courrier électronique à MakeMusic : winsupport@makemusic.com ou macsupport@makemusic.com. MakeMusic peut être joint par fax au (00 1 952) 937 9760, par téléphone au (00 1 952) 937 9703, ou par courrier au 6210 Bury Drive, Eden Prairie, MN 55346-3848, USA. Nous répondrons à toutes les questions des utilisateurs enregistrés (sous le nom communiqué dans la carte d'enregistrement) et indiquant leur numéro de licence.

En plus de l'assistance technique, l'envoi de votre carte d'enregistrement vous permettra de recevoir régulièrement des informations sur les produits, la société et les mises à jour de vos logiciels.

Installation pour Windows

INSTALLER FINALE

Si vous utilisez un Macintosh, passez au chapitre suivant, [INSTALLATION POUR MACINTOSH](#).

L'installation de Finale sur votre disque dur est facile, tant pour la mise à jour d'une version précédente que pour une première installation. Avant de commencer, assurez-vous d'avoir suffisamment de place sur votre disque dur. Une installation complète du programme et des fichiers associés nécessite à peu près 200 méga-octets, mais vous devez savoir que Finale, comme de nombreux autres logiciels, crée et utilise pendant son fonctionnement des "fichiers temporaires" qui sont supprimés lorsque vous quittez le programme. Il est recommandé d'avoir au moins 10 méga-octets d'espace libre sur votre disque pour ces fichiers.

Comme certains programmes de détection de virus peuvent empêcher l'installation correcte de certains fichiers, nous vous recommandons de désactiver temporairement les programmes antivirus. Soyez assurés que votre CD Finale ne contient aucun virus. Si vous installez dans Windows NT, Windows 2000, ou Windows XP Professional, vérifiez que vous êtes connectés en tant qu'Administrateur Système et redémarrez après installation.

L'installateur configure un dossier appelé "Finale <version>" pour le logiciel Finale et les fichiers et dossiers rattachés. Ne modifiez pas cette configuration.

- **Insérez le CD-ROM d'installation dans votre lecteur.**
- **Si le programme d'installation ne démarre pas tout seul, cliquez dans le menu Démarrer et choisissez Lancer.**
- **Tapez d:\installer ("d" représente le lecteur de CD-ROM de votre machine) et cliquez sur OK.** Le programme d'installation démarre le processus.
- **Suivez les instructions sur l'écran tout au long de l'installation.** L'installateur vous permet de choisir les fichiers à installer ainsi que leur dossier de destination. L'installateur propose de créer un dossier appelé "Finale <version>". Dans la plupart des cas, vous pouvez taper Entrée pour confirmer les choix proposés à l'écran.
- **Retirez le CD d'installation de votre lecteur et conservez-le précieusement. S'il arrivait à votre disque dur d'être endommagé, vous pourriez réinstaller Finale à partir de ce CD.**

Si en début d'installation, apparaît le message d'erreur "fichier introuvable" votre lecteur de CD-ROM est peut-être assigné à une autre lettre que D. Essayez d'autres lettres.

Si vous ouvrez un fichier d'une version précédente d'un produit MakeMusic (choisissez Ouvrir dans le menu Fichier, puis naviguez jusqu'au fichier), Finale prend un peu de temps pour le convertir au nouveau format, puis l'ouvre sous le nom de fichier "Sans titre". Si vous enregistrez ce fichier dans la version actuelle de Finale sous son nom d'origine, vous ne pourrez plus l'ouvrir avec une version antérieure de Finale. Il est donc conseillé d'enregistrer ce fichier sous un nom

Installation pour Windows

légèrement différent (par exemple, “Ma Partition” deviendra “Ma Partition 2”), sauf si vous êtes absolument sûr de ne jamais plus avoir besoin de le rouvrir avec une version antérieure de Finale.

PRÉPARATION POUR L’IMPRESSION

Avant de pouvoir imprimer depuis Finale, vous devez configurer Windows pour votre imprimante. Voyez pour cela les manuels d’aide Windows.

Pour en savoir plus sur l’impression depuis Finale, voir IMPRIMER dans l’Aide ou consultez la LEÇON 3 de ce volume.

CONFIGUREZ VOTRE SYSTÈME MIDI

MIDI est l’abréviation de Musical Instrument Digital Interface. C’est un langage commun aux ordinateurs et aux instruments de musique électroniques. Nous supposons que vous connectez un clavier MIDI, bien que vous puissiez utiliser n’importe quel instrument MIDI. Dans ce manuel, “clavier MIDI” fait référence à n’importe quel instrument MIDI.

Nous supposons que votre ordinateur est équipé d’une carte son, qui jouera également le rôle d’interface MIDI et que le gestionnaire (“driver”) adéquat est installé. Si vous utilisez une interface MIDI dédiée, reportez-vous à son manuel d’utilisation pour configurer votre système MIDI. Pour exploiter un système MIDI minimum, vous aurez besoin en plus de votre carte son (et de votre ordinateur) des éléments suivants :

Un clavier MIDI

Un amplificateur et des haut-parleurs, ou un casque

Un câble MIDI

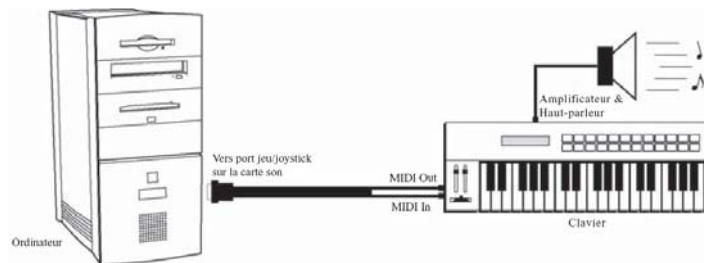
Ce dernier élément, le câble MIDI, est un accessoire optionnel fourni ou non avec votre carte son. Le câble MIDI sert à connecter la plupart des anciens claviers à une interface MIDI. (Certains contrôleurs MIDI n’ont pas besoin de cordon MIDI ou d’interface MIDI externe).

- **Installez votre carte son ou l’interface USB et ses gestionnaires.** Reportez-vous à sa documentation.
- **Installez l’ordinateur, le clavier et l’interface MIDI où vous le souhaitez.** Branchez sur le secteur, mais n’allumez rien pour l’instant.
- **Si vous utilisez une carte son, branchez l’extrémité jeu/joystick du câble MIDI dans l’entrée jeu/joystick de la carte son. Si vous utilisez une interface USB, connectez-la à votre ordinateur avec un câble USB.** Encore une fois, si vous utilisez une interface USB, reportez-vous à sa documentation pour des informations spécifiques.

Installation pour Windows

- **Branchez le câble MIDI marqué MIDI OUT dans la prise MIDI IN de votre clavier MIDI, et le câble MIDI marqué MIDI IN dans la prise marquée MIDI OUT de votre clavier MIDI.** Les prises MIDI d'un clavier MIDI se situent généralement à l'arrière de l'appareil. Le problème le plus fréquent rencontré par les débutants en MIDI concerne cette connexion des câbles. Pour comprendre, il faut penser au chemin que vont emprunter les données MIDI. Les notes que vous jouez quitteront votre clavier par la prise marquée Out, et arriveront jusqu'à l'ordinateur à travers une prise ou un câble marqué In. De la même façon, quand votre ordinateur lit votre musique, les notes quittent l'ordinateur par une prise ou un câble marqué Out et rentrent dans le clavier MIDI par la prise marquée In. Donc, même si cela ne vous paraît pas encore évident, branchez le In dans le Out et vice-versa.

Vos connexions devraient être comme celles schématisées ci-dessous :



- **Allumez tous vos appareils.**
- Si vous constatez que Finale ne répond pas à votre clavier MIDI, vérifiez vos connexions, et consultez le manuel de votre carte son ou de votre interface.

DÉMARRER FINALE

- **Double-cliquez sur l'icône "Lancer Finale <version>" placée sur votre Bureau.** Lorsque vous lancez Finale pour la première fois, vous voyez la boîte de dialogue Enregistrer Finale. Celle-ci continue à apparaître à chaque fois que vous lancez Finale sans qu'il soit enregistré.
- **La boîte de dialogue Configuration MIDI apparaît ensuite.** Vous pouvez choisir ici les machines que vous voulez utiliser pour l'entrée et la lecture MIDI. Vous apprendrez comment configurer le MIDI avec cette boîte de dialogue dans la prochaine partie.
- **Cliquez sur OK.** La Fenêtre de lancement apparaît. À partir de ce point, vous pouvez choisir de commencer une nouvelle partition, de continuer à travailler sur un projet existant ou d'accéder à de la Documentation. Par exemple, choisissez Créateur de partition pour commencer une nouvelle partition personnalisée en spécifiant le titre, les portées, la tonalité, l'indication de mesure et d'autres attributs. Nous expliquerons le Créateur de partition dans le chapitre 1a.

Installation pour Windows

LA BOÎTE DE DIALOGUE CONFIGURATION MIDI

La première fois que vous lancez Finale, la boîte de dialogue Configuration MIDI apparaît. (Elle peut aussi se trouver dans le menu MIDI).

C'est ici que vous indiquerez à Finale quel(s) gestionnaire(s) MIDI vous souhaitez utiliser. Finale commence par explorer votre système et détecte les gestionnaires MIDI déjà installés. Sur la gauche de la boîte de dialogue, sous Entrée MIDI, le logiciel va sélectionner le périphérique d'entrée MIDI présent dans votre ordinateur (par exemple, "Sound Blaster MIDI Input"). Dans la case de droite, le logiciel va sélectionner le SmartMusic SoftSynth (synthétiseur logiciel) de Finale qui est installé avec ce dernier. Vous pouvez facilement choisir un périphérique différent pour entrer ou jouer votre musique. Au moment où vous souhaitez entendre la musique à travers les haut-parleurs de votre ordinateur (qui sont reliés à votre carte son), vous choisirez un périphérique contenant le nom "Synth" or "Synthesizer". Si vous préférez que Finale joue la musique à travers un périphérique extérieur (qui nécessitera ses propres haut-parleurs et amplificateurs), choisissez un périphérique contenant le nom "Sortie MIDI" :

Vous pouvez laisser SoftSynth sélectionné comme sortie MIDI pour lire avec les haut-parleurs de votre ordinateur en utilisant les sons Général MIDI par défaut de Finale. Ou, choisissez parmi les synthétiseurs disponibles sur votre ordinateur



L'illustration suivante vous montre la boîte de dialogue Configuration MIDI convenablement configurée pour la lecture avec les haut-parleurs de votre ordinateur via une carte son. Rappelez-vous que les noms de périphériques ou de gestionnaires changeront selon la carte son ou le périphérique MIDI que vous possédez.

Pour en savoir plus, voyez dans l'Aide [CONFIGURATION MIDI](#).

Vous êtes prêt à commencer l'étude de Finale. Allez directement à la leçon [APPRENDRE FINALE](#).

Installation pour Macintosh

INSTALLER FINALE

Utilisateurs de Windows : voyez le chapitre précédent INSTALLATION POUR WINDOWS ou bien passez ce chapitre.

L'installation de Finale sur votre disque dur est facile, tant pour la mise à jour d'une version précédente que pour une première installation.

Avant de commencer, assurez-vous d'avoir suffisamment de place sur votre disque dur. Une installation complète du programme et des fichiers associés nécessite à peu près 200 méga-octets, mais vous devez savoir que Finale, comme de nombreux autres logiciels, crée et utilise pendant son fonctionnement des "fichiers temporaires" qui sont supprimés lorsque vous quittez le programme. Il est recommandé d'avoir au moins 10 méga-octets d'espace libre sur votre disque pour ces fichiers.

L'installateur configure un dossier appelé "Finale 2008" pour le logiciel Finale et les fichiers et dossiers rattachés. Ne modifiez pas cette configuration.

- **Insérez le disque Finale dans votre lecteur de CD-ROM.** Son icône apparaît sur le Bureau.
- **Double-cliquez sur l'icône du CD.** Le contenu du CD apparaît sur votre écran.
- **Double-cliquez sur l'icône de l'installateur.** On vous demande d'entrer le mot de passe administrateur de votre ordinateur.
- **Entrez votre mot de passe et cliquez sur OK.** La fenêtre de l'installateur de Finale apparaît.
- **Suivez les instructions sur l'écran tout au long de l'installation.** L'installateur vous permet de choisir les fichiers à installer ainsi que leur dossier de destination. L'installateur propose de créer un dossier appelé "Finale <version>". Il est recommandé d'installer tous les fichiers Finale dans ce nouveau dossier. Dans la plupart des cas, vous pouvez taper Retour pour confirmer les choix par défaut.

La nouvelle version de Finale ne perturbera pas l'ancien dossier Finale. Vous pouvez copier vos fichiers et vos morceaux dans le nouveau dossier, puis jeter l'ancien pour libérer de l'espace disque.

Si vous ouvrez un ancien fichier Finale (choisissez Ouvrir dans le menu Fichier, puis naviguez jusqu'au fichier), Finale prend un peu de temps pour le convertir au nouveau format, puis l'ouvre sous le nom de fichier "Sans titre". Si vous enregistrez ce fichier dans la version actuelle de Finale sous son nom d'origine, vous ne pourrez plus l'ouvrir avec une version antérieure de Finale. Il est donc conseillé d'enregistrer ce fichier sous un nom légèrement différent (par exemple, "Ma Partition" deviendra "Ma Partition 2"), sauf si vous êtes sûr de ne jamais plus avoir besoin de le rouvrir avec une version antérieure de Finale.

Installation pour Macintosh

PRÉPARATION POUR L'IMPRESSION

Ces instructions concernent les préparatifs de base pour l'impression depuis Finale ou n'importe quel autre logiciel. Si vous pouvez déjà imprimer depuis un autre logiciel, passez au chapitre suivant. Avant d'imprimer pour la première fois, vous devez indiquer au Macintosh vers quelle imprimante il doit envoyer des données, surtout si vous avez plusieurs imprimantes.

CONFIGUREZ VOTRE IMPRIMANTE :

- **Installez les pilotes OS X de votre imprimante.** Si celle-ci est compatible OS X, vous trouverez les pilotes sur le CD fourni avec elle. Vous pouvez en général également télécharger les pilotes nécessaires depuis le site Web du constructeur. Voir le manuel utilisateur de l'imprimante pour d'autres informations.
- **Naviguez dans le disque dur et choisissez Applications, Utilitaires puis Configuration d'imprimante.** La boîte de dialogue Liste des imprimantes apparaît.
- **Si votre imprimante n'est pas déjà listée, cliquez sur le bouton Ajouter.**
- **Dans la nouvelle fenêtre, choisissez la zone appropriée dans le menu pop-up.**
- **Cliquez sur le nom de votre imprimante et cliquez sur Ajouter.**
- **Quittez Configuration d'imprimante.**

CONFIGUREZ VOTRE SYSTÈME MIDI

MIDI est l'abréviation de Musical Instrument Digital Interface. C'est un langage commun aux ordinateurs et aux instruments de musique électroniques. Nous supposons que vous connectez un clavier MIDI, bien que vous puissiez utiliser n'importe quel instrument MIDI. Dans ce manuel, "clavier MIDI" fait référence à n'importe quel instrument MIDI.

Pour exploiter un système MIDI minimum, vous aurez besoin en plus de votre ordinateur, des éléments suivants :

Un clavier MIDI

Un amplificateur et des haut-parleurs, ou un casque

Deux câbles MIDI

Une interface MIDI et le câble USB correspondant

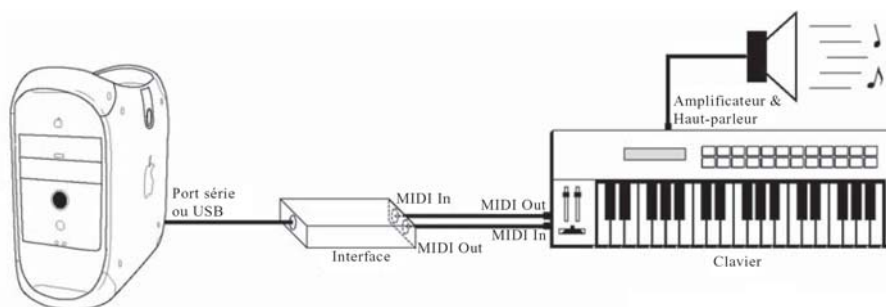
L'interface MIDI est un boîtier qui traduit les signaux venant du clavier MIDI, en signaux compréhensibles par l'ordinateur et vice-versa. Ces interfaces peuvent être simples ou très élaborées. Les plus simples ne sont pas alimentées en courant, et n'ont que deux prises pour un clavier MIDI unique, les modèles plus chers ont de nombreuses prises et fonctions. La plupart des Macintosh ont des

Installation pour Macintosh

prises USB (Universal Serial Bus), le standard permettant de connecter des périphériques “à chaud” c’est-à-dire sans redémarrage.

- **Installez l’ordinateur, le clavier et l’interface MIDI où vous le souhaitez.** Branchez sur le secteur, mais n’allumez rien pour l’instant.
- **Branchez une extrémité du câble de l’interface MIDI dans l’interface. Branchez l’autre extrémité dans la prise USB ou Série à l’arrière du Macintosh.**
- **Branchez le câble MIDI marqué MIDI OUT dans la prise MIDI IN de votre clavier MIDI, et le câble MIDI marqué MIDI IN dans la prise marquée MIDI OUT de votre clavier MIDI.** Les prises MIDI d’un clavier MIDI se situent généralement à l’arrière de l’appareil. Le problème le plus fréquent rencontré par les débutants en MIDI concerne cette connexion des câbles. Pour comprendre, il faut penser au chemin que vont emprunter les données MIDI. Les notes que vous jouez quitteront votre clavier par la prise marquée Out, et arriveront jusqu’à l’ordinateur à travers une prise ou un câble marqué In. De la même façon, quand votre ordinateur lit votre musique, les notes quittent l’ordinateur par une prise ou un câble marqué Out et rentrent dans le clavier MIDI par la prise marquée In. Donc, même si cela ne vous paraît pas encore évident, branchez le In dans le Out et vice-versa.

Vos connexions devraient être comme celles schématisées ci-dessous :



- **Allumez tous vos appareils.**

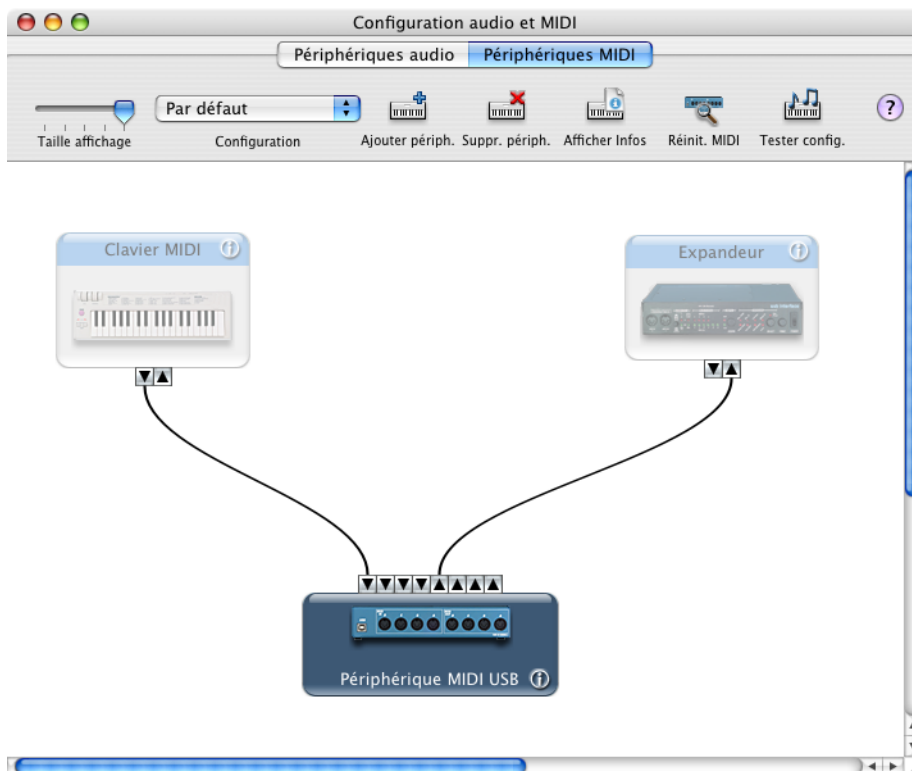
Votre système MIDI est maintenant configuré. Pour nommer une machine MIDI ou configurer d’autres réglages, allez directement à [CONFIGURER LE MIDI SOUS OS X](#). Si vous ne souhaitez pas nommer une machine MIDI ou effectuer d’autres réglages, vous pouvez aller à [DÉMARRER FINALE](#).

CONFIGURER LE MIDI SOUS OS X

Vous pouvez utiliser les utilitaires disponibles sur votre ordinateur pour configurer vos machines MIDI en suivant les étapes suivantes.

Installation pour Macintosh

- Naviguez dans votre disque dur et choisissez **Application, Utilitaires, Configuration audio et MIDI**. La boîte de dialogue Configuration audio et MIDI apparaît. Nous allons maintenant ajouter de nouvelles machines.
- Cliquez sur l'onglet **Périphériques MIDI**. Configuration audio et MIDI recherche les matériels et logiciels MIDI. Après la recherche, votre interface MIDI apparaît.




- Dans la barre de boutons, cliquez sur **Ajouter périph.** pour ajouter un nouveau périphérique dans la fenêtre en-dessous. Si nécessaire, faites glisser la nouvelle icône de sorte qu'elle ne se superpose pas à une autre.
- Double-cliquez sur l'icône du nouveau périphérique. La fenêtre de propriétés du nouveau périphérique externe apparaît.
- Entrez un nom, puis sélectionnez ou entrez le constructeur et le modèle. Si plus d'options sont nécessaires, cliquez sur la flèche **Plus d'infos**.
- Cliquez sur **Appliquer et fermez la fenêtre**. Répétez les quatre dernières étapes pour toutes les autres machines. Nous allons maintenant connecter de nouvelles machines à l'interface.

Installation pour Macintosh

- Si vous utilisez un contrôleur comme entrée MIDI, faites glisser la flèche sortante du contrôleur MIDI sur la flèche entrante de l'interface MIDI.
- Si vous utilisez un module de sons pour la lecture, faites glisser la flèche sortante du module de sons sur la flèche entrante de l'interface MIDI.
- Si vous utilisez une machine comme un clavier MIDI pour l'entrée et la lecture, connectez la flèche sortante de la machine MIDI sur la flèche entrante de l'interface MIDI, puis la flèche entrante de la machine MIDI sur la flèche sortante de l'interface MIDI.

Maintenant, pour vous assurer que votre périphérique externe est installé correctement sur votre ordinateur, nous allons tester la configuration MIDI.

- Cliquez sur l'icône "Tester config.", en haut à droite. Le curseur se transforme en deux notes noires.
- Cliquez sur la flèche  en haut de l'icône du périphérique à tester. Votre ordinateur envoie un message au périphérique MIDI. La led de sortie s'illumine sur votre interface MIDI et/ou un son est joué sur votre périphérique MIDI.
- Cliquez sur l'icône du haut-parleur interne dans le coin supérieur droit du Finder et faites glisser le curseur vers le haut pour vous assurer que le volume est suffisant. (Comme illustré à droite). 1
- Jouez une note sur votre périphérique MIDI externe. Ce dernier envoie un message à votre ordinateur. La led d'entrée de votre interface MIDI s'illumine et/ou un bip est joué par votre ordinateur.
- Quittez Configuration audio et MIDI.



Maintenant que vous avez configuré le MIDI avec OS X, allez directement à [LANCER FINALE](#).

DÉMARRER FINALE

- Double-cliquez sur l'icône 'Lancer Finale <version>' placée sur votre Bureau. Lors de la première utilisation de Finale, le numéro de licence vous est demandé.
- Cliquez sur OK. La Fenêtre de lancement apparaît. À partir de ce point, vous pouvez choisir de commencer une nouvelle partition, de continuer à travailler sur un projet existant ou d'accéder à de la Documentation. Par exemple, choisissez Créateur de partition pour commencer une nouvelle partition personnalisée en spécifiant le titre, les portées, la tonalité, l'indication de mesure et d'autres attributs. Nous expliquerons le Créateur de partition dans le chapitre 1a.

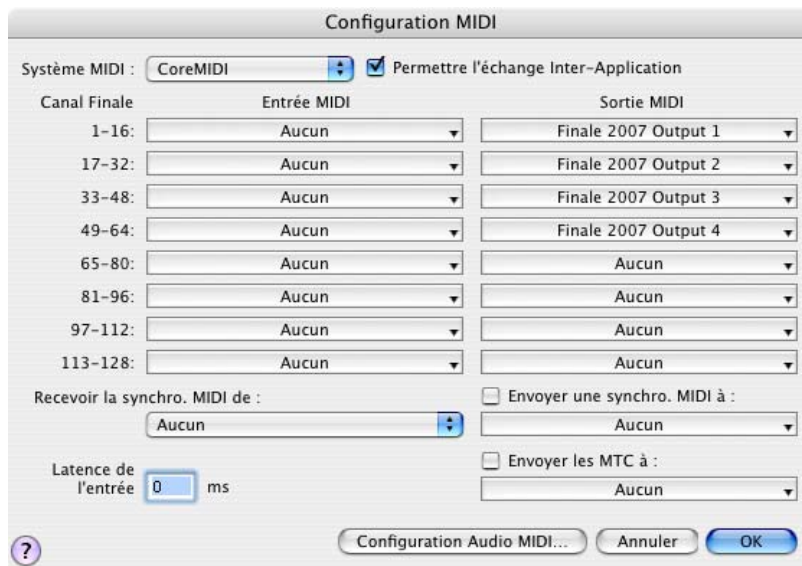
Installation pour Macintosh

LA BOÎTE DE DIALOGUE CONFIGURATION MIDI

Dans la boîte de dialogue Configuration MIDI, vous indiquez à Finale quels appareils vous souhaitez connecter en MIDI. Dans la colonne de gauche, sous Périphérique d'Entrée, vous choisissez le périphérique d'entrée MIDI. Dans la colonne de droite, vous choisissez le périphérique de sortie par lequel Finale jouera votre musique.

CONFIGURER LE MIDI SOUS OS X

- Lancez Finale.
- La boîte de dialogue Configuration MIDI apparaît.
- Sélectionnez les machines d'entrée et sortie appropriées dans leurs menus respectifs. Si seuls les ports sont listés, sélectionnez le port de votre interface sur lequel votre machine MIDI est connectée.



- Cliquez sur OK. Vous pouvez alors continuer à explorer Finale.

Apprendre Finale

La suite de ce livre contient des instructions pas à pas. Il est conseillé de les étudier dans l'ordre, car chacune des leçons est plus avancée que la précédente.

Dans certaines leçons, vous travaillerez sur des partitions préparées du dossier Leçons situé dans le dossier Finale de votre disque dur. En plus de ces leçons, des exemples de partition de haute qualité sont également incluses ce qui offre un aperçu rapide des possibilités de Finale. Finale possède des outils d'aide performants : la Barre de Statut ou de Message en bordure de l'écran, l'Aide et la DOCUMENTATION. À la fin de chaque leçon, se trouve un paragraphe intitulé POUR EN SAVOIR PLUS, qui vous permet d'approfondir les thèmes abordés dans les chapitres correspondants de l'Aide.

Si vous ne devez lire qu'une seule leçon, regardez surtout la Leçon 1a.

- La **barre de statut** (Win) ou **barre de message** (Mac) vous indique le nom de chaque outil cliqué, ainsi qu'une brève description de son utilisation. Dans Windows, elle affiche également la description de chaque menu et outil.
- Le système d'aide de Finale fournit une aide contextuelle. Cliquez sur le bouton Aide ou appuyez sur F1 (Win) ou Aide (Mac) dans n'importe quelle boîte de dialogue pour afficher des instructions relatives à cette boîte de dialogue.
- La **Documentation** est le plus puissant et complet des outils d'apprentissage. Vous y trouverez une description détaillée de chaque outil, boîte de dialogue et autres fonctions de Finale, des instructions pas à pas relatives à chaque fonctionnalité de Finale. Il est recommandé de passer quelque temps à se familiariser avec cet outil : choisissez Sommaire dans le menu Aide.

QUELQUES PRÉCISIONS DE TERMINOLOGIE

Si vous faites vos premiers pas en micro-informatique, vous devez absolument en étudier les bases. Si vous n'avez pas le mode d'emploi de votre ordinateur, il existe aujourd'hui de nombreux ouvrages disponibles. Vous devez être familiarisé avec votre système d'exploitation, et maîtriser les opérations basiques que sont : pointer, cliquer, double-cliquer, glisser et ouvrir ou fermer des fenêtres.

Nous supposons que vous savez choisir une commande dans un menu, naviguer dans une boîte de dialogue, et que vous connaissez les manipulations et les termes relatifs aux fenêtres : barres de défilement et de titre, case de fermeture et cadre redimensionnable.

Dans de nombreux logiciels, y compris celui-ci, vous devez parfois **ctrl**-cliquer (Mac : **⌘**-cliquer) un élément sur l'écran. Cela signifie que vous devez cliquer en maintenant la touche **ctrl** enfoncée (ou **⌘**), puis relâcher la touche et le clic. Une fois ce concept maîtrisé, la signification de **shift**-cliquer ou même **ctrl**-**shift**-cliquer ne devrait plus vous poser de problème.

Enfin, sachez que Finale possède certaines fonctions qu'aucun logiciel de musique ne possédait auparavant, vous rencontrerez donc sûrement des termes complètement nouveaux pour vous. Ces termes seront expliqués à mesure qu'ils apparaissent. Souvenez-vous qu'à chaque nouveau terme,

Apprendre Finale

vous pouvez consulter les différentes aides, et en particulier l’Aide en ligne. Notez dans quel menu ou boîte de dialogue elle apparaît.

ORDRE SIMPLIFIÉ DES ÉTAPES

Le plus souvent, vous gagnerez du temps en créant vos partitions dans l’ordre suivant. Après quelques leçons, vous pourrez reconsulter cette liste.

1. Spécifiez le titre, le nombre d’instruments, le chiffrage de mesure et la tonalité (Voir Créateur de partition dans la Leçon 1a).
2. Entrez les notes.
3. Écoutez votre morceau pour détecter les erreurs éventuelles.
4. Modifiez la musique si besoin.
5. Placez les paroles.
6. Ajoutez les reprises, accords chiffrés ou diagrammes de manches.
7. Placez des indications : dynamiques (*mf*), articulations (☞), et phrasés.
8. Vérifier l’espace correct de la musique.
9. Observez l’ensemble du morceau. Si besoin, redimensionnez la page pour lui faire contenir plus de musique.
10. Corrigez les tournes ou les cassures de systèmes.

Pour plus de détails sur l’ordre des entrées, voyez le chapitre “Tirer le meilleur parti de Finale” une fois compris les concepts de base de Finale.

Leçon 1a : Entrée simple

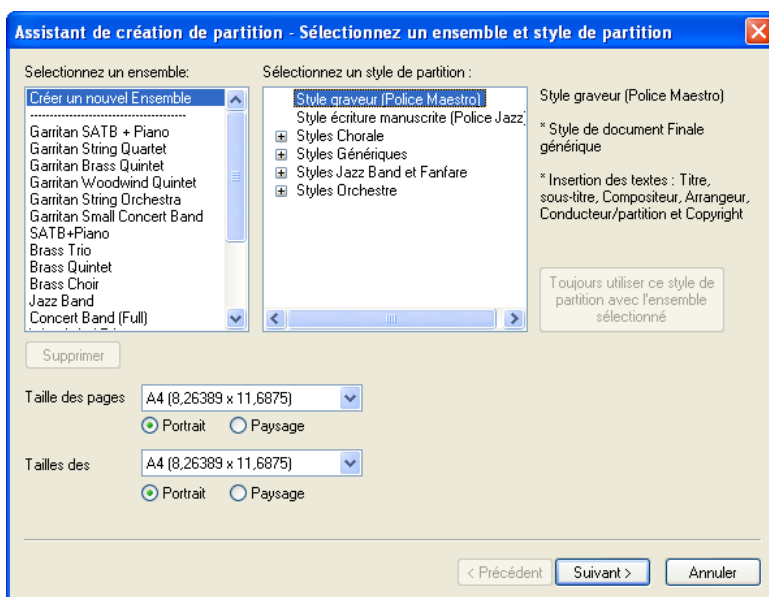
Dans cette leçon, vous allez apprendre les méthodes les plus faciles pour créer une nouvelle partition et inscrire des notes. Il y a trois méthodes principales d'entrée de note, nous avons donc divisé cette leçon en trois parties : Entrée simple, Entrée Speedy et HyperScribe. Vous avez tout intérêt à commencer par la leçon Entrée simple pour vous familiariser avec la navigation dans Finale. Si vous le souhaitez, vous pouvez toujours cliquer sur les notes de la portée à l'aide de la souris. Vous pouvez maintenant éditer les notes avec votre clavier d'ordinateur ou MIDI, et même entrer des articulations et d'autres éléments à la volée. A la fin de cette leçon, vous devriez savoir entrer des notes dans Finale grâce aux puissantes options d'Entrée simple.

CRÉER UNE NOUVELLE PARTITION AVEC L'ASSISTANT CRÉATEUR DE PARTITION

Vous êtes peut-être déjà familier avec des assistants ("Wizard") dans des applications, comme les traitements de texte. L'assistant Créateur de partition permet de générer une nouvelle partition Finale. Créons une partition simple pour piano.

Si vous n'avez pas déjà lancé Finale, faites-le maintenant. Lorsque la fenêtre de lancement apparaît, cliquez sur le bouton Créateur de partition. Si Finale est lancé, choisissez Nouveau dans le menu Fichier, puis Avec le Créateur de partition. La page "Sélectionner un ensemble et un style de partition" apparaît.

Cette page liste les ensembles et les styles de partitions que vous pouvez utiliser pour personnaliser une nouvelle partition. Dans notre cas nous laisserons la liste d'ensemble telle quelle et nous utiliserons le "Style graveur" déjà sélectionné. C'est le style de partition le plus basique.



- **Cliquez sur Suivant.** La page Ajouter ou Supprimer des instruments apparaît.
- **Dans la liste déroulante "Jeu d'instrument", choisissez "SmartMusic SoftSynth".** Les instruments SmartMusic SoftSynth apparaissent.

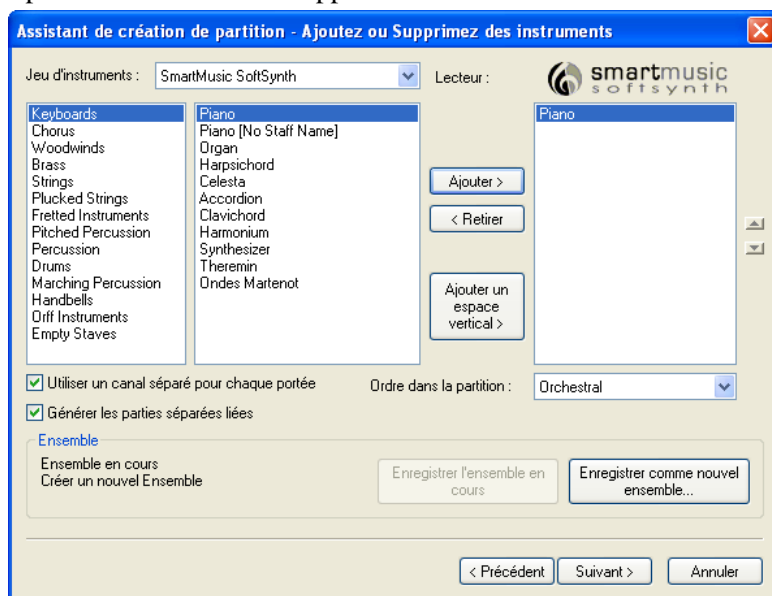
Leçon 1a : Entrée simple

- **Dans la première colonne, cliquez sur ‘Claviers’.** Une liste d’instruments à clavier apparaît dans la deuxième colonne.
- **Dans la deuxième colonne cliquez sur Piano, puis cliquez sur Ajouter.** La troisième colonne contient maintenant le piano que vous avez choisi.

Notez que l’ordre des instruments de la troisième colonne est tel qu’ils figureront de haut en bas sur votre partition. Si l’ordre des instruments ne vous satisfait pas, déplacez un instrument à l’aide des flèches situées à droite. Vous pouvez aussi sélectionner une disposition de partition standard dans le menu déroulant : Personnalisé, Orchestral, Choral, Concert ou Orchestre Jazz.

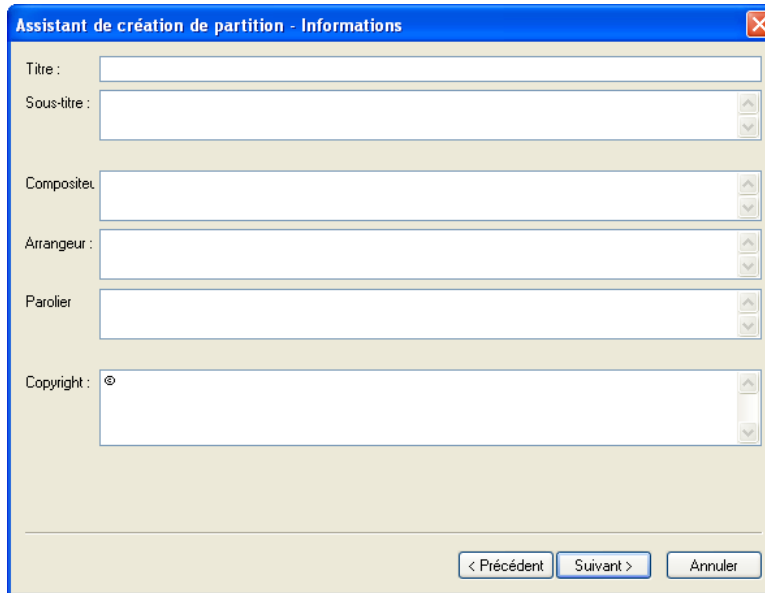
Si vous voulez enregistrer votre configuration d’instrument comme ensemble pour une utilisation ultérieure, cliquez sur Enregistrer comme nouvel ensemble, entrez un nom et cliquez sur OK. La prochaine fois que vous utilisez le Créateur de partition, vous pourrez choisir cet ensemble dans la première page.

Le Créateur de partition a maintenant l’apparence suivante :



Leçon 1a : Entrée simple

- **Cliquez sur Suivant.** La page d'information de la partition apparaît.



Assistant de création de partition - Informations

Titre :

Sous-titre :


Compositeur :

Arrangeur :

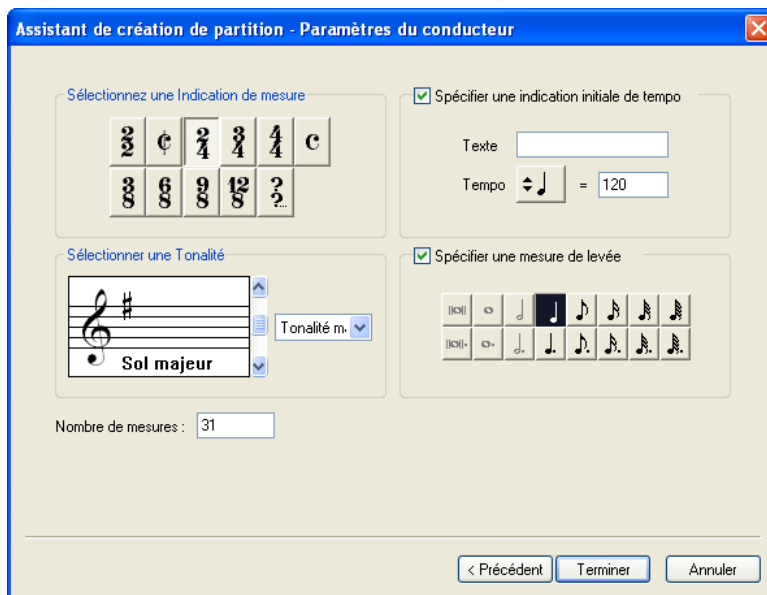
Parolier :

Copyright : ©

< Précédent Suivant > Annuler

- **Cliquez dans la zone Titre et saisissez “Simple Gifts.”.** Lorsque l’assistant créera votre partition, votre titre apparaîtra en haut au centre.
- **Cliquez dans la zone Compositeur et saisissez “Traditional Shaker Song.”.**
- **Cliquez dans la zone Copyright et entrez l’année et votre nom après le symbole ©.**
- **Cliquez sur suivant.** L’assistant vous demande l’indication de mesure, la tonalité, l’indication initiale de tempo et la mesure de levée.
- **Cliquez sur le bouton .**
- **Dans le cadre en bas à gauche, cliquez sur la flèche du haut jusqu’à obtenir la tonalité Sol majeur.**
- **Dans le cadre en haut à droite, spécifiez l’indication initiale de tempo. Conservons l’indication de tempo par défaut : 120 à la noire.** Ce morceau requiert une mesure de levée, nous allons donc l’ajouter.
- **Cochez la case Spécifier la mesure de levée et cliquez sur l’icône de la noire.** La levée sera donc de 2 croches jouées dans la durée d’une noire.
Votre assistant doit, maintenant, ressembler à l’illustration suivante :

Leçon 1a : Entrée simple



- **Cliquez sur Terminer.** Finale affiche à présent une nouvelle partition sans titre intitulé “Ma chanson”, contenant deux portées pour piano, dans la tonalité et avec l’indication de mesure choisie, plus l’indication de tempo dans la première mesure.

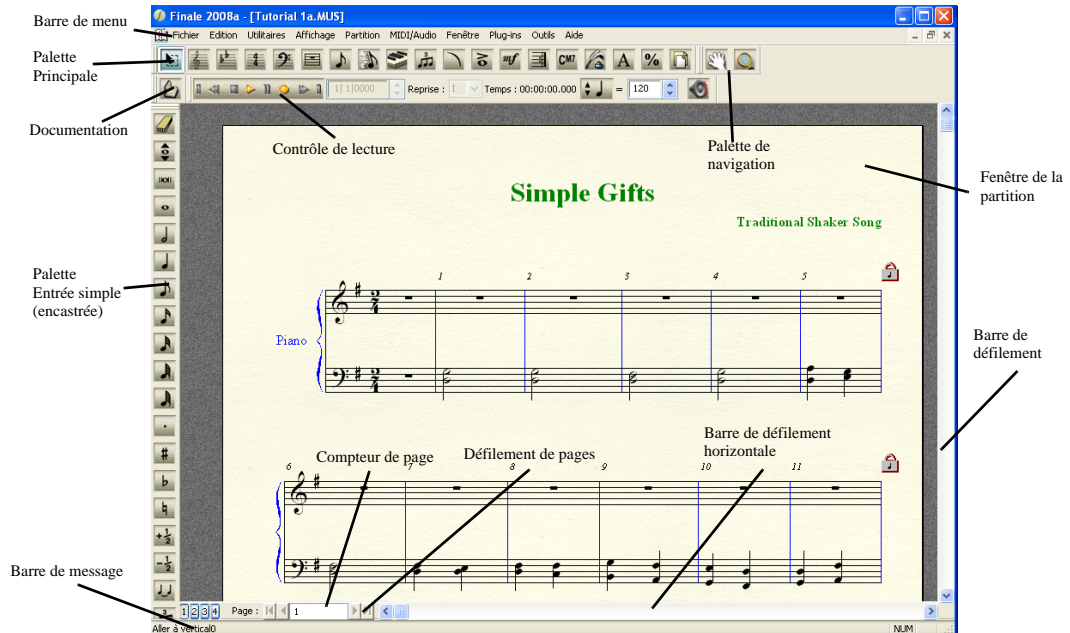
Plutôt que de continuer à travailler sur ce fichier, fermons-le et ouvrons un fichier dans lequel nous avons écrit pour vous la main gauche.

- **Choisissez Fermer dans le menu Fichier.** Enregistrez ce fichier si vous le souhaitez.
- **Choisissez Ouvrir dans le menu Fichier. Localisez le document nommé “Leçon 1a” dans le dossier Leçons, situé dans ‘Mac HD/Applications/Finale <version>/Leçons’ (sous MAC) et dans ‘C:\Program Files\Finale <version>\Leçons’, et double-cliquez dessus.** Une fois le document chargé, vous verrez un arrangement simple pour piano de “Simple Gifts” apparaître à l’écran.

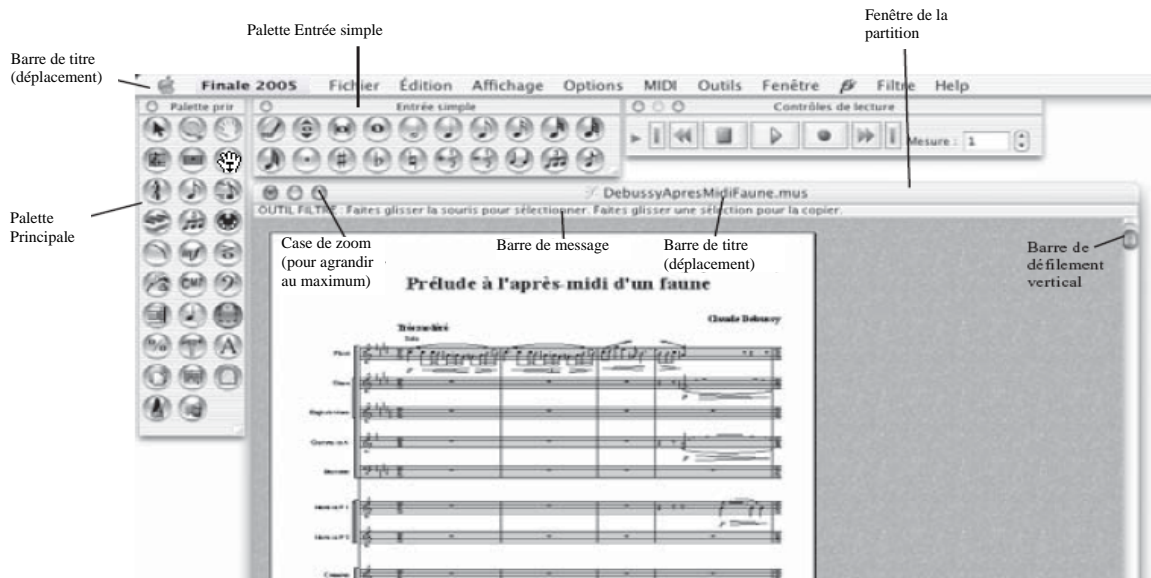
La partie main-gauche a été préparée pour vous; dans cette leçon, vous devrez finir la mélodie.

Leçon 1a : Entrée simple

Vue sous Windows



Vue sous Macintosh




Leçon 1a : Entrée simple

Regardez cet écran. En haut, vous trouvez la **Barre de menu**. Vous allez utiliser ces menus pour contrôler le comportement de Finale, éditer les partitions, changer l’affichage et pour bien d’autres choses. Il existe dix menus qui ne changent pas : Fichier, Édition, Affichage, Partition, MIDI/Audio, Fenêtre, Plug-ins, Outils et Aide. Vous verrez également un autre menu qui correspond à l’outil sélectionné dans la palette Principale.

Sous la barre de menu se trouve la Palette (d’outils) principale. Chaque carré de ces palettes contient un symbole représentant sa fonction. Tout ce que vous ferez dans Finale sera dans le contexte de l’un de ces outils. Vous voyez aussi la Palette Entrée simple : sous Windows, verticalement le long du bord gauche de l’écran, sur Mac, à droite de la Palette principale. Vous pouvez masquer ces palettes, ou bien les déplacer sur l’écran pour ne pas gêner la vision de votre partition, ou encore les rendre “flottantes” c’est-à-dire déplaçables. Pour masquer une palette, sélectionnez-la dans le menu Fenêtre : cela supprime sa coche d’activation, elle est alors masquée. La même opération la fera réapparaître (selon la résolution vidéo de votre moniteur, les barres d’outils peuvent d’abord apparaître sous la forme de palettes sur l’écran).

Sous Windows, les palettes sont initialement “attachées” sous la barre de menu. Pour pouvoir en déplacer une, cliquez sur sa bordure, maintenez le clic, et déplacez-la où vous le souhaitez sur l’écran, puis relâchez le clic. Inversement, vous pouvez forcer une palette à venir se rattacher sous la barre de menu, dans sa position originale, en double-cliquant dessus. Sous Windows, en cliquant avec le bouton droit dans la barre d’outils, vous pouvez sélectionner d’autres palettes.

Le côté droit de l’écran contient la **Barre de défilement vertical**, que vous utiliserez pour déplacer la musique de haut en bas. Le bas de l’écran contient la **Barre de défilement horizontal**, que vous utiliserez pour déplacer la musique de gauche à droite.

Vous verrez également le **Compteur de page** : ce numéro identifie la page courante à l’écran. Pour aller à n’importe quelle page dans la partition, mettez en contraste le numéro de page, puis tapez un nouveau numéro dans la boîte et appuyez sur  (ce morceau ne contient qu’une seule page.)

En bas de la fenêtre, vous verrez la **Barre d’état**. Sur Macintosh, vous trouverez la **Barre de message** en haut de la fenêtre. La barre d’État/Message indique l’outil choisi suivi d’une brève description de ce qu’il permet de faire. Lorsque vous êtes suffisamment à l’aise dans Finale, vous pouvez masquer la Barre d’état ou de message, afin de laisser davantage de place pour afficher la musique.

- **Cliquez sur chaque outil de la Palette principale.** Quand le pointeur touche (Win) ou sélectionne (Mac) un outil, la barre de statut ou de message l’identifie, et décrit brièvement sa fonction et son mode d’emploi.


Pour masquer la Barre d’état sous Windows, cliquez dans le menu Fenêtre et décochez Barre d’état. Sur Mac, cliquez dans le menu Affichage et choisissez Masquer la Barre de message.



Leçon 1a : Entrée simple

En observant votre partition, vous remarquez que Finale inscrit dans toutes les mesures vierges un signe de pause (ci-après appelé pause “par défaut”). Ceci est fait pour vous faciliter la tâche, mais il est bien sûr possible de désactiver cette option. Vous noterez aussi que la musique est présentée sous la forme d’une partition de morceau séparé.


Si vous n’êtes pas très familiarisé avec l’informatique, habituez-vous à cliquer et à glisser (en maintenant le clic) sur les titres de la barre de menu, voyez comment les listes de commandes s’affichent sous votre clic.

- **Cliquez sur l’icône de l’outil Portée**  **dans la Palette principale.** Non seulement son icône change d’aspect, mais un nouveau menu est également apparu dans la barre de menu : le menu Portée. Certains des menus de Finale n’apparaissent que si l’outil correspondant est sélectionné, c’est-à-dire au moment où vous en avez besoin.

Après ce tour d’horizon, travaillons maintenant sur votre morceau. Cliquez sur les flèches des bandes de défilement pour rendre la mesure 1 visible.

ENTRER DES NOTES AVEC L’OUTIL ENTRÉE SIMPLE

Finale propose de nombreuses méthodes d’entrée différentes. L’outil Entrée simple lui-même peut être utilisé pour cliquer des notes dans une portée ou entrer des notes avec votre clavier d’ordinateur ou avec un clavier MIDI. Nous allons ici apprendre à entrer des notes en utilisant chacune de ces méthodes.

- **Cliquez sur l’outil Entrée simple** . Ceci active la palette Entrée simple. Dans le menu Fenêtre, choisissez Palette Silences pour activer la palette du même nom. Les outils de ces palettes sont montrées à la page suivante. Un autre menu est apparu dans la barre des menus : le menu Entrée simple. Celui-ci contient des commandes, une liste de raccourcis clavier, ainsi que d’autres options qui vous permettent de personnaliser la façon dont Entrée simple fonctionne.
- **Dans le menu Entrée simple, choisissez Options Entrée simple.** La boîte de dialogue Options Entrée simple apparaît. Vous pouvez y personnaliser le comportement d’Entrée simple.
- **Décochez Créer de nouvelles mesures puis cliquez sur OK.** Pour cette leçon, toutes les mesures sont déjà en place. Dans le futur, vous pouvez recocher cette option si vous voulez que Finale ajoute automatiquement de nouvelles mesures lorsque la mesure finale est remplie. Nous aborderons plus loin dans ce chapitre les Options Entrée simple.

En plus de cette leçon, vous pouvez ouvrir le fichier “Exercice d’entrée de notes” dans le dossier Finale/Documentation/Leçons pour vous entraîner.

Leçon 1a : Entrée simple

Regardez maintenant les deux palettes Entrée simple



Vous pouvez cliquer sur des outils de la palette Entrée simple pour spécifier des durées rythmiques et d'autres attributs, avant d'entrer une note. Les outils de la palette Entrée simple sont divisés en différents groupes. Il y a des outils de durée, comme les noires, les croches, etc, les outils d'altération, comme un dièse ou un bémol, un outil liaison, un outil n-olet et un outil appoggiature. Cliquez sur l'outil pour le sélectionner, cliquez de nouveau-dessus pour le désélectionner, dans le cas où vous ne voulez plus l'utiliser. Pour sélectionner un outil et


Pour voir une liste des raccourcis clavier Entrée simple dans le menu Entrée simple, choisissez Commandes Édition simple et Commandes Navigation simple.

Leçon 1a : Entrée simple

désactiver tous les autres outils, double-cliquez dessus ou appuyez deux fois sur le raccourci. Remarquez comme votre curseur de souris affiche les outils sélectionnés dans la palette Entrée simple.




Vous pouvez mélanger les outils pour créer exactement la note que vous voulez ajouter, qu'il s'agisse d'une noire ou d'une note pointée et liée avec dièse qui commence un triolet ! Cliquez simplement dans la portée pour entrer la note affichée sur le curseur de la souris. Vous pouvez toujours sélectionner la note et l'éditer plus tard en utilisant les différents raccourcis clavier que nous allons bientôt aborder.



- **Cliquez sur l'icône Croche**  **de la palette Entrée simple.** la palette d'entrée simple contient une icône pour chaque durée de note. Vous remarquerez la note avec la barre verticale au début de la première mesure. Cette ligne est appelée curseur d'insertion de l'outil Entrée Simple. Ce curseur est comme celui que vous trouvez dans un traitement de texte. Vous allez bientôt apprendre à saisir rapidement de la musique à l'aide de ce curseur. Pour l'instant, déplacez le curseur de la souris verticalement. Notez que Finale affiche le "fantôme" de la note pour vous aider à la positionner. Le curseur change également pour vous indiquer où et ce qui va se passer après avoir cliqué sur la souris. Actuellement l'ombre d'une croche doit être au bout de votre souris, en attendant que vous cliquiez dessus pour la placer dans la partition.
- **Positionnez la souris sur le Ré juste en-dessous de la portée et cliquez.** Finale place une croche à l'endroit où vous avez cliqué.
- **Cliquez juste à droite de cette dernière pour ajouter une nouvelle croche.** Finale relie les deux croches et espace la mesure de levée en conséquence. La prochaine note est une noire, vous devrez donc changer la durée de la note.
- **Cliquez sur l'outil Note Noire dans la palette d'entrée simple.** Le curseur devient une noire.
- **Positionnez le curseur sur la seconde ligne Sol dans la mesure 1 de la portée du haut et cliquez.** Une noire apparaît sur la seconde ligne Sol. Vous pouvez cliquer sur la palette Entrée Simple pour choisir la durée de la note à entrer, mais il est plus rapide d'utiliser le pavé numérique. Chaque touche du pavé numérique correspond à une durée de note différente. 3 pour la double-croche, 4 pour la croche, 5 pour la noire, et ainsi de suite.
- **Appuyez sur la touche 4 du pavé numérique.** C'est la même chose que de cliquer sur l'outil



Leçon 1a : Entrée simple

- **Positionnez le curseur sur le second temp de la mesure 1 et cliquez sur les 6 prochaines notes.** Utilisez l'image à droite comme guide. Si vous vous trompez et cliquez sur la mauvaise ligne ou le mauvais temps, utilisez les touches Flèche Haut, Bas, Droite ou Gauche pour déplacer la note à la bonne position. Pensez à utiliser les touches numériques pour modifier la durée des notes à entrer.
- **Terminez la saisie des mesures 3 à 5 comme illustré à droite.** Si vous entrez la mauvaise durée de note, maintenez simplement la touche Alt (Option sur Mac), et appuyez sur la touche du pavé numérique correspondant à la bonne durée de note pour modifier la note que vous venez juste de saisir. (Souvenez-vous que la 4 = croche et 5 = noire).
- **Cliquez sur l'outil Sélection**  .
- **Cliquez sur la mesure 5 dans la portée du haut.** La mesure est maintenant en surbrillance. vous avez juste à la sélectionner, ou dire à Finale que c'est la mesure sur laquelle vous allez intervenir.





Si vous faites une erreur, cliquez sur le menu Édition et choisissez Annuler, ou appuyez sur Ctrl  (Mac : commande ) et appuyez sur Z.






Leçon 1a : Entrée simple

- **Faites glisser la mesure en surbrillance sur la mesure 6 (la première mesure du second système).** Un contour en pointillé de la mesure sélectionnée se déplace avec le pointeur, et indique où Finale va copier la musique. Vous remarquerez le bord noir lors du déplacement d'une mesure.

The image shows a piano score in 2/4 time with a key signature of one sharp (F#). The first system consists of five measures, numbered 1 to 5. The second system consists of six measures, numbered 6 to 11. A dashed line starts at the end of measure 5 and points to the beginning of measure 6 in the second system, indicating that measure 6 is selected. The bass line in the second system shows a sequence of notes: G2, F#2, E2, D2, C2, B1, A1, G1, F#1, E1, D1, C1.

- **Relâchez le clic.** Voilà! Vous venez de copier de la musique de la mesure 5 à la mesure 6. Vous auriez pu également sélectionner la mesure 5, appuyer sur faire un **[ctrl]-C** (Win) / **[⌘]-C** (Mac), puis sélectionner la mesure 6 et faire un **[ctrl]-V** (Win) / **[⌘]-V** (Mac).
- **Cliquez sur la mesure 6 pour la mettre en surbrillance.** Au lieu de la faire glisser, vous pouvez utiliser un raccourci clavier pour copier et coller la mesure n'importe où dans la partition.
- **Sous Windows maintenez la touche Ctrl, sous Mac la touche Option, et cliquez sur la mesure 13, de la portée du haut.** La noire apparaît dans la mesure 13. Maintenant, vous n'avez plus qu'à utiliser le curseur de saisie de l'outil Entrée simple pour saisir des notes.
- **Cliquez de nouveau sur l'outil Entrée simple** .
- **Maintenez la touche Ctrl (Sous Mac, la touche Option), et cliquez sur la seconde noire de la mesure 6.** La note change de couleur indiquant qu'elle est sélectionnée.
- **Appuyez sur la touche**  **pour placer le curseur sur le 1er temps de la mesure 7.** Le même principe utilisé pour le clic s'applique également à la saisie. Sélectionnez d'abord la durée en utilisant le pavé numérique, puis spécifier la hauteur, cette fois en utilisant les lettres et les flèches.
- **Appuyez sur la touche 4 du pavé numérique.** La note sur le curseur change pour indiquer la durée tout comme le curseur de la souris. Vous devez voir maintenant une croche dans l'interligne du La, temps 1 de la mesure 7. Si ce n'est pas un La, utilisez les flèches Haut et Bas pour déplacer la note sur l'interligne du La.

Leçon 1a : Entrée simple

- **Appuyez sur **. Finale entre une croche à la hauteur spécifiée. Le curseur se déplace sur le ‘and’ du temps 1. La touche  saisit la note affichée sur le curseur.
- **Appuyez sur la flèche Haut**. La note sur le curseur se déplace sur la ligne du milieu, le Si.
- **Appuyez de nouveau sur **. Une autre croche apparaît. Vous pourriez continuer à saisir les notes restantes en utilisant les flèches pour spécifier la hauteur, mais il y a un moyen plus rapide : appuyer sur la lettre de la note.
- **Appuyez sur les touches A, F et D**. Finale entre les 3 notes suivantes. Puis, pour changer le Ré en une noire, faites ce qui suit.
- **Sous Windows, maintenez la touche Alt, sous Mac, la touche Option, puis appuyez sur la touche 5 du pavé numérique**. Le Ré au début de mesure 8 devient une noire. Notez que la durée du curseur de saisie ne change pas, vous pouvez donc continuer à saisir des croches.
- **Continuez à saisir les mesures 8, 9 et 10**. Utilisez les lettres pour entrer le Sol, Fa, Sol, La et Si. Puis, modifiez le Si en une noire en maintenant Alt(Win)/Opt(Mac) et en appuyant sur la touche 5. Puis saisissez les deux dernières notes. Une fois terminé, la dernière note de la mesure 10 doit être sélectionnée. Maintenant, nous allons aborder d’autres fonctions de l’outil Entrée Simple, soit, entrer un demi-soupir.
- **Appuyez sur 0 (zéro)**. Finale ajoute un demi-soupir. La touche 0 ajoute un silence de la durée sélectionnée dans la palette Entrée Simple.
- **Appuyer sur Supprimer**. Le silence disparaît et la note précédente est sélectionnée. Maintenant, nous allons ajouter une articulation à cette note.
- **Appuyez sur la touche * du pavé numérique**. Une boîte de dialogue apparaît qui vous annonce que vous êtes maintenant en le mode Articulation.
- **Appuyez sur A**. Un accent apparaît sur la note. En mode Articulation la touche A correspond à une indication d’accentuation. (Ce raccourci est appelé méta-outil qui sera abordé dans le chapitre 3). Vous pouvez également cliquer sur Sélectionner pour choisir une articulation à partir d’une liste. Vous pouvez ajouter une articulation de la même manière. Appuyez simplement sur la touche X au lieu de *.
- **Appuyez sur  (Mac : ) et tapez Z pour annuler**. L’articulation disparaît. Maintenant vous remarquerez que la 10ème mesure de “Simple Gifts” à le même rythme que la 11ème et 12ème mesure. C’est une



Vous pouvez appuyer sur la touche R pour transformer la note sélectionnée en silence.






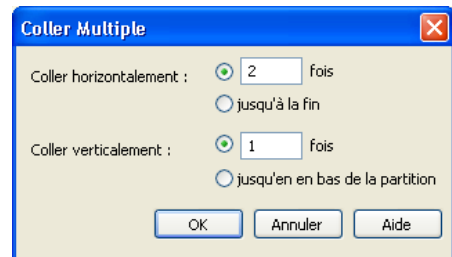
Vous en apprendrez plus sur l’entrée et l’édition des articulations au chapitre 3.

Leçon 1a : Entrée simple

bonne occasion de voir comment copier de la musique et modifier la hauteur de la mélodie peut vous faire gagner du temps.

Pour ce qui suit, nous utiliserons de nouveau l'outil Sélection. Notez que vous pouvez utiliser n'importe quel outil qui permet la sélection de région pour copier, déplacer et supprimer de la musique.











- Cliquez sur l'outil Sélection .
- Cliquez sur la mesure 10 de la portée du haut. La mesure est maintenant en surbrillance.
- Appuyez sur **ctrl** (Mac : **⌘**) - C. Vous avez juste placé cette mesure dans le presse-papier et vous pouvez maintenant la copier où vous désirez.
- Cliquez dans la mesure 11 et **ctrl** (Mac : **⌘**) - V. La musique apparaît dans la mesure 11. Cette méthode est particulièrement utile pour copier de la musique d'une page à une autre. Maintenant, plutôt que de faire une simple copie d'une mesure, nous allons procéder à des copies multiples.
- Allez dans le menu Edition et choisissez Annuler Coller. La musique de la mesure 11 disparaît. La musique de la mesure 10 est toujours dans le presse-papier et la mesure 11 toujours en surbrillance.
- Sous Windows, appuyez sur **alt**-**ctrl**-V, sous Macintosh **⌘**-**control**-V. La fenêtre Coller multiple apparaît.
- Entrez 2 dans la zone de texte "Coller horizontalement" et cliquez sur le bouton OK. Au lieu de cliquer sur OK, vous pouvez appuyer sur la touche **enter**; dans Finale, cela revient à cliquer sur le bouton OK. Finale colle la musique dans les mesures 11 et 12.
- Cliquez sur l'outil Entrée Simple . Maintenant que vous avez les bons rythmes, il ne reste plus qu'à modifier les hauteurs de note des mesures 11 et 12.
- Cliquez sur l'outil Hauteur  dans la palette d'entrée simple. L'outil hauteur permet de modifier rapidement la hauteur des notes existantes.
- Cliquez sur la première note de la mesure 11. Le Si du milieu est sélectionné.



Leçon 1a : Entrée simple

- **Saisissez les notes (Si, Si, Do, Ré, Do, Si)** pour compléter les mesures 11 et 12. Si vous utilisez un clavier MIDI, notez que vous pouvez également jouer directement les notes. Nous aborderons ce sujet bientôt.



- **Sous Windows, maintenez , sous Mac, , et appuyez sur . La sélection se déplace vers la portée du bas. Maintenez  /  et appuyez sur  de nouveau pour sélectionner la note la plus basse de l'accord.**
- **Appuyez sur . La sélection se déplace dans la mesure suivante de la portée du bas. En utilisant à nouveau les flèches du clavier, vous pouvez naviguer vers n'importe quelle note de votre partition.**
- **Sous Windows, maintenez , sous Mac,  et cliquez sur la seconde noire de la mesure 13. Puis appuyez sur la touche 5 du pavé numérique, puis sur . Le curseur d'insertion apparaît sur le premier temps de la mesure 14.**

Si vous possédez un clavier MIDI, vous pouvez l'utiliser pour spécifier facilement des hauteurs dans Entrée simple. (Si vous ne possédez pas de matériel MIDI, allez directement à l'étape indiquée [Utilisateurs sans MIDI]). Vérifiez tout d'abord que votre machine MIDI est convenablement configurée avec votre ordinateur. Voir les chapitres précédents [INSTALLATION POUR WINDOWS](#) ou [INSTALLATION POUR MAC](#) (selon la plate-forme que vous utilisez) pour des informations sur la configuration d'une machine MIDI). Continuez ensuite avec les étapes qui suivent.

- **Dans le menu Entrée simple, assurez-vous que Utilisez le clavier MIDI en entrée est coché.** Si tel n'est pas le cas, sélectionnez-le dans le menu.
- **Sur votre machine MIDI, jouez Si4 (Si au-dessus du Do du milieu).** Finale ajoute un Si dans la mesure et le curseur avance vers la droite. Une note jouée sur la machine MIDI revient à appuyer sur Entrée ou sur une lettre de note de votre clavier d'ordinateur. Choisissez simplement la durée sur le pavé numérique puis jouez la hauteur pour continuer la saisie.
- **Appuyez sur le 4 du pavé numérique et jouez un Si et un La.** Puis appuyez sur 5, et jouez de fois un Sol. Enfin appuyez sur 6 et jouez un Sol pour finir la phrase. Remarquez que vous pourrez dans le futur jouer simultanément plusieurs notes pour spécifier un accord. Notez également que Finale ajoute les altérations nécessaires. Pour le reste de cette leçon, vous pouvez utiliser un clavier MIDI pour spécifier des hauteurs plutôt que votre clavier d'ordinateur ou votre souris. Si vous avez utilisé votre clavier MIDI pour terminer la phrase, sautez l'étape suivante.
- **[Utilisateur sans MIDI] Tapez B, 4, B et A. Puis tapez 5, G, G, 6, G** pour compléter la phrase. Pensez à utiliser le pavé numérique pour spécifier la hauteur.

Leçon 1a : Entrée simple

Félicitations ! Vous venez d'écrire votre première mélodie avec Finale.

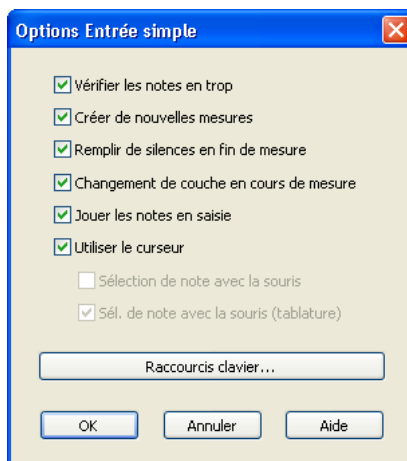
Piano

The image displays a musical score for piano, consisting of three systems of music. Each system has a treble clef staff (right hand) and a bass clef staff (left hand). The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 2/4. The first system contains measures 1 through 5, the second system contains measures 6 through 11, and the third system contains measures 12 through 16. The melody in the right hand is simple, using quarter and eighth notes. The left hand provides a harmonic accompaniment with chords and single notes. The word 'Piano' is written to the left of the first system.





Vous pouvez utiliser d'autres raccourcis clavier Entrée simple pour ajouter des liaisons, des appoggiatures, des articulations, et même des changements de clé, de tonalité et d'indication de mesure. Voir ENTRÉE SIMPLE dans la Documentation pour des informations plus détaillées. Avec Entrée simple, vous pouvez également faire un clic-droit (Mac **control**-clic) sur une note ou un silence pour faire apparaître un menu contextuel qui vous permet de masquer la note, de la changer en silence ou de faire d'autres changements. Ou, depuis le menu Entrée simple, choisissez Commandes Entrée simple pour voir une liste d'options. Chacune de ces commandes peut également être appliquée avec un raccourci clavier. En plus de la liste des raccourcis clavier qui se trouve dans le menu Entrée simple, vous pouvez également vous reporter à votre Guide aide-mémoire .


Leçon 1a : Entrée simple

Comme nous l'avons mentionné plus haut, vous pouvez modifier le comportement d'Entrée simple en changeant les éléments disponibles dans le menu Entrée simple, tels que : Décompte des notes, Créer de nouvelles mesures, Lecture, Comblé avec des silences et Sélectionner les notes à l'entrée. Pour voir ces réglages, choisissez Options Entrée simple dans le menu Entrée simple. La boîte de dialogue Options Entrée simple apparaît telle que montrée ici. Si l'option Décompte des notes est activée (elle l'est par défaut, voir sa coche), Finale vérifie l'indication de mesure et vous empêchera d'entrer plus de notes que la mesure ne peut en contenir. Si l'option Son est activée et que vous avez une carte son ou un clavier MIDI, vous entendrez brièvement le son des notes en les écrivant. Lorsque Créer de nouvelles mesures est coché, Finale ajoute de nouvelles mesures à la fin de la partition lorsque la mesure finale est remplie en utilisant le curseur Entrée simple. Comblez avec des silences, entre les silences nécessaires dans la mesure, si vous commencez à écrire dans une autre mesure. Lorsque Sélectionner les notes à l'entrée est coché, vous pouvez immédiatement utiliser les raccourcis clavier pour changer la note que vous venez d'entrer. Pour plus d'informations concernant ces options, voir [OPTIONS ENTRÉE SIMPLE](#) dans la Documentation.

















ALTÉRATIONS

Ajoutons une légère dose de blues à notre mélodie pour étudier les altérations. Si vous utilisez la souris ou le curseur, vous spécifiez une altération en choisissant un outil de durée et un outil d'altération avant d'entrer la note. Vous pouvez également spécifier des altérations lorsque vous entrez des notes en utilisant un raccourci pour appliquer un dièse (touche +) ou un bémol (touche -) à la note qui vient d'être entrée. En sélectionnant exclusivement un outil d'altération, vous pouvez cliquer pour ajouter des altérations à n'importe quelle note de la partition. Les outils Dièse  et Bémol  ajoutent un dièse ou un bémol à la note, en se basant, si besoin est, sur la signature. Si vous utilisez l'outil Demi-ton vers le haut  ou vers le bas , vous faites monter ou descendre la note. Si la note a déjà un dièse, la faire monter lui ajoute un double dièse.



- **Cliquez sur l'outil Sélection** . Nous allons tout d'abord effacer une mesure pour montrer comment entrer des altérations lors de l'entrée de notes.

Leçon 1a : Entrée simple

- Cliquez sur la mesure 9 dans la portée du haut pour qu'elle soit mise en contraste, puis appuyez sur  (Mac : ). Cette méthode efface toutes les entrées de la région sélectionnée.
 - Cliquez sur l'outil Entrée simple .
 - Cliquez sur l'outil Croche , ou appuyez sur 4 du pavé, puis entrez un Sol de deuxième interligne au début de la mesure 9. Une croche apparaît dans la mesure neuf.
 - Appuyez sur + (plus) du pavé. Finale ajoute un dièse à la note.
 - Appuyez deux fois sur - (moins) du pavé. La note est maintenant bémolisée. Finale modifie chromatiquement la hauteur de la note avec chaque frappe. Vous pouvez également utiliser les outils Dièse  et Bémol  de la palette Entrée simple pour spécifier une altération avant d'entrer une note.
 - Cliquez sur l'outil Bémol  de la palette Entrée simple. La croche et le bémol sont maintenant sélectionnés dans la palette Entrée simple.
 - Appuyez sur la flèche droite  pour activer le curseur.
 - Appuyez sur  puis sur la touche flèche haut . Le curseur se déplace d'une octave vers le haut.
 - Tapez F. Finale place un Fa bémol sur la portée. Remarquez qu'un FA bémol est actuellement un ton plus bas que la diatonique parce que nous sommes dans une tonalité de Sol. C'est la raison pour laquelle l'outil Bémol est entendu au sens absolu du terme - et non relatif à l'armure.
- 
- 9
- Double-cliquez sur l'outil Croche  (ou appuyez deux fois sur 4 du pavé) pour désélectionner tous les autres outils.
 - Finissez d'entrer la mesure en tapant G et A. Remarquez comme Finale n'ajoute pas de bécarré sur le Sol. Ceci est dû au fait que les altérations Entrée simple sont 'intelligentes'. En d'autres termes, elles s'appliquent sur le reste de la mesure. Bien sûr, vous pouvez toujours ajouter ou retirer manuellement des altérations lorsque vous voulez contrecarrer une altération Entrée simple. Pour l'instant, utilisons la souris pour éditer les notes existantes.
 - Double-cliquez sur l'outil Bémol . Seul l'outil Bémol est sélectionné.
 - Sur la dernière note de la mesure 9 de la portée du haut, cliquez sur le La. Un bémol s'inscrit devant le La.
 - Cliquez sur l'outil Demi-ton vers le bas . Cliquez de nouveau sur le La. Un double bémol s'inscrit devant le La. Les outils +/- demi-ton sont 'relatifs, ils incrémentent la hauteur de plus ou moins un ton à chaque clic. Lorsque vous cliquez sur l'outil Demi-ton vers le bas, Bémol est

Leçon 1a : Entrée simple

automatiquement désélectionné. Vous ne pouvez avoir qu'un seul outil d'altération sélectionné à la fois. Essayons maintenant un dièse.







- Cliquez sur l'outil Dièse . Cliquez sur la première note de la mesure 9 (Sol bémol). Un dièse s'inscrit devant la note. Notez également que Finale place automatiquement un bémol sur le second Sol, car il n'est plus induit par le premier. Du fait que la mélodie ne sonnera pas très bien, nous enlevons le dièse et le double bémol.
- Cliquez sur l'outil Gomme .
- Cliquez sur le dièse et sur le double bémol pour les retirer. Ces éléments disparaissent lorsque vous cliquez.



ACCORDS

Il est très facile de construire des accords avec l'outil Entrée simple. Pour ajouter des notes avec la souris, sélectionnez l'outil de même valeur que la note déjà présente, puis déplacez le curseur au-dessus ou en-dessous d'une note. Remarquez comme des lignes verticales apparaissent comme le montre l'illustration de droite. Cet indicateur vous dit qu'un clic ajoutera une note à l'accord. Lorsque vous entrez avec le curseur Entrée simple, appuyez simplement sur le nombre correspondant à l'intervalle au-dessus ou en-dessous de la note sélectionnée pour l'ajouter à l'accord. Essayons d'entrer et d'ajouter des accords à la main gauche.





- Cliquez sur l'outil Sélection . Nous allons tout d'abord effacer une mesure pour l'utiliser dans cet exemple.
- Cliquez et entourez les mesures 7 et 8 de la portée du bas de sorte qu'elles soient en surbrillance, puis appuyez sur  (Mac : ).
- Cliquez sur l'outil Entrée simple , et double-cliquez sur l'outil Noire .
- Dans la mesure 7, cliquez sur le la (ligne du haut) de la main gauche.
- Déplacez le pointeur d'un ton vers le bas, dans l'interligne du Fa et cliquez. Cliquez maintenant sur Do du milieu. Un accord avec Ré, Fa et La est ajouté à la mesure.
- Appuyez sur  pour activer le curseur. Le curseur apparaît.
- Tapez D pour entrer un Ré sur le deuxième temps. Vous pouvez maintenant taper un intervalle pour ajouter d'autres notes à un accord.
- Tapez 4 sur la ligne au-dessus du clavier AZERTY. Finale ajoute une note de la même durée en la plaçant une quinte au-dessus du Ré (Sol). Remarquez comme le sol est maintenant sélectionné. Pour




Leçon 1a : Entrée simple

ajouter une autre note une tierce au-dessus de sol, vous taperiez 3. Vous pouvez également ajouter des notes à un accord en utilisant les noms de note.





- **Appuyez sur  et sur E.** Finale ajoute un Mi à l'accord. Notez que le fait de maintenir la touche  et d'appuyer sur 3 aurait également ajouté un Mi. Finale déplace automatiquement le ré, sur un intervalle d'une seconde, vers la gauche de la hampe. Le curseur est maintenant au début de la mesure 8 de la portée du bas.
- **Si vous utilisez une machine MIDI, jouez l'accord Ré3, Fa3 et La3 simultanément pour entrer l'accord suivant, puis jouez Do3, Fa3 et La3 pour finir la mesure.** Jouez jusqu'à 12 notes à la fois pour ajouter un accord.
- **Si vous n'utilisez pas de machine MIDI, tapez la séquence suivante (utilisez la rangée de chiffres en haut du clavier AZERTY) : D, 3, 3. puis C, 4 et 3 pour terminer la mesure.**



Lorsque vous entrez des accords, maintenez  et saisissez un intervalle pour ajouter une note en-dessous de la hauteur sélectionnée.

N-OLETS

Les n-olets représentent les groupements irréguliers de notes tels que : triolets, quintolet, etc... Nous les étudierons ici brièvement, voir [N-OLETS](#) dans la Leçon 1b pour une étude plus détaillée. Entrons un triolet sur le deuxième temps de la mesure 7, puis apprenons comment transformer des entrées existantes en triolet.



- **Cliquez sur l'outil Gomme , puis cliquez sur les deux dernières notes de la mesure 7 de la portée du haut.** Nous allons tout d'abord placer le curseur dans la portée comme si nous entrions de la musique pour la première fois.
- **Appuyez sur  (Mac : ) et cliquez sur Si du milieu de la mesure 7.** La noire est sélectionnée.
- **Appuyez sur .** Le curseur apparaît sur le temps 2.
- **Tapez sur 4 du pavé puis sur A pour ajouter la première croche.**
- **Appuyez sur 9 du pavé (ou du clavier AZERTY) pour commencer un triolet.** Finale ajoute un crochet de triolet et remplit automatiquement le triolet avec des silences comme montré dans l'image de droite. La note que vous venez d'entrer est la première note du triolet. Vous pouvez maintenant taper les noms de lettre pour remplir le triolet avec des notes.
- **Tapez F et E pour compléter le triolet.** Le curseur avance à la mesure suivante. Vous pouvez également utiliser la souris pour changer une note existante en triolet.






Leçon 1a : Entrée simple

- Pour cliquer sur un n-olet de la portée avec votre souris, choisissez la durée rythmique et l’outil n-olet dans la palette Entrée simple, et cliquez pour créer le n-olet. Cliquez ensuite simplement sur les silences pour remplir le n-olet. Finale ignore les tentatives pour créer un n-olet imbriqué avec l’outil n-olet Entrée simple. Si vous désirez des n-olets imbriqués, avec rapports ou d’autres types de n-olets, voir l’outil n-olet dans la Documentation.





Nous allons maintenant changer les trois premières croches de la mesure 2 en triolet.

- **Double-cliquez sur l’outil n-olet**  **de la palette Entrée simple.** Seule l’icône de n-olet  devrait être en contraste dans la palette Entrée simple.
- **Cliquez sur le premier temps de la portée du haut, mesure 2.** Les croches existantes sont maintenant entourées d’un crochet de triolet.





Pour entrer des n-olets plus évolués, appuyez sur  (Mac : ) et appuyez sur 9 du pavé en utilisant le curseur. Ou, appuyez sur  et cliquez dans la partition. La boîte de dialogue Définition de n-olet Entrée simple apparaît : vous pouvez y spécifier des n-olets plus élaborés comme des quintolets, des septolets et autres. Voir [DÉFINITION DE N-OLET ENTRÉE SIMPLE](#) dans la Documentation pour plus de détails.

CHANGER LA TONALITÉ, L’INDICATION DE MESURE ET LA CLÉ

Lorsque vous entrez avec Entrée simple, vous pouvez utiliser des raccourcis clavier pour changer la tonalité et l’indication de mesure.

- **Appuyez sur**  **(Mac :** ) **et cliquez sur n’importe quelle note de la mesure 1.** Pour cet exemple, nous allons sélectionner une note avec la souris. Dans le futur, vous pouvez utiliser cette méthode à n’importe quel moment lorsque vous entrez avec le curseur Entrée simple, ou dès lors qu’une note est sélectionnée dans la partition. Le changement de tonalité et d’indication de mesure apparaît au début de la mesure que vous éditez (à moins qu’un réglage de la boîte de dialogue Tonalité ou Indication de mesure spécifie un autre réglage). Les changements de clé apparaissent à la position du curseur, ou à gauche de la note sélectionnée.
- **Appuyez sur**  **(Mac:** ) **et sur K.** Un message “Finale est en attente” apparaît qui vous indique que Finale est prêt à entrer un changement de tonalité.
- **Cliquez sur Sélection.** La boîte de dialogue Tonalité apparaît.
- **Sur la barre de défilement située à droite de l’affichage de la tonalité, cliquez deux fois sur la flèche haut.** Nous allons changer la tonalité en La majeur.
- **Cliquez sur OK.** Le changement de tonalité apparaît au début de la première mesure. Vous apprendrez à mieux vous servir de la boîte de dialogue Tonalité au chapitre 2. Imaginons que nous voulons maintenant changer l’indication de mesure.




Leçon 1a : Entrée simple

- **Appuyez sur  (Mac: ) et sur T.**
- **Cliquez sur Sélection.** La boîte de dialogue Indication de mesure apparaît. Vous pouvez y changer le nombre de temps et la durée de ceux-ci en utilisant les flèches situées à droite. Pour l'instant, laissez l'indication de mesure sur 4/4. Vous en apprendrez plus sur cette boîte de dialogue au chapitre 2.
- **Cliquez sur OK.** Imaginons maintenant que nous voulions modifier la clé.
- **Appuyez sur  (Mac: ) et sur C.**
- **Cliquez sur Sélection.** La boîte de dialogue Changer de clé apparaît.
- **Sélectionnez une nouvelle clé et cliquez sur OK.** Vous retournez à la partition. Finale crée une clé de milieu de mesure, à moins que le curseur ne soit placé en début de mesure ou que la première note d'une mesure ne soit en contraste. Dans ce cas, le changement de clé apparaît au début de la mesure (juste à gauche de la barre de mesure). Vous en apprendrez plus sur les changements de clé aux chapitres 1c et 5.


Remarquez que lorsque vous voyez que le message Finale est en attente, vous pouvez également utiliser un méta-outil pour entrer rapidement un changement de tonalité ou d'indication de mesure. Voir [MÉTA-OUTILS](#) dans le chapitre Raccourcis clavier de la Documentation pour des informations sur l'assignation de méta-outils.

Vous en apprendrez plus sur les changements de tonalité, indications de mesure et clé au chapitre 2.

AJOUT DE MESURES

Dans notre exemple nous avons le nombre de mesures souhaité, mais il vous arrivera d'avoir besoin d'ajouter des mesures. Il y a plusieurs façons de procéder. Tout d'abord, si vous utilisez le curseur Entrée simple, Finale va automatiquement ajouter une mesure lorsque vous remplissez la dernière mesure de la partition. Vous pouvez ainsi continuer à entrer des notes tandis que Finale crée les mesures pour vous. Vous pouvez également cliquer sur l'outil Mesure  pour ajouter des mesures à n'importe quel moment. Pour cela, cliquez sur l'outil Mesure, et dans le menu Mesure qui apparaît, choisissez Ajouter (ou -cliquez (Mac : -cliquez) sur l'outil Mesure). Dans la boîte de dialogue Ajout de mesures, tapez le nombre de mesures souhaité et cliquez sur OK. Pour ajouter une seule mesure, double-cliquez sur l'outil Mesure.

Notez que lorsque vous ajoutez des mesures, la barre de mesure finale s'inscrit toujours en fin de morceau. Pour en savoir plus, voir [BARRES DE MESURE](#) dans l'Aide.

Pour supprimer des mesures, cliquez sur l'outil Filtre, sélectionnez la mesure, puis appuyez sur .

Leçon 1a : Entrée simple

CHOISIR UN MODE D’AFFICHAGE

Avant de continuer, vous devez apprendre à vous déplacer dans la partition.

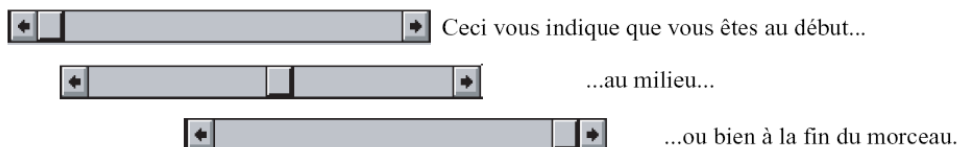
Finale propose trois modes principaux d’affichage de votre musique. Jusqu’à présent, vous avez travaillé en mode Page, dans lequel la partition a l’aspect d’une page de morceau séparé. Finale propose aussi un mode Défilement et Studio, dans lequel la musique s’affiche comme une bande horizontale continue. La plupart des outils de Finale s’utilisent aussi bien dans les deux modes, mais vous constaterez que l’affichage est plus rapide en mode Défilement ou Studio. Pour le moment nous allons nous intéresser au mode Défilement. (Nous verrons le mode Studio dans le chapitre 6).

- **Choisissez Mode Défilement dans le menu Affichage.** Finale redessine l’écran et affiche la musique sous la forme d’une bande horizontale.

Notez que le nom du morceau disparaît. Les noms, numéros de page et autres textes concernant la page ne sont visibles qu’en mode Page. Notez également que le compteur de pages visible en mode Page a été remplacé par le compteur de mesures, indiquant le numéro de la mesure visible la plus à gauche.

- **Cliquez et maintenez le clic sur le curseur de la barre de défilement horizontale.** Observez le compteur de mesures en bas à gauche de la fenêtre. En déplaçant ce curseur à gauche ou à droite, le compteur vous indique le numéro de la mesure courante.
- **Déplacez la souris complètement jusqu’à ce que le compteur affiche 1. Relâchez le clic.** Vous êtes revenu au début de la partition.

Le curseur de la barre de défilement horizontale indique donc votre position :



En cliquant à droite du curseur, Finale déplace la musique d’un écran entier, idem si vous cliquez sur sa gauche. Vous pouvez également avancer ou reculer mesure par mesure en cliquant sur les flèches de droite ou de gauche.

Selon la taille de votre moniteur, vous ne voyez peut-être pas de suffisamment de musique. Choisissez alors un niveau de zoom inférieur dans le menu Affichage.


- **Cliquez dans le menu Affichage et allez à la commande Choisir le zoom et sélectionnez Zoom personnalisé 3 (75%).** L’écran se redessine à 75% de sa taille originale.

Vous n’avez pas réduit le format d’impression de la musique. Vous n’avez que réduit son affichage sur l’écran. La musique sera imprimée en taille normale.

Leçon 1a : Entrée simple

Vous avez à présent une meilleure vision du morceau. Dans d'autres cas, vous aurez besoin d'afficher la musique avec précision. Finale vous permet d'ouvrir la même partition dans une seconde fenêtre. Dans cette deuxième fenêtre, vous pourrez zoomer ou dézoomer, basculer du mode Page au mode Défilement, etc, sans toucher à l'affichage de la fenêtre originale. Essayons cela :

- **Choisissez Nouvelle fenêtre dans le menu Fenêtre.** Votre partition "Simple Gifts" apparaît dans cette nouvelle fenêtre. Pour basculer d'une fenêtre à l'autre, tapez Ctrl-Tab (Windows seulement) ou sélectionnez la fenêtre souhaitée dans le menu Fenêtre. Mais il est parfois plus pratique de voir le contenu des deux fenêtres.
- **Choisissez Fenêtres côte à côte horizontalement.** Finale remplit l'écran, en plaçant la nouvelle fenêtre au-dessus de la première.

Souvenez-vous qu'il ne s'agit pas de deux copies différentes de votre morceau, ce sont deux vues indépendantes du même morceau. La barre de titre de la fenêtre supérieure est en surbrillance, vous indiquant qu'elle est la fenêtre active. Avec les commandes du menu Fenêtre, vous pouvez zoomer ou dézoomer, basculer d'un mode à l'autre, etc. Mais ces changements n'affectent que la fenêtre active. Vous pouvez même utiliser l'outil Zoom  pour grossir ou réduire un point en particulier.

- **Dans le menu fenêtre, choisissez Zoom, puis Zoom personnalisé 2 (200%).** Vous avez alors deux fenêtres : l'une à taille double, et l'autre à taille réduite.

Supposons que la fenêtre active contienne l'affichage sur lequel vous souhaitez travailler et que vous voulez qu'elle remplisse l'écran, mais en conservant un accès à l'autre fenêtre.

- **Choisissez Fenêtres superposées.** Finale affiche la fenêtre active sur presque tout l'écran, mais vous pouvez toujours cliquer sur le contour de la fenêtre arrière pour la rendre active.

Vous pouvez ouvrir autant de fenêtres que vous le souhaitez, et pas seulement des fenêtres de la même partition. Vous pouvez aussi ouvrir plusieurs partitions, chacun dans sa propre fenêtre et avec son propre niveau de zoom.

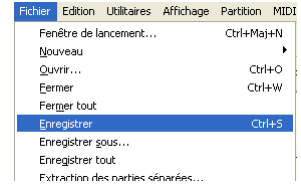
ENREGISTRER VOTRE TRAVAIL

Lors de l'ouverture de ce document, l'ordinateur a transféré le morceau depuis le disque dur vers sa mémoire vive (RAM). Jusqu'ici, toutes les modifications faites dans "Frère Jacques" n'existent qu'à l'écran. Si à ce moment, quelqu'un se prend les pieds dans le câble secteur et débranche votre ordinateur, vous aurez perdu tout votre travail, et n'aurez plus que la version d'origine du morceau "Leçon 1a".

C'est pourquoi il est fortement conseillé d'enregistrer régulièrement les modifications sur votre disque dur, par exemple toutes les 15 minutes. Pour enregistrer votre travail :

Leçon 1a : Entrée simple

- Choisissez Enregistrer dans le menu Fichier ou tapez **Ctrl-S** (Mac : **⌘-S**). Vos modifications sont enregistrées sur le disque dur (vous avez encore une version intacte du document sur votre CD Finale). Ce raccourci clavier doit devenir une seconde nature !



En outre, pour ne vraiment pas risquer de perdre accidentellement votre travail et vos modifications, utilisez la fonction d'enregistrement automatique de Finale. Voir l'Aide à [AUTRES OPTIONS DU PROGRAMME](#).

QUAND VOUS SEREZ PRÊT À CONTINUER

Dans le menu Fichier, choisissez Fermer pour fermer la fenêtre active ainsi que toutes les autres fenêtres de cette partition. Ou choisissez Fermer tout (Mac : **Option-Fermer**) pour fermer toutes les partitions. Si vous n'avez pas enregistré votre travail, Finale vous le signalera. Vous choisirez alors d'enregistrer les dernières modifications ou bien de conserver la partition dans l'état correspondant à la dernière sauvegarde.

Un tableau montrant les correspondances entre touches et valeurs de notes ou commandes figure sur votre Guide Aide-mémoire. Avant de passer à la Leçon 1b, vous pouvez consacrer un peu de temps à mettre en pratique ce que nous venons d'étudier : choisissez Partition par défaut dans le sous-menu Nouveau du menu Fichier. Finale ouvrira une nouvelle partition "Sans titre".

Si vous êtes prêt pour la suite, passez à la leçon suivante. Si cette première leçon vous paraît suffisante pour l'instant, choisissez Quitter dans le menu Fichier.

POUR EN SAVOIR PLUS

Nous venons d'aborder plusieurs thèmes qui sont détaillés dans l'Aide, dans les chapitres suivants.

[ALTÉRATIONS](#)

[COPIER DE LA MUSIQUE](#)

[MODE PAGE](#)

[ENREGISTRER \(MENU FICHIER\)](#)

[MODE DÉFILLEMENT](#)

[SÉLECTIONNER DE LA MUSIQUE](#)

[ENTRÉE SIMPLE](#)

[OUTIL N-OLET](#)

[OUTIL RÉDUIRE/AGRANDIR](#)

[TABLATURE](#)

Leçon 1b : Entrée Speedy

En plus de l'Entrée simple, Entrée Speedy offre également, une autre méthode rapide et efficace pour entrer de la musique. Cet outil est particulièrement utile si vous pensez utiliser une machine MIDI. Vous pouvez entrer de la musique très rapidement, avec une main sur un clavier MIDI et l'autre sur le pavé numérique, ou en utilisant exclusivement la machine MIDI. Vous pouvez aussi éditer de la musique déjà existante avec autant d'efficacité.

Dans cette leçon, vous étudierez en profondeur l'outil Entrée Speedy, et vous découvrirez quelques-unes des autres fonctions MIDI de Finale. Nous supposons que vous maîtrisez maintenant la navigation dans Finale (leçon 1a - Entrée simple). Après cette leçon, vous serez capable d'écrire des notes rapidement grâce à l'Entrée Speedy.



UN MOT SUR LE MIDI

Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface) est un code de communication entre ordinateurs et instruments MIDI. La plupart des appareils MIDI sont des claviers, mais il existe aussi des guitares, des cordes, des vents, des percussions et même des contrôleurs de voix MIDI. Comme indiqué auparavant, le terme clavier MIDI fera référence à l'appareil MIDI que vous utilisez, quel qu'il soit.

Si vous avez besoin d'aide pour brancher votre machine MIDI, voyez la partie appelée CONFIGUREZ VOTRE SYSTÈME MIDI dans les CHAPITRES D'INSTALLATION au début de ce livre. Si vous commencez cette leçon et que votre clavier MIDI ne fonctionne pas correctement, vous pouvez consulter l'Aide à BOÎTE DE DIALOGUE CONFIGURATION MIDI.

Souvenez-vous qu'un clavier MIDI n'est pas nécessaire avec l'Entrée Speedy.

LE CLAVIER FRANÇAIS SUR UN ORDINATEUR PORTABLE (MACINTOSH)

Pour pouvoir utiliser la ligne de chiffres en haut du clavier comme les touches du pavé numérique il faut configurer son clavier en QWERTY. Une astuce consiste à ajouter dans la liste des claviers disponibles du MAC le clavier US et de basculer de l'un à l'autre avec la combinaison de touches  + Espace. Pour ajouter le clavier US, allez dans le menu Pomme puis dans 'Préférences Système...'. Cliquez sur l'icône 'International' et sur l'onglet 'Menu Saisie'. Dans la liste, sélectionnez la configuration 'Français' et 'Américain'. Assurez vous que seules ces deux configurations sont sélectionnées de sorte à ce que la commande  + Espace bascule facilement de l'un à l'autre.

CRÉER UNE NOUVELLE PARTITION À PARTIR D'UN GABARIT

Vous trouverez dans Finale plus d'une trentaine de gabarits de partitions (piano-voix, chœur, orchestres de chambre, etc.). Vous souhaitez créer une partition de chœur a cappella ? Utilisez le gabarit proposé. Pour un orchestre symphonique ? Utilisez le gabarit Grand orchestre. Vous écrivez


Leçon 1b : Entrée Speedy

une partition de chanson utilisant un format non classique ? Utilisez le gabarit Partition type “Variétés”.

Nous commencerons cette leçon avec le gabarit de Partition type “Variétés” et nous créerons un arrangement de la chanson “Oh, Susannah.” Si vous n’avez pas démarré Finale, faites-le maintenant. Fermez les éventuelles partitions ouvertes.

- **Dans le menu Fichier, choisissez Nouveau, puis Partition à partir d’un gabarit.**
- **Dans le dossier Gabarits, double-cliquez sur Gabarits généraux, puis sélectionnez “Type Variété”. Cliquez sur Ouvrir.** L’assistant de création de partition apparaît, vous donnant la possibilité de spécifier le titre, le compositeur et autres informations.
- **Saisissez “Oh, Susannah” dans la zone de texte Titre et cliquez sur Suivant.** La dernière page de l’assistant apparaît. Nous ne toucherons pas aux paramètres pour le moment.
- **Cliquez sur Terminer.** Finale ouvre une nouvelle partition avec une portée de 31 mesures vides.

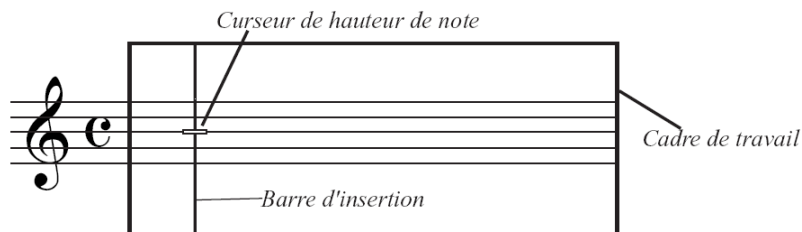
ENTRÉE SPEEDY

- **Cliquez sur l’outil Entrée Speedy** . Un nouveau menu apparaît, le menu Entrée Speedy, contenant ses commandes associées. Juste pour vérifier, cliquez sur le menu Entrée Speedy, et assurez-vous que l’option Utiliser le clavier MIDI est cochée.

Si vous n’utilisez pas de clavier MIDI, assurez-vous que Utiliser le clavier MIDI n’est pas coché dans le menu Entrée Speedy.

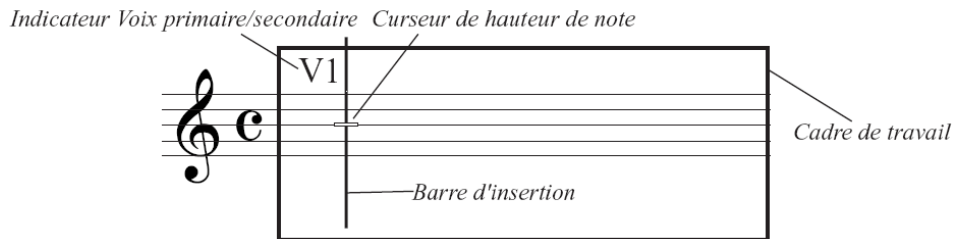
Si vous n’avez pas de clavier MIDI, il existe deux façons d’écrire de la musique avec l’outil Entrée Speedy quand Utiliser le clavier MIDI n’est pas coché. Voir le chapitre ENTRÉE SPEEDY de l’Aide pour plus de détails.

Si Lancement automatique est activé, la mesure fait apparaître un cadre rectangulaire. Sinon, cliquez dans la première mesure. Vous verrez sur sa gauche un curseur vertical appelé la barre d’insertion, ainsi qu’un petit curseur horizontal appelé la barrette de hauteur. Dans le coin supérieur gauche du cadre, vous pouvez voir un petit “V1” indiquant que Finale est prêt à écrire la Voix principale (si vous avez plusieurs voix à écrire, avec des hampes dirigées en haut et en bas, Finale les nommera Voix principale et Voix secondaire. Mais vous aurez le plus souvent intérêt à utiliser le système de “voix transparentes” de Finale).



Leçon 1b : Entrée Speedy

Utilisez les flèches haut/bas pour déplacer la barrette de hauteur, et gauche/droite pour la barre d'insertion.



- **Jouez le do du milieu sur votre clavier MIDI. Avec cette touche enfoncée, tapez 5 dans le pavé numérique.** Si votre configuration MIDI est correcte, une noire en do s'inscrit. Si le clavier est mal configuré, vous verrez s'inscrire un soupir, auquel cas il est préférable d'étudier CONFIGUREZ VOTRE SYSTÈME MIDI dans les CHAPITRES D'INSTALLATION. Pour supprimer le silence, cliquez dessus et tapez .

Pour utiliser l'Entrée Speedy sans clavier MIDI, servez-vous des flèches pour placer la barre d'insertion sur la note, puis tapez le chiffre correspondant à la durée souhaitée.

Pourquoi a-t-on tapé 5 ? Les touches numériques, dans le pavé numérique et dans le haut du clavier, ont des significations spécifiques (assurez-vous d'avoir verrouillé le pavé numérique si vous l'utilisez). Dans Finale, 5 signifie Noire. Prenez le temps d'observer les deux tableaux suivants :

Leçon 1b : Entrée Speedy

Raccourcis clavier de l'entrée Speedy (Macintosh)

Supprime une note d'un accord
Note → Silence

Avec Ctrl : Lier à la note précédente

Avec Ctrl : (D)Éfiger les altérations

Suppr

= (D)É Lie avec note suivante

/ Rompre/join -dre à la note

* Aff/Masq. Altérations

← Ret. Arr. Supprime une note, un silence ou un accord

7

8

9 Renv. Enhar. -monique

+ ½ ton supérieur #

R Note → Silence

O Affiche/Mas -que les notes ou

P Ajoute ou supprime les () des alt.

[Mesure précédente

] Mesure suivante

\ Ligature plate

F becare Avec Cmd : Inv liaison

L Inv. hampes Avec Opt : Défiler

Appoggiature

Voix 1/2

Retour Descendre d'une portée Avec Maj : Monter d'une portée

Avec +L : Enharmonique à travers les mesures

Avec 9 : Renv. Enhar. -monique

Avec Opt et un chiffre (1-3) : Entrer un silence

Maj Ins. 1 note (ou 1 sil. en midi) Contraindre le déplacement

Avec le Verrouillage majuscule : Entrée MIDI mains-libres

4

5

6

1

2

3

Entrée Ajouter une note à un accord

Option Avec un chiffre (1-3) : Commencer un n-Olet

Précédent Note précédente

Suivant Note suivante

Haut Descendre

Bas Monter

0 Sortir de la mesure et redessiner Réentrer dans la mesure

1 Ajouter un point

Silence → Note

Avec Option : Quintuple croche

Raccourcis clavier de l'entrée Speedy (Windows)

Avec le Verrouillage majuscule : Entrée MIDI mains-libres

Avec Ctrl : Quintuple croche

1

2

3

4

5

6

7

8

9 Renv. Enhar. -monique

0 Sortir/Entrer dans mesure

Avec Ctrl : Définit un n-Olet

Avec Ctrl : Commencer un n-Olet

Avec Ctrl : Enharmonique à travers les mesures

Barrer les appoggiatures

← Ret. Arr. Supprimer une note d'un accord Note → Silence

= (D)É Lie avec note suivante

/ Rompre/join -dre à la note

* Aff/Masq. Altérations (D)Éfiger

½ ton inférieur

Verr. Num

Verr. Num éteint **

7

8 Monter Avec Maj : d'1 portée

9 Renv. Enhar. -monique

+ ½ ton supérieur

Avec Ctrl : Continuer les altérations à travers les mesures

R Note → Silence

O Affiche/Mas -que les notes ou

P Ajoute ou supprime les () des alt.

[Mesure précédente

] Mesure suivante

\ Ligature plate

F Ajouter Avec Ctrl : Inv. liaison

L Inv. hampes Avec Ctrl : Défiler

Appoggiature

Voix 1/2

Entr. Ajout 1 note à un accord Silence → Note

Avec Ctrl : Enharmonique à travers les mesures

Avec Ctrl+Maj : Restaurer les paramètres de liaison d'origine.

Ajouter un point

Rompre/join -dre à la note

Maj Avec un chiffre (1-3) : Ins. 1 note (ou 1 sil. en midi) Contraindre le déplacement

4 Note préc. Avec Maj : Mesure préc.

5 Note suiv. Avec Maj : Mesure suiv.

6

1

2 Descende Avec Maj : d'1 portée

3

Entr. Ajouter une note à un accord

Avec Ctrl : Début/Fin de mesure

0 Avec Maj : Mode Insertion

1 Ajouter un point Succéder

Silence → Note

Avec Maj : Supprimer une note, un silence ou un accord

Avec Ctrl : (D)Éfiger les altérations

Avec Ctrl : Lier à la note précédente

Avec Ctrl : Enharmonique à travers les mesures

Avec Ctrl : Début/Fin de mesure

Avec Maj : Supprimer une note, un silence ou un accord

** Si vous désactivez le verrouillage numérique, vous pouvez utiliser les chiffres du pavé numérique pour spécifier les durées de note.

Leçon 1b : Entrée Speedy

Dans la mesure où le clavier MIDI fournit à Finale l'information de hauteur tonale, il ne vous reste qu'à fournir l'information de valeur rythmique en tapant le bon chiffre. En maintenant une touche de clavier MIDI enfoncée quand vous tapez un chiffre, vous obtenez une note. Si aucune touche de clavier MIDI n'est enfoncée quand vous tapez un chiffre, vous obtenez un silence.

Vous trouverez également les Commandes Numériques d'Entrée Speedy dans votre Aide-mémoire.

- **Enfoncez le ré sur votre clavier et tapez 5, puis mi (et tapez 5), puis fa (et tapez 5).** Vous venez d'inscrire les quatre premières notes de la gamme de do. Avant que vous ayez pu voir le résultat, Finale a avancé le cadre à la mesure suivante, qui est prête à recevoir les notes suivantes.

Remarquez que l'entrée avec une machine MIDI en utilisant Entrée Speedy est en quelque sorte l'opposé de l'utilisation de cette machine avec Entrée simple. Dans Entrée simple, la durée de note est spécifiée dans la palette Entrée simple avant de jouer les hauteurs. Dans Entrée Speedy, les hauteurs sont couchées avant de spécifier la durée rythmique. Pour verrouiller Entrée Speedy sur une durée (comme dans Entrée simple), activez le verrouillage des majuscules (Touche Verr.Maj sous Tab).

Ce passage automatique à la mesure suivante, dès que la mesure est pleine, est une option que vous pouvez désactiver si vous le souhaitez :

- **Tapez zéro (0) pour sortir du cadre, ou cliquez dans une zone vierge de la partition.** Le cadre disparaît.
- **Dans le menu Entrée Speedy, choisissez Aller à la mesure suivante.** Si vous cliquez de nouveau dans le menu, vous constatez que l'option n'est plus cochée : vous venez de la désactiver.
- **Tapez à nouveau un zéro.** La touche zéro a aussi pour effet de vous faire revenir dans le cadre que vous venez de quitter.

Maintenant que l'option Aller à la mesure suivante est désactivée, comment avancerez-vous à la mesure suivante ?

- **Tapez sur la touche crochet gauche ([) de votre clavier.** Finale vous ramène à la première mesure. Les touches flèches gauche et droite associées à d déplacent le cadre courant d'une mesure, respectivement vers la gauche ou la droite.
- **Tapez plusieurs fois sur les touches flèches gauche et droite.** La barre d'insertion se déplace d'une note ou d'un silence à chaque pression des flèches. Vous pouvez aussi déplacer la barre d'insertion en cliquant sur une note avec la souris.

Leçon 1b : Entrée Speedy

ÉDITER AVEC ENTRÉE SPEEDY

- **Placez la barre d'insertion sur la première note (do du milieu) et tapez 4.** Dans Finale, 4 correspond à une croche, ainsi votre do du milieu noire vient de se changer en une croche. Si vous entrez une valeur incorrecte, inutile de supprimer la note et de la réécrire, alignez la barre d'insertion sur la note et tapez la durée désirée.

Quand vous changez la durée d'une note (ou entrez une nouvelle note), la barre d'insertion se déplace à la note suivante, et vous permet donc d'entrer une nouvelle note ou silence (ou de changer la valeur rythmique d'une note existante).

- **Tapez encore trois fois sur la touche 4.** Vous venez de changer les quatre noires de la mesure en quatre croches. Elles sont ligaturées automatiquement.
- **Amenez le pointeur exactement sur la tête de la dernière croche. Cliquez et glissez ce fa jusqu'au fa de l'octave supérieure.** Avec l'entrée Speedy, vous pouvez modifier ainsi la hauteur des notes (si votre clavier MIDI est bien connecté, Finale fait entendre chaque changement de hauteur. Cette fonction peut être désactivée en désélectionnant l'option Son lors du déplacement dans le menu Entrée Speedy).



- **Cliquez sur la tête du même fa. Maintenez le clic, et déplacez-le légèrement vers la droite et la gauche.** L'entrée Speedy vous donne un contrôle complet - non seulement de la hauteur, mais aussi de la position dans la mesure.



Si vous souhaitez ne déplacer une note qu'horizontalement (sans modifier sa hauteur), ou que verticalement (sans déplacement gauche ou droit), enfoncez la touche **Shift** pendant le déplacement.

- **Amenez la barre d'insertion sur la troisième note de la mesure (le mi).** Souvenez-vous des deux méthodes : avec les flèches, ou en cliquant la note.
- **Tapez **Delete**.** Taper la touche **Delete** retire une note, un silence ou un accord de la partition.
Que faire si vous supprimez une note par erreur ? Avec l'outil Entrée Speedy aussi, rappelez-vous la possibilité d'annuler la dernière action en choisissant Annuler dans le menu Édition.
- **Choisissez Annuler dans le menu Édition (ou tapez **Ctrl-Z** (Mac : **Cmd-Z**)).** La note supprimée réapparaît.

Afin d'être prêt pour l'exercice suivant, réécrivez les quatre noires du début.

- **Ramenez la barre d'insertion sur le do du milieu, et tapez quatre fois le 5.**

Leçon 1b : Entrée Speedy

TRAVAILLER LES ACCORDS

- **Amenez la barre d'insertion sur le fa, et utilisez les flèches haut/bas pour amener la barrette de hauteur au troisième interligne du do.**
- **Tapez `enter`**. Il y a à présent deux notes dans l'accord. En utilisant les quatre flèches, vous vous déplacez partout dans la mesure, et en utilisant la touche `enter`, vous rajoutez une note à une note ou à un accord (si la barre d'insertion est sur un silence, `enter` change le silence en note).



Essayez de déplacer la barrette vers le haut ou le bas de l'accord. Si vous enfoncez la flèche haut pendant un moment, Finale ajoutera tellement de lignes supplémentaires que la mesure courante se déplacera vers le bas (ou vers le haut, si vous enfoncez la touche bas).

- **Double-cliquez dans le deuxième interligne du la du même accord.** Double-cliquer est une autre façon d'ajouter une note à un accord.
- **Utilisez la flèche haut pour positionner la barrette juste sur la tête de la note du haut (fa) de l'accord. Tapez `backspace` (Mac : `clear`).** La touche `backspace` (`clear`) est l'inverse de `enter` : elle retire une note d'un accord (s'il n'y a qu'une note dans l'accord, elle la change en un silence).

ALTÉRATIONS

- **Placez la barrette de hauteur sur le do de l'accord. Tapez la touche plus (+) du pavé numérique.** La note devient dièse. La touche + hausse la note d'un demi-ton.

Placez la barrette de hauteur sur le la de l'accord. Tapez la touche plus (-). Vous l'aviez deviné, la touche - baisse la note d'un demi-ton.




Pour remplacer une note par son enharmonie, vous utiliserez la touche 9.

- **Laissez la barrette sur le la bémol et tapez la touche 9.** La note se change en sol dièse.

Leçon 1b : Entrée Speedy

- **Déplacez la barrette plus bas que les deux notes. Tapez plusieurs fois le 9.** Si la barrette est sur une hampe d'accord, et non pas sur une tête de note, des pressions sur la touche 9 font passer l'accord par différentes dénominations enharmoniques.

Pour l'instant, tapons plusieurs fois le 9 jusqu'à ce que la note inférieure soit un la. Notre prochaine étape consistera à masquer l'altération.


- **Placez la barrette sur le la. Tapez la touche astérisque (*).** Il est conseillé d'utiliser la touche (*) du pavé numérique. Mais si vous préférez, vous pouvez aussi taper -8 (l'astérisque du clavier principal).

Taper l'astérisque masque une altération ou, s'il n'y en a pas, cela fait apparaître une altération. La note mémorise son identité. La note qui s'affiche comme un la sera toujours jouée comme la. Pour réafficher l'altération, tapez à nouveau la touche astérisque.




Finale peut aussi mettre une altération entre parenthèses : tapez la lettre p. Voir l'Aide, à ALTÉRATIONS DE PRÉCAUTION.

N-OLETS

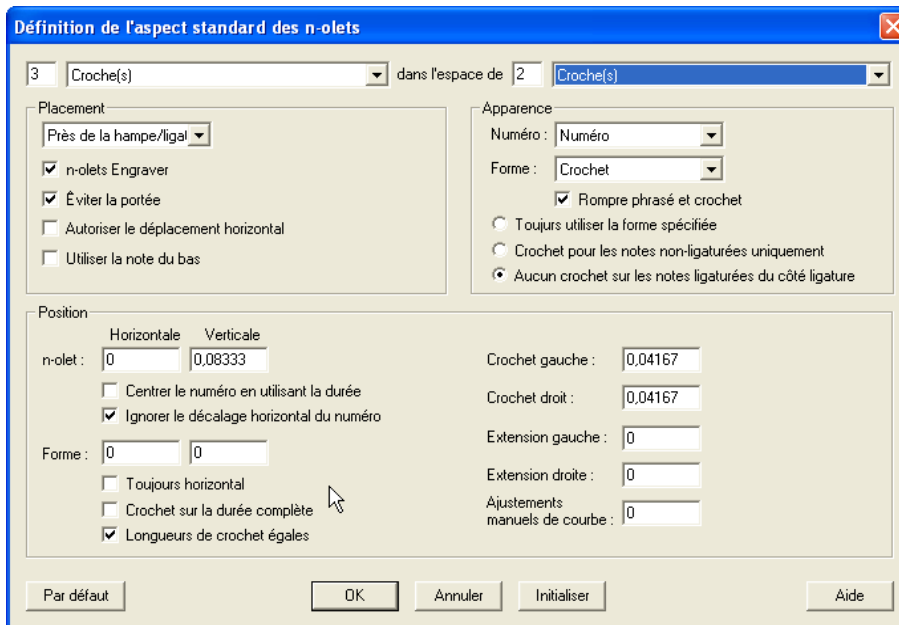
Dans l'Entrée Speedy, nous n'avons pas encore exploré les "n-olets" (triolet, quintolet, etc.). Allez à la mesure 2, qui est vide, et essayez l'outil n-olet.

- **Cliquez sur l'outil Entrée Speedy** , **et cliquez dans la mesure 2.**
- **Enfoncez n'importe quelle touche du clavier MIDI, et tapez quatre fois 5.** Vous venez d'inscrire quatre noires identiques.

Si Finale n'a pas automatiquement avancé le cadre d'édition à la mesure suivante, tapez sur la touche crochet droit (]) de votre clavier.

- **Tapez** -3 (Mac : -3). Ceci doit être fait avant d'entrer un triolet. Finale inscrit un petit "3" dans le coin supérieur droit du cadre d'édition, vous indiquant ainsi qu'il considérera les trois prochaines notes comme un triolet.
- **Enfoncez n'importe quelle touche du clavier MIDI, et tapez trois fois la touche 6.** Dès que la troisième note apparaît, Finale centre le "3" sur le triolet. Vous venez de créer un triolet de blanches.
- **Tapez 0 (zéro) pour sortir du cadre d'édition.** Dans la mesure 2, vous avez quatre noires ; dans la mesure 3, un triolet de blanches. Les deux sont modifiables avec l'outil n-olet.
- **Cliquez sur l'outil n-olet**  **dans la palette Principale. Cliquez sur la première noire de la mesure 2.** La boîte de dialogue Définition de l'aspect standard des n-olets apparaît.

Leçon 1b : Entrée Speedy

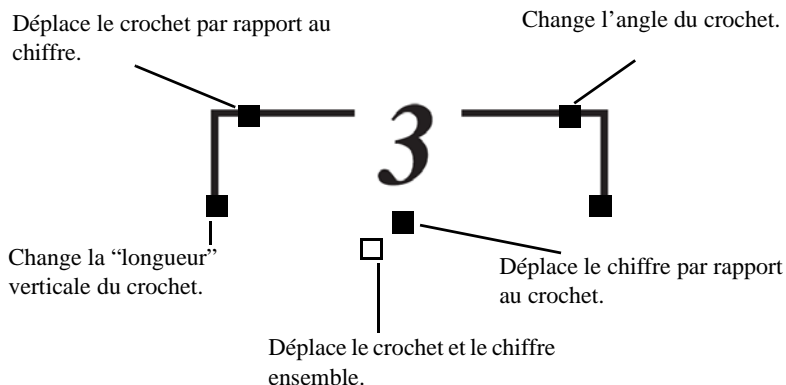


En haut de la boîte de dialogue, plusieurs options vous sont proposées permettant de définir le genre de triolet (ou autre n-olet) que vous souhaitez. Avec les listes déroulantes et les cases de texte, vous répondez à la question, “Quelle quantité de quelle valeur rythmique souhaitez-vous faire rentrer dans l’espace imparti, à quelle quantité de telle ou telle autre valeur rythmique ?” Observez les deux cases de texte en haut de la boîte de dialogue. Finale a deviné que vous vouliez rassembler trois croches dans le temps imparti à deux croches : c’est la définition d’un triolet.

Dans la partie Apparence de la boîte, se trouvent des listes déroulantes vous permettant de définir l’apparence du triolet sur la partition. Souhaitez-vous une courbe ou un crochet ? Souhaitez-vous l’exprimer sous forme de ratio ? Pour l’instant, conservons les réglages par défaut.

- **Cliquez sur OK.** Vous venez de changer trois croches ordinaires en un triolet de trois croches en cliquant sur la première note du groupe avec l’outil n-olet. (Vous pouvez retravailler l’apparence du triolet). Notez que six poignées apparaissent. Ces poignées contrôlent les différents éléments du crochet :

Leçon 1b : Entrée Speedy




Vous pouvez aussi modifier le triolet de la mesure 3.


- **Cliquez sur la première note du triolet de la mesure 3.** Ses poignées apparaissent.
- **Déplacez chaque poignée pour donner au triolet l'apparence souhaitée.**

Vous pouvez créer des n-olets imbriqués. Vous pouvez au choix créer le n-olet externe ou le n-olet interne en premier.

Si vous utilisez régulièrement le même type de n-olet dans un morceau, définissez-le comme un Méta-outil n-olet. Voici un exemple :


- **Cliquez sur la poignée principale du triolet de la mesure 3 et tapez .** C'est ainsi que l'on annule le triolet, et que l'on retrouve trois notes ordinaires.

Définissons un Méta-outil n-olet. Vous pouvez définir trente six types de n-olets complets, avec leurs crochets et valeurs rythmiques. Commencez par définir un triolet de blanches, basique, avec crochet horizontal.

- **Maintenez  enfoncé, et tapez 1 (sur le clavier principal, pas dans le pavé numérique).** La boîte de dialogue Définition de l'aspect standard des n-olets apparaît. Vous devez d'abord définir la valeur rythmique du triolet que ce Méta-outil produira.
- **Tapez 3 dans la première case de texte. Allez à la seconde case et tapez 2. Choisissez Blanche(s) dans les deux listes déroulantes de valeurs rythmiques. Cliquez sur OK.** Vous venez de spécifier que ce Méta-outil produira un triolet de blanches.
- **Enfoncez la touche 1 et cliquez sur la première note de la mesure 3.** Finale affiche le triolet souhaité dans la partition. Vous pouvez à présent générer rapidement dans toute la partition ce genre de triolet, sans passer par la boîte de dialogue.

Leçon 1b : Entrée Speedy

Enfin, si vous écrivez un morceau contenant de nombreux triolets, vous souhaitez prédéfinir leur aspect. Grâce à ce raccourci, en créant un triolet vous n'aurez plus à définir son aspect, que ce soit avec HyperScribe ou avec l'outil Entrée Speedy. Vous pouvez spécifier un aspect de triolet par défaut avant même de créer les triolets. Notez que les raccourcis suivants n'ont pas le même effet que la création d'un Méta-outil, qui change en n-olet des notes ordinaires, après qu'elles aient été entrées dans la partition. La technique suivante vous permet de spécifier l'aspect des n-olets, dès leur première apparence.

- **Ctrl**-cliquez (Mac : **double cliquez**) l'outil n-olet . Les Options de réglage de la partition pour les n-olets apparaissent. Elle est similaire à la boîte de dialogue Définition de l'aspect standard des n-olets.

Si vous préférez une courbe à un crochet, ou un ratio à un chiffre, choisissez vos options dans les différentes listes déroulantes.

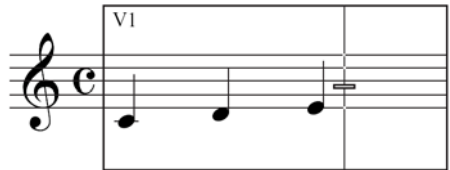
- **Cliquez sur OK.** C'est tout. A présent, tous les nouveaux n-olets créés s'afficheront selon vos préférences. Vérifiez-le ! (rappel : pour créer un n-olet avec l'outil Entrée Speedy, tapez **Ctrl**-3 (Mac : **option**-3) avant d'écrire les notes elles-mêmes).

Les changements des Options du document/n-olets n'affectent que les futurs n-olets de ce document, pas les n-olets existants.

INSÉRER DES NOTES OU DES SILENCES

- Cliquez sur l'outil Entrée Speedy .

- Cliquez dans la première mesure et placez la barre d'insertion sur l'accord de deux notes. Supprimez-le en tapant **delete**.



- Amenez à nouveau la barre d'insertion sur le do du milieu. Enfoncez **shift** et tapez le 6 du clavier principal, pas sur le pavé numérique. En tapant **shift**, vous indiquez à Finale votre souhait d'insérer une note ou un silence juste avant la barre d'insertion. Vous avez tapé 6 pour inscrire une demi-pause, 6 correspond sur le clavier à une blanche (si vous aviez enfoncé une touche de votre clavier MIDI en tapant **shift**-6, vous auriez inséré une note au lieu d'un silence). N'oubliez pas que pour inscrire une note ou un silence, vous devez utiliser les touches du clavier principal et non pas celles du pavé numérique.

Pour insérer beaucoup de notes, passez en mode Insertion. Dans le menu Entrée Speedy, choisissez Insérer des notes ou des silences. Quand vous avez fini, sélectionnez Insérer des notes ou des silences pour le désélectionner.

*Pour insérer des silences sans clavier MIDI avec Entrée Speedy, enfoncez **shift** + **control** + le chiffre. (Mac: **option** + **shift** + le chiffre) en Mode insertion.*

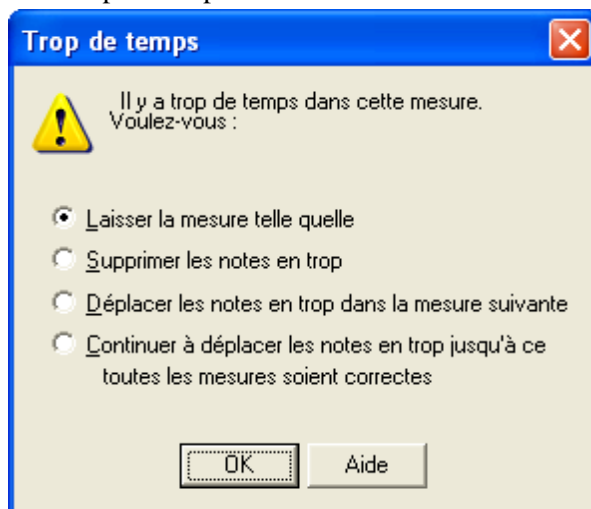
Leçon 1b : Entrée Speedy

Votre exemple doit maintenant avoir l'apparence suivante :

Le problème est qu'il y a cinq temps dans la mesure : la demi-pause et trois noires (même si la troisième noire est invisible). Avec la fonction Vérification désactivée (aller à la mesure suivante), Finale ne vous avertira pas avant la sortie du cadre d'édition.



- **Tapez 0 (zéro) pour sortir du cadre d'édition.** Finale ouvre une boîte de dialogue vous avertissant que la mesure contient trop de temps.



Vous avez quatre façons de résoudre le problème. Vous pouvez laisser les temps excédentaires dans la mesure (première option), les éliminer en commençant par les derniers temps de la mesure (deuxième option), ou les décaler de la fin de la mesure vers le début de la mesure suivante (troisième option).

Enfin, vous pouvez demander à Finale de recalculer les mesures en redistribuant les notes sur la portée, afin que toutes les mesures soient correctement remplies, en accord avec l'indication de mesure (voir [CALCULER LES MESURES](#), dans l'Aide).

- **Cliquez sur "Supprimer les notes excédentaires," puis sur OK.** Finale élimine le temps excédentaire, le dernier mi noire, puis vous sortez du cadre d'édition.

A présent, vous allez créer une partition type "Variétés" commençant par une mesure de levée. Pour changer la première mesure en une mesure de levée, il nous faut créer une valeur pointée.

- **Tapez 0 (zéro).** Vous entrez à nouveau dans la mesure.


Leçon 1b : Entrée Speedy

- **Placez la barre d'insertion sur le do et tapez un point (.)**. Finale ajoute un point à la note. En continuant à taper des points, vous pourriez ajouter plusieurs points à une note ou à un silence.
- **Tapez flèche droite puis 4**. Vous avez changé la dernière noire en croche, la mesure de levée est complète.

SAISIR DE LA MUSIQUE : ENTRÉE SPEEDY

Vous venez d'étudier les bases de l'usage de l'outil Entrée Speedy avec un clavier MIDI. Vous avez vu comment rapidement écrire des notes, changer les valeurs, les hauteurs, ajouter des silences, insérer des notes, ajouter des points, et vous déplacer dans la partition à l'aide des touches crochets gauche et droit.

La mesure courante contient maintenant les notes de levée pour "Oh, Susannah." En utilisant votre connaissance de l'outil Entrée Speedy, entrez les douze mesures suivantes comme indiqué. Pour l'instant, n'allez pas au-delà de la mesure 13. Révisez ici les commandes d'Entrée Speedy étudiées :

Touche	Effet
. (point)	Ajoute un point
4	Croche
5	Noire
6	Blanche
] (crochet droit)	Aller à la mesure suivante
[(crochet gauche)	Aller à la mesure précédente
	Supprime une note, un silence ou un accord

Leçon 1b : Entrée Speedy

Musical notation for the first 13 measures of the piece. The notation is in treble clef with a common time signature. Measures 1-4 are on the first line, measures 5-8 on the second line, and measures 9-13 on the third line. Measure 13 ends with a double bar line.

Arrivé à la mesure 14, vous constaterez que les quatre dernières mesures de “Oh, Susannah” sont identiques aux mesures 6 à 9. Pour gagner du temps, vous pouvez utiliser la fonction de copie de l’outil Filtre pour compléter la mélodie.



Dans la leçon 1a, vous avez dupliqué une mesure de “Simple Gifts” en faisant glisser son image sur la mesure suivante. Cette technique n’est adaptée qu’aux cas où vous voyez sur l’écran les mesures sources et les mesures cibles, c’est pourquoi quand ce n’est pas le cas, vous ne procéderez pas ainsi.

Nous allons utiliser maintenant deux raccourcis de Finale pour copier de la musique, même quand la source et la cible sont très éloignées.

SÉLECTIONNER PLUSIEURS MESURES EN “MAJ-CLIQUANT”

Une technique employée dans les traitements de texte et même dans les logiciels musicaux, permet de faire de larges sélections, on l’appelle Maj-cliquer. Copiez vos quatre mesures de cette façon :

Diagram illustrating the "Maj-cliquer" technique. It shows a musical staff with six measures. An arrow points to the first measure with the text "Cliquez ici...". A second arrow points to the sixth measure with the text "...déplacez-vous jusqu'à l'endroit voulu...". A third arrow points to the sixth measure with the text "... et Maj-cliquez ici." Below the staff, a horizontal line spans from the first to the sixth measure, with the text "Tout dans l'intervalle est sélectionné" underneath it.

- Cliquez sur l’outil Selection  . puis dans la mesure 6.
- Enfoncez , cliquez dans la mesure 9. Les mesures 6 à 9 sont sélectionnées.

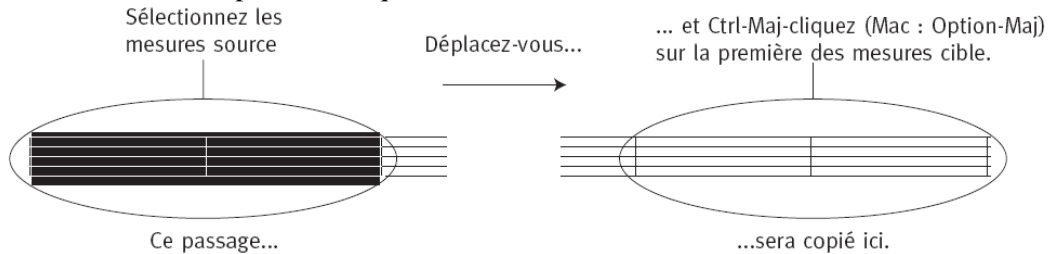
Pour sélectionner des mesures très éloignées, on utilise une autre méthode qui évite d’avoir à Maj-cliquer dans les mesures elles-mêmes. C’est la commande Sélectionner une région du menu

Leçon 1b : Entrée Speedy

Édition. Nous l'étudierons bientôt.

COPIER DE LA MUSIQUE VERS DES CIBLES NON-VISIBLES

Vous devez maintenant copier la musique à la fin du morceau. Voici un nouveau raccourci clavier :





Vous avez sélectionné vos mesures sources, procédez maintenant ainsi :

- **Enfoncez `ctrl` et `shift` simultanément, cliquez la mesure 14 (Mac : `option`), cliquez la mesure 14).** C'est un raccourci très utile : `ctrl`-cliquer (`option`-cliquer) la mesure cible équivaut à déplacer l'image des mesures sources sur les mesures cibles, et vous demande combien de fois vous souhaitez copier la sélection. Une fois (par défaut) nous suffit.
- **Cliquez sur OK (ou tapez `enter`).** C'est tout ! Vous avez écrit toute la musique de cette partition.

Pour copier des éléments spécifiques, sélectionnez une mesure avec l'outil Selection, puis `ctrl` - `shift` - cliquez (Mac : `option` - `shift` cliquez) sur la mesure cible pour afficher la boîte de dialogue Elements à copier dans laquelle vous pourrez choisir les éléments à copier.

SUPPRIMER DES MESURES

Cette version de "Oh, Susannah" fait dix sept mesures. Finale ayant créé cette partition avec 31 mesures vierges, il vous faut supprimer les mesures 18 à 31, en utilisant l'outil Selection  et la commande Sélectionner une région.





- **Cliquez sur l'outil Selection .** Ajustez l'affichage pour voir la mesure 18.
- **Cliquez dans la mesure 18. Choisissez Sélectionner une région dans le menu Édition.** La boîte de dialogue Sélectionner une région apparaît. Spécifiez alors quelle région de la partition est à sélectionner, même si elle n'est pas visible (les listes déroulantes de Temps vous permettent même de spécifier des fractions de mesure de la sélection à prendre en compte, mais ne sont utilisables que si l'option Sélection partielle de mesure est activée dans le menu Édition).

Leçon 1b : Entrée Speedy

Comme vous avez déjà indiqué la première mesure de la sélection à supprimer, Finale a rempli la case de texte De la Mesure : 18, et ajusté la liste déroulante de Portée. En fait, le seul nombre à modifier est dans la case de texte A la Mesure : le numéro de la dernière mesure de votre sélection.

- **Allez à la case À la Mesure : tapez 31. Cliquez sur OK.** Finale sélectionne alors automatiquement votre région, même si vous n'en voyez pas la fin sur l'écran.
- **Choisissez Supprimer des mesures dans le menu Edition.** Finale supprime les mesures inutiles. Vous venez de créer cette mélodie. Si vous avez besoin d'effacer de la musique, voici une façon rapide de procéder. Pour revenir en début de partition, vous pourriez utiliser les bandes de défilement, mais essayez donc cette autre commande :
- **Sur votre clavier d'ordinateur, appuyez sur la touche Orig (Home).** Cette commande vous ramène en haut de la page.

EFFACER DE LA MUSIQUE

- **Cliquez sur l'outil Selection**  ou, tout outil qui permet la sélection d'une région.
- **Sélectionnez les deux premières mesures du morceau.** Utilisez l'une des méthodes de sélection étudiées jusqu'ici : cliquer dans une mesure puis -cliquer la seconde, ou glisser-entourer les deux.
- Tapez  (Mac : ). Les mesures sont maintenant vides. Vous ne vouliez pas vraiment supprimer ces mesures. Il est toujours possible de revenir en arrière après une action de l'outil Selection, de la façon suivante :
- **Choisissez Annuler dans le menu Édition.** Finale rétablit la version précédente.

AUTRES FONCTIONS DE ENTRÉE SPEEDY


La combinaison de la rapidité de l'Entrée Speedy et des fonctions diverses de l'outil Selection constitue une méthode particulièrement efficace de notation.

Vous découvrirez d'autres raccourcis : par exemple, pour écrire plusieurs notes répétées, maintenez enfoncée la touche du clavier MIDI et tapez les touches de valeurs rythmiques (vous n'avez pas besoin de retaper la touche du clavier MIDI).








Comme expliqué plus haut, vous pouvez aussi faire l'inverse, en indiquant à Finale que toutes vos prochaines notes sont des double croches, puis simplement les jouer à votre rythme sur le clavier MIDI. Finale les écrira dans la partition. Vous pouvez appuyez sur Majuscules verrouillées pour activer cette fonction. Pour en savoir plus, voyez dans l'Aide ENTRÉE SPEEDY—ENTRER DE NOMBREUSES NOTES DE LA MÊME VALEUR.




Leçon 1b : Entrée Speedy

La musique ne s'inscrit que lorsque vous tapez une valeur numérique, sentez-vous donc parfaitement libre de jouer sur votre clavier MIDI, sans crainte d'entrer des notes dans la partition accidentellement. Les accords ? Rien de plus facile, enfoncez les notes de l'accord sur le clavier MIDI puis tapez les touches de valeurs rythmiques.

Vous pouvez décaler une note d'un accord vers le grave ou l'aigu, comme vous l'avez fait précédemment pour une note seule. En double-cliquant et en maintenant le second clic, vous déplacez un accord en entier (au lieu de déplacer les notes une par une). Et n'oubliez pas que vous pouvez déplacer horizontalement une note ou un accord. Si vous souhaitez ne déplacer une note/accord qu'horizontalement ou verticalement, tapez  pendant que vous glissez : votre pointeur sera contraint à des mouvements horizontaux ou verticaux.

Retournez voir le tableau de Commandes de clavier Entrée Speedy présenté en début de leçon, vous y découvrirez de nouvelles fonctions. Par exemple, si vous placez la barre d'insertion sur la deuxième note d'un groupe de deux notes ligaturées, en tapant barre oblique (/) vous rompez la ligature, retaper la même touche reformera la ligature. Il existe aussi une touche qui transforme n'importe quelle note en appoggiature (et inversement) - le point-virgule (;).

Tapez la touche t (lettre minuscule t) pour lier une note à la suivante. -égal (Mac : -égal) lie une note à la précédente. Vous pouvez lier toutes les notes d'un accord en plaçant la barrette de hauteur sur la hampe de l'accord, mais pas sur une tête de note. Si vous travaillez sur une partition à plusieurs portées, taper -flèche bas (Mac : ) décale le cadre d'édition vers la portée juste au-dessous, taper -flèche haut (Mac : -) le décale vers la portée juste au-dessus.

Enfin, si vous souhaitez masquer une entrée (note ou silence), placez la barre d'insertion dessus et tapez la touche lettre h ; l'entrée apparaît voilée dans la partition (si Afficher les notes et silences masqués est coché dans le menu Affichage), et ne sera pas imprimé. Quand vous commencerez à travailler avec le système de voix dans la portée (appelées Voix 1 à 4), vous pourrez basculer de l'une à l'autre en tapant -ù (u grave) (Mac : -flèche bas ou -flèche haut). A l'intérieur de chaque voix, vous pouvez gérer deux voix (appelées Voix principale et Voix secondaire). La touche ù (u accent grave) fait passer d'une voix à l'autre.

Vous n'êtes pas obligé de mémoriser toutes ces commandes tout de suite. Mais il vous sera utile de conserver à portée de main le tableau de Commandes de Clavier d'Entrée Speedy.

Si vous avez ajouté trop de points à une note, tapez la touche du chiffre correspondant pour redonner à la note sa valeur d'origine.

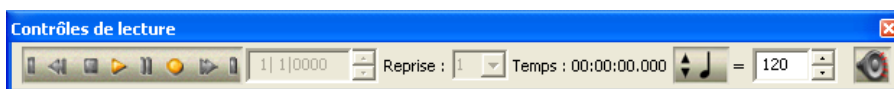
LECTURE

Votre chanson présente bien, visuellement, mais vous allez maintenant vérifier que "Oh, Susannah" sonne correctement.

Leçon 1b : Entrée Speedy

Peu importe l'outil sélectionné à cet instant.

- **Dans le menu Fenêtre, choisissez Contrôles de lecture (s'ils ne sont pas déjà présents sur l'écran).** Le module de Contrôle de lecture apparaît. Sous Windows, le module est rattaché en haut de la fenêtre (vous pouvez aussi le rendre flottant) :



Sur Macintosh, le module est une palette flottante :



- **Cliquez sur le bouton Lecture** ▶. Si vous avez bien configuré votre système MIDI, Finale jouera la chanson. Pour arrêter, cliquez sur Pause ou sur Arrêter.

Si rien ne se passe, réétudiez le chapitre CONFIGUREZ VOTRE SYSTÈME MIDI dans les [CHAPITRES D'INSTALLATION](#) au début de ce livre.

Pour utiliser le haut-parleur du Macintosh, sélectionnez Lecture par le haut-parleur interne du Macintosh dans le menu Options.

- **Sur Mac, masquez les Contrôles de lecture en cliquant dans le menu Fenêtre, puis en le sélectionnant pour faire disparaître sa coche. Cette étape n'est pas nécessaire sous Windows.**

Les Contrôles de lecture ne sont pas indispensables pour l'écoute de la partition :

- **Enfoncez la barre espace tout en cliquant dans une mesure.** Finale joue la musique, en commençant depuis la mesure où vous avez cliqué. Pour mettre en pause, cliquez n'importe où dans la partition (Mac : appuyez sur la Barre d'espace). Il existe d'autres utilisations des contrôles de lecture. Essayez la fonction décrite ci-dessous, elle est amusante :

Sur Macintosh : si le module de Contrôle de lecture est visible, une pression sur la barre espace démarrera la lecture.

- **Enfoncez **ctrl** (Mac : **option**) et la barre espace, et déplacez le pointeur de part et d'autre des notes de la partition.** Cette fonction de lecture ponctuelle vous permet d'entendre facilement et précisément une zone de la partition. Très pratique par exemple pour vérifier les notes sous lesquelles vous écrivez des paroles.

Vous pouvez écouter n'importe quelle partition Finale en utilisant l'une ou l'autre de ces méthodes d'écoute.

Leçon 1b : Entrée Speedy

CHOISIR LE TEMPO INITIAL

Finale propose plusieurs façons de choisir le tempo. Par exemple, dans la leçon 6 vous verrez comment écrire des indications de tempo comme Allegro, Presto, ou ritard. et comment elles agissent sur la lecture. Voyons pour l'instant la manière rapide d'indiquer un tempo.

- **Choisissez Contrôles de lecture dans le menu Fenêtre.** Le module réapparaît. Sur Macintosh, cliquez sur le triangle d'agrandissement situé sur la gauche. Sous Windows cliquez sur l'icône en forme d'haut-parleur.
- **Double-cliquez dans la case de texte de tempo et tapez 200, puis appuyez sur Entrer.** Vous pouvez également cliquer sur les deux petites flèches pour augmenter ou diminuer la valeur du tempo. Si vous souhaitez un tempo en blanches par minute, ou n'importe quelle autre valeur rythmique, choisissez une valeur dans la liste déroulante.
- **Cliquez sur le bouton Lecture. Finale joue votre morceau à un tempo plus rapide.**
- **Quand vous aurez fini l'écoute, choisissez Enregistrer dans le menu Fichier.** C'est toujours une bonne idée de sauvegarder votre travail à la fin d'une session. Si vous voulez, ouvrez le fichier "Leçon 1b", et comparez notre version et la vôtre.

QUAND VOUS SEREZ PRÊT À CONTINUER

Si vous êtes prêt pour la suite, passez à la leçon suivante. Si cette leçon vous paraît suffisante pour l'instant, choisissez Quitter dans le menu Fichier, en enregistrant les modifications si vous le souhaitez.

La leçon suivante vous présentera la méthode HyperScribe dans laquelle Finale inscrit les notes pendant que vous les jouez.

POUR EN SAVOIR PLUS

Nous venons d'aborder plusieurs thèmes qui sont détaillés dans l'Aide, dans les chapitres suivants :

ALTÉRATIONS

ACCORDS

COPIER DE LA MUSIQUE

ALTÉRATIONS DE PRÉCAUTION

NOTES POINTÉES

EFFACER DE LA MUSIQUE

MESURES

LECTURE

ENTRÉE SPEEDY

Leçon 1b : Entrée Speedy

Leçon 1c : HyperScribe - Noter en jouant

Jusqu'ici, vous avez vu deux méthodes d'entrée de musique note par note. L'Entrée simple convient pour travailler sans clavier MIDI, et l'Entrée Speedy utilise le clavier MIDI, avec l'aide du pavé numérique pour gagner en vitesse.

Une des fonctions les plus utiles de Finale est sa capacité à enregistrer et à transcrire une exécution de jeu en direct et en temps réel. Pour cela, vous utiliserez l'outil HyperScribe, qui transcrit votre jeu, quasiment en temps réel. A la fin de cette leçon, vous saurez utiliser la méthode HyperScribe, et serez donc capable de jouer sur votre clavier MIDI avec HyperScribe. Si vous n'avez pas de clavier MIDI, ni de microphone, passez à la Leçon 2.

INTRODUCTION À HYPERSCRIBE

Chaque fois que vous jouez une note sur votre clavier MIDI, l'ordinateur reçoit des informations via le câble MIDI : quelle touche a été enfoncée, avec quelle force a-t-elle été frappée, et combien de temps l'avez-vous tenue enfoncée ? Mais pour convertir votre jeu en notation musicale standard, l'ordinateur doit connaître la relation entre chaque durée de note d'une part, et d'autre part, le tempo et la mesure.

Dans le passé, les logiciels musicaux devaient répondre à la question "où tombe la note par rapport au temps ?" en produisant un clic de métronome pendant votre jeu. En d'autres termes, l'ordinateur lui-même fournissait le point de référence, et vous forçait à aligner votre jeu sur son tempo.

Finale propose bien sûr cette option, mais introduit aussi un nouveau concept : laisser le musicien générer le clic. Ainsi l'ordinateur reçoit ce dont il a besoin pour transcrire la musique - un point de référence pour chaque temps - et le musicien, ou la musicienne, a la liberté d'accélérer ou de ralentir son jeu.

De plus, vous pouvez jouer ou taper de la façon qui vous convient pour générer la référence de tempo, Finale saura l'interpréter. Si vous jouez une simple mélodie avec une main, vous pouvez taper en même temps sur une touche très aiguë ou très grave du clavier MIDI. Si vous jouez à deux mains, tapez avec votre pied sur une pédale. Mais n'importe quel contrôleur MIDI, molette de modulation ou contrôleur de souffle, peut fournir la pulsation.

HyperScribe, c'est le nom de cette méthode d'enregistrement, peut être d'une grande précision. Tout d'abord, vous devez donner à Finale des réponses concernant ce que vous allez jouer :

Quelle est la valeur rythmique de votre pulsation ? Noires ? Croches ?

Y aura-t-il des voix médianes ou des triolets ?

Dans cette leçon, nous verrons l'influence de ces paramètres sur votre transcription. HyperScribe n'est pas réservé aux virtuoses des claviers. Quelque soit votre rapidité de jeu, HyperScribe reste une excellente méthode pour entrer de la musique dans la partition. Même les non-pianistes en arrivent à préférer HyperScribe pour sa précision et sa rapidité à entrer les notes. Grâce à la fonction MicNotator,

Leçon 1c : HyperScribe - Noter en jouant

vous pouvez jouer votre instrument favori, clarinette, saxophone, ou autre, pour entrer des notes. Voir MICNOTATOR dans l’Aide pour en savoir plus.

Dans les paragraphes suivants, vous allez expérimenter HyperScribe. Pour plus d’explications sur les différents paramètres et la façon de les utiliser, voir OUTIL HYPERSCRIBE dans l’Aide, ou bien GUIDE DE LA QUANTIFICATION, dans l’Annexe.

CRÉER UN NOUVEAU STYLE DE PARTITION

L’aspect d’une partition imprimée dépend de centaines de paramètres : épaisseur des lignes de portées, taille des notes, distance entre l’indication de tonalité et les altérations correspondantes, etc. Finale vous permet d’agir sur quasiment tous les paramètres imaginables.

Pour autant, vous n’aurez pas envie de définir vos préférences de présentation à chaque nouveau morceau. Les indiquer précisément à Finale, pourrait vous faire perdre une demi-heure, chaque fois que vous démarrez le programme.

Heureusement, vous pouvez déterminer toutes ces variables une fois pour toutes, et Finale appliquera ces préférences à tous les nouveaux morceaux. Le dossier ‘Finale <version>’ contient une collection de “style de partition” dont les paramètres peuvent être appliqués aux nouvelles partitions créées à l’aide de l’assistant de création de partition. Il y a plusieurs styles de partition déjà inclus, avec les numéros de page en bas de page, des règles d’espacement de notes spécifiques, etc..

Vous pouvez et avez intérêt à créer vos propres styles de partition, selon vos préférences : ceux qui sont proposés ne sont que des exemples. Après avoir étudié les leçons de ce livre, créez un nouvelle partition (ou modifiez une partition existante), changez les options souhaitées, chargez les bibliothèques dont vous avez besoin, et enregistrez cette partition dans le dossier ‘Finale <version>/Styles de partition’.

Pour cette leçon nous allons commencer par une portée en clé de Sol dans le style “Engraved Maestro.

- **Dans le menu Fichier, choisissez Nouveau, puis Partition par défaut.** Finale ouvre la page 1 de l’assistant de création de partition. La liste de droite affiche tous les styles de partition. Assurez vous que “Style Engraved Maestro” est sélectionné.
- **Cliquez sur suivant. dans la liste à gauche,** cliquez sur la catégorie “portées vides”.
- **Dans la liste du milieu, double-cliquez sur “Portée en clé de sol” pour l’ajouter dans la liste de droite. puis cliquez sur Suivant, Suivant, et Terminer pour sortie de l’assistant.** La partition apparaît la portée en mode Page.
- **Dans le menu Affichage, choisissez Zoom puis (Zoom personnalisé) 75%.** Maintenant, nous devons vérifier que les paramètres sont corrects pour notre essai.

Leçon 1c : HyperScribe - Noter en jouant


MÉTRONOME ET BATTEMENT

- **Dans le menu MIDI/Audio, choisissez Métronome et battement.** La boîte de dialogue Métronome et battement apparaît : elle vous permet de contrôler une série de paramètres relatifs aux fonctions de métronome et de battement de Finale. Par exemple, vous pouvez demander à Finale de générer un clic de métronome pendant la lecture de votre partition, ou bien de laisser deux mesures de compte avec clic avant l'enregistrement, afin de bien rentrer dans le tempo. Les paramètres par défaut nous conviennent, mais nous allons les vérifier.



- **Dans le menu déroulant Battements, choisissez Pendant l'enregistrement.**
- **Dans la case de texte Mesures, tapez le nombre de mesures de compte désirées avant le début de l'enregistrement.** La valeur par défaut est 2.
- **Dans le menu déroulant Métronome, choisissez En enregistrement.**
- **Cliquez sur OK.** Vous venez d'indiquer à Finale de faire deux mesures de compte avant le début d'un enregistrement, et qu'un clic sera produit pendant l'enregistrement. Nous allons à présent indiquer à Finale qu'il fournira lui-même l'information de tempo.

TRANSCRIPTION D'UNE GAMME (AVEC CLIC)

- **Cliquez sur l'outil HyperScribe** . Un nouveau menu apparaît, le menu HyperScribe, dans lequel vous définirez les paramètres de votre transcription.
- **Dans le menu HyperScribe, choisissez Source de la pulsation, puis Lecture et/ou clic.** Dans la boîte de dialogue Lecture et/ou clic, vous spécifiez un signal de départ, un tempo pour l'enregistrement, et votre souhait ou non d'entendre les autres

Pour utiliser les haut-parleurs internes sur un Macintosh, sélectionnez Lecture par haut-parleurs internes, dans le menu Options.

Leçon 1c : HyperScribe - Noter en jouant

portées existantes de votre morceau pendant l'enregistrement. Vos paramètres par défaut devraient être 'Utiliser le tempo de lecture', qui est 96 par défaut (Affiché dans le contrôle de lecture).

- **Cliquez sur le menu déroulant (Macintosh : pop-up menu) à droite de Signal de départ et choisissez Toute donnée MIDI.** Ce réglage indique à Finale d'utiliser n'importe quel signal MIDI comme indication pour commencer le compte à rebours pour une séance HyperScribe. Notez que vous pouvez aussi accéder d'ici à la boîte de dialogue Métronome et battement. Pour plus de détails, voir BOÎTE DE DIALOGUE MÉTRONOME ET BATTEMENT dans l'Aide.



- **Cliquez sur OK.** C'est fait, Finale produira le clic comme vous l'avez souhaité.
- **Dans le menu HyperScribe, choisissez Mode d'enregistrement. Vérifiez qu'Enregistrer dans une seule portée est sélectionné.**
- **Cliquez dans la première mesure.** Un cadre en pointillé entoure la mesure cliquée, indiquant que Finale est prêt et que vous pouvez commencer. Peu importe que vous jouiez staccato ou legato (notes courtes ou liées), HyperScribe prolonge chaque note jouée jusqu'au début de la note ou du temps suivant, afin que votre musique ne soit pas encombrée par des quarts de soupir éparpillés entre les notes. Finale attend de votre part le signal lui indiquant que vous êtes prêt. Nous avons défini Toute donnée MIDI comme Signal de départ, vous pouvez enfoncer n'importe quelle touche ou pédale.
- **Jouez une note du clavier.** Finale va jouer deux mesures de clics pour vous permettre de sentir le tempo. Si aucun clic ne se produit, vous devrez peut-être aller réviser la partie appelée Configurez votre système MIDI dans les CHAPITRES D'INSTALLATION, au début du livre, ou bien la section intitulée BOÎTE DE DIALOGUE CONFIGURATION MIDI dans l'Aide.

Leçon 1c : HyperScribe - Noter en jouant

- À la fin des deux mesures de clics, jouez une gamme de do sur deux octaves en noires, démarrant sur le do du milieu, comme indiqué ci-après.




Pendant chaque mesure jouée, Finale inscrit des têtes de notes isolées. Ce n'est que lorsque vous aurez rempli une mesure (et serez passé à la suivante) que la notation complétée s'affichera.

- **Quand vous aurez fini, cliquez n'importe où sur l'écran.** Le cadre d'édition disparaît. Observez le résultat : votre gamme est-elle bien écrite ? Si ce n'est pas le cas, baissez le tempo dans la boîte de dialogue Lecture et/ou métronome. À présent, essayons avec une mélodie plutôt qu'une gamme. Cette fois-ci, nous allons donner la pulsation ou le tempo à la place de Finale.

TRANSCRIRE UNE MÉLODIE (AVEC UNE PULSATION DONNÉE)

Avant d'enregistrer notre mélodie, il nous faut modifier les paramètres des mesures de battement.

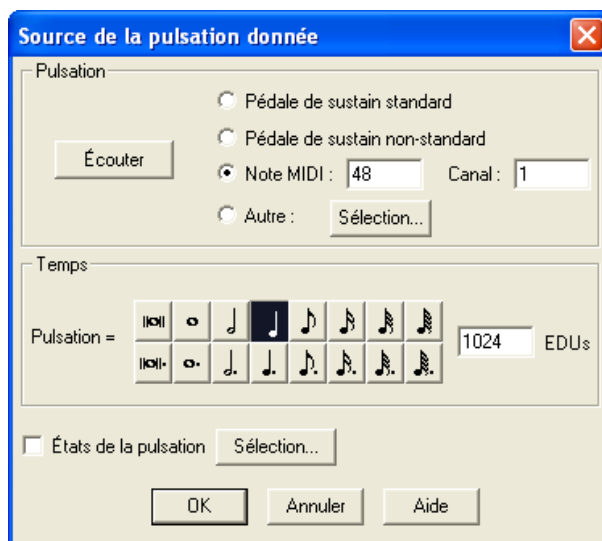
- Cliquez sur l'outil HyperScribe .
- Dans le menu HyperScribe, choisissez **Source de la pulsation**, puis **Pulsation donnée (même si l'option est déjà sélectionnée)**. Vous devez indiquer à Finale quelle touche ou pédale (ou autre contrôleur MIDI) vous frapperez pour fournir la référence de tempo. La boîte de dialogue Source de la pulsation donnée permet plusieurs choix : la pédale forte standard, une pédale forte non-standard (dont la polarité est inversée, comme certaines pédales forte Yamaha), une touche de votre instrument, ou un autre contrôleur MIDI.

Pour cet essai, vous utiliserez une touche. Si vous connaissez le numéro MIDI de la touche que vous souhaitez taper, vous pouvez le taper dans la case de texte Note MIDI (do du milieu = 60). Sinon, vous pouvez entrer l'information de note en la jouant.

- Cliquez sur **Écouter**, puis jouez un **do plus grave que le do du milieu** (vous pouvez bien sûr jouer la touche de votre choix). Si votre configuration MIDI est correcte, la boîte de dialogue Écoute disparaît, et Finale inscrit dans la zone de texte MIDI #48, le numéro de touche que vous avez jouée.

Leçon 1c : HyperScribe - Noter en jouant

- Dans la partie Temps de la boîte de dialogue, Noire doit être sélectionnée. En d’autres termes, une pulsation égale une noire.



- Cliquez sur **OK**. Vous revenez à la partition.
- Cliquez dans la **première mesure**. Inutile d’effacer votre gamme de do, un nouveau passage avec HyperScribe réécrit par dessus et donc efface les anciennes notes quelles qu’elles soient.
- Jouez **“Ode à la joie”** comme indiqué ci-dessous. N’oubliez pas de frapper avec un rythme de noire, la touche du do en-dessous du do du milieu.



- Quand vous avez fini, cliquez, puis revenez à la première mesure. Observez avec soin le morceau transcrit. N’hésitez pas à recommencer, un nouveau passage effacera l’ancien. Dès que vous vous sentirez à l’aise avec une mélodie à une main, passez au stade suivant : jouez à deux mains et tapez avec le pied sur une pédale.

Lorsque vous entrez de la musique avec HyperScribe et une pulsation donnée, vous devez jouer la première note en même temps ou après la première pulsation donnée.


Leçon 1c : HyperScribe - Noter en jouant

Ouvrez le fichier nommé “Leçon 1c.” Il s’agit d’une portée double, que vous auriez pu imaginer avec le Créateur le partition.

ENREGISTRER DE L’AUDIO (OPTIONNEL)

Si vous avez un micro branché sur votre ordinateur, et que vous voulez savoir comment enregistrer une piste audio, continuer la leçon, sinon, sautez au paragraphe DÉFINIR L’INDICATION DE MESURE ET LES GROUPES DE LIGATURES.

Finale vous permet d’enregistrer de l’audio directement dans une partition avec l’outil HyperScribe. Vous pourrez utiliser cette fonction, par exemple, pour enregistrer une ligne de solo.

- **Dans le menu Affichage, choisissez le mode Studio.** Les pistes Audio ne sont visibles que dans ce mode d’affichage.
- **Dans le menu MIDI/Audio, choisissez Piste audio, puis Ajouter une piste audio.** une piste audio apparaît au-dessus des portées d’instruments, et sous la portée de TempoTap.
- **Dans le menu MIDI/Audio, choisissez Piste Audio, puis Ajouter une piste Audio.** Une piste Audio apparaît au-dessus des vos portées d’instrument, et sous la portée TempoTap.
- **Choisissez l’outil HyperScribe .** Pour l’instant c’est la même procédure que l’enregistrement d’une session en HyperScribe. Revenons sur l’utilisation du la piste de battement pour cette enregistrement.
- **Dans le menu HyperScribe, choisissez Source de la pulsation, puis Lecture et/ou Clic. Cliquez sur le menu déroulant (Macintosh: menu pop-up) à gauche de ‘Signal de départ pour l’enregistrement’ et choisissez ‘Aucun’ (Enregistrement immédiat).** L’enregistrement démarrera après 2 mesures de battement.
- **Cliquez sur la première mesure, laissez passer les mesures de battement et commencez à chanter “Ode to Joy” (à la manière de votre choix) dans le micro.**
- **Une fois terminé, cliquez sur la partition pour arrêter l’enregistrement.** La séquence audio que vous venez d’enregistrer est visible dans la piste audio. Cliquer sur le bouton ‘Jouer’ de la barre de contrôle de lecture pour écouter.

Finale peut également importer des fichiers audio dans la piste audio d’une partition. Voir AUDIO dans la documentation de Finale pour plus de détails.


DÉFINIR L’INDICATION DE MESURE ET LES GROUPES DE LIGATURES


Une fois familiarisé avec la lecture d’une ligne mélodique, vous souhaitez peut-être essayer de jouer ce morceau sur deux mains tout en battant le tempo avec le pied.

Leçon 1c : HyperScribe - Noter en jouant

Dans les essais précédents, vous avez utilisé le paramètre par défaut de noire comme pulsation donnée. Dans l'exemple suivant, vous ferez un morceau en $\frac{6}{8}$ pour lequel vous devrez changer certains paramètres d'HyperScribe.

Ouvrez le fichier nommé "Leçon 1c". Il s'agit une portée de Piano comme celle que vous auriez pu créer avec l'assistant Créateur de partition.

- Cliquez sur l'outil Indication de mesure .
- Double-cliquez dans la première mesure. La boîte de dialogue Indication de mesure apparaît.
- Cliquez deux fois sur la flèche gauche de la barre de défilement du haut. Il vous paraîtra surprenant de régler le numérateur de la fraction sur 2, alors que vous voulez un $\frac{6}{8}$. Pourquoi avons-nous retiré des temps ? L'explication est la suivante :
- Cliquez une fois sur la flèche droite de la deuxième barre de défilement. Quand vous augmentez la durée des temps (le dénominateur), vous obtenez la noire pointée qui est la valeur correcte pour cette mesure à $\frac{6}{8}$.

Remarquez qu'avec l'outil Indication de mesure sélectionné, vous pouvez également cliquer-droit (Mac : -cliquer) sur une mesure pour choisir une nouvelle indication de mesure.

Ce paramètre d'indication de mesure influe sur d'autres aspects.

Il détermine les modèles de groupes appliqués à la musique que vous allez inscrire. Si vous aviez réglé le numérateur sur 6, et le dénominateur sur 8, vous auriez obtenu ceci :



Mais dans ce cas, vos croches ne seront pas automatiquement groupées par trois. Par contre, en ayant spécifié une mesure à $\frac{6}{8}$ contenant deux noires pointées (au lieu de six croches), vous avez indiqué à Finale de les grouper par trois.

- Cochez l'option Mesure 1 à la fin du morceau (si elle n'est pas déjà cochée).
- Cliquez sur OK.

TRANSCRIRE UN JEU À DEUX MAINS AVEC HYPERSCRIBE

- Cliquez sur l'outil HyperScribe . Le menu HyperScribe apparaît.

Leçon 1c : HyperScribe - Noter en jouant



- **Dans le menu HyperScribe, choisissez Source de la pulsation, puis Pulsation donnée (même si l'option est déjà cochée).** Puisque vous jouez en ξ vous devez indiquer à Finale que vous frapperez avec un rythme de noire pointée.
- **Cliquez sur l'icône de noire pointée.** Vous cliqueriez également cette icône pour des mesures à 3/8, 9/8, et 12/8.
- **Cliquez sur Pédale forte standard, puis sur OK.** Vous indiquez ainsi à Finale que vous taperez sur une pédale au lieu d'une touche du clavier MIDI.
- **Dans le menu MIDI, choisissez Réglages de quantification.** La boîte de dialogue Réglages de quantification apparaît.
- **Sous Valeur de note la plus petite, cliquez sur Croche.** Finale a une aptitude bien supérieure à la nôtre à déceler des subdivisions rythmiques : il sait analyser jusqu'au 1024e de noire (ces minuscules unités de valeur rythmique sont appelées EDU, pour ENIGMA Durational Units). En raison de cette finesse de perception, Finale doit arrondir ou "quantifier" chaque note jouée, à la croche la plus proche (ou toute valeur rythmique spécifiée) de façon à produire une bonne notation. Puisque dans une mesure à ξ la plus petite valeur rythmique est souvent la croche, vous avez choisi la croche comme valeur.
- **Cliquez sur OK.** Vous avez indiqué à Finale que vous taperez sur la pédale forte, que chaque pulsation représentera une noire pointée, et vous avez spécifié une valeur de quantification. L'autre nouveau paramètre est votre jeu sur deux portées. HyperScribe répartira votre jeu à deux mains sur deux portées, en fonction d'un point de partage à spécifier (une touche du clavier MIDI,) en-dessous de laquelle toutes les notes jouées seront inscrites dans la portée du bas, et au-dessus de laquelle toutes les notes seront inscrites dans la portée du haut.
- **Dans le menu HyperScribe, choisissez Mode d'enregistrement, puis Séparer dans deux portées.** Choisissez le point entre les deux portées où vous voulez que les notes soient séparées entre les portées de main gauche et de main droite. Si les numéros de note MIDI vous sont familiers, tapez un numéro de note (do du milieu = 60) dans la case de texte de la boîte de dialogue Point de partage fixe qui apparaît. Mais il est plus simple de définir un point de partage en jouant la note choisie.
- **Cliquez sur Écouter.** Finale vous demande de jouer la note de partage choisie.
- **Jouez le si juste en-dessous du do du milieu.** Finale inscrit "59", le numéro de note dans la case de texte. Dorénavant, les notes jouées sur ou au-dessus de ce si seront placées dans la portée du haut.



Leçon 1c : HyperScribe - Noter en jouant

- **Cliquez sur OK.** Vous êtes alors prêt pour la suite. Mais sachez qu'il existe d'autres options plus sophistiquées que vous apprendrez à utiliser quand vous serez plus familiarisé avec Finale.
- **Dans le menu MIDI, choisissez Réglages de quantification : cliquez sur Réglages supplémentaires.** La boîte de dialogue Réglages de quantification supplémentaires apparaît avec ses options de paramétrages. Notez que Intégrer les vélocités et Intégrer les durées de notes sont cochées. Si vous avez un clavier MIDI sensible aux vélocités, c'est à dire s'il joue les notes plus fort quand vous les frappez plus fort, Finale pourra lire votre morceau transcrit dans HyperScribe avec toutes vos nuances de dynamique. D'autre part, en activant l'option Intégrer les durées de notes, Finale mémorisera et lira ensuite correctement tous les accords arpégés, les nuances de swing, et les variations de vitesse de jeu, que votre jeu aura produit. Pour plus d'explications sur ces options, voir BOÎTE DE DIALOGUE RÉGLAGES SUPPLÉMENTAIRES DE QUANTIFICATION dans l'Aide.
- **Cliquez deux fois sur Annuler.** Vous avez fourni à Finale tout ce dont il a besoin pour l'enregistrement à venir. Vous avez indiqué que vous taperez sur la pédale forte et que la pulsation représente la noire pointée, qu'il devra arrondir votre jeu à la croche, que le si du milieu partage main gauche et main droite, et enfin que vous souhaitez qu'il prenne en compte vos nuances de dynamique et de tempo.

Si vous paramétrez avec soin HyperScribe chaque fois avant de jouer, vous devriez obtenir d'excellents résultats.

- **Maintenant, pour configurer la partition, mettez la clé en La bémol (trois bémols) en utilisant l'outil Tonalité .** Double-cliquez sur la première mesure, cliquez trois fois sur la flèche du bas de la barre de défilement et cliquez sur OK. Vous en apprendrez un peu plus sur les tonalités dans le chapitre 2.
- **Dans le menu Partition, choisissez Mesure de levée. Cliquez sur l'icône de la croche et cliquez sur OK.** Rien ne change à l'affichage, mais la première mesure est maintenant une mesure de levée d'une croche.
- **Cliquez sur l'outil HyperScribe .**
- **Cliquez dans la première mesure de la portée du haut. Jouez un arrangement simple de "Chopsticks" (une possibilité est suggérée ci-dessous).** Jouez aussi lentement que vous le souhaitez, mais assurez-vous de taper sur la pédale forte à chaque temps de noire pointée), comme illustré par les flèches ci-dessous. Du fait que cet exemple commence par une mesure de levée, vous devrez la prendre en compte dans le décompte des temps.



Leçon 1c : HyperScribe - Noter en jouant

- **Cliquez quand vous avez fini. Revenez à la première mesure.** Si tout s’est bien passé, vous devez avoir obtenu une bonne transcription du morceau, avec des croches correctement groupées.


Si le rectangle en pointillé n’a pas bougé de la première mesure, il y a sans doute un problème MIDI. Vérifiez alors vos connexions et réessayez, ou utilisez une pédale non-standard pour la Pulsation donnée.

Si vous avez un résultat qui paraît incorrect, vérifiez les paramètres du menu HyperScribe, et synchronisez convenablement vos mains et la pédale.

- **Relisez votre interprétation (cliquez sur Lecture ► dans les Contrôles de lecture).** Finale lit votre version de “Chopsticks” avec ses nuances de dynamique et de tempo, bien qu’à un tempo un peu vif.

Dans ce fichier, nous avons désactivé le mode de lecture défilant, Finale lit la partition, mais l’affichage ne change pas. Si vous le souhaitez, Finale peut faire défiler la musique pendant qu’il la joue, ce qui vous permet de suivre la musique.

NOTE : lire une partition, particulièrement une grande, est en soi une tâche lourde pour un ordinateur car redessiner en même temps et continuellement l’écran requiert une grande puissance de calcul. C’est pourquoi lorsque vous utilisez le mode de lecture défilant, le Contrôle de lecture aide l’ordinateur à préparer la partie audio à l’avance. Ainsi quand l’ordinateur lit, seules les parties visuelles sont calculées.

- **Sous Windows, cliquez sur le bouton Paramètres de lecture  . Sur Macintosh, cliquez sur la flèche pour afficher plus d’options.** Vous pouvez ici spécifier un style Human Playback. La fonction Human Playback de Finale traite votre partition et génère une interprétation en se basant sur les expressions, les articulations et les autres indications que vous avez placées dans la partition. Vous pouvez choisir parmi plusieurs styles, dont Classique, Baroque et Jazz.
- **Dans la liste déroulante Mode de lecture, choisissez Défilant. Sous Windows, cliquez sur OK pour fermer la boîte. Sur Macintosh, déplacez le module de contrôle en bas à droite pour laisser la musique visible.** Vous êtes prêt à écouter.
- **Cliquez sur Lecture ►.** La barre de message ou de statut vous informe du précalcul de la musique qui est en préparation. Dès qu’il sera prêt, Finale lira votre version du morceau, et vous verrez la partition défiler sous vos yeux.

QUAND VOUS SEREZ PRÊT À CONTINUER

N’hésitez pas à vous livrer à quelques expériences avec HyperScribe. Pour plus d’explications sur le paramétrage de la quantification, consultez dans l’Aide, l’annexe [GUIDE DE QUANTIFICATION](#). Fermez votre fichier en l’enregistrant si vous le souhaitez.

Leçon 1c : HyperScribe - Noter en jouant

Dans la leçon suivante, nous verrons comment enrichir votre partition avec des indications de mesure et de tonalité, des paroles, des reprises, et des accords chiffrés.

POUR EN SAVOIR PLUS

Nous venons d'aborder plusieurs thèmes qui sont détaillés dans l'Aide, dans les chapitres suivant:

[LIGATURES ET GROUPES](#)

[INDICATIONS DE MESURE](#)

[CLES](#)

[EDU](#)

[GROUPES](#)

[MICNOTATOR](#)

[LECTURE](#)

[QUANTIFICATION](#)

[HYPERSCRIBE](#)

[ATTRIBUTS DE PORTÉE](#)


[PORTÉES](#)

Leçon 2 : Vers plus de notation

La musique n'est pas faite que de notes. Dans cette leçon, nous verrons comment Finale gère la tonalité, la mesure, les paroles, les accords, les reprises et la polyphonie. Ouvrez le document "Leçon 2" du dossier Leçons : nous allons utiliser cette version de "Oh, Susannah" pour qu'à la fin de cette leçon, vous soyez capable de créer une partition de type "Variété" ayant une allure tout à fait professionnelle.

CHANGER LA TONALITÉ

Avec le Créateur de partition, vous devez normalement avoir choisi la bonne tonalité pour votre morceau. Supposons qu'après avoir écrit votre morceau, vous changiez d'avis. Nous allons changer la tonalité de notre chanson "Oh Susannah."

- Cliquez sur l'outil Tonalité .
- Double-cliquez dans la première mesure (dans la portée, à droite de l'indication de mesure). La boîte de dialogue apparaît. Vous utiliserez la bande de défilement pour choisir une nouvelle tonalité. Cliquez sur la flèche du haut pour ajouter des dièses ou retirer des bémols à la tonalité. Cliquez sur la flèche bas pour ajouter des bémols ou retirer des dièses.




Leçon 2 : Vers plus de notation

- **Cliquez deux fois sur la flèche haut afin qu’aucun dièse ou bémol n’apparaisse.** Dans le bas de la boîte de dialogue, vous choisirez de transposer ou non les notes, vers le bas ou le haut. Dans le cas présent, ne changez rien, vous transposez en do, un ton vers le haut.
Spécifiez ensuite la région de mesures concernée par le changement de tonalité.
- **Cliquez sur le bouton “Mesure 1 jusqu’à Fin de morceau.”**
- **Cliquez sur OK (ou tapez).** La boîte de dialogue se referme et votre morceau est instantanément transposé en do.



CHANGER L’INDICATION DE MESURE

Dans le Créateur de partition, vous devez avoir choisi la bonne indication de mesure. Mais supposons que vous préféreriez le morceau en C barré.

- **Cliquez sur l’outil Indication de mesure , puis double-cliquez dans la première mesure.** Assurez-vous de bien cliquer dans la mesure (dans la portée). Il y a deux barres de défilement dans la boîte de dialogue Indication de mesure : la barre supérieure détermine le chiffre du haut de l’indication de mesure, et celle du bas, le chiffre du bas.
- **Dans la barre du haut, cliquez deux fois sur la flèche de gauche, pour changer le 4 en 2.** Vous souhaitez obtenir $\frac{2}{2}$ deux blanches par mesure, vous diminuez donc le chiffre du haut qui détermine le nombre de temps de la mesure.
- **Puis cliquez deux fois sur la flèche de droite de la barre inférieure.** La barre inférieure détermine la pulsation, le dénominateur de l’indication. Vous augmentez la valeur de Noire à Blanche (en changeant le dénominateur de 4 à 2).
- **Cliquez le bouton radio pour “Mesure 1 à la fin du morceau ”.** La boîte de dialogue a cette apparence :



Leçon 2 : Vers plus de notation


- **Décochez la case Recalculer les mesures.** Le recalcul des mesures redistribue les barres de mesure pour ajuster la musique à la nouvelle indication de mesure.
- **Cliquez sur OK (ou tapez ).** C'est fait, "Oh, Susannah" est maintenant en C barré (Finale affiche par défaut le symbole  pour $\frac{3}{2}$. Si vous préférez $\frac{3}{4}$, voir C BARRÉ dans l'Aide).



ENTRER DES PAROLES : ÉCRIRE DANS LA PARTITION

Finale a été conçu pour vous permettre de gérer et manipuler facilement des paroles. Si vos paroles sont bien préparées, avec des trait d'unions entre les syllabes, Finale peut les répartir automatiquement sous la mélodie. Finale tient compte des liaisons et des silences, et centre chaque syllabe sous sa note. Chaque syllabe est rattachée à une note, si la note se déplace horizontalement, la syllabe se déplace avec elle. Finale ajoute également automatiquement des soulignements de mélisme pour les passages mélismatiques.

Il y a deux façons d'écrire des paroles dans Finale. Vous pouvez les taper directement dans la partition, en suivant exactement chaque note, cette fonction s'appelle Taper dans la partition. Ou bien, vous préférerez la méthode plus rapide d'Assignment par clic, dans laquelle vous tapez les paroles dans le traitement de texte de Finale pour les incorporer en une seule fois dans la partition. La méthode d'Assignment par clic vous permet de Coller vos paroles depuis un autre logiciel, un traitement de texte par exemple.

Dans cette leçon, nous étudierons ces deux méthodes. Vous allez apprendre comment saisir des paroles dans la partition.

- **Cliquez sur l'outil Paroles .** Un nouveau menu apparaît, le menu Paroles et une rangée de quatre triangles de positionnement, sur la gauche de la portée.
- **Dans le menu Paroles, choisissez l'option Taper dans la partition, si elle n'est pas déjà sélectionnée.**
- **Cliquez dans la portée au-dessus de la première note de la mélodie.** Inutile de cliquer sur la tête de la note. Un curseur clignotant, le point d'insertion, apparaît sous la première note.
- **Tapez : "Oh, I come from Al-a-ba-ma, with a ban-jo on my knee."** Chaque fois que vous tapez un espace ou un trait d'union, Finale déplace automatiquement le point d'insertion sous la note suivante, vous n'avez donc qu'à taper la syllabe suivante. Pendant que vous tapez les paroles, Finale fait défiler la musique, vous savez donc en permanence où vous en êtes dans le mode défilement.

Il vous faut à présent connaître quelques autres fonctions d'écriture. Si vous faites une faute de frappe, tapez la touche  (Mac : ). Si vous reculez jusqu'à la syllabe précédente, celle-ci se trouve sélectionnée, vous n'avez plus qu'à taper la nouvelle syllabe). Si vous voulez modifier un

Leçon 2 : Vers plus de notation

mot déjà tapé, cliquez dans la portée au-dessus de la syllabe en question pour la sélectionner, vous n'avez plus qu'à taper votre correction.

Lorsque vous entrez le reste des paroles, vous rencontrez sans doute le cas d'une syllabe devant être tenue sur deux notes successives :



Dans ces cas-là, tapez un espace sous la note suivante pour l'indiquer. Finale crée pour vous des mélismes lorsque cela est approprié. Pour sauter des silences, utilisez la Barre d'espace.

- **Finissez de taper le premier couplet : (Cliquez d'abord au-dessus du Si temps 4/mesure 5)**

I'm [espace] goin' to Lou'-si-a-na, my [espace] true love for to see. [espace]

Oh, Su-san-nah, now don't you cry for me,

Oh, I come from Al-a-ba-ma with a ban-jo on my knee.

Les quatre triangles sur la gauche de l'écran déterminent la hauteur des paroles par rapport à la portée (la ligne horizontale virtuelle sur laquelle reposent les paroles). En déplaçant le triangle le plus à gauche, vous déplacez la ligne (et les paroles correspondantes) vers le haut ou le bas. A l'avenir, si vous souhaitez ajouter un second couplet, cliquez simplement sur la portée au-dessus de l'endroit où vous désirez commencer le second couplet et appuyez sur la flèche du bas. Le curseur clignotant se déplace vers le bas et vous pouvez commencer à saisir les syllabes comme vous avez saisi le premier couplet. Utilisez les flèches HAUT et BAS pour là où vous

Les quatre triangles (de gauche à droite) déplacent verticalement les paroles pour :

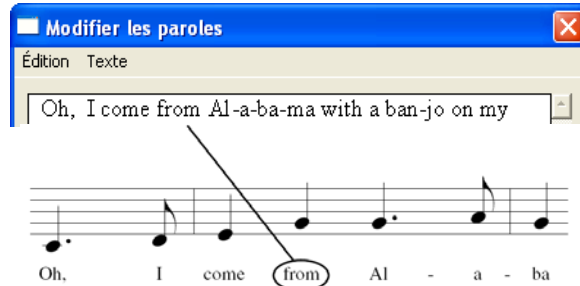
- 1. Tout le morceau*
- 2. Cette portée*
- 3. Cette portée dans ce système seulement*
- 4. La syllabe suivante que vous taperez*

Toutes les syllabes tapées sont stockées dans la Fenêtre de modification de paroles, qui est un traitement de texte intégré à Finale. Ouvrons-le.

- **Dans le menu Paroles, choisissez Modification de paroles.** Vous y trouvez vos paroles sous forme de texte brut. Il est important de comprendre que les paroles contenues dans cette fenêtre


Leçon 2 : Vers plus de notation

sont totalement liées aux paroles de la partition. Toute modification faite dans cette fenêtre se produira aussi dans la partition et vice versa.



La méthode Taper dans la partition est pratique, mais elle n'est la plus rapide que pour apporter de légers changements à des paroles figurant déjà dans la partition. Si vous travaillez de longues partitions, ou si vous voulez importer des paroles depuis un autre logiciel (comme un traitement de texte), vous utiliserez de préférence la méthode d'Assignment par clic, à l'aide de laquelle vous écrivez les paroles dans la fenêtre de Modification de paroles.

Nous allons étudier à présent la méthode d'Assignment par clic. Pour revenir à la mélodie d'origine sans paroles, utilisez la commande Supprimer les éléments de Finale, qui vous permet de retirer des paroles (ou d'autres éléments) sans toucher aux notes.

- **Cliquez sur OK.** La boîte de dialogue Modification de paroles se ferme.
- **Cliquez sur l'outil Selection** .
- **Dans le menu Édition, choisissez Tout sélectionner.** Finale met en contraste toute votre musique. Nous voulons retirer toutes les paroles que vous avez assigné avec Taper dans la partition. Les paroles dans Finale ont deux parties : le mot ou la syllabe lui-même et son "empreinte" ou son assignation à une note en particulier.

Lorsque vous utilisez Taper dans la partition, vous entrez le mot dans la boîte Modification de paroles et l'assignez à une note particulière en même temps. Lorsque nous utilisons l'outil Selection pour supprimer les paroles, nous ne supprimons que les assignations. Les mots restent dans la boîte Modification de paroles, prêts à être assignés à des notes avec Assignment par clic. Vous pouvez même assigner le même mot à plusieurs notes. Une fonction très pratique si vous ne voulez pas taper "Alleluia" vingt fois de suite !

- **Dans le menu Edition, choisissez Supprimer les éléments sélectionnés.** La boîte de dialogue Supprimer les éléments sélectionnés apparaît.


Pour éditer la position par défaut des paroles, ainsi que les mélismes et césures, choisissez Options de réglage de la partition dans le menu Options, et sélectionnez Paroles.









Leçon 2 : Vers plus de notation

- **Cliquez sur Aucun.** Toutes les options sont décochées.
- **Cliquez sur l'option Paroles puis cliquez sur OK.** Vous revenez à la partition, qui contient maintenant vos notes sans les paroles.

ENTRER DES PAROLES : ASSIGNATION PAR CLIC

Avec cette méthode, vous allez écrire toutes vos paroles dans le traitement de texte intégré à Finale. Comme l'ordinateur n'a pas à redessiner la musique pour suivre l'écriture des paroles (comme c'est le cas avec la méthode Taper dans la partition), vous verrez que la frappe est bien plus rapide dans ce mode.

- **Cliquez sur l'outil Paroles** . Le menu Paroles apparaît.
- **Choisissez Modification de paroles dans le menu Paroles.** La fenêtre Modification de paroles apparaît avec toutes vos paroles.

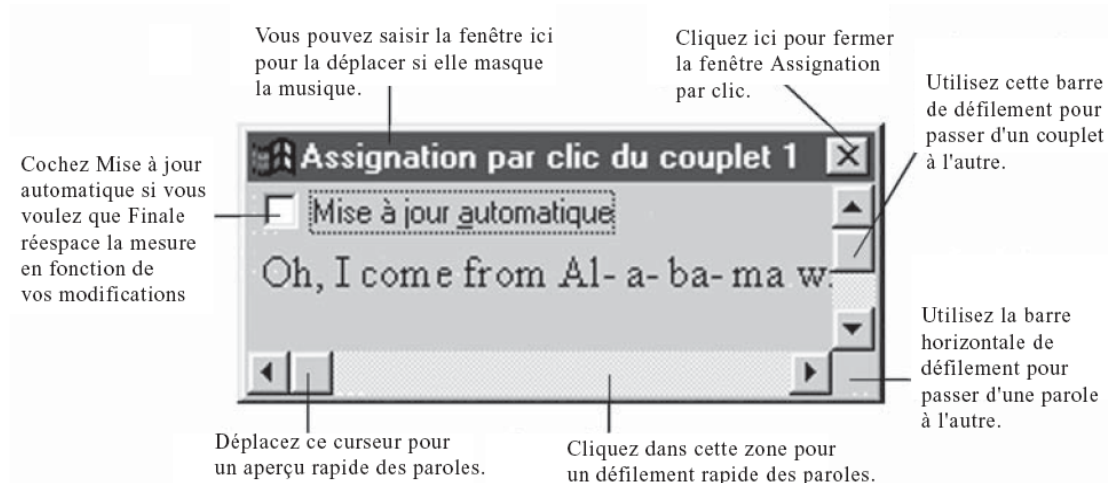
Utilisez la fenêtre de Modification de paroles exactement comme un traitement de texte. Par exemple, vous pouvez corriger une faute de frappe avec la touche,  (Mac : ). Vous pouvez copier avec -C (Mac : -C) et coller avec -V (Mac : -V). Et enfin, vous pouvez couper du texte, pour le retirer de la fenêtre de Modification de paroles tout en le copiant dans le Presse-papiers, pour qu'il soit prêt à être copié ailleurs, la commande Couper est -X (Mac : -X).

- **Cliquez sur OK.** Vous revenez à la partition.

Leçon 2 : Vers plus de notation

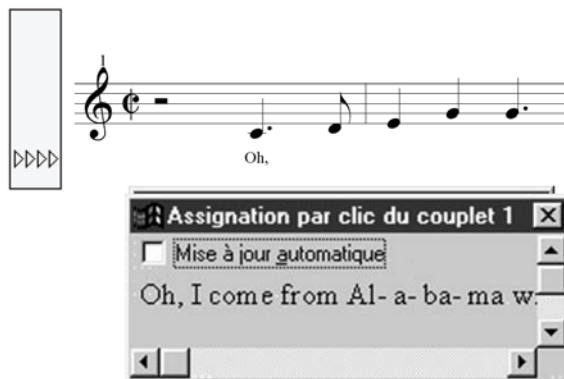
ASSIGNER DES PAROLES

- **Choisissez Assignation par clic dans le menu Paroles.** Une petite fenêtre apparaît, contenant les paroles précédemment tapées. Si la fenêtre s'est affichée à un endroit indésirable, cliquez dans sa barre de titre, maintenez le clic et déplacez-la.



On retrouve les quatre triangles, sur la gauche de la portée. Souvenez-vous que ces triangles contrôlent la position verticale des paroles. Déplacez le triangle le plus à gauche vers le haut ou le bas, pour déplacer la base des paroles plus près ou plus loin de la portée.

- **Placez le pointeur dans la portée au niveau de la première note de la mélodie. Cliquez une fois dans la portée.** La première syllabe, "Oh," vient s'inscrire automatiquement sous la première note.

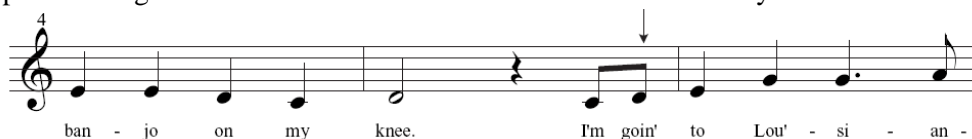


- **Amenez le pointeur près de la deuxième note et cliquez dans la portée.** La syllabe suivante se rattache à sa note.

Leçon 2 : Vers plus de notation

Cette assignation clic-par-clic des paroles aux notes fonctionne parfaitement, mais cela vous prendra trop de temps si vous avez à entrer de longs couplets. En utilisant la touche **ctrl** (Mac : **option**), vous répartissez toutes les paroles en un seul clic.

- **Maintenez enfoncé **ctrl** (Mac : **option**), et cliquez la troisième note.** Finale va répartir automatiquement toutes les paroles sous chaque note de la partition.
- **Cliquez sur la case de fermeture en haut à droite (Mac : en haut à gauche) de la fenêtre d'Assignation par clic.** Parcourez la partition pour vérifier ce que Finale vient de faire. Vous avez déjà peut-être remarqué un problème : à la mesure 5—“I'm goin' to Lou'-si-a-na”—les paroles n'ont pas été assignées aux bonnes notes. Elles sont en avance d'une syllabe.



Auparavant, avec la méthode Taper dans la partition, vous aviez sauté cette croche en tapant un espace dessous, mais Finale ne pouvait pas deviner qu'il fallait le faire pendant sa répartition automatique.

Vous allez corriger ce problème en un éclair. A chaque endroit où une syllabe est tenue sur plus d'une note, vous devez indiquer à Finale de décaler toutes les syllabes d'une note vers la droite.

- **Choisissez Décaler les paroles dans le menu Paroles.** La boîte de dialogue Décaler les paroles apparaît, et vous permet de spécifier la direction dans laquelle il faut décaler les paroles. La direction par défaut, vers la droite, est ici correcte.
- **Cliquez sur OK (ou tapez **enter**).** Vous allez cliquer dans la portée au-dessus de la première syllabe à décaler.
- **Cliquez dans la portée au-dessus de la syllabe “goin”.** Finale décale la syllabe “goin”, ainsi que toutes les suivantes, vers la droite. Avancez maintenant jusqu'au mot “true,” où il y a encore un problème.
- **Cliquez la note au-dessus du mot “true.”** Les paroles sont réalignées.



AJOUTER UN SECOND COUPLET

Il y a deux couplets dans “Oh, Susannah”. Vous pouvez sauter cette partie si vous ne travaillez pas souvent avec des paroles. Dans le cas contraire, vous apprendrez dans ce qui suit à gérer des couplets multiples.

Leçon 2 : Vers plus de notation

- **Choisissez Modification de paroles dans le menu Paroles.** Vos paroles sont dans la fenêtre de texte. Notez qu'en bas de la boîte de dialogue, se trouve une liste déroulante (réglée ici sur Couplet) et une case de texte (réglée ici sur 1), indiquant que vous voyez les paroles du couplet 1.
- **Cliquez la flèche haut de la case de texte.** Elle indique alors 2, indiquant que Finale est prêt à recevoir les paroles du couplet 2.

Cette fois-ci, vous allez prendre en compte les passages dans lesquels des syllabes sont tenues sur plus d'une note, vous n'aurez donc plus à utiliser la commande Décaler les paroles après les avoir placées dans la partition.

Pour ce faire, vous allez créer une syllabe invisible parmi les paroles. Cette syllabe est un caractère invisible, appelé parfois espace insécable. Maintenez enfoncée la touche **[alt]**, et tapez 0160 sur le pavé numérique, puis relâchez la touche **[alt]** (Mac : **[option]** + barre espace), vous obtenez un caractère invisible, que Finale considère comme une syllabe, bien qu'elle soit invisible sur l'écran.

Souvenez-vous que Finale a besoin d'un espace ou d'un trait d'union indiquant une fin de syllabe—visible ou non. C'est pourquoi chaque syllabe invisible doit être suivie d'un espace ordinaire.

- **Cliquez dans la case de texte, et tapez le second couplet exactement comme indiqué ici. Créez une syllabe invisible (**[alt]**+0160 ou **[option]** + espace) où indiqué ci-dessous.** N'oubliez pas de taper un espace ordinaire avant et après.

It [syllabe invisible] rained all night the day I left, the wea-ther it was dry,

The [syllabe invisible] sun so hot I froze to death, Su-san-nah, don't you cry.

Oh, Su-san-nah, now don't you cry for me,

I [syllabe invisible] come from Al-a-ba-ma with a ban-jo on my [syllabe invisible] [syllabe invisible] [syllabe invisible] knee.

- **Cliquez sur OK. Revenez au début de la musique.**
- **Choisissez Assignation par clic dans le menu Paroles.**
- **[ctrl]-cliquez ([option]-cliquez) dans la portée au-dessus de la première note.** Si votre frappe était correcte, Finale doit avoir entré le deuxième couplet entier sans problème. Si vous avez maintenant besoin d'ajuster la position de la deuxième ligne de paroles, faites glisser les poignées les plus à gauche vers le haut ou le bas.

Les syllabes invisibles que vous avez ajoutées devraient leur permettre d'être alignées avec leurs notes. Finale ajoute également pour vous des mélismes de façon automatique. Nous avons ajouté trois caractères invisibles avant la dernière syllabe pour sauter la mesure 17, que nous sauterons entièrement la deuxième fois (nous aborderons la création d'indications de reprise dans la prochaine partie). Supprimons maintenant ce mélisme en trop.


Leçon 2 : Vers plus de notation

- Dans le menu **Paroles**, choisissez **Éditer les mélismes**. Les poignées du mélisme apparaissent. Vous pouvez utiliser ces poignées pour ajuster manuellement la longueur de chaque mélisme.



16
ban - jo on my knee. It knee.
ban - jo on my my knee.

Pour que Finale rompe toujours un mélisme intelligent sur une barre de mesure en particulier, choisissez l'outil Mesure, double-cliquez sur la mesure à gauche de la barre de mesure, cochez Rompre les mélismes intelligents et cliquez sur

- Cliquez sur la poignée située sur le coin supérieur droit du mélisme dans le deuxième refrain et appuyez sur Suppr. . Le mélisme disparaît.

L'OUTIL REPRISE

Pour être complète, votre partition doit contenir une première et une deuxième reprise, nous allons donc étudier l'outil Reprise.

Dans Finale, une barre de reprise est un signe qui aiguille la musique pour la jouer depuis une autre mesure. Une barre de reprise ne redirige pas forcément la musique vers l'arrière, elle peut la diriger vers une mesure située plus en avant, comme dans le cas d'un signe de Coda. Vous pouvez créer des reprises imbriquées, des fins multiples et même des barres de reprises purement graphiques sans influence sur la lecture.

Dans votre partition de "Oh, Susannah", vous avez besoin de plusieurs barres de reprise : une en début de partition, puis une première et une deuxième reprise. Pour qu'elles fonctionnent correctement, vous devez rectifier le début et la fin de la musique, ajuster les paroles et insérer la mesure de première reprise, afin d'obtenir le résultat figuré ici :

Commencement...



Oh, I come from all night the



...Fin



16
ban - jo on my knee. It knee.
ban - jo on my my knee.


Faites ces modifications vous-même si vous le souhaitez : vous devrez supprimer la première syllabe du second couplet, la taper à la fin du premier couplet (dans la fenêtre Modification de paroles), puis la


Leçon 2 : Vers plus de notation

cliquer à la fin de la partition avec l'option Assignment par clic (menu Paroles). Vous aurez besoin de l'outil Entrée Speedy  pour modifier la musique dans les premières et deuxièmes reprises, et de l'outil Mesure  pour créer une mesure supplémentaire.

Si vous avez passé une mauvaise nuit, ouvrez donc le document "Leçon 2a," dans lequel toutes ces modifications ont été faites.

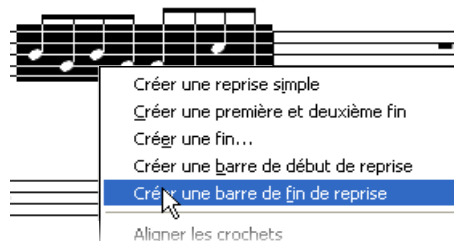
Dans tous les cas, revenez en début de morceau : vous êtes prêt pour la suite.

L'outil Reprise est conçu pour vous permettre d'ajouter des barres et des fins de reprise standards en utilisant les menus contextuels. En cliquant de façon contextuelle (sous Windows, cliquez-droit ; sous Macintosh -cliquez) sur des mesures et des régions sélectionnées, vous pouvez facilement éditer des reprises sans quitter la partition des yeux. Ajoutons maintenant une reprise avec une première et une deuxième fins.

- **Cliquez sur l'outil Reprise** . La mesure 1 est une mesure de levée, vous voulez donc que la barre de reprise soit au début de la mesure 2.

- **Sous Windows, cliquez-droit (sou Macintosh, Control-cliquez) sur la mesure 2.** Un menu contextuel apparaît, qui vous offre plusieurs options de reprise.


- **Choisissez Créer une barre de début de reprise.** Une barre de début de reprise apparaît au début de la mesure 2. Remarquez que vous pouvez également cliquer dans la mesure 2 et choisir Créer une barre de début de reprise dans le menu Reprise pour effectuer la même tâche.



Créons maintenant la première et la deuxième fins. Vous voulez que la première apparaisse à la mesure 17. Descendez pour que la mesure 17 soit visible.

- **Sous Windows, cliquez-droit (sous Macintosh, Control-cliquez) sur la mesure 17.** Pour une première fin de deux mesures ou plus, sélectionnez la région puis cliquez de façon contextuelle.

- **Choisissez Créer une première et une deuxième fins.** Finale place une première fin sur la mesure en contraste ainsi qu'une deuxième fin sur la mesure suivante. Et voilà ! Cette reprise est déjà définie pour être lue telle qu'elle apparaît : lorsqu'elle atteint la barre de reprise, la lecture saute à la mesure 2, puis, la seconde fois, saute par dessus la mesure 17 à la deuxième fin.

Pour supprimer un crochet ou une barre de reprise, cliquez sur l'outil Reprise, puis cliquez dans la mesure. Cliquez sur la poignée du bas de la barre de reprise et tapez .

Ne vous inquiétez pas si votre partition se termine avec une seule mesure étirée sur tout le système de portée. Ces problèmes de mise en page seront abordés à la Leçon 4.

Comme vous avez pu le constater, les éléments de menu contextuel sont pratiques et rapides, mais si vous souhaitez en savoir plus sur les nombreuses fonctionnalités de l'outil Reprise, dont les

Leçon 2 : Vers plus de notation


passages multiples, la définition de trois fins ou plus, ou l'addition de *Coda*, *D.S. al Coda*, *D.C. al Coda*, consultez la partie OUTIL REPRISE de l'Aide.

ACCORDS CHIFFRÉS (PARTIE OPTIONNELLE)

Une partition de variétés ne serait pas complète sans accords chiffrés. En utilisant un minimum votre clavier MIDI, vous pourrez très rapidement inscrire des accords chiffrés. Vous pourrez aussi utiliser la fonction Taper dans la partition, qui ne requiert pas de clavier MIDI (si vous n'avez l'intention d'utiliser d'accords chiffrés, vous pouvez sauter cette partie).

Dans ce chapitre, nous supposons que vous avez bien suivi les instructions du chapitre précédent concernant "Oh, Susannah". Sinon, choisissez Ouvrir dans la menu Fichier, ouvrez le document appelé "Leçon 2b," qui est prêt pour la suite.

Pour inscrire des chiffrages d'accord sans clavier MIDI, cliquez sur l'outil Accord, puis dans le menu Accords, choisissez Taper dans la partition.

- **Revenez à la mesure 1 si besoin.**
- **Cliquez sur l'outil Accord** . Le menu Accord apparaît. Les cinq premières commandes du menu représentent les différentes options d'entrée d'accords : Saisie manuelle (vous tapez des lettres et des chiffres pour créer un accord chiffré), Taper dans la partition (qui fonctionne de la même façon que l'option Paroles du même nom), Entrée MIDI (vous tapez l'accord sur le clavier MIDI), Analyse sur une portée (Finale examine les notes de chaque accord que vous cliquez dans la portée) et Analyse sur deux portées (Finale examine un accord entier, même s'il est réparti sur deux portées, comme un accord de piano). Enfin, vous pouvez choisir l'option Apprentissage et Modification d'accords nouveaux, dans laquelle vous apprenez à Finale à reconnaître des accords rares ou complexes.
- **Choisissez Entrée MIDI dans le menu Accord.** Si vous n'avez pas de clavier MIDI, vous pourrez faire sans, il est presque aussi facile d'inscrire des accords chiffrés dans votre partition sans MIDI. Voir ACCORDS CHIFFRÉS dans l'Aide.
- **Cliquez sur la première note de la deuxième mesure.** Une petite oreille apparaît au-dessus de la portée, indiquant que Finale est prêt à écouter l'accord que vous allez jouer.

Leçon 2 : Vers plus de notation

- **Jouez un accord de do en position fondamentale, sur le clavier MIDI.** La disposition de l'accord et sa place sur le clavier ne sont pas importantes. Il faut simplement que la note de basse soit un do.



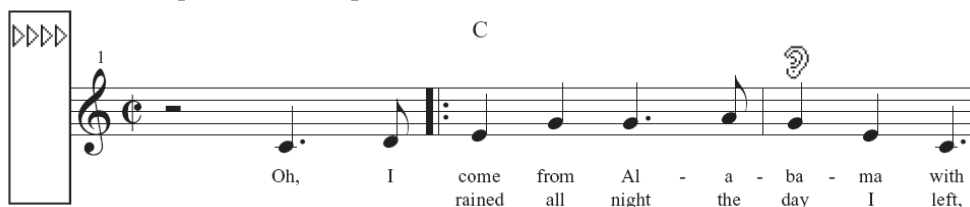
Finale inscrit le symbole d'accord, C, au-dessus de la portée (si l'accord est écrit trop haut ou trop bas, souvenez-vous que comme pour les paroles, vous pouvez déplacer les accords à l'aide du triangle de positionnement le plus à gauche).

Il vous faut à présent déplacer le curseur vers la droite, pour pouvoir inscrire l'accord suivant. Pour cela, vous devez jouer une touche du clavier MIDI, au-dessus du do du milieu.

- **Jouez une note, n'importe laquelle, au-dessus du do du milieu.** Pour reculer, jouez une note en-dessous du do du milieu.
- **Jouez trois notes une par une, au-dessus du do du milieu.** Vous venez de déplacer le curseur au premier temps suivant, sur lequel se situe le prochain accord.

Les quatre triangles (de gauche à droite) déplacent verticalement les accords pour :

1. Tout le morceau
2. Cette portée
3. Cette portée dans ce système seulement
4. L'accord suivant que vous taperez



- **Jouez le premier renversement d'un accord de do (mi à la basse).**

Cette fois-ci, Finale inscrit C/E, un accord de do, avec un mi comme basse.

- **Poursuivez l'écriture des accords : avancez au suivant en jouant une note au-dessus du do du milieu, puis jouez l'accord.** Si vous ne jouez pas l'accord en position fondamentale, Finale le notera comme un accord de trois sons séparé de la basse par une barre oblique. Vous pouvez inscrire n'importe quel accord, voyez la partition montrée ici à titre d'exemple :




Leçon 2 : Vers plus de notation

Vous constatez que Finale a noté sans problème l'accord de sol7 (G7) dans la mesure 5. Vous pouvez jouer des accords augmentés, diminués, de septième, de neuvième, et même les accords les plus complexes, Finale les comprendra. De plus, vous pouvez demander à Finale de prendre en compte de nouveaux accords. Voir [APPRENTISSAGE ET MODIFICATION D'ACCORDS NOUVEAUX](#) dans l'Aide.

En cas d'erreur, choisissez Annuler dans le menu Édition, cliquez sur la note et rejouez l'accord. Voici maintenant comment indiquer à Finale que vous avez terminé l'entrée d'accords :

- **Cliquez sur une zone blanche de la fenêtre.** Lancez la lecture (cliquez sur Lecture ► dans les Contrôles de lecture). Vous constatez que Finale joue correctement tous les accords inscrits (vous pouvez désactiver cette fonction de lecture des accords, si vous le souhaitez. Voir l'Aide à [ACCORDS CHIFFRÉS](#)).

Pour déplacer un symbole d'accord, l'outil Accord doit être sélectionné. Choisissez Entrée manuelle dans le menu Accord. En cliquant sur les poignées carrées qui apparaissent, vous pouvez déplacer le symbole. Pour supprimer l'accord, cliquez sur sa poignée et tapez  ; si vous double-cliquez sur sa poignée, vous entrez dans la boîte de dialogue Définition de l'accord (voir [BOÎTE DE DIALOGUE DÉFINITION DE L'ACCORD](#) dans l'Aide pour en savoir plus).

Pour que notre “Oh, Susannah” soit complet, il nous faut ajouter au-dessus de la portée pour les guitaristes, ce que nous appellerons des diagrammes de manche

- **Dans le menu Accord, choisissez Afficher les diagrammes de manche.** Finale place instantanément sous les accords chiffrés, des diagrammes de manche qui s'adapteront aux changements de tonalité en cas de transpositions.

Pour ajuster la distance de ces diagrammes par rapport à la portée, choisissez Alignement des diagrammes de manche dans le menu Accord, et déplacez le triangle le plus à gauche vers le haut ou le bas. Voir l'Aide à [DIAGRAMMES DE MANCHE](#) pour en savoir plus.

POLYPHONIE : ÉCRIRE SUR PLUSIEURS VOIX

Supposons dans l'exemple suivant que vous harmonisiez votre chanson.

Finale vous permet d'avoir jusqu'à huit voix—lignes mélodiques indépendantes, chacune ayant ses hampes propres—par portée. Dans chacune des huit voix, un accord peut comporter jusqu'à douze notes, soit un total de 96 notes par portée et par fraction de temps ! Le plus souvent, vous n'utiliserez probablement que deux voix, l'une avec des hampes vers le haut, et l'autre vers le bas. Vous allez voir à quel point Finale est bien pensé pour gérer la polyphonie, car chaque portée peut comporter jusqu'à quatre “Voix” indépendantes de musique. On pourrait les comparer aux “Calques” utilisés dans les logiciels de graphisme, car chaque voix est totalement indépendante (chacune peut avoir son propre

Leçon 2 : Vers plus de notation

Oh, I come from A - a - ba - ma with a
 rained all night the day I left, the

ban - jo on my knee, I'm goin' to Lou' - si -
 wea - ther it was dry, The sun so hot I

a - na, my true love for to see,
 froze to death, Su - san - nah, don't you cry.

Oh, Su - san - nah, now don't you cry for
 Oh, Su - san - nah, now don't you cry for

me, Oh, I come from A - la - ba - ma with a
 me, I come from A - la - ba - ma with a

ban - jo on my knee. It
 ban - jo on my knee.

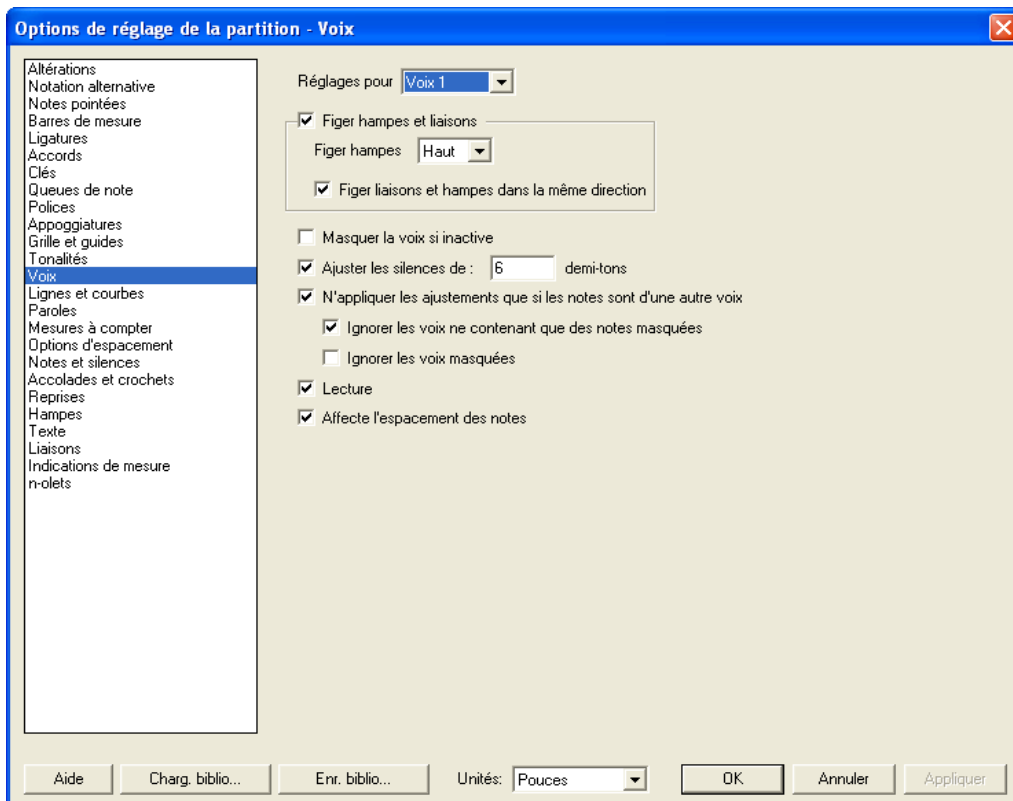
Chords: C, C/E, C/G, G7, C, F, G7, C, C/E, C/G, G7, C

canal MIDI de lecture). Vous pouvez facilement basculer d'une voix à une autre, et même masquer temporairement celles sur lesquelles vous ne travaillez pas.

Si ces quatre voix ne vous suffisent pas, vous verrez que chaque voix peut contenir deux voix, la Voix principale et la Voix secondaire, vous donnant donc un maximum de huit voix par portée. Le mécanisme des voix étant un peu plus complexe, vous vous y intéresserez lorsque vous aurez besoin de plus de quatre voix par portée.











Leçon 2 : Vers plus de notation

- Dans le menu **Options**, puis dans le sous-menu **Options de réglage de la partition**, choisissez **Options de voix**. Vous verrez les Options de voix sur la droite de la boîte de dialogue Options de réglage de la partition. Vous pouvez y contrôler le comportement de chaque voix.

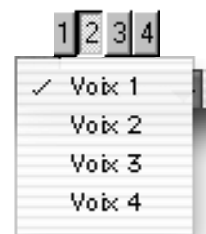


- Pour la voix 1, **Figer les hampes et les liaisons devrait être coché, et Haut devrait être sélectionné dans la liste déroulante par défaut**. D'autre part, Figer liaisons et hampes dans la même direction, et Appliquer les paramètres seulement si les Notes qui sont dans d'autres voix sont cochées. Choisissez Voix 2 dans la liste déroulante.

Leçon 2 : Vers plus de notation

- **Pour la voix 2, sélectionnez Figer les hampes et les liaisons, et choisissez Bas dans la liste déroulante.** Puis sélectionnez Figer liaisons et hampes dans la même direction, et Appliquer les paramètres seulement si les Notes sont dans d'autres voix. Cliquez aussi sur Ajuster les silences flottants par, et tapez -6 dans la case de texte. Pas de panique ! Vous venez d'indiquer à Finale que lorsqu'il y a deux voix indépendantes, les hampes de la voix 1 seront automatiquement dirigées vers le haut, et celles de la voix 2, vers le bas. Dans ces cas-là, les liaisons devront s'orienter dans le "mauvais" sens pour éviter d'éventuels conflits avec les hampes de l'autre voix. D'autre part, vous avez indiqué que si la voix 2 comporte des silences, ceux-ci devront apparaître quatre lignes ou espaces (-6) plus bas que leur position normale (la troisième ligne de la portée). Vous allez bientôt constater les effets de ces paramètres.
- **Cliquez sur OK.** Harmonisons maintenant les notes de la mélodie. Ces notes seront inscrites dans la voix 2.
- **Sous Windows, cliquez sur le bouton Voix 2 dans le coin inférieur gauche de l'écran. Sur Macintosh, choisissez Voix 2 dans le menu déroulant dans le coin inférieur gauche de l'écran.** Vous venez d'activer la voix 2 dans toutes les portées.
- **Cliquez sur l'outil Entrée Simple** .
- **Sélectionner une blanche**  **dans la palette Entrée simple** (ou appuyez sur 6 du pavé numérique).
- **Positionnez votre curseur sur le La sous le do du milieu sur le premier temps de la mesure 10 et cliquez. Faites la même chose sur la deuxième blanche dans la mesure 10.** Vous pouvez remarquer que les hampes se sont correctement retournées. (Notez que vous pouvez aussi entrer ces notes avec le curseur de l'entrée simple avec le même résultat).
- **Appuyez sur**  -  -1 (Mac :  -  -1) **pour revenir à la Voix 1.** Le cadre d'édition affiche maintenant la Voix 1, et la Voix 2 est grisée.  -  -# (1-4) (Mac :  -  -# (1-4)) est un raccourci clavier utilisé pour sélectionner des voix dans la partition.

Dans l'Entrée Speedy, pour inscrire des notes sans instrument MIDI, utilisez les flèches pour placer correctement la barrette de hauteur, puis tapez une touche de valeur rythmique. Vérifiez que "Utiliser le clavier MIDI" est décoché dans le menu Entrée Speedy.



Avec le curseur Entrée simple, lorsque vous utilisez les Voix, Finale crée des silences automatiquement, afin que vous puissiez continuer à entrer dans une nouvelle voix n'importe où dans la mesure.

Il y a deux cas particuliers à surveiller lors du travail avec les voix. Premièrement, on rencontre des cas (souvent dans la musique pour clavier) où la seconde voix ne commence pas avant le milieu de

Leçon 2 : Vers plus de notation

la mesure (en-dessous à droite). La solution consiste à remplir le début de la mesure avec des silences (en-dessous à gauche) :





Pour faire apparaître une voix de la voix 2 en milieu de mesure (à droite), créez d’abord des silences “Espace vide” (à gauche). Utilisez la touche h pour masquer les silences.

Dans l’Entrée Speedy, placez la barre d’insertion sur chaque silence et tapez la touche h (lettre). Le silence disparaît, il ne faut plus qu’un espace vide pour aligner les notes de la seconde voix (la technique h fonctionne avec les notes et les silences, en les rendant tous invisibles. Tapez h à nouveau pour les faire réapparaître).

Deuxièmement, vous pourrez rencontrer le problème de notes séparées par un intervalle de seconde entre deux voix voisines, comme ceci :



Il faut décaler l’une des deux notes pour éviter une collision. Une solution est simplement de déplacer l’une des notes sur le côté quand vous éditez avec l’outil Entrée Speedy . (Vous pouvez déplacer les notes horizontalement et verticalement pendant l’édition. Pour être sûr de ne pas déplacer les notes sur le côté par inadvertance lors d’un déplacement vers le haut ou le bas, ou vice versa, enfoncez la touche  pendant le déplacement. Finale forcera le pointeur à des mouvements parfaitement horizontaux ou verticaux).

L’autre solution est de laisser faire la fonction d’Espacement automatique. Dans le menu Options, choisissez Options de réglage de la partition, puis sélectionnez Options d’espacement et assurez-vous que Secondes et Unissons sont cochés dans la section “Éviter les collisions de” de la boîte de dialogue. Voir [ESPACEMENT DE LA MUSIQUE](#) dans l’Aide pour en savoir plus.

QUAND VOUS SEREZ PRÊT À CONTINUER

Cette leçon était assez riche, si vous l’avez suivie jusqu’à la fin, chapeau bas. Finale met à votre disposition des outils très puissants, et petit à petit vous les maîtriserez ! Choisissez Enregistrer dans le menu Fichier, si ce n’est pas déjà fait. Si vous en avez assez pour l’instant, choisissez Quitter dans le menu Fichier, vous retournerez ainsi sur le bureau.

Leçon 2 : Vers plus de notation

Pour continuer, fermez ce document et passez à la leçon suivante.

POUR EN SAVOIR PLUS

Nous venons d'aborder plusieurs thèmes qui sont détaillés dans l'Aide, dans les chapitres suivants :

ACCORDS CHIFFRÉS

PREMIÈRES REPRISES

POLICES

VOIX

PARTITION TYPE "VARIÉTÉ"

PAROLES

MÉLISME

PLUG-INS

REPRISES


Leçon 2 : Vers plus de notation

Leçon 3 : Articulations et expressions

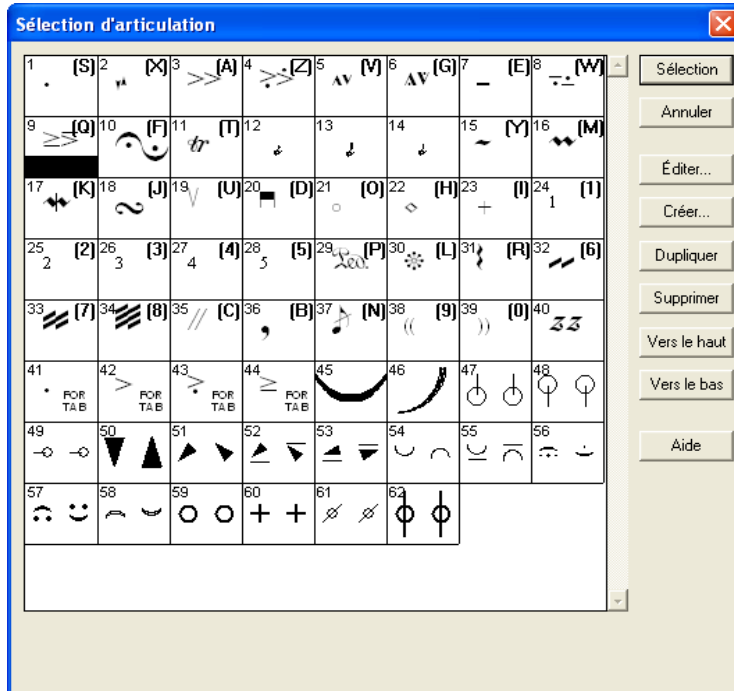
Vous connaissez maintenant les bases nécessaires pour écrire de la musique rapidement et l'éditer efficacement, il est donc temps de s'intéresser aux indications qui font de la musique un langage si riche : articulations, dynamiques, phrasés et autres. Ouvrez le document "Tutorial 3" du dossier Leçons : nous utiliserons cet arrangement de "Oh, Susannah" pour découvrir les nombreuses capacités de Finale dans ce domaine. Après cette leçon, vous saurez créer une partition contenant toutes les indications nécessaires.

ARTICULATIONS ET EXPRESSIONS DE BASE

Nous commencerons par introduire quelques articulations (staccatos, accents, points d'orgue) et expressions (moderato, *mf*, solo).

- Cliquez sur l'outil Articulation . Vous pouvez cliquer au-dessus ou en-dessous de la note - peu importe. Les signes se placent automatiquement comme il faut, centrés sur la tête de la note.
- Cliquez sur la noire pointée de la mesure 3 de la portée Trombone 2. La boîte de dialogue Sélection d'Articulation apparaît.

Vous devez être dans la même voix que les notes auxquelles vous voulez rattacher des paroles, des articulations, des expressions ou des accords chiffrés.





Leçon 3 : Articulations et expressions

Des symboles comme \pm , basculent automatiquement sur ou sous la note, si l'orientation de la hampe de la note vient à changer (suite à une transposition, par exemple). Certains symboles montrent leurs deux aspects, affichés l'un en-dessous de l'autre dans la même cellule.

- **Double-cliquez sur l'accent (rangée du haut, troisième case).** Double-cliquer une Articulation dans cette boîte de dialogue équivaut à cliquer dessus une fois puis à cliquer sur Sélectionner.

Remarquez que Finale a centré le signe sur la tête de la note, mais l'a aussi mis du bon côté (haut ou bas). Vous pouvez contrarier ce choix du placement par Finale - en déplaçant la poignée, vous déplacerez le signe (pour supprimer un signe, cliquez sur sa poignée et tapez delete).

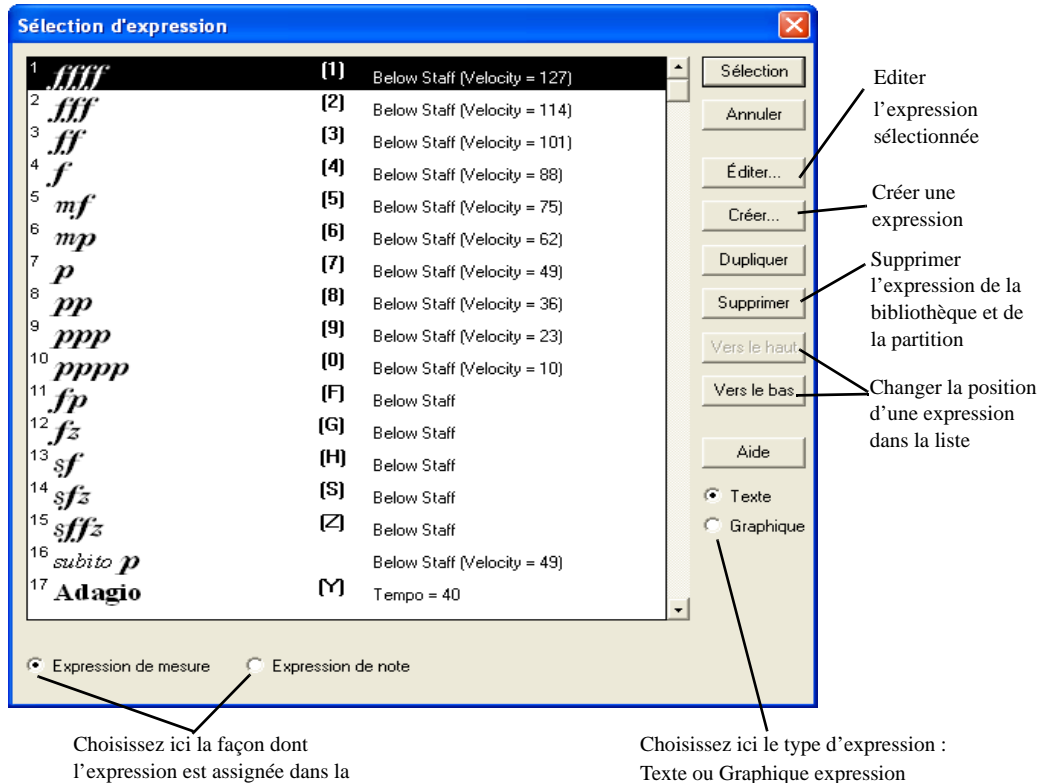
Pour mieux comprendre le processus, essayez ceci :

- **Cliquez sur l'outil Entrée Speedy , puis cliquez dans la mesure 3.** Le cadre d'édition apparaît.
- **Cliquez sur la tête de la noire pointée ; glissez la souris vers le bas jusqu'à faire changer la hampe de sens.** Notez que Finale a également replacé l'accent en-dessous de la note.
- **Cliquez sur l'outil Expression .** Pour le moment, inscrivons ici une indication *mf*.
- **Double-cliquez là où vous souhaitez inscrire l'indication.** La boîte de dialogue Sélection d'expression apparaît (si, en tentant d'inscrire une indication d'expression, la fenêtre s'ouvre vide, cela signifie qu'aucune bibliothèque n'a été chargée dans la partition. Nous étudierons les bibliothèques plus loin dans cette leçon)
- Vous remarquerez les catégories sur le côté gauche de la boîte de dialogue (“Dynamiques,” “Indications de tempo,” Etc.). Chacune de ces catégories inclut des indications similaires en apparence et en positionnement. Les paramètres d'une catégorie peuvent être modifiés, influant sur

Pour ajouter une expression avec le curseur Entrée simple, appuyez sur la touche X.

Leçon 3 : Articulations et expressions

l'apparence et/ou le positionnement de toutes les expressions de cette catégorie. Vous en apprendrez plus sur la modification des catégories un peu plus tard.




- **Double-cliquez sur *mf***. Finale place l'indication *mf* dans la partition en se basant sur les paramètres de positionnement de la catégorie. Par défaut, les expressions dans la catégorie Dynamiques sont paramétrées pour apparaître sous la portée.
- Vous pouvez modifier les paramètres de positionnement des expressions en cliquant sur le bouton Modifier les catégories dans la boîte de dialogue Sélection d'expression pour ouvrir le Créateur de catégorie. Par exemple, si vous saisissez une partition de chorale, vous pourriez avoir besoin que Finale place automatiquement les indications de dynamique au-dessus de la portée. Pour faire cela, vous devrez cliquer sur Modifier les catégories et mettre le paramètre Alignement vertical sur "au-dessus de la ligne de référence de portée ou de l'Entrée". Voir boîte de dialogue Créateur de catégorie dans le manuel utilisateur pour plus de détail.

Leçon 3 : Articulations et expressions

AJOUTER UN PHRASÉ

Ajoutons rapidement quelques phrasés à la partition.

- **Cliquez sur l'outil Lignes avancées** . La palette Lignes avancées apparaît sous la forme d'une barre d'outil en haut de l'écran (ou comme une palette sur Macintosh), contenant des icônes de phrasés, crescendos, signes 8va, ainsi que plusieurs crochets et lignes. Cette palette fonctionne comme les autres, vous pouvez la masquer, la déplacer et la redimensionner.

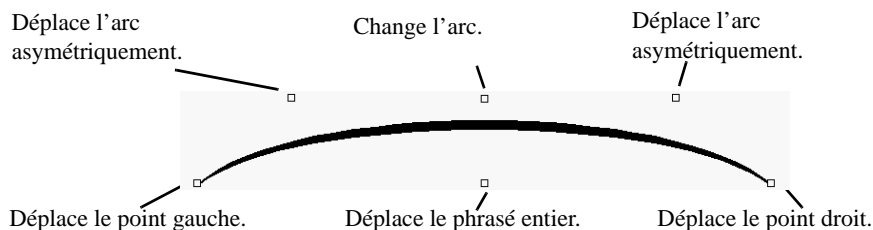


Les courbes et lignes de cette palette sont appelées Lignes avancées car, d'une part elles offrent des fonctions avancées, et d'autre part elles s'adaptent aux changements de contexte graphique (élargissement ou déplacement de mesures, passage à la ligne, etc.).


L'outil Courbe  devrait déjà être sélectionné ; sinon, faites-le.

- **Placez votre curseur sur la première note de la mesure 5 (portée du haut).**
- **Double-cliquez, maintenez le clic, et déplacez la souris vers la droite, jusqu'à ce que la troisième note de la mesure soit en surbrillance.** Tant que vous maintenez le clic, vous pouvez prolonger la courbe du phrasé.
- **Relâchez le clic.** Vous venez d'inscrire un phrasé rattaché à une note. Observez ce phrasé. Est-il comme vous le souhaitiez ? Est-il trop ou pas suffisamment arqué ?

Il est facile de modifier le dessin d'une ligne avancée. Elle est sélectionnée quand elle a plusieurs poignées. Chaque phrasé possède six poignées. Voici comment utiliser ces poignées pour éditer le phrasé :



Raccourcis pour l'outil Lignes avancées : Appuyez sur S pour un phrasé, < pour un crescendo ou > pour un decrescendo.


En maintenant enfoncée la touche , vous "forcez" le pointeur à un mouvement horizontal ou vertical.

- **Placez le pointeur au-dessus de l'arc. Cliquez et glissez vers le bas pour diminuer la courbure de l'arc.** Dessinons maintenant un nouveau phrasé. Allez au début de la mesure 3.

Leçon 3 : Articulations et expressions






- **Placez le pointeur sur la première note de la mesure 3 (portée du haut). Double-cliquez et glissez jusqu'à la dernière note de la mesure. Relâchez le clic.** La présence des poignées autour du phrasé vous indique qu'il est sélectionné. Le phrasé précédent n'est plus sélectionné, mais sa poignée est visible. Pour sélectionner une ligne avancée n'affichant pas ses poignées, cliquez sur sa poignée.

N'hésitez pas à manipuler ces lignes avancées. Cliquez et glissez chaque poignée pour voir le résultat. Essayez d'inscrire un crescendo ou un decrescendo.

Quand l'outil Lignes avancées est sélectionné, toutes les lignes avancées de la partition affichent leur poignée (sauf celle qui est sélectionnée, qui est entourée de ses poignées). Pour supprimer une ligne avancée, cliquez sur sa poignée pour la sélectionner et tapez . Pour en savoir plus, voir [OUTIL LIGNES AVANCÉES](#) dans l'Aide.

Avant de poursuivre, vous pouvez décider de masquer la palette de Lignes avancées en la désélectionnant dans le menu Fenêtre. Sinon, laissez-la visible.

OUTIL SÉLECTION

Si vous êtes en train d'éditer et que vous ne voulez pas passer constamment d'un outil à l'autre, l'outil Sélection peut vous faire gagner du temps. Cliquez sur l'outil Sélection puis sur n'importe quel symbole. Vous pouvez maintenant le déplacer, le supprimer ou cliquer dessus avec le bouton droit (Mac : -cliquer) pour avoir accès à une liste d'autres commandes d'édition. Si vous pensez faire de l'édition pointue, double-cliquez sur le symbole pour passer à l'outil d'édition approprié. Vous pouvez revenir à n'importe quel moment à l'outil Sélection en cliquant --A (Mac : --A).

L'outil Sélection fonctionne sur les mesures (Outil Mesure), les notes (Entrée Simple), les Lignes avancées, les expressions, les articulations, les reprises, les paroles, les accords, les blocs de texte, les n-olets, les indications de mesure, les tonalités, les clés, les mesures ossia, les graphiques, et les noms de portée et de groupe. Pour plus d'informations, voir l'Aide à la partie [OUTIL SÉLECTION](#).

MÉTA-OUTILS : INSCRIRE PLUSIEURS ARTICULATIONS


Approfondissons un peu notre connaissance des articulations.

Le procédé que nous venons de voir est parfait pour une ou deux articulations ou accents isolés. Mais comment faire si vous avez une série de croches à accentuer ? Faudra-t-il passer par la même boîte de dialogue pour chaque note ?

Heureusement, non. Vous pouvez sélectionner une région de notes, et demander à Finale d'attribuer le même symbole à toutes. Ou bien vous pouvez assigner une articulation à une touche du clavier et éviter de passer par les boîtes de dialogue. Ces assignations du clavier sont appelées Méta-outils. Vous


Leçon 3 : Articulations et expressions

pouvez assigner un méta-outil à chaque touche de l'alphabet (a-z) ainsi qu'aux touches numériques (0-9) ; l'outil Articulation en a trente-six, et l'outil Expression en a trente-six autres.

La méthode de base pour se servir des Méta-outils est toujours la même : tapez -touche de chiffre ou de lettre pour programmer la combinaison de touche, utilisez ensuite la lettre ou le chiffre seul pour inscrire l'indication dans la partition. Certains Méta-outils ont été programmés d'avance pour vous, voyons-les.

- **Cliquez sur l'outil Articulation** .


- **Enfoncez** , **et tapez S**. La boîte de dialogue Sélection d'articulation apparaît.

Dans cette boîte de dialogue, chaque articulation a un nombre qui lui est assigné (qui figure dans le coin supérieur gauche du carré). Certains ont un deuxième nombre ou lettre qui est dans le coin supérieur droit de chaque cellule et qui indique le Méta-outil assigné à cette articulation. Le Méta-outil S est assigné au signe staccato, le Méta-outil A est assigné au signe d'accent, etc. Rappelez-vous, vous avez tapé -S pour rentrer dans la boîte de dialogue, indiquant à Finale que vous souhaitiez programmer le Méta-outil S. Pour l'instant, considérons que vous êtes d'accord pour utiliser le Méta-outil S pour le signe staccato.


- **Cliquez sur Annuler.**

- **Placez le pointeur sur la première note de la mesure 2 dans la portée du haut. En enfonçant la touche S, cliquez sur la note.** Finale inscrit un signe de staccato. Vous ne voyez que la poignée car elle est plus large que le point. Pour voir le point, sélectionnez un autre outil. Puis resélectionnez l'outil Articulation.

- **En enfonçant la touche S, cliquez sur la deuxième note.** Vous constatez que l'usage du Méta-outil vous fait gagner un temps précieux. Cliquez sur une note en enfonçant la touche de lettre ou de chiffre appropriée, et votre signe s'inscrit. De plus, vous pouvez reprogrammer les autres touches avec les signes de votre choix.

- **En enfonçant** , **tapez A**. Le Méta-outil A est assigné à l'accent. Supposons que vous n'utilisiez pas souvent d'accent, et que vous préféreriez assigner le Méta-outil A à une autre articulation.


- **Double-cliquez sur le signe tenuto (case 37).**

Dans la partition, rien ne semble avoir changé : pas d'apparition d'un nouveau signe. Pourtant il s'est passé quelque chose, vous venez de programmer un Méta-outil (vous l'avez fait en tapant -A, qui représente pour Finale le fait que vous lui enseignez un Méta-outil).

Sinon, quand vous êtes dans la boîte de dialogue Sélection d'expression, vous pouvez choisir une expression, maintenir la touche Majuscule et saisir un nombre ou une lettre pour l'assigner à un Méta-outil.

Leçon 3 : Articulations et expressions

- **Placez le pointeur sur la troisième note de la mesure 5 dans la portée du haut. Enfoncez la touche A et cliquez.** Finale inscrit un signe de tenuto dans la partition.

En outre, les Expressions peuvent aussi avoir leur propre série de trente-six Méta-outils. De 1 à 4 pourraient être les signes de dynamiques que vous utilisez souvent, 5 et 6 les signes de cresc. et dim., etc. Vous créez les Méta-outils de la même façon : sélectionnez un outil, tapez  et le nombre ou la lettre, la boîte de dialogue Sélection d'Expression apparaît. Double-cliquez sur l'expression souhaitée (phrases de texte et Formes peuvent être programmées en Méta-outils). Lorsque vous êtes prêts à inscrire le signe dans la partition, enfoncez la touche de lettre ou de chiffre et cliquez à l'endroit souhaité pour le signe, celui-ci s'inscrit. Notez que pour les méta-outils d'expression, vous devez définir à l'avance s'ils seront des expressions de notes ou de mesures. Cela se fait dans le menu Expression. Choisissez l'une des trois options dans le bas du menu (sensible au contexte signifie que si vous cliquez une note, l'expression sera une expression de note ; si vous cliquez une mesure, ce sera une expression de mesure).

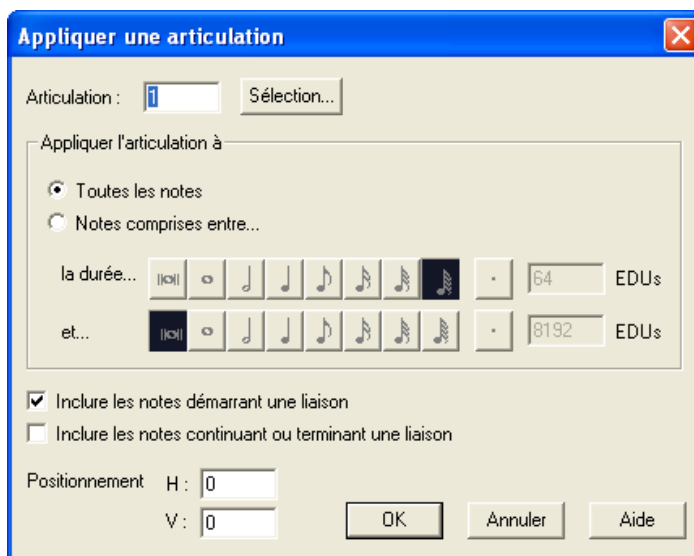
Quand vous enregistrez votre partition, toutes vos assignations de méta-outils sont également enregistrées. Vous pourrez donc conserver vos habitudes de travail à la réouverture de la partition. Vous pourrez aussi les reprogrammer quand et comme vous le souhaitez, comme décrit ci-dessus.

Les méta-outils programmés sont spécifiques à la partition sur laquelle vous travaillez, vous pouvez ainsi avoir différentes configurations de méta-outils pour différentes partitions. Mais si vous utilisez régulièrement les mêmes, vous pouvez enregistrer un style de partition qui inclut vos propres assignations de méta-outils. Vous les aurez alors à disposition à chaque nouveau morceau (pour en savoir plus, voir [STYLES DE PARTITION](#) dans l'Aide).

Vous pourriez bien sûr continuer à cliquer sur les signes de staccato dans la partition de cette leçon. Mais si vous souhaitez affecter un signe à tout un groupe de notes, il existe une méthode encore plus rapide.

- **Avec l'outil Articulation sélectionné, cliquez et glissez sur les hampes des notes restantes de la mesure 2.** Un trait rectangulaire gras vous indique quelles notes sont sélectionnées. Lorsque vous relâchez le clic, la boîte de dialogue Appliquer une articulation apparaît.

Leçon 3 : Articulations et expressions



- **Cliquez sur Sélectionner, puis double-cliquez le signe de staccato.** Vous revenez à la boîte de dialogue. Jetez un coup d’œil aux autres options : par exemple, Finale pourrait ne placer ces signes que sur les noires et les croches, si vous le souhaitez. Pour l’instant, laissons l’option “Toutes les notes” sélectionnée.
- **Cliquez sur OK.** En revenant à la partition, vous voyez que toutes les notes sélectionnées auparavant ont leur signe de staccato.

Finale propose une autre méthode pour inscrire beaucoup d’articulations en une seule opération, et celle-ci est la plus rapide de toutes. Elle combine la puissance des méta-outils avec l’aptitude de Finale à sélectionner des régions de notes.

- **Dans le menu Édition, choisissez Annuler.** Les signes de staccato que vous venez d’ajouter disparaissent.
- **Enfonchez la touche A, et cliquez-glisseez sur les quatre notes de la mesure 2.** Après le relâchement du clic, une respiration est ajoutée à chaque note sélectionnée auparavant, car la respiration est le signe correspondant au méta-outil A.


Utilisez **control-Z** (Mac : **command-Z**) comme raccourci pour Annuler.

Mais supposons que vous souhaitiez vraiment inscrire des staccatos sur ces notes, et que vous vous êtes trompé de touche de méta-outil. Pas de problème.

- **Entourez les indication de tenuto de la mesure 2.** Les signes de tenuto sont en surbrillance.


Leçon 3 : Articulations et expressions

Utilisez maintenant la technique de modification rapide pour inscrire des staccatos dans toute la mesure en une seule fois :

- **Appuyez deux fois sur la touche S.** Les tenutos sont remplacés par des staccatos. Sélectionnez n'importe quelle articulation et appuyez sur n'importe quel Méta-outil deux fois de suite pour la remplacer par un autre symbole. (Cette technique fonctionne également pour les expressions). Vous pouvez aussi modifier n'importe quel nombre d'articulation dans la partition à la fois.
- **Dessinez une boîte au-dessus des deux premières poignées d'articulation.** Vous pouvez maintenant faire glisser ou déplacer ces deux articulations simultanément.
- **Appuyez sur la touche  et cliquez ou faites glisser sur d'autres articulations.** De cette façon, vous pouvez choisir parmi les articulations celles que vous voulez positionner ou éditer.

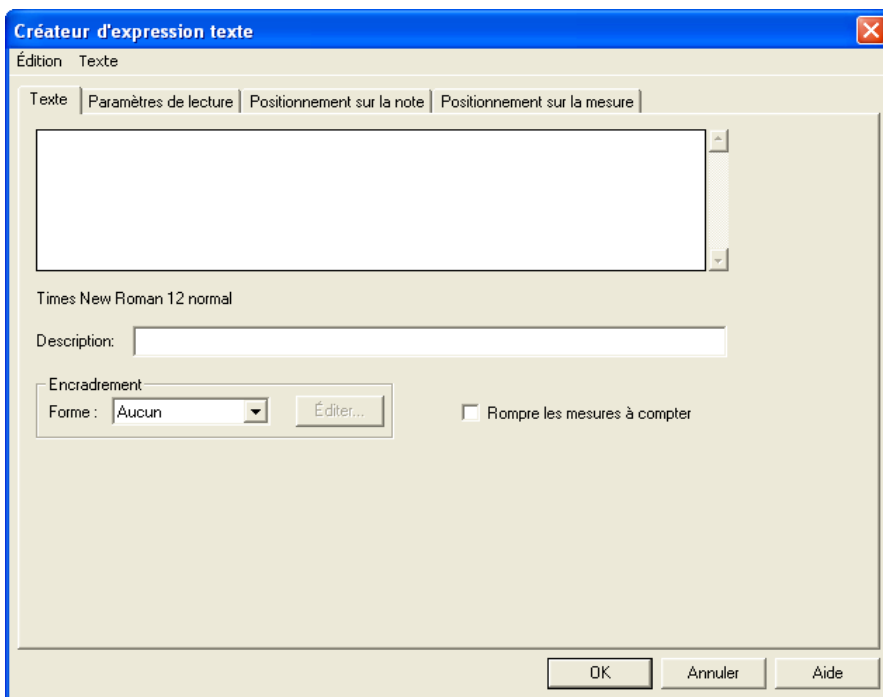
EXPRESSIONS : CRÉER VOS PROPRES EXPRESSIONS

Supposons que le Trombone 1 joue de temps en temps avec une sourdine (con sordino) et sans, le reste du temps (senza sordino). Ces termes ne figurent pas dans la bibliothèque d'expressions standard de Finale, il faudra les créer.

- **Cliquez sur l'outil Expression  et double-cliquez sur la noire pointée de la mesure 1 (de la portée de Trombone 2).** La fenêtre Sélection d'expression apparaît. Les expressions que nous allons ajouter indiqueront à Finale quand utiliser une sourdine, nous la mettrons donc dans la catégorie "Texte de technique"
- **Cliquez sur la catégorie "Texte de technique",** Finale affiche les expressions texte de technique dans la fenêtre de prévisualisation. Vous constatez que les expressions texte que vous cherchez, "con sordino" et "senza sordino", n'y figurent pas. Nous allons donc les créer.
- **Cliquez sur Créer.** La boîte de dialogue Créateur d'expression apparaît.

Rattachez les signes à la note la plus proche de la partition. Si plus tard, vous vous faites une remise en page, l'expression conservera sa position relative à cette note.

Leçon 3 : Articulations et expressions




- Tapez les mots “con sordino”, Finale applique automatiquement la police, la taille et le style de la catégorie “Texte de technique”
- Cliquez sur OK, “Con sordino” a été ajouté à la liste des expressions, et classé dans la catégorie “Texte de technique”. Vous n’aurez pas à le créer la prochaine fois que vous en aurez besoin dans votre partition.
- Cliquez sur Sélectionner. Vous revenez sur la partition, et vous constaterez que l’indication “Con sordino” apparaît au-dessus de la portée.
- Allez à la mesure 10 et double-cliquez au-dessus de la première note de la partie de Trombone 2. Inscrivez l’expression “senza sordino” de la même façon que vous avez créé l’indication Con Sordino, puis déplacez-la si vous le souhaitez.
Supposons que vous vouliez que le musicien joue plus vite ou “Vivace” le refrain. Vous ne voulez

Pour utiliser une police indépendant de la catégorie, décochez ‘Utiliser la police de la catégorie’ dans l’onglet principal. Pour utiliser un positionnement indépendant de la catégorie, décochez ‘Utiliser le positionnement de la catégorie’ dans l’onglet ‘Positionnement’.

Leçon 3 : Articulations et expressions

pas ajouter ce terme dans les jeux d'expressions standard de Finale, vous devrez alors le créer vous-même.

- **Cliquez sur l'outil expression  et double-cliquez n'importe où dans la mesure 10 (de n'importe quelle portée).** La boîte de dialogue Sélection d'expression apparaît.

Vous remarquerez que l'expression que vous cherchez n'apparaît pas dans la liste.

- **Cliquez sur la catégorie Indications de tempo puis sur Créer.** La boîte de dialogue Créateur d'expression apparaît.
- **Saisissez le mot “Vivace”.** Après nous allons ajouter un effet de lecture Tempo à l'indication.
- **Cliquez sur l'onglet Lecture.** Les options de lecture apparaissent.
- **Dans le menu Type, choisissez Tempo.** La menu Durée apparaît à droite. Il est déjà paramétré sur la Noire, nous n'y toucherons donc pas.
- **Cliquez dans la zone Mettre à et saisissez 200.**

- **Cliquez sur OK puis Sélectionner.** Notez que l'indication “Vivace” a été ajouté dans la catégorie Indications de tempo. Vous n'aurez pas à la créer la prochaine fois que vous en aurez besoin.

Lorsque vous revenez à la partition, vous verrez que l'indication apparaît au-dessus de la portée Trombone 1. Les indications de tempo sont définies pour toujours apparaître au-dessus de la première portée (dans la section Liste de portée de la boîte de dialogue Créateur de catégorie). Cette indication apparaît également dans la mesure 10 de chaque partie séparée.

- **Appuyez sur Ctrl-Alt (Mac, Cmd-Opt) >.** La partie de trombone apparaît. Notez que l'indication “Vivace” apparaît au-dessus de la mesure 10.
- **Appuyez sur Ctrl-Alt (Mac, Cmd-Opt) <** pour revenir au conducteur.

Ajustez librement leur position en déplaçant leur poigné.

Faire glisser une indication permet de corriger sa position, mais pour les positionner très précisément vous utiliserez les touches “flèches”.

TRAVAILLER AVEC LES CATÉGORIES D'EXPRESSION

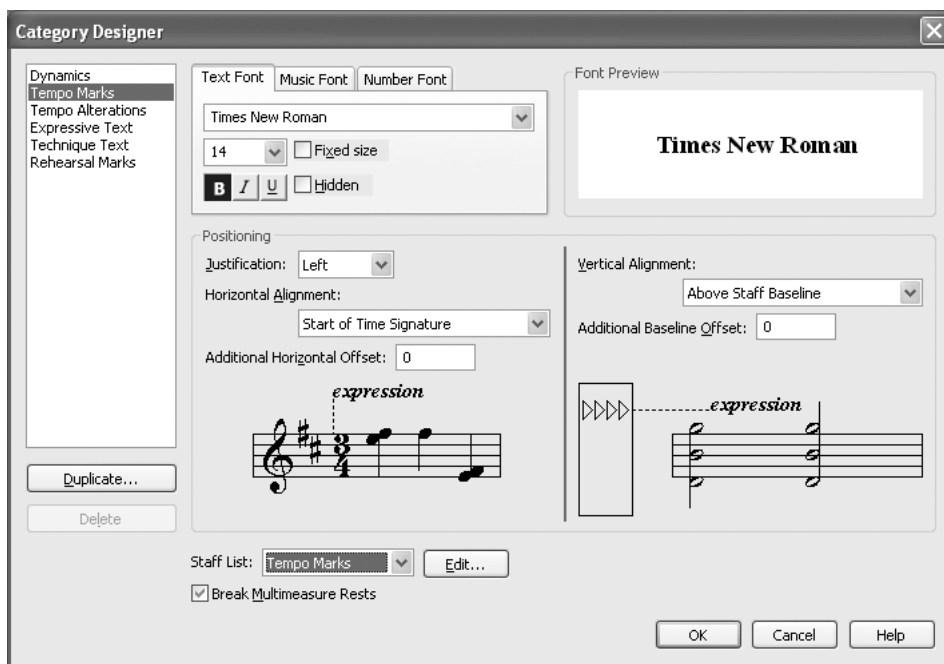
Les expressions de type similaire ont souvent les mêmes paramètres de police, taille, style et positionnement. De ce fait, Finale sépare les différents types d'expression en catégories indépendantes, chacune avec son propre ensemble de paramètres. Les catégories permette, par exemple, à toutes les dynamiques d'avoir la même police, la même taille et le même positionnement, ce qui est courant dans toutes les partitions musicales à vocation éducative. En plus de simplifier la saisie d'expression, cette astuce permet également d'appliquer des modifications à l'ensemble des expressions d'une catégorie, incluant celles qui ont déjà été ajoutées dans la partition. C'est pourquoi, en modifiant les catégories

Leçon 3 : Articulations et expressions

vous pouvez modifier facilement le style de toutes les expressions de votre partition en beaucoup moins de temps que dans les précédentes versions de Finale.

Changeons la catégorie Indications de tempo pour augmenter la taille de toutes les expressions de la catégorie.

- **Dans le menu Partition, choisissez Créateur de catégorie.** La boîte de dialogue Créateur de catégorie apparaît.



- **Dans la liste de gauche, choisissez Indications de tempo.** Les paramètres de la catégorie Indications de tempo apparaissent, qui incluent les paramètres de police, de positionnement et Liste de portée.
- **Dans l'onglet Police du texte, cliquez sur le menu déroulant Taille et choisissez 18.** Ces paramètres s'appliquent à toutes les indications de tempo existantes, mais aussi à celles que vous créerez dans le créateur d'expression, et vous permettent de combiner facilement différentes polices dans la même expression (en utilisant le menu déroulant Police du créateur d'expression).

Vous pouvez utiliser le menu déroulant Positionnement pour spécifier le positionnement des indications de tempo. Utilisez l'exemple illustré comme guide. Le paramètre Liste de portée permet

Leçon 3 : Articulations et expressions

d'assigner les expressions à des portées spécifiques. Les listes de portées seront abordées un peu plus loin.

Cliquez sur OK. Vous revenez à la partition. la taille de l'indication "Vivace" est passé à 18 points. Si d'autres expressions de la catégorie Indications de tempo étaient présentes dans la partition, elles ont subit la même modification.

LES TOUCHES FLÈCHES

- **Cliquez sur la poignée de l'indication "Vivace", puis appuyez sur la flèche gauche.** L'indication se déplace d'un pixel (un point d'écran) vers la gauche. Il faut la voir de très près pour le remarquer. Vous pouvez ainsi repositionner n'importe quelle indication dont la poignée est sélectionnée à l'aide des quatre flèches.

Ces quatre flèches, les flèches directionnelles, permettent des positionnements fins de presque tous les "objets" de Finale dont la poignée est sélectionnée, comme les portées, accords chiffrés, paroles, éléments de crochets de n-lets, expressions, et articulations.

INDICATIONS INFLUENÇANT LA LECTURE

Nous allons écouter l'influence de ces indications sur la lecture : enfoncez la barre espace et cliquez dans la première mesure (raccourci clavier pour la lecture). Vous entendez l'effet des staccatos et des respirations sur la lecture !

Utilisateurs Mac : quand le module de contrôle de lecture est visible, une simple pression sur la Barre d'espace démarre la lecture.

Vous verrez que toutes les indications de dynamique (de l'outil Expression), ainsi que certaines Articulations influencent la lecture dès qu'elles sont inscrites dans la partition : elles produisent un effet musical.

Enfin, vous pouvez créer vos propres expressions et indications, et définir leur influences sur la lecture. N'importe quel mot ou forme peut contrôler une variable MIDI pendant la lecture - vitesse (volume), tempo, transposition, patch, canal MIDI, molette de, pitch (hauteur), pédale, etc. Dans la leçon 6, vous apprendrez à programmer vos propres indications "intelligentes".

LISTES DE PORTÉE

Les listes de portée sont conçues pour les indications qui s'appliquent à l'ensemble de la partition, mais qui doivent apparaître uniquement sur certaines portées (un changement par rapport aux versions précédentes de Finale). Par exemple, les indications de tempo apparaissent uniquement au-dessus de la portée du haut, malgré le fait qu'elles s'appliquent à toutes les portées et qu'elles doivent apparaître dans toutes les parties. C'est pourquoi, une Liste de portée est requise pour indiquer que l'expression

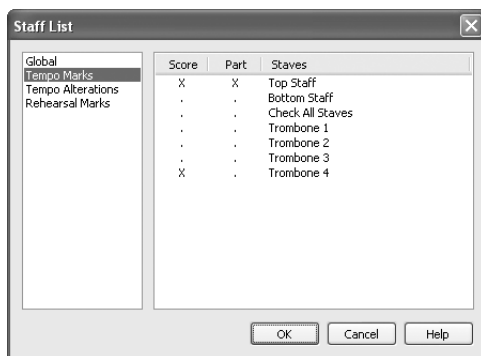
Leçon 3 : Articulations et expressions

doit être exclue de plusieurs portées de la partition. Les modifications de Tempo et les indications de reprise s'appliquent également à toutes les parties, et donc requièrent aussi des listes de portée.

Les listes de portées sont assignées aux catégories d'expression. Finale assigne automatiquement toutes les expressions des catégories Indications de tempo, Modifications de tempo et Indications de reprise à la portée du haut du conducteur ainsi qu'au-dessus de la portée du haut de section instrumentale. C'est le paramétrage le plus courant pour les listes de portée, et vous ne devriez pas avoir besoin de le modifier manuellement.

Les indications Dynamiques, Textes expressifs, Textes de technique s'appliquent toujours à une portée spécifique et de ce fait ne requièrent pas de liste de portée. Si vous souhaitez modifier l'assignation de portée d'une expression de tempo ou de reprise, vous devez modifier le paramètre Liste de portée de leur catégorie. Modifions la liste de portée de l'indication de tempo de sorte que notre indication "Vivace", et les futures expressions de tempo, apparaissent sur une sélection de portées de la partition.

- **Dans le menu partition, choisissez Créateur de catégorie.** La boîte de dialogue Créateur de catégorie apparaît. Toutes les listes de portées de Finale sont gérées à partir de cette boîte de dialogue.
- **Choisissez la catégorie Indications de tempo.** Cette page inclue toutes les options de police, de positionnement et de liste de portée des Indications de tempo.
- **Cliquez sur le bouton Modifier à droite de "Liste de portée".** La boîte de dialogue Liste de portée apparaît. la liste sur la gauche affiche les listes de portée disponibles. La liste de droite affiche les portées et les parties disponibles. Actuellement, cette expression est paramétrée pour apparaître sur la portée du haut du conducteur et de toutes les parties. Maintenant, admettons que nous voulions que les indications de tempo apparaissent également au-dessus de la portée Trombone 4 du conducteur.
- **Dans la colonne Conducteur, cliquez à gauche de Trombone 4.**



Leçon 3 : Articulations et expressions

- **Cliquez sur OK pour revenir au Créateur de catégorie et cliquez de nouveau sur OK pour revenir à la partition.** L'indication "Vivace" apparaît maintenant au-dessus de la portée Trombone 4 ainsi qu'au-dessus de portée Trombone 1.

En changeant la liste de portée de la catégorie Indications de tempo, vous appliquez les modifications à l'ensemble des indications de tempo de la partition ainsi qu'à celles que vous créerez ultérieurement. Les catégories d'expression et les listes de portée rendent la tâche plus facile et plus sûre à partir du moment où vous voulez toujours que les indications de tempo apparaissent dans la même police, position et sur la ou les mêmes portées de votre partition (ce qui est le cas dans toutes les publications musicales professionnelles).


Les expressions qui sont appliquées à plusieurs portées en utilisant les listes de portée ont quelques caractéristiques de positionnement manuel.

- **Déplacez l'indication "Vivace" au-dessus de la portée Trombone 1.** Lorsque vous déplacez l'expression du haut dans une liste de portée, toutes les expressions sous-jacentes sont sélectionnées automatiquement et déplacées de la même manière.
- **Avec uniquement l'expression du bas sélectionnée, déplacez l'indication "Vivace" au-dessus de la portée Trombone 4 .** Elle se déplace indépendamment des autres. Le positionnement manuel effectué sur l'expression du haut s'applique à toutes les autres expressions de la même liste de portée. Les autres expressions de la liste de portée peuvent être déplacées indépendamment.

Les listes de portée sont souvent utilisées pour placer des expressions au-dessus de la portée du haut d'une section instrumentale dans un grand conducteur. Mais, que ce passe t-il si la la portée du haut de la section instrumentale est masquée après optimisation ? Pas de problème. Les listes de portée s'adapteront aux partitions optimisées, en traitant chaque assignation comme un pseudo-paramètre "Portée du haut". Par exemple, si une indication de tempo est ajoutée à la portée du haut d'une section de corde, et que cette portée est masquée après optimisation, l'expression sera automatiquement déplacée sur la prochaine plus haute portée de la section (c.a.d. toujours sur la portée du haut de la section de corde).

COPIER ET COLLER DES EXPRESSIONS

Si vous vous êtes appliqué à inscrire des staccatos, des accents, et des indications de tenuto dans votre partie de Trombone 1, vous n'avez sûrement pas envie de refaire le travail pour les autres parties. Heureusement, Finale vous permet de les copier vers une autre région ou mélodie de la partition, même si les notes sont différentes.

- **Cliquez sur l'outil Sélection  . Allez à la mesure 2, de telle sorte qu'elle soit la première mesure visible.**
- **Choisissez Modifier le filtre dans le menu Edition.**

Leçon 3 : Articulations et expressions

La boîte de dialogue Modifier le filtrer apparaît, affichant les éléments de la musique que vous pouvez copier. Vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison de ces éléments.

- **Cliquez sur Décocher tout.**
- **Sélectionnez Articulations. Cliquez sur OK.** Ayant spécifié auparavant quels éléments vous souhaitez copier, il ne vous reste plus qu'à spécifier d'où et vers où vous souhaitez les copier.
- **Cliquez dans la mesure 2 de la portée du haut.** Ce qui revient à sélectionner, la musique dont vous voulez copier les articulations.
- **Faites glisser la mesure sélectionnée pour la superposer sur la mesure 3 (de la même portée). Relâchez le clic.**

Finale copie les articulations de la mesure 2 sur les notes de la mesure 3.

Si les valeurs rythmiques des notes des mesures source et cible sont différentes, Finale fait de son mieux pour placer vos articulations sur les notes placées sur les mêmes temps.

La technique que vous venez d'utiliser pour copier les articulations est très importante, et vous pourrez l'utiliser chaque fois que vous aurez besoin de copier un élément d'une musique d'un endroit vers un autre. Un exemple fréquent est la copie d'accords chiffrés : dans une chanson de type couplet-refrain-couplet, vous n'avez besoin d'écrire les accords que dans le premier couplet. Puis avec la méthode Éléments à copier que vous venez d'utiliser, vous copierez les accords du premier couplet vers les suivants, même si la mélodie change. Enfin, même si la tonalité change, Finale transposera automatiquement les accords chiffrés dans la nouvelle tonalité.

UTILISER LES BIBLIOTHÈQUES

Supposons que vous ayez terminé d'écrire votre quatuor pour cuivres. Vous avez créé un certain nombre d'expressions textuelles - con sordino, senza sordino, et des lettres repères, entre autres. Vous gagnerez un temps précieux si vous les sauvegardez dans un fichier à part, prêtes à chargées dans un morceau qui en aurait besoin. Comme indiqué auparavant, ces listes de symboles sont stockées dans des fichiers séparés appelés Bibliothèques.

Leçon 3 : Articulations et expressions

Les bibliothèques sont enregistrées avec chaque style de partition. Chargez une bibliothèque et enregistrez un fichier en tant que Style de partition (dans le dossier 'Finale <version>/Styles de partition') pour utiliser ces bibliothèques dans les futures partitions commencées avec l'Assistant de création.

•**Choisissez Enregistrer la bibliothèque dans le menu Fichier.** La boîte de dialogue Enregistrer la bibliothèque apparaît, vous demandant quel(s) élément(s) de ce fichier Finale vous voulez stocker séparément.

•**Cliquez sur Expressions, puis sur OK.** Vous venez d'indiquer à Finale que vous souhaitez enregistrer les nouvelles expressions, par opposition par exemple, à des nouveaux suffixes harmoniques qui seraient eux stockés dans une bibliothèque à part. Quand vous serez mieux familiarisé avec Finale, vous sauverez également ce genre

de bibliothèques car la procédure de base est la même. Vous devez maintenant nommer cette bibliothèque.

- **Tapez Expression Cuivres et cliquez sur Enregistrer.** La prochaine fois que vous aurez besoin de ces indications, ouvrez le document dans lequel vous souhaitez les utiliser. Dans le menu Fichier, choisissez Charger une bibliothèque, et double-cliquez sur Expressions Cuivres dans la liste qui apparaît. Après quoi, en utilisant l'outil Expression, vous aurez ces indications à votre disposition dans la boîte de dialogue Sélection d'expression.

Après avoir quitté Finale, il serait bon de placer cette bibliothèque d'Expression Cuivres dans le dossier Bibliothèques ('Finale <version>/Bibliothèques') pour pouvoir la retrouver facilement.

QUAND VOUS SEREZ PRÊT À CONTINUER

Choisissez Enregistrer dans le menu Fichier, si ce n'est pas déjà fait. Si vous en avez assez pour l'instant, choisissez Quitter dans le menu Fichier, vous retournez ainsi sur le bureau.

Pour continuer, fermez ce document et passez à la leçon suivante.

POUR EN SAVOIR PLUS

Nous venons d'aborder plusieurs thèmes qui sont détaillés dans l'Aide, dans les chapitres suivants :

EXPRESSIONS

MÉTA-OUTILS

ARTICULATIONS

INDICATIONS DE STACCATO

Leçon 3 : Articulations et expressions

Leçon 4 : Mise en page et impression

Du fait que Finale met à jour automatiquement la mise en page pendant que vous écrivez votre partition, toute mesure, portée, système ou page peut être redimensionné, écarté ou rapproché pendant que vous ajustez. Une fois que vous connaîtrez les procédures de base de l’outil Sélection et de l’outil Mise en page, vous verrez comme il est facile de faire une mise en page belle et précise de n’importe quelle partition.

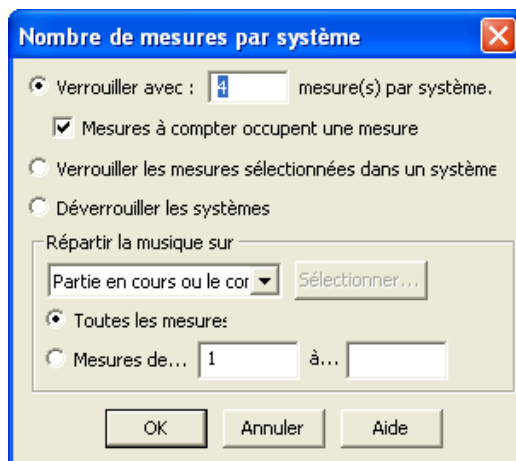
Pour suivre cette leçon, ouvrez le document appelé “Leçon 4,” : c’est un arrangement pour quatre voix de “Auld lang Syne.”

DISPOSITION DES MESURES

Il existe plusieurs méthodes pour gérer la disposition des mesures dans les systèmes (par exemple, quand vous réorganisez les mesures pour éviter des tournes peu pratiques).

La première méthode consiste à spécifier le nombre de mesures par ligne. Faites l’essai avec le fichier “Leçon 4.MUS” que vous venez d’ouvrir. Assurez-vous d’être en mode Page pour bien voir ce que vous faites. Si vous travaillez dans un petit écran, allez dans le menu Fenêtre, choisissez Zoom et cliquez sur Cadrer dans la fenêtre.

- **Dans cet exemple, nous allons spécifier 4 mesures par ligne.**
- **Dans le menu Utilitaires, choisissez ‘Nombre de mesures par système’.** La boîte de dialogue ‘Nombre de mesures par système’ apparaît.



- **Assurez-vous que les options ‘Verrouiller les mesures sélectionnées dans un système’ ainsi que ‘Toutes les mesures’ soient cochées.**
- **4 mesures par système doit déjà être saisi.** Si ce n’est pas le cas entrez la valeur 4.

Leçon 4 : Mise en page et impression

- **Cliquez sur OK.** Finale répartit votre musique pour que 4 mesures apparaissent dans chaque système. Pour cela, il a ajouté 4 systèmes en bas de page.

Vous pouvez également sélectionner un ensemble de mesures et les regrouper en un système en utilisant l'option 'Verrouiller les mesures sélectionnées dans un système' de la fenêtre Nombre de mesure par système.

Quand vous spécifiez 4 mesures par système, Finale ajoute un système supplémentaire sur la page suivante. Nous allons maintenant déplacer ce système à 1 mesure sur la première page.


- **Cliquez sur la flèche Page suivante en bas de l'écran pour passer à la page 2.** Vous remarquerez le système à 1 mesure en haut de la page.




- **Cliquez n'importe où sur le système pour sélectionner la mesure.** Le système est en surbrillance.

Appuyez sur la flèche HAUT du clavier. Finale déplace la mesure dans le système précédent sur la première page. De la même manière vous pouvez cliquer sur la dernière mesure d'un système et presser la flèche BAS pour déplacer la mesure dans le système suivant. Faites l'essai. Cliquez sur la mesure 7. Appuyez sur la flèche BAS pour déplacer la mesure dans le système suivant et appuyez sur la flèche HAUT pour la faire revenir.

Cependant, avec les commandes de Nombre de mesure par système, la mise en page dépend de votre propre jugement. Souvenez-vous que Finale place automatiquement autant de mesures que possible sur une ligne : vous pouvez modifier les décisions de placement, mais risquez d'obtenir des mesures trop larges ou trop étroites.

- En verrouillant les systèmes avec un nombre déterminé de mesures, vous avez créé des groupes de mesures, qui représentent dans Finale la façon de verrouiller des mesures dans un système (dans la suite on utilisera le concept de Cadenas, illustré par l'icône non-imprimable ).

Sachez qu'à partir du moment où une mesure a été ainsi manipulée, les mesures suivantes sont verrouillées, et ne seront pas sensibles à d'éventuelles futures commandes de réorganisation de mesures comme Mise à jour des pages ou même Début de système. Pour supprimer des groupements de mesures verrouillées de la partition, choisissez Mise à jour des pages dans le menu Édition en maintenant enfoncé , ou bien en sélectionnant le groupement de mesures avec l'outil Filtre et en choisissant Déverrouiller les systèmes dans le menu Utilitaires.

MESURES DE LEVÉE (ANACROUSES)

Changeons la première mesure de "Auld lang Syne" en une vraie mesure de levée. Il y a plusieurs façons de faire, mais nous allons voir la plus simple. Cette méthode change la première mesure de cette partition en mesure de levée. Pour savoir comment créer des levées en milieu de partition, voir [LEVÉES](#) dans l'Aide.



Leçon 4 : Mise en page et impression

- **Dans le menu Partition, choisissez Mesure de levée.** Dans la boîte de dialogue Mesure de levée qui s'ouvre, vous indiquez à Finale la durée de votre levée. Cliquez sur la note dont la valeur est égale à la somme des notes de la levée. Ici, une noire.
- **Cliquez sur la noire puis sur OK.** Finale masque la demi-pause et la noire et n'affiche plus que les notes de levée. Finale recalcule aussi les numéros de mesures sans compter la levée. Il reste un détail : les notes sont encore espacées comme si la demi-pause était encore là. C'est ce que nous allons régler maintenant.

ESPACEMENT DE LA MUSIQUE

Comme cela a été dit dans la leçon 1, Finale applique automatiquement les espacements musicaux standards de l'édition professionnelle. (On peut désactiver cette fonction en désélectionnant Espacement automatique dans le menu Édition). L'Espacement automatique ne répartit pas seulement les notes, il est aussi conçu pour éviter les collisions d'accords, de paroles, et autres éléments. Le plus souvent, vous ne vous souciez pas de cette fonction. Mais vous rencontrerez des cas où la musique n'est pas correctement espacée. Le plus souvent, ce sera parce que la fonction n'a pas encore été activée. Les étapes nécessaires à l'activation de cette fonction sont décrites dans ce qui suit (elle n'a pas encore été activée dans cette partition pour vous permettre d'étudier son processus) :

Quand des mesures sont sélectionnées avec l'outil Sélection, taper CTRL/Pomme - 4 est le raccourci pour Appliquer l'espacement non-linéaire.

- **Cliquez sur l'outil Sélection** .
- **Cliquez sur la gauche de la portée du haut, de n'importe quel système.** C'est une façon commode de sélectionner d'un seul clic une portée toute entière. Comme nous n'avons pas intérêt à modifier l'espacement seulement dans la portée de Ténor, nous allons aussi sélectionner la portée de basse.
- **Enfoncez  et cliquez sur la gauche de la portée de basse, de n'importe quel système.** Toutes les portées sont maintenant sélectionnées.
- **Dans le menu Utilitaire, choisissez Espacement de la musique, puis Appliquer l'espacement de note.** Vous voyez maintenant que l'espacement des notes et des barres de mesures a un aspect bien plus professionnel. Chaque mesure a la largeur requise, et chaque note occupe l'espace horizontal qui lui correspond. Dans la musique imprimée, cela s'appelle l'espacement non-linéaire : une ronde n'occupe pas autant d'espace que quatre noires, elle en occupe bien moins. Pour en savoir plus sur les différentes méthodes d'espacement, voir ESPACEMENT DE LA MUSIQUE dans l'Aide.

Dans le sous-menu Espacement des notes du menu Utilitaire, utilisez l'Espacement de base pour rétablir l'espacement par défaut.

Leçon 4 : Mise en page et impression

Il y a également ici une autre fonction en tâche de fond : Mise à jour des pages. Finale active aussi cette fonction automatiquement (pour la désactiver, désélectionnez Mise à jour automatique des pages dans le menu Edition).




Lorsque vous utilisez la commande Espacement de la musique, vous corrigez l'espacement des notes, des paroles et des accentuations de votre morceau. Finale doit toujours calculer les effets de cette commande sur la mise en page des mesures. Si vous constatez quand même que les mesures sont trop larges ou trop étroites, sélectionnez Mettre à jour les pages dans le menu Edition, ou appuyez sur -U (Mac: -antislash).

DIAGRAMME DES TEMPS

Vous venez d'apprendre à utiliser la commande Espacement de la musique. Vous vous souviendrez que la procédure était de sélectionner une région dont l'espacement était à revoir, puis de choisir Espacement de la musique dans le menu Utilitaires (n'oubliez pas que Finale est configuré pour faire cela automatiquement).

En utilisant la commande Espacement de la musique, vous avez déverrouillé un paramètre propre à chaque mesure concernée : vous avez ainsi attribué à chaque mesure un diagramme des temps. Un diagramme des temps est un ensemble de poignées qui vous permet de repositionner n'importe quel temps (et les notes correspondantes) dans toutes les portées en une seule fois.

- **Cliquez sur l'outil Mesure** . Toutes les barres de la mesure affichent deux poignées l'une sur l'autre. Vous pouvez déplacer celle du haut vers la droite ou vers la gauche pour élargir ou rétrécir la mesure.

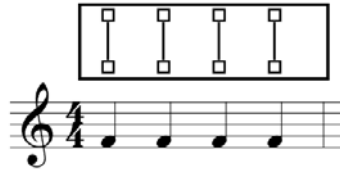
En cliquant sur la poignée du bas, le diagramme des temps de la mesure s'affiche.

- **Cliquez sur la poignée du bas de la barre de mesure de fin de la mesure 5.** Un diagramme des temps - deux rangées de quatre poignées - apparaît au-dessus de la musique. La rangée de poignées


Leçon 4 : Mise en page et impression

du haut, régulièrement espacée, vous indique où les temps devraient tomber si l'espacement de la musique était linéaire. La rangée du bas contient les poignées sur lesquelles vous allez pouvoir agir.

Si vous cliquez sur la poignée du bas d'une barre de mesure...



...un diagramme des temps apparaît. La rangée supérieure de poignées indique les positions des temps en espacement standard et la rangée inférieure vous permet de déplacer les positions des

- **Déplacez la troisième poignée du bas d'un centimètre vers la droite.** Vous venez de déplacer le troisième temps vers la droite, dans les deux portées. Si par exemple vous aviez eu beaucoup de doubles croches à placer sur le deuxième temps d'une des voix, vous auriez ainsi libéré la place nécessaire.
- **Enfoncez , et déplacez la poignée du bas du deuxième temps vers la gauche.** Ceci déplace toutes les poignées situées sur la droite.
- **Positionnez le pointeur entre les deux premières poignées du haut. Double-cliquez.** Une nouvelle poignée apparaît. En double-cliquant entre deux poignées du haut, vous créez une poignée contrôlant le point médian entre ces deux poignées. Ici, la nouvelle poignée contrôlera la deuxième croche du temps.

N'oubliez pas les possibilités offertes par ces diagrammes de temps. Il pourront vous servir dans des cas spéciaux comme insérer une césure ou créer une mesure de récitatif par exemple, ou encore en musique contemporaine.

En général sur une partition, on souhaite avoir des systèmes répartis bien régulièrement de haut en bas. Vous souhaiterez parfois mettre en retrait le premier système. Tous ces changements se font avec l'outil Mise en page.

L'OUTIL MISE EN PAGE


Les unités de mesure dans Finale sont normalement les pouces. Mais vous pouvez travailler dans l'unité qui vous convient le mieux.

- **Sous Windows, dans le menu Edition, choisissez Unités de mesure, dans le sous-menu, choisissez Centimètres (si ce n'est pas déjà le cas). Sous Macintosh, allez dans le menu Finale <version> > Préférences > Unités de mesure.** Vous connaissez déjà les centimètres et les pouces,

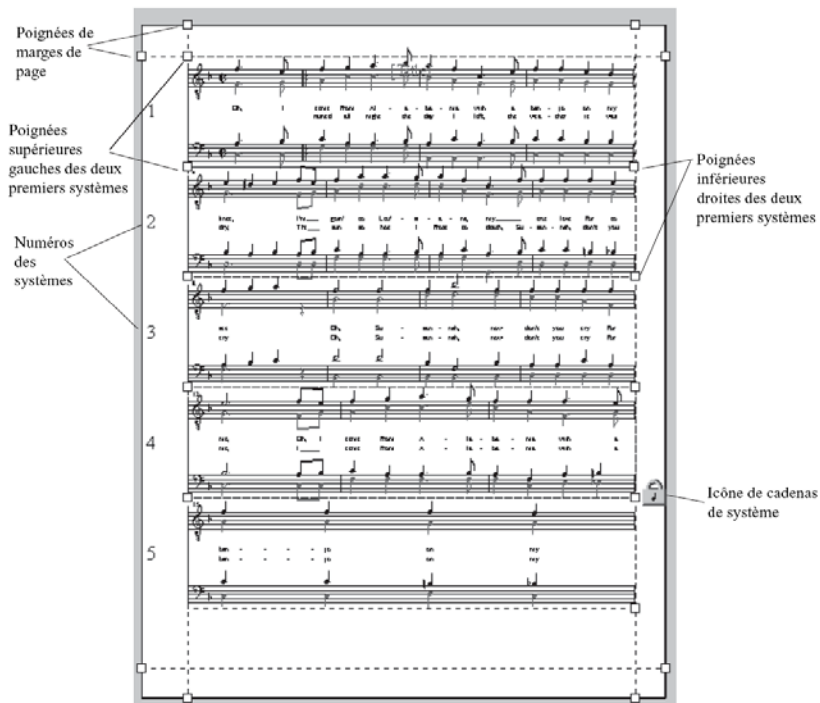
Leçon 4 : Mise en page et impression

les points, espaces et picas sont des unités typographiques (72 points = 1 pouce, 12 espaces = 1 pouce, et 12 points = 1 pica). Un EVPU est un “ENIGMA Virtual Page Unit”, une unité de mesure très petite qui est divisible en pouces, en points, en espaces et en picas. Il y a 288 EVPU dans un pouce (rappel : 1 pouce = 2,54 centimètres).

(Dans l'exemple suivant, vous pouvez choisir un niveau de zoom différent dans le menu Affichage pour voir plus de musique sur l'écran).

- **Cliquez sur l'outil Mise en page** . Vous voyez immédiatement des lignes horizontales et verticales auxquelles des poignées sont rattachées. Cet affichage des lignes vous gênera un peu au début, mais vous verrez que les fonctions de ces poignées deviendront plus explicites au fur et à mesure de la leçon.

Pour voir votre page en entier, cliquez dans le menu Affichage, choisissez Zoom, puis Cadrer dans la fenêtre.



Les poignées (et lignes associées) contrôlent deux séries distinctes de marges : avec les marges de page vous déterminez la zone de la page (de gauche à droite et de haut en bas) que vous allouez à la musique ; avec les marges de systèmes, vous pouvez mettre en retrait certains systèmes, augmenter

Leçon 4 : Mise en page et impression

l'espace alloué aux systèmes, etc. Un système (de portées) est une ligne de musique, quelque soit le nombre d'instruments qu'elle contient.

Comme vous l'avez deviné, les lignes qui traversent la page de part et d'autre sont les marges définies dans la page courante. Les rectangles entourant les trois systèmes sont les marges de systèmes. Chaque système a deux poignées, une dans le coin supérieur gauche et une dans le coin inférieur droit. Pour manipuler une marge, déplacez sa poignée. Vous pouvez même glisser-entourer des poignées de marges ou sélectionner toutes les poignées de marges avec **control**-A (Mac : **command**-A). Pour déplacer un système entier, ou créer plus d'espace entre deux systèmes pour y insérer un texte, cliquez sur le système et déplacez-le où vous le souhaitez.

La page apparaît actuellement avec la mise en page par défaut de Finale. Vous pourrez décider qu'il y a trop d'espace au-dessus du système du haut, et déplacer la musique plus haut sur la page.

- **Cliquez sur la poignée en haut à gauche du premier système et déplacez vers le bas d'environ 2,5 cm, comme indiqué ci-dessus:**

Notez que vous pouvez également déplacer cette poignée vers la gauche ou vers la droite pour régler la position horizontale de la marge de gauche du système. Avec la poignée sélectionnée vous pouvez aussi utiliser la flèche "BAS" pour réduire la marge du système de manière plus précise.

Pour un positionnement précis, dans le menu Mise en page, choisissez Systèmes et Edition des marges. Ici, vous pouvez spécifier les marges manuellement. Vous noterez que ces valeurs changent lorsque vous déplacez les marges par les poignées.

The image shows a page from a music score. At the top, the title 'Auld Lang' is on the left and 'Auld Lan' is on the right. Below the title, it says 'Words by Robert Burns'. There are two systems of music, each on a single staff. The first system is labeled 'Tenor Lead'. A mouse cursor is positioned over the top-left handle of the first system, with an arrow pointing to it. The page is divided into sections by dashed lines.

- Cliquez n'importe où sur le système du haut et déplacez en haut à droite aussi loin que vous pouvez. Vous pouvez déplacer le système jusqu'aux marges droite et gauche de la page. Notez que tous les systèmes de la page seront déplacés en conséquence.

Finale peut espacer régulièrement les systèmes sur la page avec la commande Espacer régulièrement les systèmes. Pour espacer les systèmes, Finale ajuste la distance entre les systèmes, sans changer les marges de ceux-ci. Comme nous ne voulons pas que notre titre

control-cliquez (Mac : **command**-cliquez) et faites glisser pour déplacer les systèmes indépendamment.

Leçon 4 : Mise en page et impression



soit recouvert lorsque nous espacerons les systèmes, nous allons agrandir la marge du système du haut pour inclure le titre.

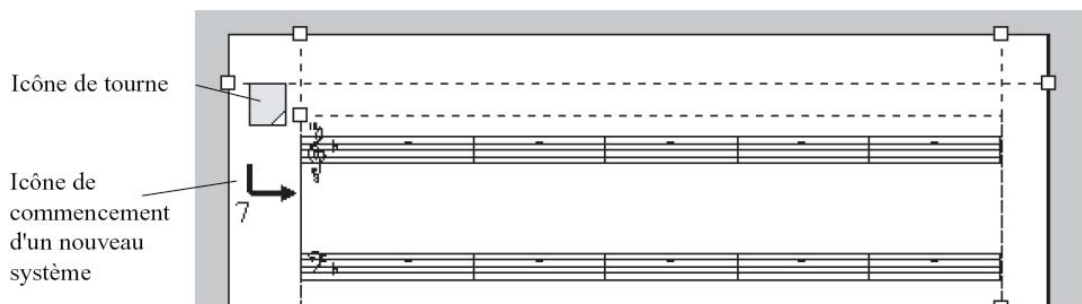
- **Dans le menu Mise en page, choisissez Espacer régulièrement les systèmes.** Dans la boîte de dialogue qui apparaît, vous indiquez à Finale dans quelles pages vous souhaitez appliquer l'espacement ainsi que les pages à sauter (comme des pages ne contenant que deux systèmes). Les paramètres par défaut sont corrects, cliquez simplement sur OK.

C'est fait ! Tous vos systèmes sont régulièrement espacés entre les marges hautes et basses de la page.

TOURNES (SAUTS DE PAGE)

Supposons que vous souhaitiez écrire un pot-pourri de chansons. Vous pourriez créer un fichier séparé pour chaque chanson, mais le mieux est d'insérer une tourne pour démarrer la chanson suivante en haut d'une nouvelle page. Nous allons tout d'abord ajouter quelques mesures vierges à la fin du morceau.

- **Cliquez sur l'outil Mesure** . **Choisissez Ajouter dans le menu Mesure. Tapez 25 dans la boîte de dialogue. Cliquez sur OK. Allez à la page 2.** Nous avons maintenant quelques autres systèmes pour expérimenter.
- **Cliquez sur l'outil Mise en page** . Les poignées de page et de système s'affichent.
- **Cliquez dans une mesure du système 5.** La poignée est sélectionnée et le système avec.
- **Dans le menu Mise en page, choisissez Insérer une tourne.** Finale place le système en haut de la nouvelle page. Vous voyez également une icône de tourne à côté du système.



Leçon 4 : Mise en page et impression

INSÉRER OU SUPPRIMER DES SYSTÈMES

Supposons qu'un arrangeur malveillant nous oblige à insérer une introduction à cette chanson, une fois la mise en page soigneusement faite. Pas de problème!


- **Allez à la page 1. Cliquez sur une poignée pour sélectionner le système 1. Choisissez Insérer des systèmes, dans le menu Mise en page.** Dans la boîte de dialogue, vous pourrez spécifier le nombre de systèmes à insérer, le nombre de mesures, où les insérer, et choisir de recalculer ou non l'espacement régulier.
- **Cliquez dans la case de texte Insérer et tapez 2. Décochez Espacer régulièrement les systèmes et cliquez sur OK.** Finale ajoute un système avec les mêmes marges que l'ancien système 1. Modifiez librement ces marges bougeant les poignées comme vous le faisiez avant.
- **Cliquez sur la poignée du premier système, puis Maj-cliquez sur la poignée du deuxième système.** Les deux poignées de système sont noircies, les deux systèmes sont donc sélectionnés.
- **Choisissez Supprimer les systèmes dans le menu Mise en page.**

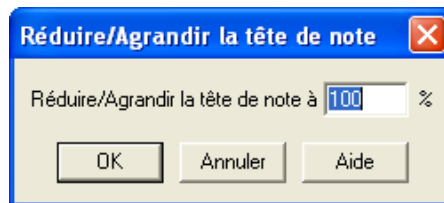
L'OUTIL RÉDUIRE/AGRANDIR

Vous avez déjà utilisé la commande de zoom du menu Affichage. Cette commande, et les options de son sous-menu, vous permettent de zoomer ou de dézoomer, augmentant ou réduisant la taille d'affichage de la partition. Pendant ces opérations, la taille véritable de la musique, l'image imprimée, ne change pas.

C'est avec l'outil Réduire/Agrandir que vous pourrez redimensionner la partition.

Pour cet exercice, revenez à la page 1 du document "Leçon 4" qui est déjà ouvert.

- **Cliquez sur l'outil Réduire/Agrandir .** L'élément que vous redimensionnerez dépend de l'endroit où vous cliquez sur l'écran.
- **Cliquez sur une tête de note.** La boîte de dialogue Modifier la taille de la tête de note apparaît. Les capacités de l'outil Réduire/Agrandir vont de 10% à 999%.



- **Tapez 200 et cliquez sur OK.** Vous avez doublé la taille de la tête de note (ou augmenté sa taille d'origine de 200%). Pour la rétablir, recliquez sur la tête de note. La boîte de dialogue réapparaît, tapez 100 et cliquez sur OK (ou choisissez Annuler dans le menu Édition).

Leçon 4 : Mise en page et impression

Les effets de réduction et d'agrandissement de cet outil ne sont pas cumulatifs. Si vous réduisez la taille d'une note de moitié (50%) puis décidez de la réduire encore de moitié, vous taperez 25% la deuxième fois et non pas 50%.

- **Allez à la mesure 5. Cliquez sur une hampe de croche dans la portée du haut.** La boîte de dialogue Changer la taille de note apparaît, mais cette fois-ci
- Vous redimensionnez un groupe entier de notes - en d'autres termes, un accord ou une série de notes ligaturées. Quand vous agrandissez ou réduisez un groupe d'éléments, les paroles ou les signes de dynamique rattachés sont aussi agrandis ou réduits.
- **Tapez 50 et cliquez sur OK.** Vous venez de créer des petites notes.

Voici donc les deux possibilités de l'outil Réduire/Agrandir en Mode défilement.

- **Appuyez sur la touche origine.** Ou faites défiler la partition jusqu'à son coin supérieur gauche.
- **Cliquez à gauche de la portée du haut.** La boîte de dialogue Réduire/Agrandir la portée apparaît, tapez alors un pourcentage de redimensionnement de la portée.
- **Tapez 80 et cliquez sur OK.** Vous venez de créer une portée en petites notes (ou portée de répétition) à 80% de sa taille d'origine.
- **Cliquez entre deux portées sur la gauche d'un système.** Dans la boîte de dialogue Modifier la taille des systèmes qui apparaît ici, il y a deux options supplémentaires : Conserver les marges et Adapter verticalement.

Finale demande si oui ou non, il doit conserver les marges de système pendant qu'il redimensionne la musique. Si vous ne sélectionnez pas Conserver les marges pendant la réduction de la musique, par exemple, le système sera réduit dans les deux sens, sa largeur sera aussi réduite. En sélectionnant Conserver les

Pour redimensionner un système avec la commande Modifier la taille des systèmes, vous devez avoir plus d'une portée ; sinon utilisez Réduire/Agrandir la portée.

Leçon 4 : Mise en page et impression

marges, Finale conservera la largeur du système d'une marge à l'autre, mais réduira la musique de telle sorte que plus de mesures seront contenues dans la ligne.



Sélectionnez *Conserver les marges* si vous souhaitez que les systèmes de la page conservent leur largeur d'une marge à l'autre (au-dessus, et à gauche). Sinon, *Finale* réduira la musique proportionnellement dans les deux dimensions (à droite aussi).

Finale demande également si oui ou non il doit conserver la taille de l'espace vierge séparant ce système du suivant. Sélectionnez *Adapter verticalement* si vous souhaitez réduire l'espacement avec le système suivant.

- **Pour modifier la taille du système, tapez 75. Sélectionnez Conserver les marges et Adapter verticalement (si ce n'est pas déjà le cas). Cliquez sur Système 1 à 1. Cliquez sur OK.** Maintenant, à titre d'exercice, vous allez annuler une réduction ou un agrandissement.
- **Cliquez entre deux portées sur la gauche du premier système. Tapez 100%, et cliquez sur OK.** Le système est revenu à sa taille d'origine.

Jusqu'ici, vous avez vu comment *Finale* redimensionne une note, un groupe de note, une portée, et un système entier. Mais vous aurez souvent envie de réduire toute la musique en une seule fois, pour qu'elle occupe moins de pages.

Si vous ne voyez pas le coin supérieur gauche de la page, choisissez *Retour au début* dans le menu *Affichage*.

- **Cliquez dans le coin supérieur gauche de la page.** La boîte de dialogue *Modifier la taille de page* apparaît.
- **Tapez 75. Cliquez sur OK.**

NOTE : si vous utilisez l'outil *Réduire/Agrandir* pour un système ou une page, comme vous venez de le faire, vous modifiez les largeurs de mesure. Quand, à la suite d'une telle opération, les largeurs de mesure ont été modifiées, vous devez demander à *Finale* de le compenser en répartissant les mesures. Comme indiqué auparavant, *Finale* fait une *Mise à jour*

Leçon 4 : Mise en page et impression

automatique des pages. Si vous avez désactivé cette option, vous devrez le faire maintenant manuellement.

- **Choisissez Mise à jour des pages dans le menu Édition.** Finale répartit les mesures. Si en réduisant la musique, votre objectif était qu'elle occupe moins de pages, vous n'auriez pas eu de résultat avant d'avoir fait la Mise à jour des pages.


L'OUTIL TEXTE

On utilisera l'outil Texte pour écrire du texte dans une page. Titres, sous-titres, compositeur, numéros de page, copyright, et dates en sont quelques exemples.

Évitez d'utiliser l'outil Texte pour du texte lié à la musique, comme Adagio ou les lettres repères. Utilisez pour cela l'outil Expression (voir Leçon 3).

Quand vous passez par le Créateur de partition, on vous demande un titre. Le document de cette leçon n'a pour l'instant comme titre que le mot "Titre". Le mot "Titre" est entre crochets car ce n'est pas un texte ordinaire, c'est une Insertion de texte. Nous les étudierons plus loin dans cette leçon.

Maintenant, vous allez ajouter un sous-titre à "Auld lang Syne".


- **Appuyer sur la touche origine de votre clavier.** En Mode page, Retour au début vous ramène en haut de la page courante (en Mode défilement, il vous ramène à la mesure 1).
- **Cliquez sur l'outil Texte** . Le menu Texte apparaît, et le titre, "Auld lang Syne", affiche sa poignée.
- **Double-cliquez sur la poignée du titre.** Un cadre d'édition apparaît autour du texte, et un curseur clignote dans le cadre. "Auld Lang Syne" est entouré d'un cadre gris qui indique qu'il s'agit d'un "champ texte". En d'autres termes, ce texte est défini autre part et qu'il peut être copié facilement. C'est le cas si la partition a été créée avec l'assistant de création de partition.
- **Dans le menu Fichier, choisissez Informations sur la partition.** Pour changer le Titre (ou le Compositeur ou le Copyright), vous pouvez le faire ici. Pour l'instant vous allez laisser ce texte tel quel.
- **Cliquez sur OK.** La fenêtre Informations sur la partition disparaît et le curseur clignotant est resté à la gauche de notre titre.
- **Appuyez sur la flèche "DROITE".** Le curseur se déplace à la droite du champ titre.
- **Appuyer sur la touche "ENTRER".** Le curseur se déplace sur la ligne suivante. Maintenant, Spécifiez la taille de la police.
- **Dans le menu texte, choisissez Champs puis Sous-titre.** "Times Gone By" apparaît juste en sous du titre. Si voulez changer la police, sélectionnez le nouveau texte et choisissez une nouvelle police dans le sous-menu Police du menu Texte (le titre est en Arial 18-point gras). Pour changer la taille

Leçon 4 : Mise en page et impression







ou le style du texte, faites votre sélection dans les sous-menus du menu Texte. Maintenant, ajustez l'alignement du sous-titre pour qu'il soit centré sous le titre.

- **Dans le menu Texte, choisissez Alignement puis Centre.** Les commandes de ce sous-menu vous permettent de spécifier la position du texte dans la zone de texte.
- **Choisissez Centrer Horizontalement.** Le sous-titre est centré dans la page. Vous pouvez ajuster manuellement la position d'un bloc de texte en déplaçant sa poignée.



Si le bloc de texte possède un cadre d'édition, cliquez ailleurs dans la page pour voir sa poignée. Vous pourriez ainsi corriger la position verticale du sous-titre. Pour supprimer un bloc de texte, cliquez sur sa poignée et tapez .

En plus des titres et des instructions spécifiques aux instrumentistes, l'outil Texte peut servir à placer des numéros de page dans la partition, le nom de la partition, la date, l'heure (éléments importants si vous prévoyez de retravailler votre partition à l'avenir). Finale propose des raccourcis clavier pour un grand nombre de ces fonctions, nous allons en voir quelques uns.

- **Double-cliquez dans le coin inférieur droit de la page.** Un cadre apparaît.
- **Tapez "Page", tapez un espace, puis tapez  (Mac : )--P.** Ce raccourci indique à Finale de placer un numéro de Page là où le curseur est positionné (vous auriez pu aussi sélectionner Numéro de page dans le sous-menu Insertions du menu Texte). Le chiffre 1 apparaît, entouré par une boîte. Cette boîte indique qu'il s'agit d'une insertion dynamique et non pas d'un texte ordinaire. En effet, si vous aviez créé cette insertion sur la deuxième page, il aurait affiché le chiffre 2 au lieu de 1. Voir [OUTIL TEXTE](#) dans l'Aide, pour en savoir plus sur les insertions.
- **Tapez  (Mac : )--]** (crochet droit). Ce raccourci indique à Finale d'aligner le bloc de texte sur la marge de droite de la page (vous auriez pu aussi sélectionner A droite dans le sous-menu Placement du menu Texte). Vous venez de placer un numéro de page dans votre partition. Vous pouvez demander à Finale de numéroter toutes les pages à venir, sans avoir à entrer un numéro différent à chaque fois.
- **Dans le menu Texte, choisissez Attributs du bloc de texte.** Dans la boîte de dialogue, vous pouvez choisir plusieurs paramètres d'affichage de votre bloc de texte. Vous pourriez placer le numéro de page dans le coin extérieur des pages gauches et droites. Nous allons conserver la position telle qu'elle est, mais rattacher le numéro de page à chaque page de la partition.
- **Dans la partie Attacher à, cliquez sur Page courante pour dérouler la liste. Choisissez Toutes les Pages, puis cliquez sur OK.** Faites défiler quelques pages pour vérifier la numérotation.

Leçon 4 : Mise en page et impression

Pour plus de détails sur les raccourcis clavier et l'outil Texte en général, voyez les parties de l'Aide relatives à OUTIL TEXTE.


Si vous êtes content de votre travail, choisissez Enregistrer dans le menu Fichier.

- **Dans le menu Fichier, choisissez Imprimer, cliquez sur OK dans la boîte de dialogue qui apparaît.** D'ici peu, votre imprimante commencera l'impression. Lisez la dernière partie de cette leçon pour en savoir plus sur l'impression.

L'OUTIL GRAPHIQUE

En plus des textes, vous souhaitez peut-être incorporer dans votre partition des éléments graphiques créés dans un logiciel de graphisme (un logo par exemple). Ou alors, vous souhaitez importer dans un traitement de texte, un extrait musical créé dans Finale. C'est à l'aide de l'outil Graphique, que vous pourrez aussi bien importer qu'exporter des éléments graphiques.

Commençons par exporter un extrait de notre morceau.

- **Appuyer sur la touche Origine ou utilisez la barre de défilement horizontale et veritacle pour vous rendre dans le coin supérieur gauche de la page.**
- **Dans le menu Affichage, choisissez Zoom, et spécifiez 100%.**
- **Sous Windows, cliquez dans le menu Fenêtre et choisissez Outils Avancés.** Une nouvelle palette apparaît, attachée vers le haut de la fenêtre.
- **Sélectionnez l'outil Graphique .**
- **Double-cliquez et glissez-entourez la mesure de levée de Oh, Susannah.** Placez le pointeur en haut et à gauche de la première mesure. Double-cliquez, maintenez le clic, puis descendez vers le bas et la droite jusqu'à ce qu'un rectangle entoure la mesure de levée sur l'écran : relâchez le clic (la ligne pointillée doit rester à l'écran).

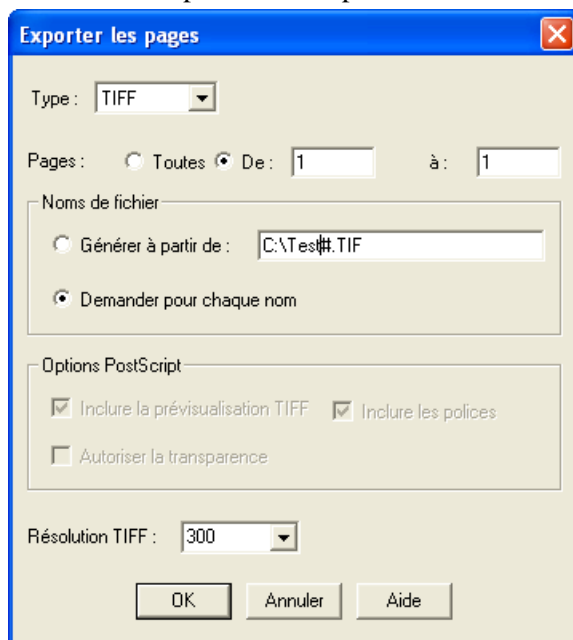
Quand vous avez sélectionné l'outil Graphique, le menu Graphique est apparu.

- **Dans le menu Graphique, choisissez Exporter une sélection.** Si cette option est en grisé, c'est que vous n'avez pas bien "glissé-entouré".

La boîte de dialogue Exporter une sélection vous permet de définir le format de fichier graphique. Ce choix de format dépendra de votre imprimante (un fichier EPS ne conviendra qu'à une imprimante PostScript, en supposant que vous ayez toutes les polices PostScript de vos fichiers

Leçon 4 : Mise en page et impression

disponibles) ainsi que des formats de fichier compatibles avec le traitement de texte ou le logiciel de PAO dans lequel vous souhaitez importer l'exemple créé dans Finale.



- **À droite de Type, choisissez TIFF dans la liste déroulante.** Ce type de fichier conviendra à la plupart des imprimantes, et est en principe multi plateformes.

L'élément suivant de la boîte de dialogue concerne les pages à exporter. Comme nous avons choisi Exporter une Sélection dans le menu Graphique, et non Exporter des pages, cela ne nous concerne pas ici, mais n'oubliez pas cette possibilité d'exporter des pages entières sans avoir à glisser-entourer des pages.

- **en-dessous de Noms de fichier, sélectionnez "Demander pour chaque nom" (si ce n'est pas déjà fait).** Ainsi Finale vous demandera quel nom vous souhaitez donner au fichier. Vous choisirez Générer les noms si vous voulez que Finale génère des noms de fichiers automatiquement.

Les Options PostScript ne concernent que les fichiers EPS, elles sont en grisé car nous avons choisi le format de fichier TIFF.

- **À droite de Résolution, choisissez 300 dans la liste déroulante.** En général, vous choisirez une résolution correspondant à celle de votre imprimante. Par exemple, si vous avez une 600 dpi, vous choisirez 600. Si vous n'êtes pas sûr de la résolution de votre imprimante, 300 est un choix courant. Si vous choisissez une résolution supérieure aux capacités de votre imprimante, le fichier résultant sera plus large que nécessaire, et cela provoquera des problèmes d'impression. Une résolution

Leçon 4 : Mise en page et impression

inférieure aux capacités de votre imprimante produira un rendu plus haché, peu esthétique. Notez que cette option n'est pas disponible si vous avez choisi le format EPS.

- **Cliquez sur OK.** La boîte de dialogue Enregistrer fichier TIFF apparaît, et vous permet de spécifier le nom et le dossier d'enregistrement de votre fichier.

Vous allez devoir rouvrir ce fichier : souvenez-vous de son dossier de destination.

- **Vérifiez que c'est le dossier 'Finale <version>' qui est spécifié.** Dans cette leçon, nous utiliserons le dossier Finale par défaut. Si vous avez changé le nom de dossier (ou utilisé une version différente de Finale) vous remplacerez les prochaines références de cette leçon au dossier 'Finale <version>' par le nom de votre dossier Finale.
- **Tapez "leçon4-image" dans le champ Nom de fichier, et cliquez sur Enregistrer.** Ce fichier peut maintenant être importé dans un logiciel de PAO ou de traitement de texte. Reportez-vous aux modes d'emploi de ces logiciels pour savoir comment importer un graphique : en général les commandes sont Placer, Importer ou Insérer.

Maintenant que vous avez créé ce fichier TIFF, nous allons l'importer dans Finale. Bien que cet exemple n'ait pas beaucoup de sens, vous découvrirez ainsi la procédure à suivre. Ce serait la même si vous importiez depuis un autre logiciel un graphique, logo, entête, etc.

- **Cliquez n'importe où ailleurs sur l'écran pour sortir de la précédente sélection.**
- **Dans le menu Graphique, choisissez Placer un graphique.** Vous pouvez aussi double-cliquer dans la fenêtre de la partition - en Mode page - à l'endroit où vous souhaitez que le graphique apparaisse.

Dans la boîte de dialogue Placer un graphique, vous choisissez le graphique à importer : nous allons utiliser le graphique enregistré précédemment.

Si le dossier 'Finale <version>' n'est pas déjà choisi, faites-le maintenant.

- **Cliquez une fois sur leçon4-image pour la sélectionner, puis sur Ouvrir.** En bas, en Type de fichier, assurez-vous que .TIF est sélectionné.

Vous avez choisi Placer un graphique plutôt que de double-cliquer à un endroit précis, Finale attend donc vos instructions pour le placement du graphique.

- **Placez le pointeur dans le coin supérieur gauche de l'endroit où vous souhaitez voir le graphique s'inscrire et cliquez.** Le graphique apparaît. Vous pouvez cliquer dans le graphique pour le faire glisser ou bien faire glisser une de ses poignées pour le déformer horizontalement ou verticalement.

Pour en savoir plus, reportez-vous à la partie OUTIL GRAPHIQUE dans l'Aide.

Leçon 4 : Mise en page et impression

IMPRESSION

Il existe principalement deux sortes d'imprimantes sur le marché : les imprimantes PostScript, capables de générer des impressions professionnelles, et les imprimantes non-PostScript, incluant les imprimantes à jet d'encre.

Les impressions réalisées depuis Finale avec une imprimante PostScript ont un rendu parfait à tous points de vue. PostScript est un langage utilisé par les ordinateurs et les imprimantes, tout comme MIDI est celui des ordinateurs et des instruments MIDI. Pour une qualité maximale, vous pouvez transférer vos fichiers Finale (et ses polices) sur une disquette ou un CD et les amener chez un imprimeur, ou dans une boutique de copie haut de gamme, et les faire imprimer sur une machine appelée "Linotronic", c'est une imprimante PostScript hors de prix, il n'existe pas mieux.

Les polices, musicales ou non, existent en deux formats différents : TrueType et PostScript, qui historiquement (et respectivement) correspondent aux mondes PC et Mac, ce qui en passant explique que le Mac est beaucoup plus à l'aise avec le PostScript que Windows. En théorie, ces deux formats sont équivalents.

La différence entre une impression PostScript (laser généralement) et jet d'encre ordinaire va plutôt se jouer dans la qualité du rendu des courbes et lignes (soufflets de crescendo, liaisons, etc.), quoiqu'il existe à présent des imprimantes jet d'encre bon marché d'une qualité époustouflante. À noter aussi que certaines imprimantes jet d'encre sont équipées d'un "kit" optionnel PostScript.

- **Dans le menu Fichier, choisissez Imprimer et cliquez sur OK dans la boîte de dialogue qui apparaît.** Dans un moment, votre imprimante devrait commencer à imprimer la partition.

QUAND VOUS SEREZ PRÊT À CONTINUER

Vous avez découvert d'importants concepts dans cette leçon. Dans les faits, ces techniques constituent une grosse part du travail d'édition que vous aurez à mener dans Finale. Voici dans l'ordre, un résumé des points principaux :

1. Utilisez l'outil Mesure et Sélection pour la repositionner les mesures.
2. Utilisez la commande d'Espacement de la musique pour espacer et aligner les notes, éviter les collisions de paroles et d'altérations, et optimiser la largeur des mesures.
3. Spécialement après avoir utilisé la commande d'Espacement de la musique, il est important de lancer Mise à jour des pages dans le menu Édition, pour visualiser le résultat final. Vous devrez prendre l'habitude de mettre à jour les pages juste avant d'imprimer - afin de vous épargner des résultats hasardeux.
4. Utilisez l'outil Mise en page pour ajuster l'espacement entre les systèmes sur la page.
5. Utilisez l'outil Texte pour inscrire des titres, et des indications de compositeur, de copyright, etc.
6. Utilisez l'outil Graphique pour Importer/Exporter des graphiques.

Leçon 4 : Mise en page et impression

Si vous en avez assez pour l'instant, choisissez Quitter dans le menu Fichier. Pour continuer, fermez le document en cours.

POUR EN SAVOIR PLUS

Nous venons d'aborder plusieurs thèmes qui sont détaillés dans l'Aide, dans les chapitres suivants :

MISE À JOUR AUTOMATIQUE DES PAGES

POLICES

OUTIL SELECTION

DISPOSITION DES MESURES

TITRES

ESPACER RÉGULIÈREMENT LES SYSTÈMES

OUTIL GRAPHIQUE

BARRES DE MESURES

MISE EN PAGE

IMPRESSION

SYSTÈMES

INSERTIONS DE TEXTE

MODIFIER LA TAILLE

EVPUS



NUMÉROS DE MESURE

MÉLISMES

Leçon 5 : Travailler avec les portées et parties séparées

Il nous faut maintenant étudier les fonctions avancées de gestion d'une partition par Finale. Si vous travaillez surtout sur des partitions courtes type "Variété", vous passerez rapidement sur ce chapitre. Mais si vous avez de grandes partitions à écrire, en particulier des partitions d'orchestre, étudiez cette leçon soigneusement. Vous serez ensuite capable de créer à partir de zéro une partition d'orchestre avec ses parties séparées.

Si vous avez une partition ouverte, fermez-la.

- **Ouvrez le document "Leçon 5"**. Cette partition ne comporte qu'une portée.
- **Choisissez Mode défilement dans le menu Affichage**. Vous verrez qu'il est souvent plus pratique d'être en Mode défilement pour mener à bien vos travaux d'édition, surtout dans le cas de partitions contenant de nombreuses portées.
- **Cliquez sur l'outil Portée** .
- **Choisissez Nouvelles portées dans le menu Portée**. La boîte de dialogue Nouvelles portées apparaît, et vous demande un nombre de portées, ainsi que leur distance d'espacement. Le nombre négatif dans la case indique la distance entre le haut d'une portée et le haut de la suivante. Ici, un nombre positif mesure vers le haut, un nombre négatif mesure vers le bas.
- **Tapez 3 et cliquez sur OK**. Finale ajoute les trois portées, régulièrement espacées. Supposons que vous allez écrire un quatuor pour cordes, vous repositionnerez une portée en cliquant sur sa poignée et en la déplaçant. Pour supprimer une portée, cliquez sur sa poignée et tapez .

Pour voir plus de portées à l'écran, choisissez un pourcentage inférieur dans le sous-menu Zoom, du menu Affichage.

CLÉS ET NOMS DE PORTÉES

En passant par le Créateur de partition, vous obtenez une partition dans laquelle les clés et les noms de portées sont définis. Vous pouvez toujours revenir sur l'un de ces choix, nous allons voir comment procéder. Nous allons donner à ces nouvelles portées les clés et les noms d'un quatuor pour cordes.

- **Cliquez sur la portée du haut**. En cliquant n'importe où dans la portée à droite de l'indication de tonalité, vous sélectionnez la portée. Vous pouvez aussi utiliser l'outil Portée pour sélectionner des mesures, par exemple pour appliquer un Style de portée. Nous étudierons les Styles de portées plus loin dans cette leçon.
- **Dans le menu Portée, choisissez Éditer les attributs de portée**. La boîte de dialogue apparaît (vous pouvez aussi double-cliquer dans la portée).

Le nom entier de l'instrument apparaîtra devant la portée dans le premier système (ligne) du morceau. Ce nom sera en abrégé devant les systèmes suivants.


Leçon 5 : Travailler avec les portées et parties séparées

- Cliquez sur **Modifier en face de Nom entier**. La fenêtre **Éditer le texte** apparaît.



- Tapez **“Violon I”**, cliquez sur **OK**.
- Cliquez sur le bouton **Modifier en face de Nom abr.**
- Tapez **“Vln. I”**, cliquez sur **OK**.

Dans le menu portée, vous pouvez définir une position standard des noms de portée grâce aux commandes du sous-menu Régler la position standard des noms. Vous choisirez une police par défaut pour les noms de portée avec la partie Polices de la boîte de dialogue Options de réglage de la partition (qui se trouve dans le menu Partition). Cela ne modifiera pas les noms existants, mais tous les noms à venir. Vous pouvez modifier la police d'un nom de portée déjà créé, avec la commande Police du menu Texte qui apparaît avec la fenêtre Éditer le texte. Le paramétrage global de position peut être modifié en cliquant les boutons Position dans la boîte de dialogue Attributs de portée. Par exemple, en cliquant maintenant la case Position ainsi que son bouton, vous pouvez rapprocher de la portée le nom abrégé, Vln. I.

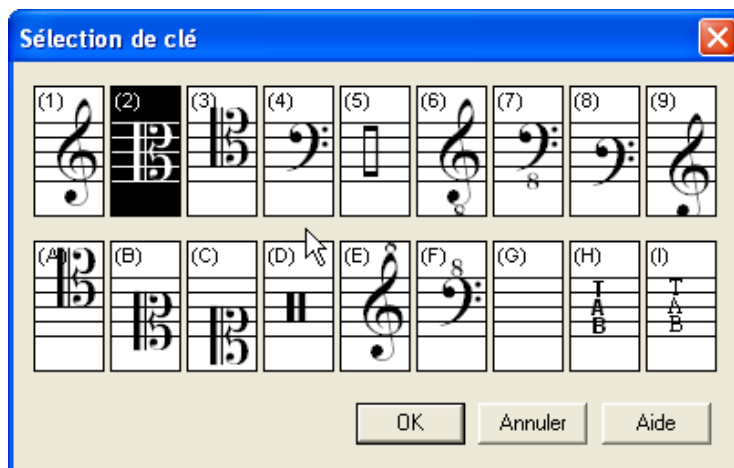
Ne tapez pas  pour sortir de la boîte de dialogue Éditer le texte. Finale l'interpréterait comme un passage à la ligne.

Le premier violon s'écrit en clé de sol, c'est la clé par défaut, ne la modifiez pas.

Vous pourriez cliquer sur OK et revenir à la partition, mais pendant que vous y êtes, vous allez définir également les noms des autres portées :

Leçon 5 : Travailler avec les portées et parties séparées

- **En haut de la boîte de dialogue Attributs de portée, dans la liste déroulante de portée, choisissez [Portée 2].** Le contenu de la boîte de dialogue se modifie et affiche les attributs de la deuxième portée de la partition.
- **Nommez cette portée Violon II, et tapez Vln. II comme nom abrégé.** Vous allez directement éditer les attributs de la portée suivante sans repasser par la partition.
- **Dans la liste déroulante de portée, choisissez [Portée 3].** Définissez maintenant les attributs de la portée d'alto.
- **Tapez Alto comme nom entier, et Alt. comme nom abrégé.**
- **Près de l'icône de clé, cliquez sur Choisir.** La boîte de dialogue Sélection de clé apparaît. Finale vous propose jusqu'à seize clés différentes dans une même partition. Vous pouvez même concevoir vos propres clés grâce au Créateur de clés. Pour l'instant, nous souhaitons une clé d'ut troisième.
- **Double-cliquez sur la clé d'ut troisième (la deuxième clé de la rangée du haut).**



- **Dans la liste déroulante, choisissez [Portée 4]. Tapez le nom entier, Violoncelle, puis l'abréviation, Vc.**
- **Cliquez sur OK.** Sur la gauche de l'icône de clé, cliquez sur Choisir et double-cliquez sur la clé de fa quatrième ligne (la quatrième clé de la rangée du haut).
- **Cliquez sur OK.** Pour repositionner globalement les noms des nouveaux instruments, choisissez Nom de portée ou Nom abrégé de portée dans le sous-menu Régler la position standard des noms, du menu Portée. Dans la boîte de dialogue, vous pourrez positionner le nom de portée où vous voulez par rapport à la portée.

Leçon 5 : Travailler avec les portées et parties séparées

SÉLECTION PARTIELLE DE MESURES, TRANSPOSER UNE RÉGION

Jusqu'à présent, votre "unité de manipulation" de musique a été la mesure. Avec l'outil Sélection, vous avez cliqué dans une mesure pour la sélectionner, glissé-entouré plusieurs mesures, cliqué dans une première mesure et **shift**-cliqué dans une dernière mesure, ou cliqué dans la marge de gauche pour sélectionner une portée entière.

On peut comparer la sélection d'une mesure entière à la sélection d'un mot entier dans un traitement de texte, c'est un mode utile, mais il vous arrivera d'avoir à sélectionner des unités plus petites.




Comment sélectionner une demi-mesure ou simplement une note ?

- Cliquez sur l'outil Sélection . Pas besoin de paramétrer quoi que ce soit.

Dans l'exemple présent, supposons qu'un passage de la partie de violon I sonnerait mieux s'il était écrit une tierce plus haut.









- Allez à la mesure 6. Faites un clic maintenu dans la mesure 6, juste avant et au-dessus du troisième temps. Glissez vers le bas et la droite, jusqu'à avoir entouré les deux premières croches de la mesure 7. Quand vous relâchez le bouton de la souris, la région est sélectionnée.



- Maintenez la touche **shift** et appuyer sur . La sélection s'étend à la note de droite.
- Maintenez la touche **shift** et appuyer sur . La sélection revient comme à l'origine. Lorsque vous sélectionnez d'abord une région, maintenez la touche **shift** et appuyez sur  si vous souhaitez ajuster le début de la sélection plutôt que la fin.. Maintenez les touches **shift** et **ctrl** (Win) / **option** (Mac) pour étendre ou réduire la sélection par mesure entière.
- Choisissez Transposer dans le menu Utilitaire. La boîte de dialogue apparaît.
- Choisissez Haut et Diatonique. Dans la liste déroulante d'intervalle, choisissez Tierce. Cliquez sur OK. La sélection est transposée à la tierce supérieure.

Si une région incluant des mesures partielles est trop longue pour la sélectionner à la souris (e.g. sur des pages différentes), sélectionnez le début de la région, allez à la fin de la sélection désirée, maintenez la touche **shift** et cliquez sur la fin avec la sélection partielle de mesure. Si vous voulez sélectionner une mesure entière, double-cliquez sur la mesure. (Si vous double-

Commandes clavier pour transposer rapidement une région :

-   -6 = 2de maj haut
-   -7 = 2de maj bas
-   -8 = Octave haut
-   -9 = Octave bas

Leçon 5 : Travailler avec les portées et parties séparées




cliquez une seconde fois, et que votre partitiona plus d'une portée, vous étendez la sélection à l'ensemble des portées (verticalement) - Ceci est également appelé "Sélection verticale".

Cette technique - sélectionner une région, puis lancer une commande du menu Utilitaires - est extrêmement puissante. Sélectionnez une région, puis jetez un coup d'œil aux commandes de ce menu. En plus de Transposer, elles contiennent Regrouper (qui concerne le mode de ligature des croches une fois les notes écrites), Forcer les mesures (qui, en Mode page, maintient un groupe de mesures sélectionnées dans un seul système) ainsi que de nombreuses autres fonctions. Cette combinaison de l'outil Sélection et du menu Utilitaires vous permet toutes sortes de manipulations.









MASQUER DES PORTÉES (JEUX DE PORTÉES)

Si vous prévoyez de travailler sur de grandes partitions, vous risquez de vous impatienter chaque fois que l'ordinateur redessine l'écran après une modification. Heureusement Finale, en Mode défilement, peut accélérer le processus en masquant les portées que vous n'êtes pas en train d'éditer. Si vous voulez masquer des portées de façon durable, voir OPTIMISATION plus loin dans cette leçon.

Supposons que vous ne travailliez que sur Violon I et Alto, vous allez masquer les portées vierges pour que Finale ne les redessine pas à chaque fois.

- **Dans le menu Affichage, choisissez Mode défilement.**
- **Cliquez sur l'outil Portée** . Vous utiliserez d'abord l'outil Portée pour indiquer à Finale quelles portées vous souhaitez afficher.
- **Cliquez sur la poignée de la portée du Violon I. Puis, en enfonçant , cliquez sur la poignée de la portée d'Alto.** -cliquer vous permet de sélectionner plusieurs portées une par une, même si elles ne sont pas voisines.

Vous avez choisi les portées, il est temps de programmer un jeu de portées.


- **En gardant enfoncé  (Mac : , allez dans le menu Affichage, choisissez Programmer un jeu de portées, choisissez Jeu de portées 1 dans le sous-menu. (Ne relâchez pas les touches  /  tant que vous n'avez pas sélectionné le jeu de portées).** Vous venez de programmer le Jeu de portées 1 qui n'affichera que les portées 1 et 3 (dans Finale, taper  (Mac: ) signifie souvent "Je programme quelque chose". Dans le menu Affichage, Finale affiche différentes commandes selon que vous enfonciez ou non la touche  /  à l'ouverture du menu).

Dès que vous avez programmé le Jeu de portées 1, les deux portées vierges ont disparu. Elles existent toujours dans le morceau, mais sont masquées pour le moment. Par ailleurs, vous pouvez redisposer les portées dans chaque Jeu de portées, en les déplaçant vers le haut ou le bas, sans remettre en cause leur position dans la partition d'orchestre.

Leçon 5 : Travailler avec les portées et parties séparées


INSÉRER DES PORTÉES

Ajoutons une flûte à notre quatuor. Nous pourrions utiliser la technique d'ajout de portée vue auparavant, mais nous allons gagner du temps en utilisant une partie du Créateur de partition.

- **Dans le menu Affichage, choisissez Sélectionner un jeu de portée, puis Toutes les portées.** Pour retourner à n'importe quel moment à la partition complète, sélectionnez Toutes les portées.
- **Cliquez sur l'outil Portée** . Le menu Portée apparaît. Nous voulons insérer notre portée de flûte au-dessus de la portée de Violon I.
- **Cliquez sur la poignée de portée de Violon I.** La poignée de portée est la petite case située sur la cinquième ligne de la portée, à côté de la clé.
- **Dans le menu Portée, choisissez Nouvelles portées (avec le Créateur de partition).** Une page du Créateur de partition apparaît.
- **Dans la liste déroulante Instrument, choisissez SmartMusic SoftSynth. Puis choisissez Vents.**
- **Double-cliquez sur Flûte dans la colonne du milieu.** La Flûte s'inscrit dans la colonne d'instruments sélectionnés.
- **Cliquez sur Terminer.** Une portée de flûte a été ajoutée au-dessus de la portée sélectionnée, ici la portée de Violon I.

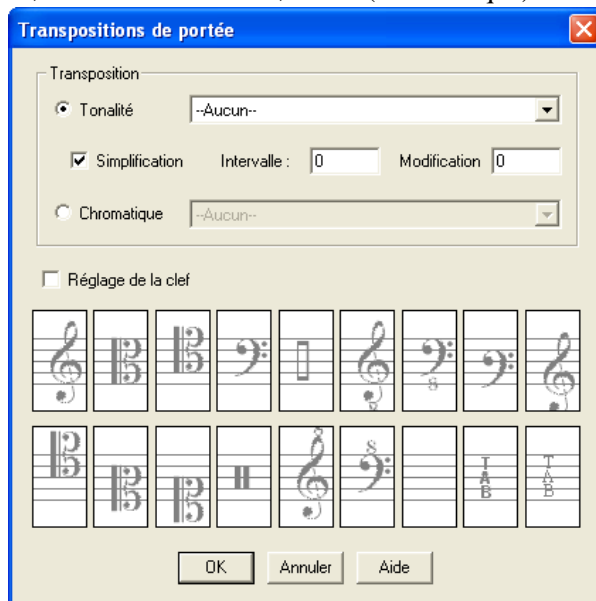
INSTRUMENTS TRANSPOSITEURS

Que faire en cas d'erreur ? Supposons qu'en fait, vous deviez ajouter une clarinette. Vous pourriez supprimer la portée de flûte et ajouter une clarinette comme nous l'avons fait pour la flûte, mais supposons aussi que vous ayez déjà écrit de la musique sur cette portée et que vous ne vouliez pas la perdre. Nous savons comment changer un nom de portée, nous allons voir comment changer dans une portée un instrument en do en un instrument transpositeur.

- **Cliquez sur l'outil Portée** .
- **Double-cliquez dans la portée de flûte à droite de l'indication de mesure.** La boîte de dialogue Attributs de portée pour la portée de flûte apparaît. En utilisant ce que vous avez appris, changez les noms de portées en Clarinette et Cl., et restez dans cette boîte de dialogue.

Leçon 5 : Travailler avec les portées et parties séparées

- Cliquez dans la case **Transposition** puis sur **Choisir**. La boîte de dialogue Transpositions de portées apparaît. Vous pourriez paramétrer votre transposition, mais cela n'est pas nécessaire pour les instruments courants, comme la clarinette, le cor (chromatique) ou le saxophone.





- En face de **Tonalité**, cliquez sur **Aucun** pour dérouler la liste. Choisissez **(Bf) Haut M2**, Ajouter 2 dièses.
- Cliquez sur **OK** deux fois. Votre portée est devenue une portée de clarinette, adaptée à l'instrument. Toutes les autres portées ont deux bémols à la clé, tandis que la portée du haut n'a pas de bémols, comme il se doit lors d'une transposition en Bf.

STYLES DE PORTÉES

Supposons que l'instrumentiste des vents passe de la flûte à la clarinette en milieu de morceau, le cas est courant dans la musique de jazz. Les attributs de portée appliquent à priori la transposition pour tout le morceau, mais les Styles de portées permettent de considérer votre portée mesure par mesure. Les Styles de portée peuvent faire bien plus que des transpositions. Pour plus de détails, voir [STYLES DE PORTÉES](#) dans l'Aide.

Leçon 5 : Travailler avec les portées et parties séparées

Pour illustrer cela, nous allons réutiliser une flûte de la mesure 5 à la mesure 8.

- Cliquez sur l'outil **Portée** .
- Dans le menu **Édition**, décochez **Sélection partielle de mesures**.
- Dans le menu **Affichage**, choisissez **Mode page**.
- Allez à la deuxième page en cliquant sur la flèche de droite, à côté de **Page**, en bas de la fenêtre.
- Cliquez dans la première mesure du système du haut - La portée Clarinette, puis  - cliquez dans la dernière mesure de la portée de Clarinette du système du haut. Attention à ne pas cliquer à gauche de la portée, car cela sélectionnerait toutes les mesures de la portée. Le Style de portée que nous allons appliquer ne concernera que les mesures sélectionnées, sans changer la transposition dans le reste du morceau.
- Choisissez **Appliquer des styles de portées dans le menu Portée**. La boîte de dialogue Appliquer un style de portée apparaît : elle contient une sélection de styles de portée prédéfinis. Vous pouvez créer vos propres styles de portée, et même créer une bibliothèque de styles de portée que vous pouvez charger dans n'importe quelle partition.
- Double-cliquez sur **Transposition pour flûte** (vous pouvez avoir besoin de faire défiler la liste vers le bas). Votre portée de clarinette a maintenant un nom de flûte et a été transposée en do. Notez que Finale ajoute une barre bleue avec l'indication 14. Transposition pour Flûte au-dessus des mesures. Ces barres non imprimables vous indiquent les endroits où des styles de portée ont été appliqués, et peuvent être désactivés dans le menu Portée (décochez Afficher les styles de portée). En revenant à la page 1, vous verrez que les premières mesures restent transposées pour la clarinette et n'ont pas de barre au-dessus d'elles.

Les Styles de Transposition de portées doivent s'appliquer à une mesure entière.



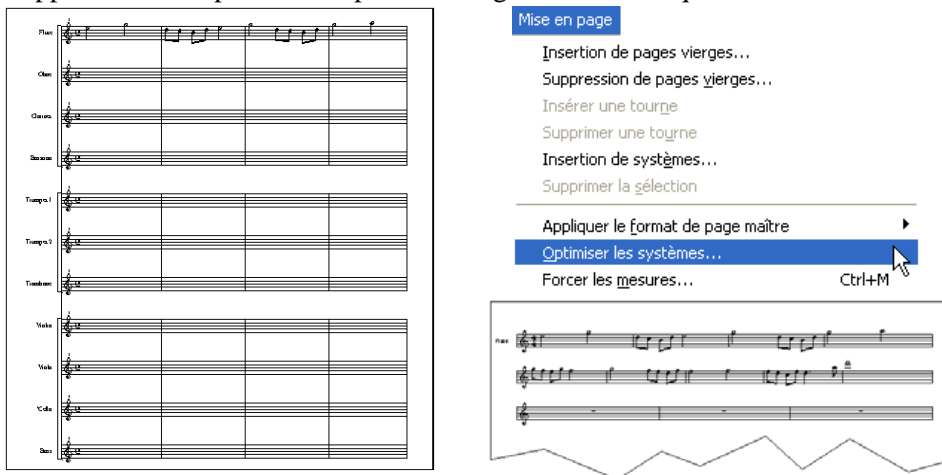
OPTIMISER LES SYSTÈMES

Cette partie est importante pour ceux qui ont à écrire des partitions d'orchestre.

Quand un éditeur assemble une partition d'orchestre, l'usage veut que l'on retire toutes les portées, dans un système donné, qui ne contiennent que des silences. Par exemple, dans une partition pour 24 instruments commençant par un solo de flûte de seize mesures, cela n'aurait aucun sens de remplir

Leçon 5 : Travailler avec les portées et parties séparées

quatre pages, avec chacune quatre mesures de flûte et 23 portées vides en-dessous. Au contraire, la flûte doit apparaître seule pendant les premières lignes de la musique.




Finale peut supprimer ces portées vierges, ou bien système par système, ou bien en une fois pour tous le morceau, grâce à la fonction Optimiser les systèmes.

Il est fondamental de bien comprendre ce fonctionnement. Lorsque vous optimisez le premier système, Finale mémorise l'état de toutes les portées. Il enregistre le fait que seule la partie de flûte a des notes et que toutes les autres sont vides.

Finale gardera cette conception de l'arrangement des portées, même si vous ajoutez ensuite de la musique dans les portées vierges. Exemple : vous voulez que la clarinette double la flûte solo - vous écrivez sa partie - Finale n'imprimera que la partie de flûte, car au moment où vous avez optimisé les systèmes, elle était la seule partie contenant des notes. Dans ce cas, vous devrez "désoptimiser" puis réoptimiser tous les systèmes.

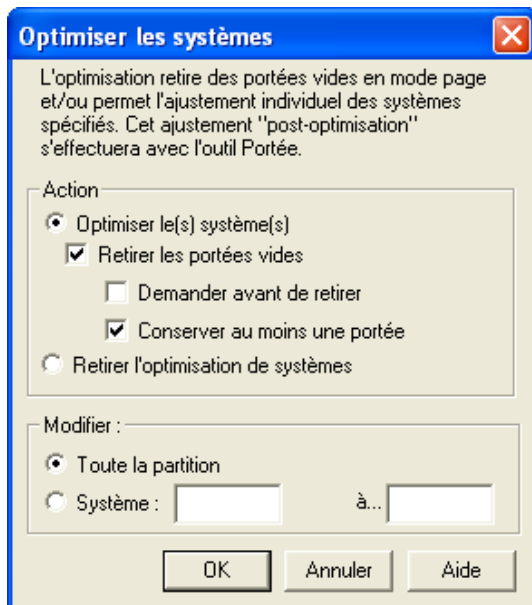
Conclusion : n'optimisez les systèmes que lorsque vous êtes certain d'avoir fini d'écrire votre musique.

Dans l'exemple suivant, soyez en Mode page, avec le document "Leçon 5" ouvert.

- **Cliquez sur l'outil Mise en page** . Le menu Mise en page apparaît.
- **Dans ce menu, choisissez Optimiser des systèmes de portées.** La boîte de dialogue Optimiser les systèmes apparaît. Elle présente deux options de base. Vous pouvez optimiser ou désoptimiser les systèmes désignés. Si vous optimisez, vous avez plusieurs choix concernant le mode d'optimisation. Vous cochez Retirer les portées vides ainsi que Conserver au moins une portée, et décochez Demander avant de retirer les portées. Cette dernière option vous donne un contrôle plus fin sur l'optimisation, mais Finale travaille plus vite sans elle. Si vous désoptimisez, vous ferez

Leçon 5 : Travailler avec les portées et parties séparées

réapparaître les portées masquées. Si vous laissez le bouton “Tous les systèmes de la partie ou partition en cours” coché dans la zone Modifier, la commande affectera le morceau entier. Pour une partition d’orchestre, vous optimiserez du système 2 jusqu’à la fin. Le premier système affichera toutes les parties du morceau, mais masquera les portées vides dans le reste de la partition.



- **Cliquez sur OK et retournez à la page 1.** Observez la partition - au lieu de cinq portées, une seule est visible. Les quatre autres étant vides, elles sont masquées. Finale vous indique que les systèmes ont été optimisés en affichant une icône non-imprimable d’optimisation, comme indiqué

Leçon 5 : Travailler avec les portées et parties séparées

ci-dessous. Pour réafficher les portées, vous reproduirez les actions de l'exemple ; mais dans la boîte de dialogue, vous sélectionnez Annuler l'optimisation des systèmes.

The image shows a screenshot of a music score for "Spanish Dance No. 2" by Moritz Moszkowski. The score is displayed on two staves, both labeled "Violin I". The first staff is numbered "1" and the second "2". The music is in 3/4 time and features various rhythmic patterns, including triplets. On the right side of the score, there are several optimization icons (represented by small rectangles) and a label "Icônes d'optimisation" with an arrow pointing to them. The score is enclosed in a dashed box, indicating it is part of a system.

Si vous souhaitez conserver une portée affichée - bien qu'elle soit vide - même si l'affichage des autres portées est désactivé (par exemple, une portée vide de main gauche de piano), il existe une façon rapide de s'assurer qu'elle ne sera pas masquée. Finale juge si une portée est vide ou non en y recherchant des entrées - notes ou silences. Si dans un système donné, il ne trouve rien d'autre que des pauses par défaut, la portée sera masquée. Pour forcer l'affichage d'une portée, il vous suffit d'entrer une pause réelle dans l'une de ses mesures (cliquez dans une mesure avec l'outil Entrée Speedy et tapez 7). Finale considère cette pause réelle comme une entrée, par opposition aux pauses par défaut que Finale inscrit dans chaque mesure, la portée ne disparaîtra pas à l'optimisation.

Vous pourriez aussi double-cliquer dans la portée avec l'outil Portée et cocher "Autoriser l'optimisation" dans la boîte de dialogue Attributs de portée. Reportez-vous à la partie [BOÎTE DE DIALOGUE ATTRIBUTS DE PORTÉE](#) de l'Aide pour plus de détails.

Dans certains cas, vous souhaitez optimiser des portées, bien qu'elles contiennent de la musique. En effet, un système optimisé présente un avantage : en Mode page, vous pouvez déplacer ses portées vers le haut ou le bas avec l'outil Portée, (voir [POIGNÉES DE PORTÉES](#) dans l'Aide). De plus, avec l'optimisation activée, vous pouvez créer des nouveaux groupes de portées et reconfigurer leurs crochets (voir [CROCHETS : PORTÉES](#) dans l'Aide). Souvenez-vous de cette astuce, quand vous travaillerez un morceau dans lequel l'espacement entre les portées (ou la configuration de crochets) doit varier d'un système à un autre.

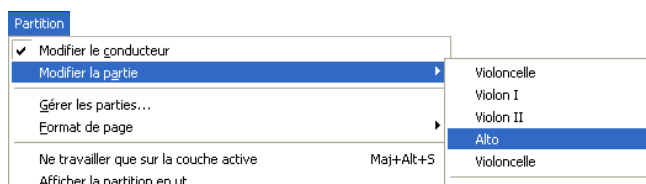
Leçon 5 : Travailler avec les portées et parties séparées

PARTIES SÉPARÉES


Une fois optimisée, la partition est presque terminée. Il est maintenant temps de traiter les parties séparées. Dans les versions précédentes de Finale, quand la partition était finie et que vous étiez prêt à générer les parties séparées, vous deviez les extraire dans des documents indépendants, qui devaient être nettoyés et préparés pour l'impression. Tout changement dans la partition impliquait la modification de toutes les parties séparées respectives. Aujourd'hui, les parties séparées sont intégrées dans la partition et le contenu est lié de manière intelligente. Les modifications effectuées dans la partition s'appliquent également dans les parties séparées. Les modifications de *notation* effectuées soit dans le conducteur soit dans les parties séparées s'appliquent respectivement à l'un ou à l'autre, néanmoins bon nombre d'éléments dans les parties séparées, comme les expressions et le texte, peuvent être édités de manière indépendante. Dans ce chapitre, vous apprendrez comment créer, gérer, éditer et imprimer des parties séparées en utilisant le système de Parties Séparées Liées.

L'optimisation peut-être ajoutée ou supprimée à tout moment - avant ou après la génération des parties séparées.

A partir du moment où vous commencez un document avec le Créateur de partition (ou que vous ajoutez une portée avec la commande 'Nouvelles portées (Avec le créateur de partition)', vous avez l'option "Générer les parties séparées". Quand vous cochez cette case, une fois que vous avez terminé l'assistant, Finale génère les parties séparées à partir des instruments que vous avez choisis. Pour voir les parties séparées, dans le menu Partition, choisissez Modifier une partie séparée, puis sélectionnez la partie séparée - le nom de la partie séparée à toujours par défaut le même nom que le nom de la portée ou groupe dans la partition.



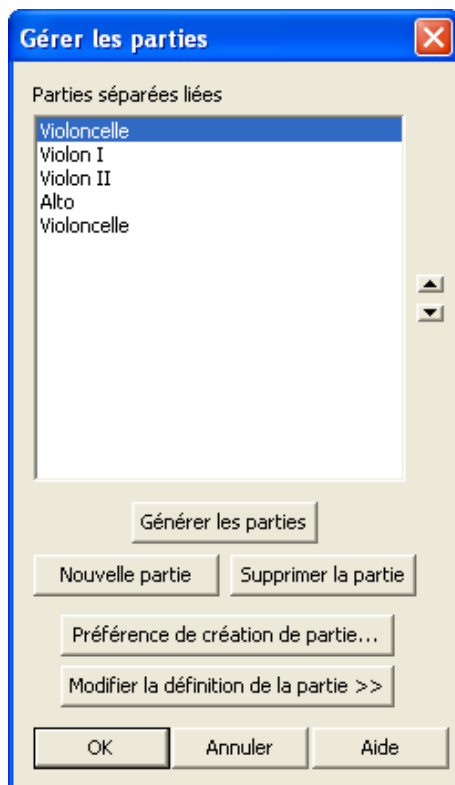
Ils n'est pas urgent de créer les parties liées du fait qu'elles peuvent être ajoutées à tout moment. Vous pouvez même attendre que la partition soit complète avant de la générer (si, par exemple, vous travaillez avec des partitions créées dans une version antérieure à la version actuelle de Finale.)

- **L'outil mise en page**  **doit toujours être sélectionné (sinon, choisissez-le maintenant). Dans le Menu Mise en page, choisissez Optimisez les systèmes. Cochez Retirer l'optimisation de systèmes, et cliquez sur OK.** Maintenant toutes les portées de la partition sont visibles. (En ce qui nous concerne, cela permettra de distinguer plus facilement le conducteur de ses parties séparées).
- **Dans le menu Partition, choisissez Gérer les parties séparées.** La boîte de dialogue Gérer les parties séparées apparaît.

Leçon 5 : Travailler avec les portées et parties séparées

- **Cliquez sur Générer les parties séparées.** Finale remplit la liste avec une partie par instrument. Finale nomme chaque partie avec le nom de son instrument. S'il y avait eu une portée de piano dans la partition, Finale aurait ajouté une seule partie et utilisé le nom de groupe qui la nomme.

Cliquez sur 'Modifier la définition de la partie' pour changer le nom de la partie, ajouter ou supprimer des portées, et faire d'autres modifications avancées sur vos parties.




- **Cliquez sur OK. Finale génère les parties séparées.** Vous pouvez choisir une partie dans le menu Edition. Ou, plus simplement, naviguer entre elles en maintenant les touches (pour les utilisateurs Windows) **Ctrl** et **Alt**, (pour les utilisateurs Mac) **Option** et **Command**, et en pressant la touche . (point) ou , (virgule). Ou, choisissez une partie dans le menu Affichage.

Comme mentionné plus haut, les modifications de notation (comme des changements de tonalité et de rythmes) faits, soit sur la partie séparée, soit sur le conducteur s'appliquent respectivement à l'un ou à l'autre. Changez la hauteur d'une note dans la partie et vérifiez le conducteur par vous-même. Dans le cas où d'autres indications, telles que des expressions, (qui ont souvent besoin d'être


Leçon 5 : Travailler avec les portées et parties séparées

positionnées différemment dans les parties séparées que dans le conducteur), le lien de position entre une expression et son parent peut être brisé.

- Cliquez sur L'outil expression .
- Dans la partition, double-cliquez sur la mesure 1 de la portée du haut.
- Double-cliquez sur l'indication *mf*. Une expression de mesure *mf* apparaît sous la première mesure de chaque portée. Vous pouvez maintenant repositionner cette expression - en même temps, vous modifiez la position dans le conducteur et les parties séparées. Ensuite, nous allons spécifier le positionnement de cette expression uniquement dans une partie et non dans le conducteur.
- Dans le Menu Partition, choisissez Modifier une partie séparée, Puis Violon 1. Vous visualisez, maintenant, la partie Violon I.
- Cliquez et déplacez l'indication *mf* vers la droite. En repositionnant l'expression dans la partie séparée, vous brisez le lien de position de l'expression. L'expression passe à la couleur orange pour indiquer que le lien a été rompu. Quand vous repositionnez une expression dans une partie séparée, votre modification ne s'applique que dans la partie en question, et les futures modifications de positionnement de cette expression dans le conducteur n'affecteront pas cette partie séparée. (Sauf si l'expression dans le conducteur est déplacée dans une mesure différente. Si c'est le cas, liez de nouveau l'expression).
- Dans le menu partition, choisissez Modifier le conducteur.
La position de l'expression dans la partition est restée inchangée.
- Cliquez et déplacez l'expression *mf* vers la droite dans le conducteur.
- Dans le menu Partition, choisissez Modifier une partie séparée, puis Violon 1. Notez que l'expression est restée à la position que vous avez définie précédemment. Maintenant, admettons que vous décidiez que cette expression doit être liée à celle du conducteur comme à l'origine.

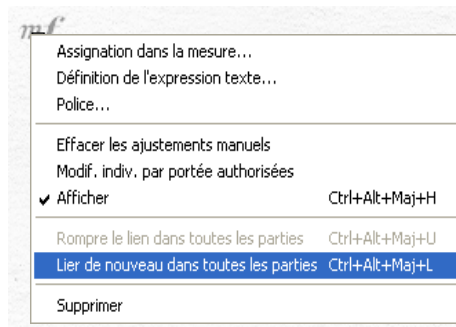
Vous pouvez afficher le conducteur et une partie (ou plusieurs) en même temps. Dans le menu Fenêtre, choisissez 'Nouvelle Fenêtre'. Puis 'Fenêtre côte à côte verticalement ou horizontalement' (win) / 'Fenêtre côte à côte' (Mac). Ce sont des vues indépendantes de la même partition.

Leçon 5 : Travailler avec les portées et parties séparées

- **Sous Windows, faites un clic droit, sous Mac, un -clic et choisissez relier au conducteur.**

L'expression retourne à la position spécifiée dans le conducteur. Les changements de positionnement de cette expression dans le conducteur s'appliquent de nouveau à cette expression.

Notez que vous pouvez relier une expression dans toutes les parties séparées en sélectionnant relier dans toutes les parties dans le menu contextuel Expression dans le conducteur.



Les expressions sont un type d'élément parmi tant d'autres qui peuvent être modifiées de cette manière. Le texte, les indications de reprise, les articulations, les accords et les autres indications se comportent de la même manière. Voir Parties Séparées Liées dans le Manuel Utilisateur pour plus de détails.

Quand la partition et les parties séparées semblent être terminées, il ne vous reste plus qu'à transformer les mesures vides consécutives en mesures à compter.

- **Dans le menu Edition, choisissez Mesure à compter, puis Créer pour les Parties/Conducteur.** La boîte de dialogue Sélectionnez les Parties/Conducteur apparaît.
- **Cochez toutes les parties séparées que vous souhaitez modifier.** Normalement, les conducteurs ne doivent pas contenir de mesure à compter, donc pour le moment nous cocherons toutes les parties et pas le conducteur.
- **Cliquez sur OK.** Finale applique les mesures à compter aux mesures vides consécutives selon les paramètres dans Options de réglage de la partition (dans le menu Partition).

Une fois les mesures à compter créées, vous souhaitez peut-être consulter chaque partie pour vous assurer que la mise en page des mesures et des systèmes correspond à ce que vous attendiez. Par exemple, si une mesure occupe un système entier à la fin de la partie, vous pouvez utiliser l'outil Sélection pour corriger cela (sélectionnez la mesure et appuyez sur la touche 'HAUT' de votre clavier).



Quand les parties séparées sont terminées, imprimez-les directement à partir du fichier en cours. Choisissez simplement 'Imprimer...' dans le menu Fichier et

Leçon 5 : Travailler avec les portées et parties séparées

cochez les parties que vous voulez imprimer. Voir [IMPRESSION DES PARTIES SÉPARÉES](#) dans le Manuel Utilisateur pour plus d'information.

QUAND VOUS SEREZ PRÊT À CONTINUER

Fermez la partition de votre quatuor à cordes, en l'enregistrant ou non.

Après avoir travaillé l'aspect visuel de votre partition, nous verrons dans la prochaine leçon comment soigner sa restitution sonore. Si vous n'utilisez pas le MIDI pour jouer vos partitions, vous pouvez passer directement à la leçon 7.

POUR EN SAVOIR PLUS

Nous venons d'aborder plusieurs thèmes qui sont détaillés dans l'Aide, dans les chapitres suivants :

[CLES](#)

[EXTRACTION DE PARTIES](#)

[NOMS DE PORTÉES](#)

[STYLES DE PORTÉES](#)

[OPTIMISATION](#)

[INSTRUMENTS TRANSPOSITEURS](#)

[TRANSPOSITION](#)

[PORTÉES](#)

[MASQUER DES PORTÉES](#)

Leçon 6 : Lecture

Vous pouvez parfaitement utiliser Finale comme un séquenceur plutôt qu'un simple éditeur de partitions. Vous découvrirez dans cette leçon les capacités de lecture Audio et MIDI de Finale. Si vous n'avez pas l'intention d'utiliser la lecture avec Finale, passez directement à la leçon 7.

Un des avantages de Finale est sa capacité de lecture et d'édition MIDI très variée. Par exemple, vous pouvez choisir de lire vos partitions avec les sons professionnels des instruments GPO, indiquer à Human Playback que votre morceau doit être joué dans un style Reggae, et ajuster le volume ou le panoramique en temps réel. Enfin, si un passage n'est pas joué comme vous le désirez, vous pouvez utiliser l'outil MIDI pour retravailler certains détails subtils

Ce chapitre va d'abord vous guider sur la manière de faire sonner au mieux votre musique, et pour les perfectionnistes, développera certaines fonctions d'édition MIDI avancées.

ASSIGNER LES CANAUX ET LES INSTRUMENTS MIDI

En règle générale, la première chose à faire pour préparer une partition pour la lecture est d'assigner les instruments aux portées. Si vous avez créé votre partition (ou ajouté des portées) avec le Créateur de partition, les instruments ont été assignés automatiquement. Cependant, vous pouvez avoir besoin de modifier le canal, le patch, ou la banque selon votre périphérique de sortie MIDI. Par exemple, le fait d'assigner chaque portée à son propre canal vous permet de faire des modifications sur chaque portée individuellement en temps réel, en utilisant le Mixeur ou les Contrôles de portées. Vous pouvez modifier individuellement le son d'instrument, le volume, le panoramique, et le canal de toute portée. De plus, vous pouvez ajuster tous ces paramètres sur les différentes voix d'une même portée.

- **Fermez les documents ouverts, et ouvrez celui nommé "Leçon 6"**. Cette partition est un arrangement pour piano, basse, cordes, et harpe (réglez éventuellement le niveau de Zoom dans le menu Affichage, pour bien voir toutes les portées).
- **Dans le menu Fenêtre, choisissez Liste d'instruments**. La liste d'instruments de votre partition apparaît, portée par portée. En face de chaque nom de portée, se trouvent plusieurs colonnes.
- **Vérifiez que l'option Envoyer les patches avant de jouer, située dans le coin inférieur gauche de la fenêtre, est cochée**.

Leçon 6 : Lecture

Cliquez ici pour mettre la portée en sourdine.
Cliquez à nouveau pour entendre la portée.

Cliquez ici pour mettre la portée en solo
(Met en sourdine toutes les autres portées).
Cliquez à nouveau pour revenir à une lecture normale.

Cliquez ici pour mettre la portée en enregistrement.

Spécifiez ici le canal MIDI de l'instrument.

Utilisez cette colonne pour entrer un numéro de banque.

E	Nom portée	M	S	Vol.	Pan	Instrument	Canal	B	Prog.	GM
▼	Strings			101	64	Grand Piano	▼	1	1	Acoustic Grand Piano
▼	Harp			101	64	Grand Piano	▼	1	1	Acoustic Grand Piano
▼	[Portée 3]			101	64	Grand Piano	▼	1	1	Acoustic Grand Piano
▼	[Portée 4]			101	64	Grand Piano	▼	1	1	Acoustic Grand Piano
▼	Bass			101	64	Grand Piano	▼	1	1	Acoustic Grand Piano

Afficher par portées
 Afficher par instruments
 Envoyer les patches avant de lire

Tous muets Tous en solo Éditer l'instrument
Aucun muet Aucun en solo

Création automatique d'instrument

Cliquez sur la flèche pour voir l'assignation de chaque voix.

Cliquez ici pour entrer une valeur de volume.

Cliquez ici pour entrer une valeur de pan.

Cliquez ici pour choisir un instrument pour la portée à partir d'une liste.

Lorsque l'option 'Envoyer le patch avant de lire' est activée, Finale utilise ce numéro de programme (ou Patch) lors de la lecture en GM.

Cliquez sur la flèche pour choisir un patch GM (Général MIDI)

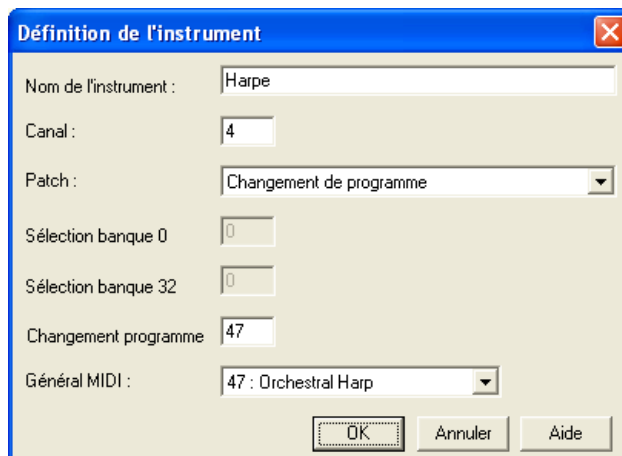
Un Instrument contient l'information requise pour accéder à un son MIDI spécifique. Il inclut un nom pour identifier l'Instrument, un numéro du canal pour envoyer l'information, des informations de Patch, consistant en un "Changement de programme", et des données optionnelles de changement de banque. Un Instrument peut être assigné à plusieurs portées : par exemple, si vous écrivez une partie de piano, vous souhaitez que chaque portée joue le même son de piano via le même canal MIDI. Vous assignerez donc le même Instrument aux deux portées. Mais un Instrument peut aussi n'être utilisé que dans une voix d'une portée. Si vous avez écrit dans deux voix différentes de la même portée une partie de flûte et une partie de clarinette, chacune aura son propre Instrument, donc son propre canal MIDI et sa propre assignation de patch.

Comme vous le voyez dans l'illustration ci-dessus, la Liste d'Instruments vous permet de contrôler les portées qui seront lues. Cliquez dans la colonne Muet (M) pour rendre une portée muette ou

Leçon 6 : Lecture

cliquez dans la colonne Solo (S) pour écouter une portée en particulier (et rendre les autres muettes).

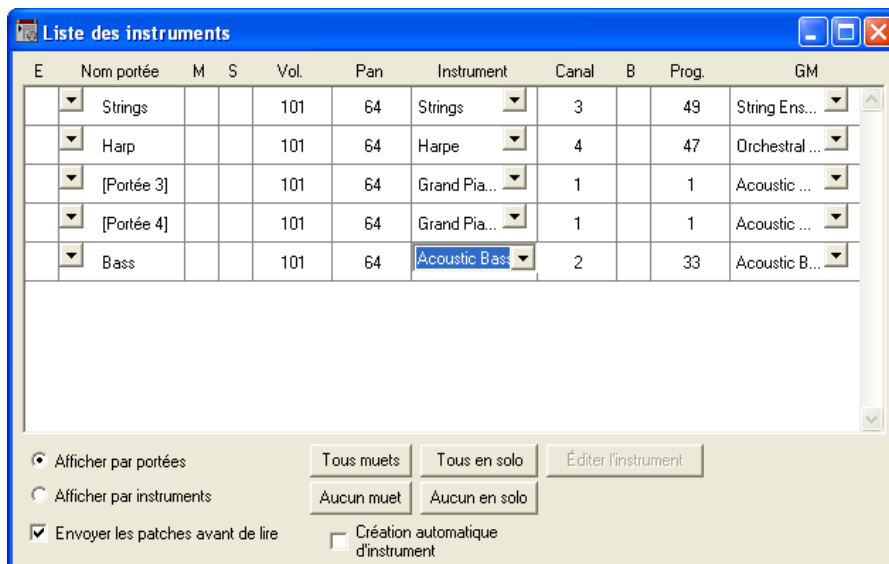
- **Dans la liste déroulante d'instruments en face de la portée [Portée 3], choisissez Nouvel Instrument.** Nouvel Instrument est situé en haut de la liste. La boîte de dialogue Définition d'instrument apparaît.
- **Nommez cet Instrument "Harpe" Tapez 2 dans la case de Canal.** Vous devrez assigner un canal à chaque instrument, pour envoyer des données MIDI indépendamment à chaque instrument.
- **En face de Général MIDI, vous voyez "1: Acoustic grand piano". Cliquez sur la flèche bas jusqu'à "47: Harpe d'orchestre".** Utilisateurs de GPO, notez que la sélection des sons GM ne s'appliquera en aucun cas à la lecture via GPO. Si vous comptez utiliser uniquement la banque GPO (ou tout autre sortie MIDI non GM) pour la lecture, cette étape n'est pas nécessaire. Pour en savoir plus sur Sélection de banque, Changement de Programme, et les Options Général MIDI, reportez-vous à l'Aide à BOÎTE DE DIALOGUE DÉFINITION D'INSTRUMENT.
- **Cliquez sur OK.** La liste d'instruments affiche le nouveau nom d'Instrument de la première portée.
- **Dans la liste déroulante d'Instruments en face de [Cordes], choisissez Nouvel Instrument. Nommez l'Instrument "Cordes," et assignez-le au canal 3. Dans le menu Général MIDI, choisissez "49 : Ensemble de cordes 1". Cliquez sur OK.**



Notez que les portées de Piano et de Piano LH, (Left Hand = Main Gauche) sont déjà assignées à un Instrument appelé "Grand Piano" sur le canal 1. Conservez ces portées ainsi. Inutile de créer des nouveaux noms d'Instrument. Si vous trouvez cela plus facile, vous pouvez éditer l'un des noms existants proposés par Finale.

Leçon 6 : Lecture

- Dans la liste déroulante d'Instruments en face de Basse, choisissez Acoustic Bass. Votre configuration finale doit avoir l'apparence suivante :



- Déplacez si besoin la fenêtre Liste d'instruments pour voir la première mesure.
- Sous Windows, enfoncez la barre espace et cliquez dans la première mesure (sous Macintosh : appuyez sur la Barre espace). Si SmartMusic SoundFont ou votre périphérique MIDI est bien sélectionné dans le menu MIDI > Configuration MIDI, vous entendrez simultanément chaque composante multitimbrale de l'arrangement joué. Cliquez sur la partition pour arrêter la lecture (Macintosh : appuyez de nouveau sur la Barre d'espace).

Supposons, par exemple, que vous vouliez faire jouer la partie de piano sur un autre canal - le canal 11. Éditez la colonne "Canal" pour une portée de piano. Comme les deux portées de piano sont assignées à l'Instrument Piano, Finale assigne automatiquement le canal 11 aux deux portées. Lorsque vous faites cela, l'instrument Général MIDI change pour les deux portées (puisque il y a une autre définition d'instrument utilisant le canal 11, dans ce cas, le Basson). Cliquez sur le menu déroulant (Macintosh : pop-up menu) sous la colonne GM et choisissez le son de Piano pour l'une des portées de piano. Les deux portées passent au son de piano. Avant d'aller plus loin, remettez les portées de piano sur le canal 1.

Fermez la fenêtre Liste d'Instruments en cliquant dans sa case de fermeture. Choisissez Enregistrer dans le menu Fichier afin que ce morceau soit prêt à être joué la prochaine fois que vous l'ouvrirez.

UTILISER ARIA PLAYER AVEC GARRITAN PERSONAL ORCHESTRA

Jusqu'ici, vous avez probablement utilisé Finale avec les sons General MIDI standard. Bien que SmartMusic SoftSynth soit un synthétiseur virtuel GM de première classe, Finale propose également des échantillons sonores professionnels de la très célèbre collection Garritan Personal Orchestra. Ce sont des enregistrements professionnels d'instruments réels, offrant une lecture des plus réalistes. Un assortiment d'instruments GPO est livré avec Finale, et peut être sélectionné lors de la création d'une nouvelle partition avec l'assistant de création de partition, ou assigné à des portées d'instrument existantes.

Notez que la configuration système requise pour GPO est supérieure à celle de Finale. Les étapes de ce chapitre requièrent au moins 512 Mo de RAM. Fermez toutes les applications autres que Finale.

Pour spécifier que vous voulez utiliser les instruments GPO lors de la création d'une nouvelle partition, faites ce qui suit. (Ne fermez pas la leçon 6, nous allons y revenir bientôt).

- **Lancer le créateur de partition.** Soit en cliquant sur Créateur de partition dans la fenêtre de lancement, soit à partir du menu Fichier > Nouveau > Partition avec le créateur de partition.
- **Cliquez sur Suivant pour passer à la page 2.**
- **Dans la liste déroulante en haut à gauche et choisissez "Instruments Garritan pour Finale".** Un nouveau jeu d'instruments apparaît dans la liste en-dessous.
- **Ajoutez ces instruments et poursuivez les étapes de l'assistant.** Quand la partition apparaît, toutes les portées sont configurées automatiquement pour utiliser les instruments GPO. Entrez quelques notes et appuyez sur le bouton 'Lecture' des contrôleurs de lecture pour écouter ces sons d'instruments.

Bien sûr, vous pouvez assigner des instruments GPO à des portées existantes. Dans ce cas, vous devez également assigner les canaux correspondants aux portées dans Aria Player. Voici comment :

- **Dans le menu Fenêtre, choisissez le fichier 'Leçon 6' avec lequel nous travaillions précédemment.** Il doit se situer tout en bas du menu Fenêtre et se nommer 'Leçon 6.mus.'

Sous Windows, appuyez sur Ctrl+Tab, et sous Mac Cmd+ ' pour passer d'un document à l'autre.

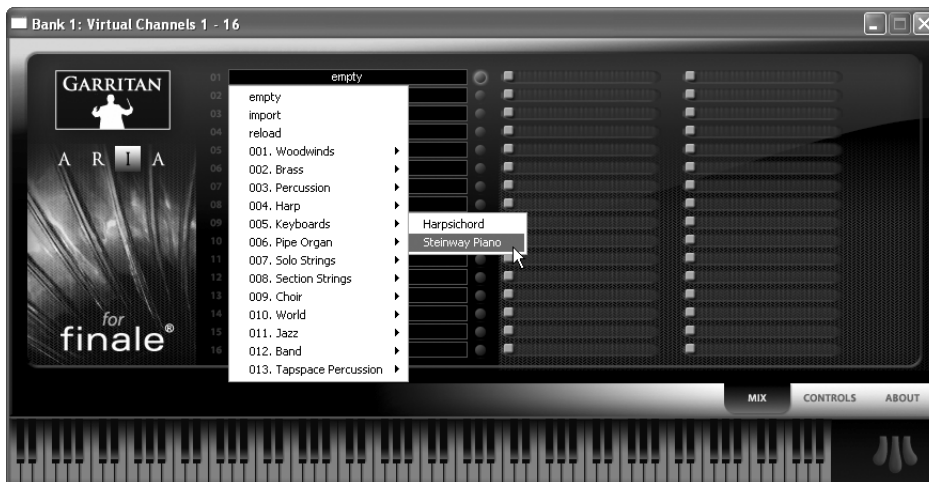
- **Dans le menu MIDI/audio, Choisissez Configuration des instruments > Instruments VST (Sous mac, Instruments AU).**

La boîte de dialogue 'Configuration des instruments AU/VST' apparaît.

- **Dans le menu déroulant à droite de 1-16, choisissez Instruments pour Finale.** Notez qu'à l'avenir vous pouvez choisir Instruments pour Finale dans l'ensemble de ces slots. Chaque instance du lecteur peut héberger 8 instruments différents, donc vous pouvez en utiliser simultanément jusqu'à un total de 64 dans une partition.

Leçon 6 : Lecture

- Cliquez sur le bouton **Modifier à droite**. Aria Player apparaît. Utilisez Aria Player pour assigner des instruments GPO aux canaux, équivalents à ceux spécifiés pour cette portée d'instrument dans la liste des instruments.
- Cliquez sur le slot à droite de "01" et choisissez **Keyboards > Steinway Piano**.



Steinway Piano apparaît maintenant dans le slot du canal 1.

Rappelez-vous que la portée de Piano est déjà affectée au canal 1 dans la Liste des instruments. Vous pouvez vous aider de la liste des instruments en la laissant affichée en haut de l'écran pendant l'assignation des canaux dans Aria Player.

- Cliquez sur le slot suivant (canal 2) choisissez **Harp > Harp KS**. "Harpe KS" apparaît dans le slot du canal 2.
- Pour le canal 3, ajoutez "Section Strings > Full Strings Arco", puis une "Dbl Bass Plr1".
- Maintenant que tous les instruments sont paramétrés, fermez Aria Player. Si les contrôles de lecture ne sont pas visibles, allez dans le menu Fenêtre et choisissez **Contrôles de lecture**.
- Cliquez sur le bouton **Lecture pour lancer la lecture**. Finale joue votre partition avec les instruments Garritan que vous avez sélectionnés.

Rappelez-vous que chaque instance de Aria Player fournit seulement 8 instruments. Cependant si vous voulez utiliser des instruments GPO différents pour 17 portées ou plus, vous devrez ajouter d'autres sorties dans la boîte de dialogue Configuration VST/AU Native Instruments. Le lecteur Kontakt 2 inclus dans Finale offre bien d'autres options avancées. Reportez-vous au chapitre Aria Player de la documentation pour plus d'informations.

Si vous envisagez d'utiliser des instruments Garritan de manière régulière, affectez aux portées des canaux ascendants dans la liste des instruments. (Affectez à la portée du haut le canal 1, à la seconde portée le canal 2, etc.) En faisant cela, vous pouvez ajouter facilement des instruments à Aria Player dans le même ordre que les portées d'instrument dans la partition. Notez que le Créateur de partition assigne les canaux aux portées de cette manière.

Notez également que la liste des canaux dans Aria Player va toujours de 1 à 16, même si les instruments dans Finale sont assignés à des canaux supérieurs à 16 dans la boîte de dialogue Instruments VST/AU (Banque 17-32, Banque 33-48, etc...).

LE MIXEUR

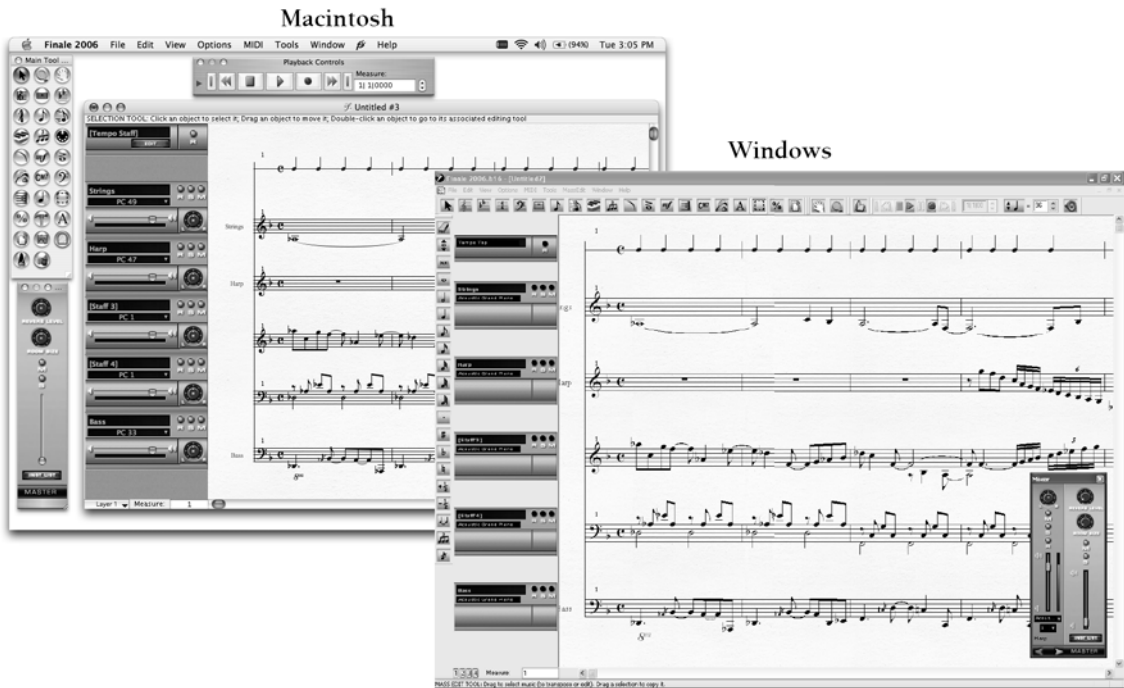
Pendant l'écoute de votre partition, vous pouvez avoir besoin de régler la balance de certaines portées. Par exemple, vous pouvez vouloir augmenter le volume de la section de flûte, ou déplacer la section de trompette vers le côté droit de la scène en utilisant un effet de panoramique. Vous pouvez utiliser les contrôles du Mixeur de Finale pour faire ces réglages. Le Mixeur vous permet de faire des réglages de lecture en temps réel sur toute la partition, ou sur chaque portée individuelle. Les paramètres du Mixeur que vous appliquez sont prédominants sur les données de lecture existantes, mais toutes les données MIDI, dont le HP, sont laissées telles quelles (comme si vous envoyiez la musique de votre ordinateur vers une table de mixage). Les paramètres apparaissent dans la fenêtre Mixeur et dans les contrôles de portée. Il y a même un mode d'affichage 'Studio', conçu spécialement pour l'écoute de votre partition. Pour voir ces contrôles, suivez les instructions suivantes :

Les contrôles de volume, de pan, et les contrôles d'instrument dans le mixeur et les contrôles de portée du mode studio sont liés. La modification de l'un de leurs paramètres s'applique au deux.

- **Dans le menu Affichage, choisissez Mode Studio.** Votre musique est répartie sur toute la page, comme en Mode Défilement. Les contrôles de portée apparaissent à gauche de vos portées. Les contrôles de portées sont collés en permanence à gauche des portées en mode Studio (seulement disponible dans ce mode).
- **Dans le menu Fenêtre, choisissez Mixeur.** La fenêtre Mixeur apparaît. Tous les contrôles de portée apparaissent en premier. Dans l'exemple suivant, le Mixeur est réduit. Sous Mac, cliquez et faites glisser le coin supérieur droit de la fenêtre pour ajuster la taille du Mixeur. Sous Windows,

Leçon 6 : Lecture

déplacez votre souris vers le bord la fenêtre jusqu'à apercevoir une double flèche, puis cliquez et déplacez votre souris pour redimensionner le Mixeur.



Les contrôles principaux s'appliquent à l'ensemble de la partition et incluent un curseur de volume, un bouton de reverb et un bouton de taille de pièce. Les contrôles de portée incluent un curseur de volume, un bouton de panoramique, un sélecteur d'instrument, ainsi que les boutons Solo, Muet et Enregistrer. Tous les paramètres de portée sont redondants avec ceux des contrôles de portées dans le Mixeur. Tous les paramètres des contrôles de Mixeur/Portée sont enregistrés avec la partition : ainsi votre musique sera jouée de la même manière la prochaine fois que vous l'ouvrirez.

Maintenant, faisons un tour rapide des contrôles du Mixeur et explorons quelques effets de lecture en temps réel :

- **Cliquez sur le bouton de Lecture dans les contrôles de lecture.** Les étapes suivantes doivent être faites pendant la lecture. C'est un morceau relativement court, alors si vous arrivez à la fin, cliquez de nouveau sur le bouton lecture et continuez là où vous en étiez.
- **Cliquez sur le curseur de Volume Principal dans le Mixeur et faites-le glisser pour régler le volume.** Vous pouvez également voir ces modifications ou les faire manuellement dans la fenêtre Liste des instruments.

- **Cliquez sur le bouton LIST INST en bas du panneau principal.** La liste des instruments apparaît. Cliquez sur la barre des titres en haut et positionnez-la de sorte à ce qu'elle ne cache pas le Mixeur ou les Contrôles de portée.
 - **Dans les contrôles de portée dans la partie gauche de l'écran. Cliquez et déplacez au maximum le bouton Pan de l'une des portées de piano (dans le sens anti-horaire).** Quand vous relâchez la souris une info-bulle apparaît, vous indiquant la valeur actuelle. Vous remarquerez que le son du piano s'est déporté vers le haut-parleur ou l'écouteur gauche. Notez également la modification de cette valeur dans la zone de texte Pan de la fenêtre Liste des instruments. Vous pouvez également entrer une valeur MIDI (1-127) pour un réglage plus précis.
 - **A gauche de la portée Cordes, cliquez sur le bouton "S" des contrôles de portée.** Vous entendez maintenant un solo de cordes. Cliquez de nouveau du "S" pour entendre toutes les portées. Le "M" a la fonction inverse de mise en sourdine d'une portée. Vous pouvez rendre muette ou mettre en solo autant de portées que vous le désirez.
- Enfin, cliquez sur le bouton Reverb et faites-le tourner dans le sens anti-horaire.** Les effets de Réverbération et de taille de la pièce s'appliquent uniquement à la sortie globale.

Rappelez-vous, les modifications effectuées dans le mixeur ou dans les contrôles de portée s'appliquent à toutes les portées sur le même

HUMAN PLAYBACK

Finale possède une capacité puissante à interpréter les articulations, les expressions, les soufflets, et autres indications, et, à générer une lecture qui simule une interprétation humaine. Cette fonction, appelée "Human Playback", peut être réglée pour émuler un style musical spécifique, comme le classique, le baroque ou le jazz. Elle peut même reconnaître et interpréter un texte d'expression qui apparaît dans la partition, comme "*rit.*" ou "*cresc.*", et ajuster le tempo ou le niveau dynamique en conséquence. Human Playback inclut même dans son interprétation les Lignes avancées, dont les crescendos/diminuendos (soufflets), les glissandos, et les trilles. Si votre but est de créer un rendu MIDI avec une sonorité la plus proche possible de l'interprétation humaine, essayez d'abord ces options.

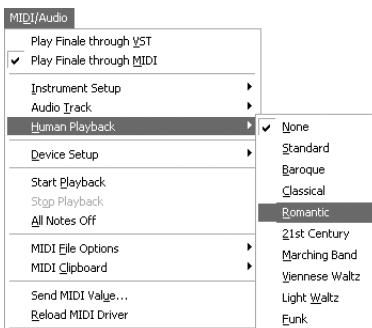
Attention : si vous utilisez le Human Playback, les données MIDI, assignées manuellement à la partition avec l'outil MIDI ou l'outil Expression, seront ignorées. Pour désactiver le Human Playback dans les paramètres de lecture, choisissez Aucun dans la liste Style Human Playback. Vous pouvez aussi appliquer l'effet Human Playback à des régions de votre partition avec le plug-in Appliquer Human Playback.

Lorsque vous commencez une nouvelle partition Finale, Human Playback est activé par défaut et réglé sur le style de lecture "Standard". Ajoutez simplement certaines des indications que nous venons de

Leçon 6 : Lecture

mentionner et lisez la partition pour entendre Human Playback à l'oeuvre. Pour personnaliser l'interprétation de Human Playback, faites comme suit :

- **Dans le menu MIDI/Audio, choisissez Human Playback et sélectionnez le style désiré.** Par exemple, le style Jazz ajoute du swing au morceau. Le style Baroque interprète les articulations selon les normes de l'interprétation baroque.



- **Choisissez Aucun pour désactiver le Human Playback.**

Vous pouvez également appliquer Human Playback à une région de votre partition en utilisant le plug-in Appliquer Human Playback. Pour faire cela, réglez tout d'abord Human Playback sur Aucun dans les Paramètres de lecture (Mac : Contrôles de lecture), puis mettez en contraste une région de votre partition avec l'outil Sélection et dans le menu Plug-ins, choisissez Lecture > Appliquer Human Playback. Voir [LECTURE](#) dans la Documentation pour plus de détails.

Les préférences HP peuvent être ajustées dans la boîte de dialogue Préférences HP.

Si vous voulez plus de contrôle sur les tous les détails de l'interprétation MIDI de Finale, vous pouvez utiliser l'outil MIDI. Si vous utilisez celui-ci, réglez Human Playback sur Aucun dans la boîte de dialogue Paramètres de lecture (Mac : Contrôles de lecture). Remarquez que si vous utilisez l'outil MIDI pour personnaliser les données MIDI de parties de votre partition, vous pouvez toujours appliquer Human Playback sur d'autres régions en utilisant le plug-in Appliquer Human Playback.


ENREGISTRER UN TEMPO

Enregistrer un tempo avec Finale à l'aide d'un périphérique MIDI ou du clavier de votre ordinateur est aussi facile que d'agiter une baguette. Vous pouvez enregistrer ou "battre" un tempo pendant l'écoute de votre partition pour définir un tempo précis en utilisant le TempoTap.

Utilisons le fichier Leçon 6 pour essayer le TempoTap.

- **Dans le menu Affichage, choisissez Mode Studio.** Vous verrez apparaître une portée supplémentaire en haut de la partition. Il s'agit de la portée TempoTap. Elle est seulement (et

toujours) visible en mode d'affichage Studio. Cette portée affichera les temps que vous allez enregistrer.

- **Cliquez sur l'outil HyperScribe** .
- **Cliquez sur la première mesure de la portée TempoTap.** Vous êtes maintenant prêt à commencer l'enregistrement du tempo. A la différence de l'outil HyperScribe, Finale commence toujours l'enregistrement de votre tempo au premier signal. (Dans le Futur, notez que Finale pourra enregistrer le tempo à partir de n'importe quelle mesure).

Pour préparer l'enregistrement d'un tempo, comptez mentalement une ou deux mesures avant de démarrer l'enregistrement du premier temps.
- **Battez le tempo à l'aide de la barre espace de votre clavier, en l'augmentant ou en le diminuant à votre gré.** La barre de défilement avance avec la musique.
- **Arrêtez de battre le tempo dès que vous avez fini d'enregistrer les mesures désirées, puis cliquez sur la partition. Une boîte de dialogue apparaît, cliquez sur OK.** Finale assigne le dernier tempo enregistré pour toutes les mesures suivantes jusqu'au prochain changement de tempo.
- **Cliquez sur bouton Lecture dans les contrôles de lecture pour vérifier le tempo.**

Vous pouvez enregistrer avec plus de précision en modifiant, les durées de notes directement dans la portée TempoTap. Par défaut, la portée est remplie avec des notes équivalentes au temps principal. Si vous voulez spécifier un passage en rallentando, par exemple, avec une décélération rapide, vous pouvez entrer une croche à la place d'une noire pour indiquer le changement progressif de tempo d'un passage. Pour ce faire, utilisez l'outil Entrée Simple ou Entrée Speedy pour entrer des croches pour cette région dans la portée TempoTap.

L'OUTIL MIDI

Si vous désirez un contrôle précis de tous les aspects des données MIDI, vous pouvez utiliser l'outil MIDI plutôt que d'appliquer Human Playback. L'outil MIDI vous permet d'éditer les données MIDI brutes de votre partition, d'une simple note jusqu'à une portée entière. Vous pouvez éditer visuellement les données de hauteur (pitch), vitesse, changements de patch, et autres paramètres. Si Human Playback vous fournit tout le contrôle désiré sur l'interprétation, vous pouvez sauter le reste de ce chapitre.

Les données MIDI capturées ne font pas partie de la notation elle-même. En fait, elles sont des variables créées par le musicien pendant que la musique est jouée, particulièrement pendant l'enregistrement avec HyperScribe. Accents et modifications de tempo sont des exemples d'éléments humains qui constituent les données MIDI capturées. Lorsque vous utilisez Human Playback, ces

Leçon 6 : Lecture

données sont ajoutées temporairement à chaque fois que vous lisez la partition. L'outil MIDI vous permet d'ajuster manuellement ces données à votre partition.

Dans la leçon 1c, vous avez expérimenté l'option de défillement de la lecture; à la fin de la leçon, vous avez écouté l'exécution originale du morceau tout en regardant la version notée. Finale vous donne toujours le choix du mode d'écoute de votre musique : soit un jeu brut, parfaitement strict et régulier, soit l'exécution originale non-quantifiée en MIDI, avec une touche "humaine" et toutes les données MIDI capturées intactes.

Essayez d'écouter, à titre d'expérience, le même morceau deux fois : une fois avec et une fois sans les données MIDI capturées.

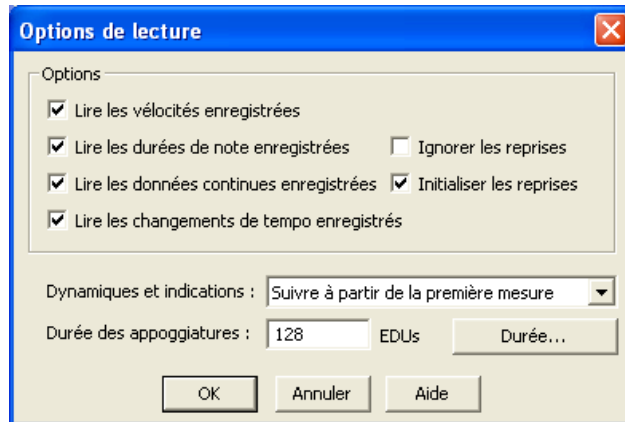
- **Fermez le document ouvert, si vous voulez. Ouvrez le document appelé "Leçon 6a".** La partition, un extrait de "Spinning Song" de Ellmenreich, apparaît.

Durant le reste de ce chapitre, vous allez appliquer manuellement des données MIDI. Comme Human Playback est réglé (par défaut) pour ne pas tenir les données de l'outil MIDI, nous allons 'désactiver' Human Playback avant de continuer :

- **Dans le menu MIDI/Audio, choisissez Human Playback et sélectionnez Aucun.** Finale ne traitera plus votre partition entière avec Human Playback à chaque fois que vous lisez celle-ci (vous pouvez toujours utiliser le plug-in Appliquer Human Playback pour 'activer' Human Playback sur certaines régions de la partition).
- **Enfoncez la Barre d'espace, et cliquez dans la première mesure.** Le morceau est lu : il est correct techniquement, mais sans aucune expression (autre que les indications de dynamique définies pour la lecture).

Pour comparer, écoutez-le maintenant tel qu'il était joué à l'origine. Pour indiquer à Finale d'utiliser les données MIDI capturées, vous devez modifier quelques paramètres dans la boîte de dialogue Options de lecture. Pour vous préparer à la leçon sur l'outil MIDI, faites les réglages suivants:


- Dans le menu **Partition**, choisissez **Options de lecture**. La boîte apparaît.



- **Cochez les quatre cases “Lire” de la zone supérieure gauche de la boîte.** Puis écoutez la différence quand Finale utilise les données de jeu capturées.
- **Cliquez sur OK, puis barre espace-cliquez la première mesure.** Finale lit la partition telle qu’elle a été enregistrée dans HypeScribe. Par exemple, vous devez entendre un crescendo naturel dans les deux premières mesures (si votre clavier est sensible à la pression de touche). Finale utilise les données de jeu capturées de l’exécution actuelle. Cliquez si vous voulez interrompre la lecture.

CRÉER UN DECRESCENDO

Une fois compris le concept de données MIDI capturées, essayons de manipuler ces données.

- **Sous Windows, cliquez dans le menu Fenêtre et choisissez Palette Outils avancés.**
- **Cliquez sur l’outil MIDI** . Un nouveau menu apparaît, le menu MIDI.
- **Entourez les deux premières mesures (dans les deux portées) pour les mettre en contraste.** Souvenez-vous que glisser-entourer signifie cliquer puis glisser depuis un point au-dessus et à

Leçon 6 : Lecture

gauche de la première mesure jusqu'à un point au-dessous de la deuxième mesure. Ceci afin que les deux mesures soient entourées par la ligne en pointillé, ensuite vous pouvez relâcher le clic.



La sélection de musique avec l'outil MIDI est identique à la sélection avec l'outil Sélection. Sélectionnez une mesure en cliquant dedans ; plusieurs mesures en glissant-entourant une partie d'entre elles ; une longue région en cliquant la première mesure, en allant à la dernière mesure, puis en Maj-cliquant sur la dernière mesure ; et une portée entière en cliquant sur la gauche de la portée. Vous sélectionnez tout le morceau en choisissant Sélectionner tout dans le menu Édition.

Observez les commandes du menu outil MIDI, les trois éléments éditables figurent en haut : Vélocités (la force avec laquelle les notes ont été attaquées et qui détermine en principe leur volume), Durées de notes (combien de temps elles ont été tenues) et Données continues (pédales, données de hauteur, changements de patch, etc). Assurez-vous que Éditer les vélocités est sélectionné.

Pour illustrer cette capacité de l'outil MIDI, créez un decrescendo sur les deux premières mesures, bien qu'il y ait ici un crescendo indiqué.

- **Dans le menu Outil MIDI, choisissez Échelonner.** La boîte de dialogue Échelonner apparaît. La commande Échelonner vous permet de programmer un changement progressif d'une valeur de dynamique (ou de durée, ou d'un réglage de contrôleur MIDI) à un autre. Pour cette raison, elle convient parfaitement pour créer un léger crescendo ou decrescendo.

La vélocité MIDI est mesurée de 0 à 127; 127 représente l'attaque la plus forte.

- **Tapez 120 dans la première case. Tapez Tab, et tapez 30 dans la deuxième case. Cliquez sur OK.** Vous venez d'indiquer à Finale de diminuer le volume pendant les deux mesures sélectionnées. Essayez ceci :
- **Enfoncez la barre espace, et cliquez dans la mesure 1 pour démarrer la lecture.** Vous devriez entendre le decrescendo sur les deux premières mesures. Sinon, assurez-vous d'avoir modifié correctement les Options de lecture, décrites en début de chapitre.

NOTE : certains claviers MIDI ne sont pas conçus pour réagir aux informations de vélocité. Si le volume ou le timbre des notes de votre clavier ne varient pas selon la force avec laquelle vous les

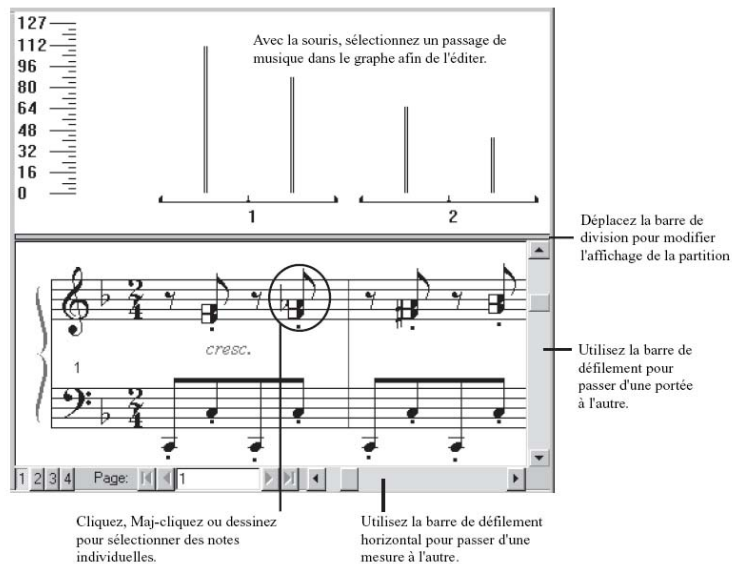
Leçon 6 : Lecture

frappez, votre clavier n'est pas sensible au toucher. A moins de pouvoir connecter un autre clavier sensible au toucher, passez au chapitre MODIFIER LES DURÉES DE NOTES (DÉBUT ET FIN DE NOTE).

Il est utile de pouvoir commander des données de jeu de cette façon, mais cette méthode n'est pas vraiment interactive : vous ne constatez vos modifications qu'à la lecture de la musique. Vous pouvez cependant visualiser ces changements.

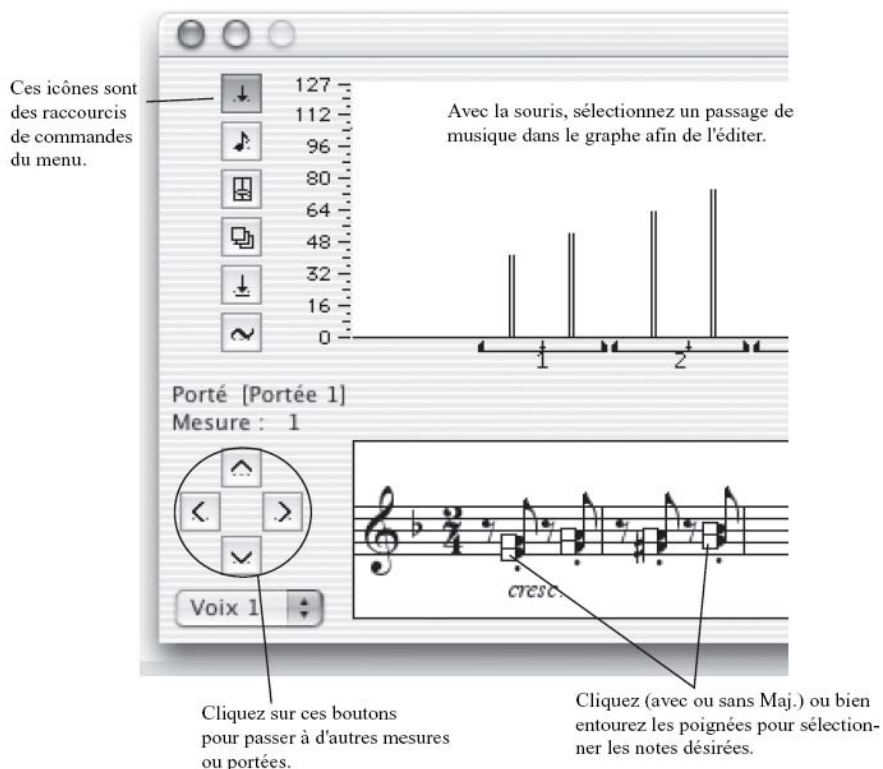
- **Cliquez n'importe où sur l'écran pour arrêter la lecture.**
- **Entourez à nouveau les deux premières mesures de la portée du haut.**
- **Double-cliquez dans la première mesure sélectionnée.** La fenêtre de l'outil MIDI s'ouvre. Sous Mac c'est une nouvelle fenêtre séparée. Dans cette fenêtre, vous pouvez éditer, portée par portée, les informations MIDI capturées. Pour éditer des données de plusieurs portées simultanément, n'ouvrez pas cette fenêtre de l'outil MIDI. Utilisez plutôt les commandes du menu après avoir sélectionné vos portées.

Nous avons représenté les versions Windows et Macintosh de la fenêtre de l'outil MIDI, car les deux versions sont assez différentes.



Windows

Leçon 6 : Lecture



Macintosh

En bas de la fenêtre, vous voyez les notes des mesures dans lesquelles vous avez double-cliqué. Au-dessus, un graphique. Chaque barre de ce graphique correspond à la vélocité (volume) de la note située au-dessous. Sur la gauche, vous voyez une échelle de valeur de vélocité de 0 à 127.

Vous constatez immédiatement les effets de votre commande d'échelonnement : les barres représentant les vélocités décroissent régulièrement pendant les deux premières mesures. A titre d'expérience, créons un crescendo sur la deuxième phrase. Il vous sera peut-être nécessaire de déplacer l'affichage pour voir les mesures 3 et 4 ; si c'est le cas, cliquez sur les boutons de flèches de défilement (sous Windows, utilisez la barre de défilement en bas de votre écran).

- **Si vous ne voyez pas les mesures 3 et 4, cliquez sur la flèche de droite de la barre de défilement horizontale jusqu'à ce que la mesure 3 soit sur la gauche de la fenêtre.** Un numéro de mesure apparaît au milieu de chaque mesure, entre la zone de musique et la zone graphique.

Leçon 6 : Lecture

- Cliquez dans la zone graphique au début de la mesure 3, et glissez jusqu'à la fin de la mesure 4, comme ceci :

The image displays a MIDI editor interface. On the left, a vertical piano roll scale is visible with markings at 0, 32, 64, 96, and 127. A dashed rectangular box highlights a region of notes in the piano roll, spanning from the beginning of measure 3 to the end of measure 4. A mouse cursor is positioned at the bottom right corner of this box. Below the piano roll, a musical score is shown in a grand staff (treble and bass clefs). The notes in the score correspond to the selection in the piano roll, and dynamic markings (> and <) are visible under the notes.

- Dès que vous sélectionnez une région de la zone graphique, les poignées des notes correspondantes en-dessous sont automatiquement sélectionnées.
- **Dans le menu outil MIDI, choisissez Échelonner. Tapez 30, puis Tab, puis 120.** Vous venez de programmer un crescendo sur la deuxième moitié de la phrase.
 - **Cliquez sur OK.** A tout moment, quand vous travaillez dans la fenêtre de l'outil MIDI, vous pouvez obtenir une lecture rapide de la musique visible à l'écran.
 - **Choisissez Lecture, dans le menu outil MIDI.**

ÉDITER DES VÉLOCITÉS

Nous allons aborder ici des aspects plus pointus des capacités MIDI avancées de Finale. Si vous n'êtes pas passionnés par ces aspects un peu techniques, n'hésitez pas à passer au chapitre suivant : DÉFINIR DES EXPRESSIONS POUR LA LECTURE.

Leçon 6 : Lecture

Voici un tour d'horizon rapide des autres commandes du menu outil MIDI. Dans la suite, on supposera toujours que vous avez sélectionné la zone de musique à éditer. Souvenez-vous que lorsque vous n'êtes pas dans la fenêtre de l'outil MIDI, vous sélectionnez les mesures exactement comme avec l'outil Sélection - en cliquant dans une mesure, en glissant-entourant d'autres, etc. Dans la fenêtre de l'outil MIDI, vous ne pouvez éditer qu'une seule portée à la fois, et vous sélectionnez les notes soit en glissant dans la zone graphique, soit en sélectionnant individuellement des poignées de notes comme indiqué ici :

La commande Lecture du menu outil MIDI ne fonctionne pas via les haut-parleurs internes d'un Mac.



Pour sélectionner des notes dans la fenêtre de l'outil MIDI, vous pouvez les entourer, ou bien Maj-cliquer sur des poignées les unes après les autres, ou encore Maj-entourer des groupes de notes.

Une fois la musique sélectionnée, vous pouvez choisir l'une des commandes du menu outil MIDI situées en-dessous de la première ligne de séparation.

Mettre à donne à chaque note d'une sélection la même valeur de vélocité (volume). Vous taperez un nombre compris entre 0 et 127.

Échelonner produit un changement graduel d'une valeur de vélocité à une autre tout au long d'une sélection. Si vous choisissez "Valeur absolue", vous taperez dans les cases de texte des valeurs entre 0 et 127. Si vous choisissez "Pourcentage de l'original", Finale échelonne les vélocités des notes de la sélection proportionnellement à leur valeurs courantes, préservant ainsi les variations d'origine d'une note à l'autre ; dans ce cas, vous pouvez taper n'importe quel nombre positif dans les cases. Par exemple, si vous avez tapé dans l'ordre, 100 et 200 dans les cases, les premières notes seront lues avec leur vélocité d'origine, et les dernières notes seront lues avec une vélocité double de celle d'origine.

Ajouter ne peut que modifier (en plus ou en moins) la vélocité d'origine des notes sélectionnées. En tapant un nombre négatif, vous diminuez la vélocité. Tapez un nombre entre -127 et 127, en n'oubliant pas que la somme du nombre tapé et du nombre d'origine doit être comprise entre 0 et 127.

Pourcentage d'altération applique un pourcentage d'augmentation ou de diminution aux valeurs de vélocité d'origine d'une sélection. Pour faire sonner un passage deux fois plus fort, choisissez Pourcentage d'altération et tapez 200 (pour-cent).

Limiter vous permet de fixer une valeur maximale et minimale de vélocité pour la région sélectionnée. Vous taperez des nombres entre 0 et 127. Si vous tapez une valeur maximale de 90, par exemple, toutes les vélocités comprises entre 91 et 127 seront limitées à 90.

Modifier le feeling vous permet d'accentuer des zones spécifiques de la mesure, soit par une quantité fixe (valeur absolue) soit par un pourcentage de leur vélocité d'origine (Pourcentage de l'original). En tapant des nombres négatifs (avec Valeur absolue cochée), vous donnerez moins de vélocité aux parties de la mesure indiquées, et donc moins de relief. Dans la boîte de dialogue Modifier le feeling, vous modifierez en valeur absolue ou en pourcentage les vélocités des notes situées sur les temps forts, les temps faibles ou les parties faibles des temps (pour les définitions de ces termes, voir [PARTIES FAIBLES DES TEMPS](#) dans l'Aide).





Par exemple, vous travaillez sur un titre de style "rockabilly" et vous désirez muscler les parties faibles des temps pour rendre l'ensemble plus efficace. Dans ce cas, sélectionnez la partition entière (avec l'outil MIDI), choisissez Vélocités et Modifier le feeling dans le menu MIDI, cochez Pourcentage de l'original, et tapez 150 dans la case Parties faibles des temps. Le résultat sera 50% de volume en plus sur les parties faibles des temps.

Rendre aléatoire modifie selon un ratio aléatoire les vélocités dans une sélection. Cette option est très utile pour donner à votre jeu une touche plus humaine, moins mécanique. Tapez un nombre plutôt faible dans la case de texte - entre 10 et 20, par exemple (sauf si vous souhaitez vraiment des variations imprévues et particulières de l'accentuation).

NOTE : *Finale mémorise la valeur de vélocité MIDI de chaque note, en tant que différence avec la valeur de vélocité par défaut (la "Vélocité de base"). Vous déterminez la Vélocité de base dans le module de Contrôle de lecture. Si cette valeur est de 60, et qu'une note affichée dans la fenêtre de l'outil MIDI a une vélocité de 90, Finale considère que sa vélocité est supérieure de 30 à la valeur de Vélocité de base. La justification de ce mode de calcul est qu'il permet à Finale d'ajuster plus vite et plus facilement la vélocité globale (le volume) de votre morceau en n'agissant que sur la valeur de Vélocité de base. Les nuances de dynamique de votre morceau seront préservées, mais le niveau général augmentera ou diminuera en respectant les variations d'origine.*

MODIFIER LES DURÉES DE NOTE (DÉBUT ET FIN DE NOTE)

Pour l'exercice suivant, rétablissez toutes les données de vélocité à un niveau uniforme. Si la zone graphique au-dessus des mesures 3 et 4 n'est pas déjà sélectionnée, glissez dessus maintenant pour la sélectionner.

- **Tapez la touche**  (Mac: ). Cette touche  () retire toutes les modifications de données MIDI d'une sélection, même si vous n'êtes pas dans la fenêtre de l'outil MIDI. Elle

Leçon 6 : Lecture

n’efface pas la totalité des données MIDI, seulement celles du type sélectionné à cet instant dans le menu outil MIDI (Vélocités, Durées de notes, etc).


Si nécessaire, utilisez la flèche gauche de la barre de défilement pour reculer et voir ainsi les mesures 1 et 2. Rétablissez la vélocité de ces notes à 64.

Vous allez maintenant essayer d’utiliser l’outil MIDI pour éditer les durées de lecture des notes de la partition.

- **Dans le menu outil MIDI, choisissez Éditer les durées de notes.**

Remarquez le changement dans la zone graphique de l’outil MIDI. Chaque note est représentée par une fine ligne horizontale, plus la note dure, plus longue est sa ligne. Vous voyez aussi des lignes verticales pointillées, elles représentent la position “quantifiée” de chaque note inscrite:

Le clavier de piano vous permet de repérer les hauteurs des notes sur le graphe. Vous pouvez vous déplacer de haut en bas sur ce clavier.



Les commandes de menu utilisées lors de l’édification des Vélocités fonctionnent également pour les durées de notes. Mais dans certaines des boîtes de dialogue liées à ces commandes, vous rencontrerez les mots Début et Fin de notes.

Ces termes parlent par eux-mêmes : Début de note fait référence à l’attaque de la note et Fin de note, à son relâchement. Ce qui rend leur usage délicat, c’est qu’ils ne correspondent pas exactement à la valeur notée des notes. Ils établissent une relation entre les valeurs rythmiques notées et les informations MIDI capturées, lorsque vous avez joué ces notes avant que votre jeu ait été quantifié et transcrit en notation musicale.

Leçon 6 : Lecture

En fait, “Début de note” mesure la différence (quantifiée) entre le point de départ de la valeur rythmique notée, et le moment où vous avez frappé la note pendant votre jeu. Sur le schéma ci-contre, le Début de note est un nombre positif pour la première note (car elle a été jouée légèrement après le temps), et la Fin de note est un nombre négatif (car la note a été relâchée légèrement avant le temps suivant).

Le Début de note est la différence entre l’instant de la vraie attaque (joué) et celui du point d’attaque noté (quantifié). La Fin de note est la différence entre les points de relâchement joué et quantifié. Ces différences peuvent être positives ou négatives : Début de note (a), ci-dessus, est un nombre négatif, mais Fin de note (b) est positif.

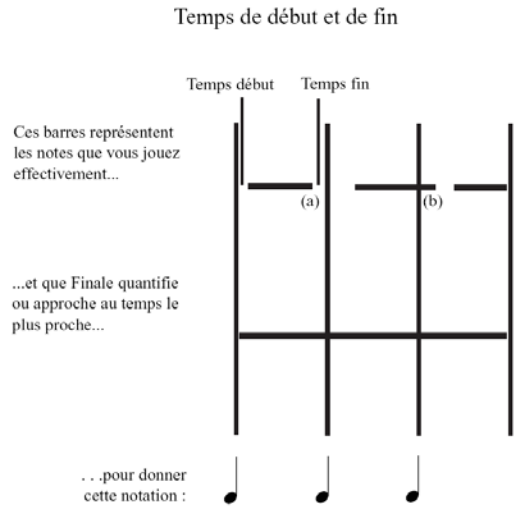
Théoriquement, si vous aviez joué sur le temps avec une précision diabolique, d’un 1024^e de noire, les Début et Fin de note seraient de zéro. Il n’y aurait pas de différence entre les points d’attaque réel et quantifié de la note.

L’unité de mesure des Début et Fin de note dans Finale est appelée EDU (ENIGMA Durational Units), c’est un 1024^e de noire. Voici un tableau de valeurs rythmiques et de leur équivalent en EDU (un tableau complet figure à ÉQUIVALENTS dans l’Annexe de l’Aide).

Valeur	Équivalent EDU
<u>RONDE</u>	<u>4096</u>
<u>BLANCHE</u>	<u>2048</u>
<u>NOIRE POINTÉE</u>	<u>1536</u>
<u>NOIRE</u>	<u>1024</u>
<u>CROCHE POINTÉE</u>	<u>768</u>
<u>CROCHE</u>	<u>512</u>
<u>DOUBLE CROCHE</u>	<u>256</u>

Tout en gardant un œil sur ce tableau, explorons les commandes de Durée de notes du menu outil MIDI :

Mettre à donne à chaque note de la sélection exactement les mêmes début et fin, mesurés en EDU. Si par exemple, vous voulez anticiper d’une fraction de temps l’attaque de toutes les notes d’une région, donnez aux Début de notes de la région une valeur de –300. Donnez la valeur zéro aux Début et Fin de notes si vous voulez quantifier strictement chaque note selon sa durée de notation théorique.



Leçon 6 : Lecture

Échelonner produit un changement graduel d'une valeur de Début ou de Fin de note à une autre tout au long d'une sélection. Vous taperez des valeurs d'EDU dans les cases de texte, spécifiant ainsi que les attaques ou les relâchements des notes se rapprochent (ou s'éloignent) progressivement des temps.

Ajouter augmente ou diminue d'une quantité fixe les Début ou les Fin des notes de la sélection. Notez que cette commande préserve les différences relatives existantes entre les temps de Début et de Fin des notes. Tapez une valeur positive d'EDU pour augmenter le temps de Début (une attaque retardée) ou le temps de Fin (un relâchement retardé) des notes sélectionnées, et une valeur négative pour diminuer ces temps.

Pourcentage d'altération est une commande particulière du mode Durée de notes, car c'est la seule commande affectant la durée globale des notes sélectionnées, plutôt que leur Début et Fin. Cette commande vous permet d'augmenter ou de diminuer la durée lue des notes sélectionnées selon un pourcentage de leur valeur d'origine. Cette commande n'affecte bien sûr pas la valeur notée des notes - elle n'affecte que leur lecture. Pour créer un passage en staccato dans lequel chaque note est lue avec la moitié de sa valeur notée, choisissez Pourcentage d'altération et tapez 50 (pour-cent).

Limiter vous permet de définir des valeurs minimales et maximales de Début et de Fin des notes de la sélection ; en d'autres termes, il sert à rapprocher les attaques et les relâchements de chaque note, de leur valeur notée. Vous pouvez considérer Limiter comme un pseudo-quantificateur, car il réduit la différence entre les durées notées et celles de votre jeu imparfait car tout simplement humain.

Modifier le feeling modifie le Début et la Fin des temps forts, des autres temps, et des parties faibles des temps, tels que définis dans ÉDITER DES VÉLOCITÉS. Une valeur positive de Début de note retarde la lecture d'une attaque de note, par rapport à sa valeur notée.

Rendre aléatoire modifie les Débuts et Fin de notes selon une valeur aléatoire, donnant ainsi à la musique une touche plus humaine, moins quantifiée. Vous taperez une valeur d'EDU de (ou moins) de la valeur rythmique prédominante de la musique concernée, par exemple, pour diminuer subtilement la précision rythmique d'un passage en croches (une croche = 512 EDU), vous taperez 32 dans les cases de Début et de Fin.

D'AUTRES UTILISATIONS DES VÉLOCITÉS ET DE DURÉES DE NOTE

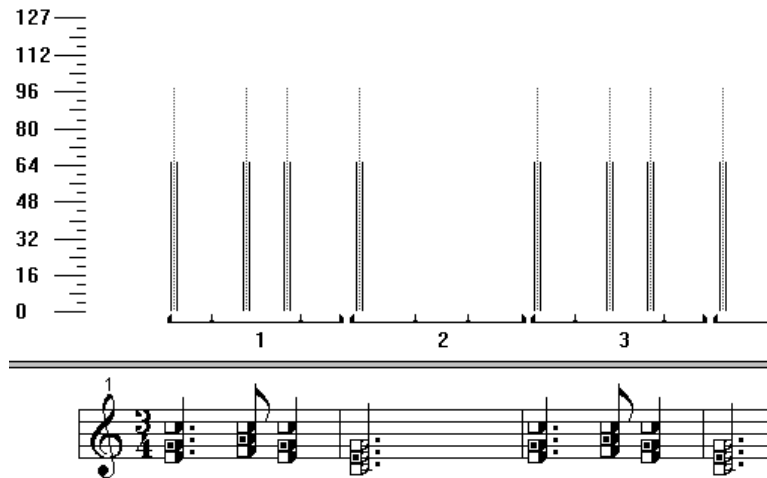
Vous pourrez également utiliser l'outil MIDI pour corriger certaines caractéristiques des sons de votre clavier MIDI. Par exemple, supposons que vous utilisiez un son de cordes possédant une attaque très lente, chaque note lue donne l'impression de sonner en retard. Vous résoudrez le problème avec l'outil MIDI : sélectionnez la portée entière, puis Durée de notes dans le menu outil MIDI, et choisissez Ajouter. Ici, en tapant un nombre négatif dans les cases de Début et de Fin, vous anticiperez l'entrée

Leçon 6 : Lecture

des cordes (et leur relâchement) pendant la lecture. Si vous avez tapé une valeur d'EDU adéquate (que vous pouvez calculer vous-même, en vous rappelant que -512 les anticiperait d'une croche entière), vous améliorerez la mise en place des cordes par rapport aux autres instruments.

De la même façon, vous pouvez décaler des notes pour qu'elle soient lues avec un léger retard. En dupliquant une portée, et en modifiant de cette façon la copie, vous pouvez créer d'intéressants effets d'écho - les notes de la portée d'origine sonneront en premier, suivie une fraction de seconde plus tard par les mêmes notes de la portée décalée.

Vous pouvez aussi utiliser l'outil MIDI pour accentuer une mélodie dans un enchaînement d'accords - pour faire ressortir une voix médiane. Une fois votre sélection faite, double-cliquez la région sélectionnée pour ouvrir la fenêtre de l'outil MIDI. En cliquant et **shift** cliquant (ou en entourant et **shift** entourant), vous pouvez ne sélectionner que les poignées des notes à modifier, quelque soient leurs positions dans les accords. Dans l'exemple "Silent Night", seules les poignées de la mélodie, la voix médiane, ont été sélectionnées.



Une fois que les notes adéquates ont été sélectionnées, choisissez Pourcentage d'altération dans le menu outil MIDI. Réglez toutes les valeurs de vélocité à 150% (par exemple) de leur valeur d'origine ; vous mettez ainsi en relief la mélodie par rapport aux autres voix. (Dans l'exemple ci-dessus, vous constaterez que les graphes de vélocité des notes sélectionnées sont 50% plus longs que les autres).

MODIFIER DES DONNÉES CONTINUES MIDI

Les Données continues sont affichées dans un format légèrement différent dans la fenêtre de l'outil MIDI. Au lieu de fines lignes verticales ou horizontales, vous voyez un large graphique foncé. Dans

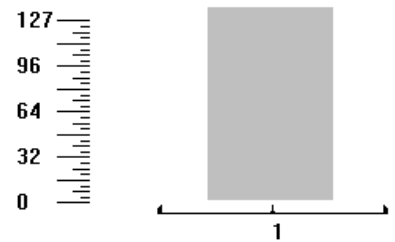
Leçon 6 : Lecture

cet exemple, essayez d'ajouter des pédales à ce passage. Ici, vous devez voir dans la fenêtre de l'outil MIDI, les deux premières mesures de la partition "Leçon 6a".

- **Choisissez Éditer les données continues dans le menu outil MIDI.** La boîte de dialogue Affichage des données continues apparaît, vous y sélectionnerez le contrôleur dont vous souhaitez éditer les données. La pédale forte, contrôleur 64, est sélectionnée par défaut. (Vous pourriez bien sûr en choisir un autre dans la liste déroulante).
- **Cliquez sur OK.** Vous revenez à la fenêtre de l'outil MIDI, dans laquelle l'affichage a changé. Une échelle de valeurs de contrôleur figure sur le côté gauche - ici, des valeurs de pédale forte - de 0 (pédale relevée) à 127 (pédale totalement enfoncée).

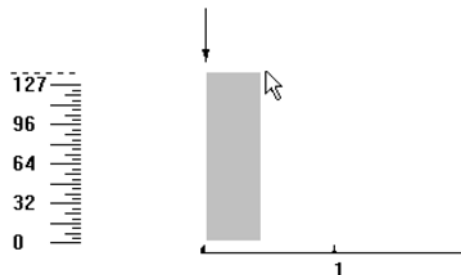
La valeur de pédale peut être modifiée graduellement (tout comme les valeurs de molette de hauteur). Vous avez enfoncé la pédale (valeur 127) ou vous l'avez relâchée (valeur 0). Pour l'instant, la fenêtre est vide, car la pédale n'a pas encore été utilisée ; sa valeur dans tout le morceau est de zéro.

Les pédales apparaîtront dans cette fenêtre sous la forme de barres verticales foncées. Dans l'exemple de droite, la pédale a été enfoncée juste après le deuxième temps, et relâchée après le quatrième temps.



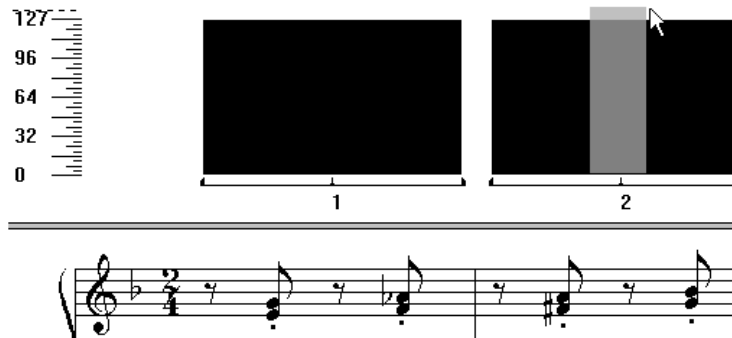
Notez aussi que les notes affichées n'ont plus de poignées. Ceci parce que les données de contrôleurs sont indépendantes des notes jouées, mais rien ne vous empêche d'enfoncer la pédale pendant une mesure de silences. Vous spécifierez donc le moment du message de "pédale enfoncée" (ou un autre contrôleur on/off, ou un changement de patch) en glissant sur une "tranche" de la zone graphique.

- **Glissez sur une petite "tranche" horizontale au début de la zone graphique, comme indiqué ci-dessous.** Souvenez-vous que le message de pédale démarrera au début de la région que vous sélectionnez, comme l'indique la flèche ci-dessous. La taille totale de la zone sélectionnée importe peu, le message de pédale sera inséré à l'extrémité gauche de votre sélection.



Leçon 6 : Lecture


- **Dans le menu outil MIDI, choisissez Mettre à.** La boîte de dialogue Mettre à apparaît. Souvenez-vous que pour créer le message “pédale enfoncée”, vous devez indiquer 127 comme valeur de pédale.
- **Tapez 127. Cliquez sur OK.** Le graphe devient grisé, parce que vous venez d’insérer un message “pédale enfoncée” sans aucun message “pédale relevée” correspondant. Votre clavier MIDI va donc croire que la pédale a été enfoncée pendant tous le morceau (notez qu’il y a un petit espace vertical dans la zone grise de chaque barre : cela ne signifie pas que la pédale a été relevée à cet endroit, cet espace est là pour vous indiquer la jonction de deux mesures consécutives).
Insérez maintenant un message de “pédale relevée”.
- **Glissez sur une petite région vers le milieu de la mesure 2, comme indiqué ci-après.** Souvenez-vous que le message “pédale relevée” correspondra au début de votre sélection.



- **Dans le menu outil MIDI, choisissez Mettre à. Cliquez sur OK.** Inutile de taper un nombre, la valeur par défaut était déjà de zéro.





Leçon 6 : Lecture

Vous revenez à la fenêtre, cliquez n'importe où dans la fenêtre Outil MIDI, sauf dans la zone graphique, pour supprimer l'indication de sélection. Notez que la barre représentant la pédale est maintenant plus courte :

- **Dans le menu outil MIDI, choisissez Lecture.** Vous entendez les effets de pédale.
- **Sélectionnez l'outil MIDI**  **dans la palette principale (Mac : cliquez sur Fermer).** Cliquer sur l'outil MIDI (ou un autre outil de la palette principale) ferme la fenêtre de l'outil MIDI (Mac : cliquez sur le bouton Fermer).

Vous venez de créer une indication complète de pédale, vous n'aurez pas besoin de le refaire dans les autres mesures devant contenir des indications similaires. Vous pouvez copier l'indication de pédale de la mesure 1 dans les autres mesures. Nous allons maintenant voir comment copier des données de l'outil MIDI.

SUPPRIMER OU COPIER DES DONNÉES DE L'OUTIL MIDI

Pour supprimer des modifications faites avec l'outil MIDI, sélectionnez les mesures concernées dans la partition, puis tapez  (Mac: ). Cette procédure ne supprime que le type de données sélectionnées à cet instant. En d'autres termes, si vous avez modifié les Vélocités et les Durées de notes, vous ne pouvez supprimer qu'un type de données à la fois : celui sélectionné dans le menu outil MIDI. De la même façon, si vous avez modifié les données de plusieurs contrôleurs, taper la touche  () ne supprime que le type de données sélectionnées à cet instant.

Vous pouvez aussi copier des modifications faites avec l'outil MIDI vers d'autres portées ou zones de la partition, de façon similaire à la copie de musique faite avec l'outil Sélection. Sélectionnez les mesures sources avec l'outil MIDI, et déplacez "l'image" des premières mesures source sélectionnées pour la superposer sur les premières mesures cibles. Les modifications effectuées sur les données

Leçon 6 : Lecture

MIDI capturées sont copiées dans la musique cible. Mais ici encore, cette procédure ne copie que le type de données sélectionné à cet instant.

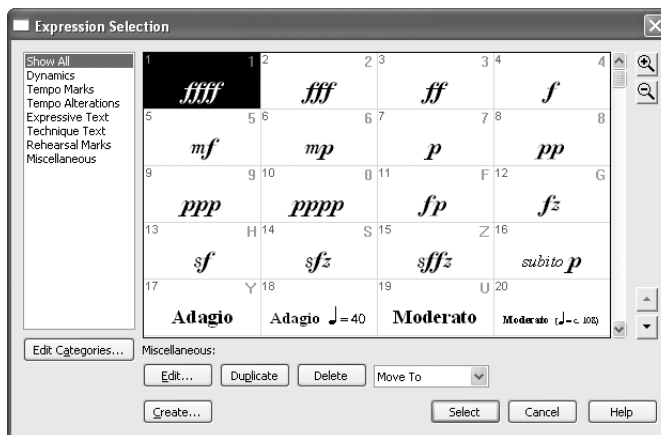
Dernière chose à propos des modifications faites avec l'outil MIDI : elles peuvent beaucoup augmenter la taille en kilo-octets de votre document, car Finale enregistre pour chaque note de la zone modifiée, sa vélocité, sa durée, ainsi que les autres données MIDI. Vous pouvez vite doubler la taille de votre document, si vous faites avec l'outil MIDI des modifications sur des zones assez étendues.

EXPRESSIONS : DÉFINIR POUR LA LECTURE

Finale possède d'excellentes aptitudes à l'interprétation des indications musicales d'une partition. Quand Finale rencontre un *f*, la musique est jouée plus fort. Quand il rencontre une indication de staccato, il joue la note plus courte. Mieux encore, vous pouvez créer des symboles ou des phrases de texte - qu'ils soient ou non des symboles musicaux standards - et définir leurs effets sur la lecture.

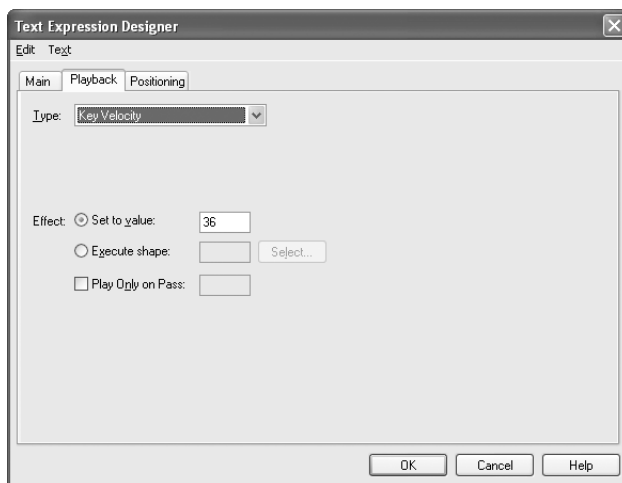
Vous allez commencer par faire quelques transformations dans le document "Leçon 6a". Ouvrez-le si ce n'est pas déjà fait.

- Cliquez sur l'outil Expression *mf*. Allez à la mesure 5.
- Double-cliquez sur la première note de la main gauche de la mesure 5. La boîte de dialogue Sélection d'Expression apparaît, elle contient les Expressions.
- Double-cliquez sur l'expression *o*. Vous avez inscrit le signe *o* dans la partition. Pour ajuster sa position, déplacez sa poignée.
- Double-cliquez sur la première note de la portée du bas de la mesure 7. La boîte de dialogue Sélection d'Expression apparaît.



Leçon 6 : Lecture

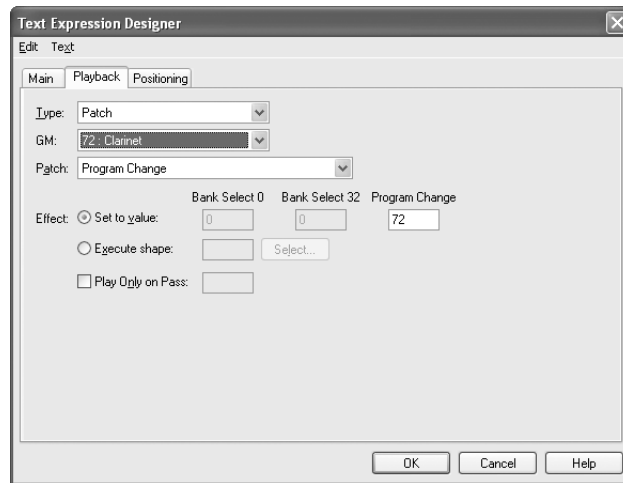
- **Double-cliquez sur le symbole *mf***: Ajustez la position de la nouvelle expression. Écoutons à présent le résultat.
- **Si le module de Contrôle de lecture n'est pas visible, sélectionnez-le dans le menu Fenêtre**.
- **Cliquez sur Lecture** ▶. Finale obéit aux indications de dynamique des mesures 5 et 7. Voyons maintenant pourquoi (cliquez sur Arrêt ■ pour arrêter la lecture).
- **Double-cliquez sur la poignée de l'indication *o* et cliquez sur modifier**. La boîte de dialogue Créateur d'expression texte apparaît (voir page suivante).
- **Cliquez sur l'onglet Lecture**. Les options de l'onglet Lecture montrent les choix de lecture MIDI pour cette indication.



Regardez la Définition de lecture de l'expression *o*. Vélocité est sélectionnée dans la liste déroulante de Type, et le nombre 36 figure dans la case de texte Donner la valeur. En d'autres termes, le Créateur a donné à cette expression *o* une valeur de vélocité de 36 (l'échelle des vélocités MIDI va de 0 [silence] à 127 [très fort]). Quand Finale rencontre l'expression *o*, il lira toutes les notes (assignées au canal MIDI de cet instrument) avec une vélocité (un volume) de 36 - et continuera ainsi, jusqu'à ce qu'il rencontre une autre indication de dynamique.

Parmi les autres variables MIDI que vous pouvez rattacher à une indication dans la partition, certaines peuvent être très utiles. Par exemple, en sélectionnant Patch dans la liste déroulante de Type, vous pourriez faire en sorte que la phrase "Prendre la clarinette" bascule la lecture de cette portée vers un son de clarinette à partir d'un son de saxophone. En créant l'expression, tapez le

numéro du patch de clarinette de votre clavier MIDI dans la case de texte de Changement de programme.




En sélectionnant Patch et en tapant un numéro de patch (dans la case de texte “Changement de Programme”), vous définissez pour la lecture l’Expression texte “Prendre la clarinette”.

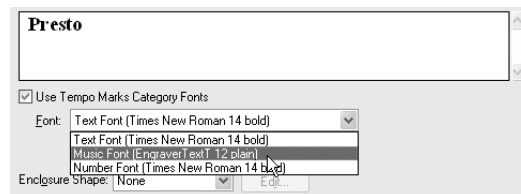
De la même façon, si vous créez une indication 8va, vous pourrez la définir pour qu’elle transpose la musique concernée une octave plus haut. Dans cette boîte de dialogue, vous choisirez Transposition dans la liste déroulante de Type et taperez 12 (12 demi-tons plus haut) dans la case de texte Donner la valeur. Notez que les notes inscrites ne sont pas transposées - seule leur lecture l’est. Notez aussi que Finale continuera à jouer la musique à l’octave jusqu’à ce qu’il rencontre une autre expression, comme loco, que vous aurez définie en tant que retour au registre normal de lecture (en choisissant Transposition et en tapant zéro (0) dans la case de texte Donner la valeur).

- **Cliquez sur Annuler pour revenir à la partition.** Pour être sûr d’avoir compris le concept, créez une nouvelle expression - une indication de tempo Presto.

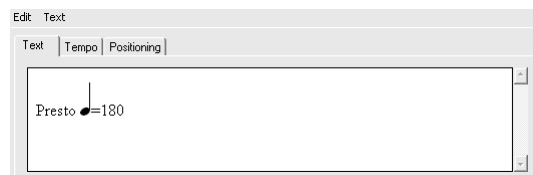
Leçon 6 : Lecture

CRÉER UNE INDICATION DE TEMPO INTELLIGENTE

- Cliquez sur l’outil Expression , et double-cliquez juste au-dessus du début de la mesure 4. La boîte de dialogue Sélection d’Expression apparaît. En explorant la liste, vous verrez que Presto, l’expression à créer, n’y figure pas.
- Cliquez sur la catégorie Indications de tempo dans la liste de gauche.
- Cliquez sur Créer. La boîte de dialogue Créateur d’expression apparaît, vous devez alors taper le texte de votre nouvelle indication. Notez qu’il n’est pas obligatoire de taper un texte rattaché à l’indication : vous pouvez très bien rattacher une définition pour la lecture à une indication invisible. (Mais vous verrez tout de même sa poignée sur la partition).
- Tapez Presto suivi de deux espaces. Ajoutons maintenant une indication de métronome.
- Dans le menu déroulant Police ci-dessous, choisissez Police musicale.



- Tapez “q” pour ajouter une noire puis ajoutez un espace.
- Saisissez “=180”. Vous pouvez mélanger plusieurs polices, tailles et styles dans une seule expression. La police du texte, de la musique et des nombres disponible ici est la même pour toutes les expressions de la catégorie Indications de tempo. Vous pouvez modifier cette police dans la boîte de dialogue Créateur de catégorie (menu Partition > Créateur de catégorie).



- Cliquez sur l’onglet lecture et dans le menu déroulant Type, choisissez Tempo. Dans la zone Mettre la valeur à, saisissez 180. Le nombre tapé ici indiquera des noires par minute. Vous pouvez bien sûr changer cette valeur rythmique de référence, en faisant un autre choix dans la liste déroulante située à droite de Tempo.

- **Cliquez sur OK puis sur Sélectionner pour revenir à la partition.** Écoutez maintenant le résultat consécutif au changement de tempo.
- **Choisissez Contrôles de lecture dans le menu Fenêtre.**
- **Cliquez sur Lecture.** Vous écoutez la partition telle que vous l’avez définie.

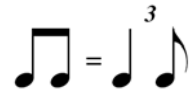
Pour spécifier l’emplacement d’une expression, utilisez les onglets Position de note et de mesure. Par exemple, pour aligner l’expression avec l’indication de mesure d’ouverture, cliquez sur l’onglet Position de mesure.

POUR UNE LECTURE QUI “SWINGUE”

Obtenir une lecture des croches en style “swing” est facile et rapide dans le module de Contrôle de lecture, mais il existe des outils plus puissants permettant de contrôler quand et comment faire “swinguer”.

Swing signifie que la deuxième croche de chaque paire (la partie faible du temps) est jouée comme la dernière croche d’un triolet, comme indiqué ci-contre.

En d’autres termes, elle est retardée (et la première croche est tenue plus longtemps). Retarder ou anticiper la lecture des notes en relation avec leur rythme écrit, est exactement la fonction de la commande Swing de l’outil Expression.




Vous pouvez utiliser la commande Swing pour retarder l’attaque de toutes les croches situées sur la partie faible des temps. Vous n’avez qu’à indiquer de combien il faut les retarder.

Si vous tapez 100 dans la case de texte Swing, votre lecture “swinguera”. Vous pouvez modifier ce nombre en fonction de la dose de swing désirée ; pour un tempo rapide, vous diminuerez probablement ce nombre (pour que les notes sonnent un peu plus comme des croches). Pour un tempo lent, vous augmenterez ce nombre pour renforcer l’effet de swing.

Si Human Playback Jazz ou Blues est appliqué, les réglages de swing sont effectués automatiquement. Ils sont grisés si le style ne contient pas de swing, comme dans les styles Classique ou Romantique.

- **Cliquez sur l’outil Expression mf , et double-cliquez au début de la mesure 4.** La boîte de dialogue Sélection d’expression apparaît.
- **Cliquez la catégorie Indications de Tempo dans la liste à gauche**
- **Cliquez sur la forme Swing - “deux croches égalent une noire plus une croche en triolet”.**
- **Cliquez sur Éditer.** La boîte de dialogue Créateur d’expression apparaît, et vous permet de modifier le symbole. Notez que vous n’êtes pas du tout obligé de rattacher un texte ou une forme visible - il est possible de rattacher une définition de lecture à une indication invisible (mais sa poignée sera visible sur la partition). L’option graphique doit déjà être sélectionnée.

Leçon 6 : Lecture

- **Cliquez sur l'onglet Lecture.** Finale affiche les options de lecture.
- **Dans la liste déroulante de Type, choisissez Swing. Dans la case de texte Donner la valeur, tapez 100 ou sélectionnez Standard dans le menu.** Ce nombre indique un pourcentage de swing. Vous pourriez augmenter le nombre et exagérer le swing, ou bien diminuer le nombre et donc la dose de swing.
- **Cliquez sur OK puis sur Sélectionner pour revenir à la partition.** Pour déplacer l'indication de Swing, déplacez sa poignée où (vous la supprimerez en cliquant sur sa poignée et en tapant ).
- **Cliquez sur Lecture ▶.** Le swing est bien là. Finale retarde légèrement la deuxième croche de chaque paire, exactement comme le ferait un musicien de jazz.

SYNCHRONISER FINALE À DE LA VIDÉO

Finale vous permet de créer un film en utilisant soit sa fenêtre Vidéo intégrée, soit un lecteur ou éditeur vidéo compatible-SMPTE. Si vous souhaitez synchroniser Finale avec un autre produit logiciel, il doit être capable de recevoir des MIDI Time Code, support utilisé par Finale pour envoyer des syncro SMPTE. Si vous décidez d'utiliser la fenêtre Vidéo intégrée de Finale, les vidéos devront être au format QuickTime (Mac & Windows) ou Windows Media (Windows). Pour lire des vidéos QuickTime dans Finale pour Windows, QuickTime (disponible en téléchargement gratuit sur www.apple.com) doit être installé. (Le fichier "Leçon 6b.mov" est au format QuickTime).

Finale offre des outils performants conçus spécialement pour créer de la vidéo. Par exemple, le tempo de votre partition Finale, ou d'une partie de votre partition, peut être modifié pour s'ajuster à une durée spécifique, ainsi la musique suivra parfaitement le cours du film. Aussi, pour vous aider, des indicateurs de "Temps" et de numéro de mesure peuvent être utilisés pour afficher le temps écoulé à une mesure donnée. Dans ce chapitre, vous verrez comment synchroniser Finale avec de la vidéo et utiliser les outils nécessaires pour composer une bande originale.

En préparation de ce tutorial, faites ce qui suit:

- **Ouvrez le fichier "Leçon 6b.mus" puis, dans le menu Fenêtre, choisissez Fenêtre Vidéo.**
- **Dans la Fenêtre Vidéo, cliquez sur Sélectionner, et ouvrez le fichier "Leçon 6b.mov".**
- **Cliquez sur l'icône haut parleur de la fenêtre Vidéo (à gauche du bouton Lecture) et mettez le volume au minimum.** Maintenant le son de la vidéo n'interfère pas avec celui de notre arrangement Finale.
- **Assurez vous que l'option "Synchroniser" est cochée.**

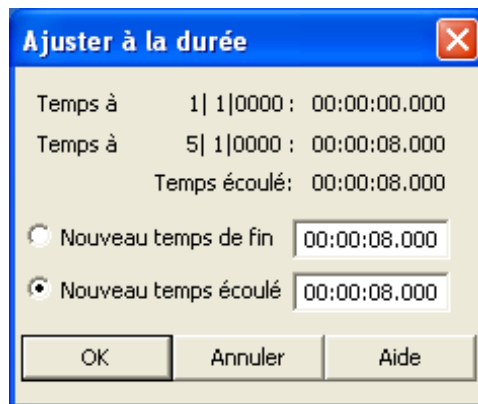
Notez que le temps est affiché dans la fenêtre vidéo et dans la barre de contrôle de lecture de Finale. Tant que l'option "Synchroniser" est cochée, la musique et la vidéo démarrent, s'arrêtent, reculent et avancent en même temps. Faites l'essai maintenant.

Leçon 6 : Lecture

Appuyez sur le bouton Lecture dans la palette de contrôle de lecture de Finale. La vidéo et la musique commencent. Continuez en regardant la vidéo jusqu'à ce que le parc d'attraction apparaisse. Vous remarquerez que le morceau de valse au piano démarre quelques secondes après l'affichage du parc.

Admettons que vous vouliez modifier la musique pour que le piano et le parc arrivent en même temps - une modification courante lorsque l'on travaille sur la bande son d'une vidéo. Pour ce faire, nous allons ajuster le tempo entre le début de la partition et la mesure 14.

- **Pour les utilisateurs Windows, dans le menu fenêtre, choisissez, la palette Outils Avancés. Cliquez sur l'Outil MIDI.**
- **Cliquez sur la mesure 13 de la portée du haut pour la sélectionner. Puis, maintenez la touche Maj et appuyez sur la touche Flèche Bas. Tout en maintenant la touche Maj appuyez maintenant sur la Flèche Gauche.** Toutes les mesures de 1 à 13 sont maintenant sélectionnées.
- **Dans le menu Outil MIDI, choisissez Tempo. puis toujours dans ce même menu cliquez sur Ajuster au Temps.** La boîte de dialogue Ajuster au Temps apparaît. Dans cette boîte, vous pouvez spécifier la durée de la région de musique sélectionnée et Finale ajustera le tempo en conséquence.



- **Dans 'Nouveau temps écoulé' (ou 'Nouveau temps de fin'), remplacer 41.736 par 39.456.** 'Nouveau temps de fin' fait référence à la fin de la région sélectionnée. 'Nouveau temps écoulé' fait référence à la durée entre le début et la fin de la région sélectionné. Du fait que la région sélectionnée commence au début du morceau, les deux temps donneront le même résultat.

Cliquez sur OK. Maintenant, si vous jouez la partition, le morceau de valse arrive au même moment que l'affichage du parc d'attraction - à 39.456 secondes du début.

Quand vous serez prêt à continuer

Leçon 6 : Lecture

Vous pouvez enregistrer les expressions dans une bibliothèque à part. Si vous le souhaitez, choisissez Enregistrer la bibliothèque dans le menu Fichier. Cliquez sur Expressions texte, cliquez sur OK, nommez la bibliothèque et cliquez sur Enregistrer. Si vous voulez ajouter cette expression à la bibliothèque que vous avez déjà créée, suivez la procédure détaillée à la fin de la leçon 3.

Fermez votre document, en l'enregistrant si vous le souhaitez.

POUR EN SAVOIR PLUS

Nous venons d'aborder plusieurs thèmes qui sont détaillés dans l'Aide, dans les chapitres suivants :

CRESCENDO/DECRESCENDO

DYNAMIQUES

EXPRESSIONS

VÉLOCITÉ

CANAUX MIDI

LECTURE

DÉBUT ET FIN DE NOTE

SWING

Leçon 7 : Tablatures de guitare et instruments à frette

Finale offre des fonctions pour la notation de guitare et autres instruments à manche. Dans ce chapitre vous allez apprendre à créer une partition avec tablature, à éditer les portées de tablature, entrer des bendings, des glissements, des hammer-ons, des pull-offs, et même entrer de la musique dans votre partition avec une guitare MIDI. Si vous ne comptez pas noter pour la guitare (ou un autre instrument à manche), vous pouvez passer directement au chapitre suivant.

CRÉER UNE TABLATURE DE GUITARE

Commençons par créer une nouvelle partition contenant une portée standard et une portée de tablature. Pour cela, utilisons le Créateur de partition.



- **Cliquez dans le menu Fichier, choisissez Nouveau, puis sélectionnez Avec le Créateur de partition.** Vous voyez maintenant la première page du Créateur de partition.
- **Cliquez sur Suivant.** Nous paramétrons les portées de notre partition manuellement. Dans le futur vous pourrez sélectionner des partitions de guitare prédéfinies et styles de partition ici.
- **Dans la colonne de gauche, cliquez sur la catégorie Instruments à manche.** Une liste d'instruments à cordes apparaît dans la seconde colonne.
- **Dans la seconde colonne, cliquez sur Guitare puis cliquez sur le bouton Ajouter.** "Guitare" apparaît dans la troisième colonne.
- **Dans la seconde colonne, cliquez sur Guitare [Tab] puis cliquez le bouton Ajouter.** Maintenant, "Guitare" et "Guitare [Tab]" apparaissent dans la troisième colonne.
- **Cliquez sur Suivant.** Dans la page d'information de la partition l'assistant vous demande quelques informations de base.
- **Saisissez "Guitare avec tablature".**
- **Cliquez dans la zone "Compositeur" et saisissez votre nom.**
- **Cliquez sur Suivant.** La page de paramétrage de la partition apparaît. Ici l'assistant vous demande de spécifier l'indication de mesure et la tonalité. Nous ne modifions aucun paramètre pour le moment. L'assistant vous demande de spécifier un tempo, une mesure de levée et la police de musique par défaut. De nouveau, nous pouvons laisser ces réglages tels quels.
- **Cliquez sur Terminer.** La partition s'ouvre avec une portée standard au-dessus d'une portée de tablature. Vous pouvez maintenant commencer à entrer votre musique.

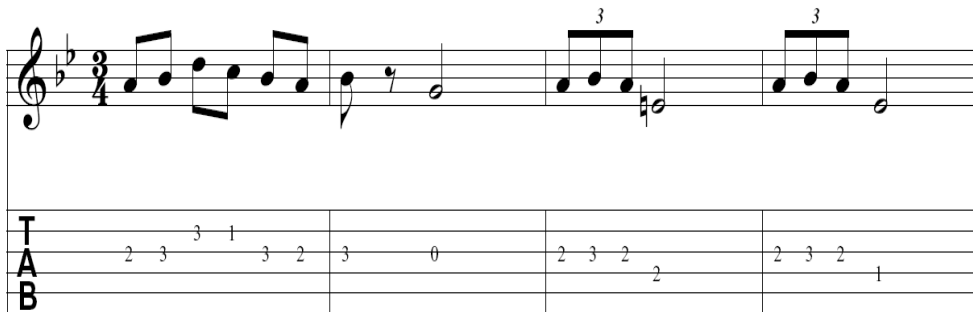
La partition que vous venez de créer est déjà réglée pour prendre en compte la transposition standard de guitare qui sonne une octave en-dessous. Apprenons maintenant à entrer de la musique dans une partition de guitare.

Leçon 7 : Tablatures de guitare

COPIER DE LA MUSIQUE VERS ET DEPUIS UNE TABLATURE

Il existe plusieurs façons d'entrer de la musique dans une tablature. La plus simple consiste à copier de la musique directement d'une portée standard dans une tablature. Pour illustrer cela, commençons avec une partition contenant déjà de la musique en notation standard.

- **Ouvrez le document appelé "Leçon 7"**. Une partition appelée "Danse espagnole No. 2" apparaît. Les huit premières mesures contiennent de la notation standard, mais pas de tablature. Voici comment créer une tablature à partir de musique existant en notation standard.
- **Cliquez sur l'outil Sélection** .
- **Cliquez sur la première mesure pour qu'elle soit en contraste**.
- **Appuyez sur la touche  et cliquez sur la mesure 4**. Les mesures une à quatre doivent maintenant être en contraste.
- **Faites glisser la région en contraste sur la tablature et relâchez le bouton de la souris**. Vous devriez voir maintenant la boîte de dialogue Frette inférieure. Nous aborderons bientôt cette boîte de dialogue.
- **Cliquez sur OK**. Les quatre premières mesures de musique sont maintenant traduites en tablature, comme la ligne mélodique de l'exemple ci-dessous.




The image shows a musical staff in 3/4 time with a key signature of one flat (B-flat). The first four measures are shown in standard notation. Below the staff is a guitar tablature with three lines labeled T (Treble), A (Middle), and B (Bass). The tablature for the first four measures is as follows:

	2 3	3 1	3 2
		3 0	
		2 3 2	2
			2 3 2 1

Dans ce cas, les numéros de frette représentent la hauteur jouée sur la frette la plus basse possible en accordage standard de guitare.

Supposons maintenant que vous vouliez positionner la tablature plus haut sur le manche. Voici comment spécifier la frette inférieure pour n'importe quelle musique copiée depuis une portée standard vers une tablature. L'outil Sélection toujours être sélectionné.

- **Cliquez sur la mesure 5 pour qu'elle soit en contraste**.
- **Appuyez sur la touche  et cliquez sur la mesure 8**. Les mesures cinq à huit doivent maintenant être en contraste.


Leçon 7 : Tablatures de guitare

- **Faites glisser la région en contraste sur la tablature.** Vous devriez voir maintenant la boîte de dialogue Frette inférieure.
- **Pour Spécifier la frette inférieure, entrez “5”.** Nous supposons que vous voulez placer tous les nombres au-dessus de la 5e frette.
- **Cliquez sur OK.** La tablature a maintenant toutes ses notes placées au-dessus de la 5e frette.

Cette capacité à copier de la musique d’une notation standard en tablature, et à spécifier une frette inférieure, peut être appliquée à de plus petites zones de la partition et en ne sélectionnant qu’une partie de la mesure. Pour faire cela, cliquez et sélectionnez une région incluant une ou des mesures partielles.

Pour régler la frette inférieure d’une tablature entière, cliquez sur l’outil Portée, double-cliquez sur la tablature, puis cliquez sur le bouton Sélection situé en bas. Entrez une valeur pour Frette inférieure par défaut, puis cliquez sur OK pour revenir à la partition.

En plus de pouvoir traduire la notation standard directement en tablature, vous pouvez également copier la tablature directement dans une portée en notation standard. Nous utiliserons la seconde moitié de “Danse espagnole No. 2” pour montrer cela. Dans cet exemple, la tablature est déjà entrée pour vous.

- **Avec l’outil Sélection activée, cliquez sur la mesure 9 de la tablature.**
- **Appuyez sur la touche  et cliquez sur la mesure 16 de la tablature.** Les mesures neuf à seize doivent maintenant être en contraste.
- **Faites glisser la région en contraste sur la portée standard.** Les mesures neuf à seize sont traduites directement en notation standard. Vous devriez maintenant avoir la notation de la ligne mélodique comme dans l’exemple suivant (qui commence à la mesure 9).

The image shows a musical notation example. At the top is a standard musical staff with a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). It contains a 9-measure excerpt. The first measure is marked with a '9' above it. The second measure has a '3' above it. The third measure has a '3' above it. The fourth measure has a '3' above it. The fifth measure has a '3' above it. The sixth measure has a '3' above it. The seventh measure has a '3' above it. The eighth measure has a '3' above it. The ninth measure has a '3' above it. The tenth measure has a '3' above it. The eleventh measure has a '3' above it. The twelfth measure has a '3' above it. The thirteenth measure has a '3' above it. The fourteenth measure has a '3' above it. The fifteenth measure has a '3' above it. The sixteenth measure has a '3' above it. Below the standard staff is a guitar tablature staff with six lines. The fret numbers are: 2-3-3-1-3-2-3-0-2-3-2-0-2-3-2-0.








En plus de changer la frette inférieure lorsque vous copiez, vous pouvez également le faire pour n’importe quelle région de la tablature avec l’outil Sélection. Pour faire cela, mettez en contraste une région de la portée en tablature. Puis choisissez Utilitaires > Modifier > Frette inférieure. Entrez la nouvelle frette inférieure et cliquez sur OK pour appliquer vos changements et revenir à la partition.

Leçon 7 : Tablatures de guitare







CHANGER LA CORDE ET LE NUMÉRO DE FRETTE

Vous pouvez éditer les numéros de tablature et les déplacer manuellement entre les cordes avec l'outil Entrée simple. Cette méthode offre davantage de contrôle sur le mouvement des doigtés simples et non-contigus.

Si vous regardez la mesure cinq de la portée en tablature, vous verrez que la quatrième note est jouée sur la cinquième frette de la quatrième corde. Il serait plus facile de préciser le doigté de ce passage si cette note était placée sur la dixième frette de la cinquième corde. L'outil Entrée simple permet d'effectuer facilement cette tâche.

- Cliquez sur l'outil Entrée simple .
- Tout en appuyant sur  (Mac: ) , et dans la cinquième mesure, cliquez sur le “5” de la quatrième corde et faites-le glisser sur la cinquième corde. Le doigté se trouve sur la nouvelle frette et la nouvelle corde, et le numéro été modifié. Vous pouvez également utiliser les flèches haut  et bas  pour déplacer les numéros de tablature sélectionnés entre les cordes, ou les flèches gauche  et droite  pour déplacer horizontalement la sélection entre les numéros de frette.

Vous pouvez également changer facilement le numéro de frette. L'outil Entrée simple doit toujours être sélectionné.

- Tout en appuyant sur  (Mac: ) , cliquez sur n'importe quel numéro de frette dans la tablature. Le numéro de tablature change de couleur pour indiquer qu'il est sélectionné.
- Sur le pavé numérique (ou en appuyant sur  -  , ou sur Mac,  - ), tapez un nouveau numéro. Vous pouvez maintenant utiliser le pavé numérique pour entrer n'importe quel nombre de un ou deux chiffres.
- Appuyez sur la touche “+” ou “-” pour incrémenter ou décrémenter le numéro de frette. Souvenez-vous que lorsque vous changez le numéro de frette, vous modifiez réellement sa hauteur. Pour être sûr que la notation standard représente précisément la tablature, faites glisser celle-ci sur la portée en notation standard avec l'outil Sélection.











Pour entrer une tablature de luth ou d'autre instrument dont l'accordage n'est pas conforme, utilisez le Créateur de partition ou appliquez un Style de portée. Vous trouverez des informations sur l'entrée d'un Style de portée au chapitre 5 de ce livre.

ENTRER DIRECTEMENT DANS UNE PORTÉE EN TABLATURE






En plus de pouvoir copier depuis une portée en notation standard, vous pouvez également entrer directement de la musique dans une tablature. Ceci est pratique lorsque vous ne travaillez que sur une tablature ou que vous connaissez déjà la tablature et non la notation standard. Nous allons continuer à

Leçon 7 : Tablatures de guitare


















utiliser le même fichier pour décrire comment faire cela, tout d'abord en entrant une tablature avec votre souris, puis avec votre clavier d'ordinateur.

- **Cliquez sur l'outil Sélection**  **puis mettez les deux premières mesures de la tablature en contraste.** Les mesures 1 et 2 de la tablature doivent être en contraste.
- **Appuyez sur Retour arrière**  (Mac: ) **pour retirer la notation en tablature existant dans ces premières mesures.** Vous devez maintenant voir la notation standard au-dessus d'une tablature vide pour les deux premières mesures.
- **Cliquez sur l'outil Entrée simple** . Vous pouvez maintenant commencer à entrer manuellement dans la tablature. Pour l'instant, nous allons entrer une tablature pour les notes qui existent dans la portée en notation standard. Plus tard, vous pourrez utiliser cette procédure pour entrer dans une partition ne contenant qu'une tablature.
- **Cliquez sur l'outil Croche**  **dans la palette Entrée simple.** Vous devez choisir la valeur rythmique de la première entrée pour que Finale connaisse sa durée, et sache comment espacer correctement chaque numéro de frette.
- **Cliquez dans la tablature sur la troisième corde (Sol) directement en-dessous de la première note du morceau.** Un "0" apparaît. Lorsque vous cliquez directement dans une tablature, vous verrez tout d'abord un "0".
- **Appuyez sur 2 du pavé numérique (ou en appuyant sur -, ou sur Mac, -, appuyez sur 2).** Le "0" se change en "2".
- **Cliquez dans la tablature sur la troisième corde directement en-dessous de la seconde note du morceau.** Un "0" apparaît sur la corde de sol.
- **Appuyez sur 3 du pavé numérique.** Le second numéro de frette se change en 3. Vous pouvez utiliser cette méthode : cliquez d'abord sur la durée rythmique, cliquez sur la corde pour taper le numéro de frette pour créer toute votre notation de tablature. Mais vous pouvez également entrer rapidement une tablature sans utiliser la souris avec le curseur Entrée simple.
- **Appuyez sur la flèche droite** . Le curseur est maintenant actif sur le deuxième temps de la première mesure.

Utilisez les flèches haut et bas pour déplacer un numéro de frette d'une corde à l'autre. Le numéro change pour indiquer la même hauteur sur la nouvelle corde.

Si vous n'avez pas de pavé numérique, appuyez sur  pour ajouter un 0 à la hauteur du curseur, puis appuyez sur - (Mac -) et tapez le numéro.

Leçon 7 : Tablatures de guitare

- **Sur votre clavier AZERTY, tapez 2.** Remarquez que le curseur se déplace sur la deuxième corde (si). Utilisez les nombres de 1 à 6 de votre clavier AZERTY pour spécifier la corde du numéro de frette que vous allez entrer. 1 est la corde du haut, 6 celle du bas.
- **Appuyez sur 3 du pavé numérique.** Finale place un “3” sur la corde de si et le curseur se déplace vers la droite (utilisateurs de Notebook, lisez l’astuce sur la gauche).
- **Appuyez sur 1 du pavé numérique.** Finale place un “1” sur la même corde. Supposons que nous voulions ajouter une autre note en-dessous du “1” sur le second temps.
- **Appuyez sur  (Mac : ) et tapez 4 sur le clavier AZERTY.** Finale ajoute un “0” sur la quatrième corde en-dessous du numéro de frette que vous venez d’entrer.
- **Appuyez sur  (Mac : ) et tapez sur 3 du pavé numérique (ou  -  (Mac :  - ) 3).** Le “0” se change en “3”. Vous pouvez utiliser les deux dernières étapes à n’importe quel moment, en entrant d’abord la corde puis le numéro de frette pour créer des accords. Vous pouvez également utiliser les flèches haut et bas pour spécifier la corde d’un numéro de frette supplémentaire puis appuyer sur  (Mac : ) et sur ) pour ajouter une note sur la corde affichée au niveau du curseur. Appuyez ensuite sur  (Mac : ) et tapez le numéro désiré sur le pavé numérique.
- **Appuyez sur  pour retirer le numéro de frette en trop.** Finissons maintenant la mesure.
- **Sur le clavier AZERTY, tapez 3 pour spécifier la corde de sol, puis tapez 3 et 2 sur le pavé numérique.** Vous avez complété la tablature de la première mesure. Le curseur devrait apparaître au début de la mesure 2. Remarquez que vous pouvez toujours appuyer sur la flèche gauche  pour sélectionner le numéro de frette que vous venez d’entrer, tapez un nouveau numéro sur le pavé pour remplacer l’ancien, puis appuyez sur la flèche droite  pour continuer à entrer.
- **Tapez sur 3 du pavé pour entrer le premier numéro de frette dans la mesure 2.** Nous allons maintenant entrer un silence.
- **Appuyez sur .** Finale ajoute un silence ‘à la fin’ du temps 1. Comme les silences ne sont en général pas affichés dans les tablatures, le silence est masqué. Il apparaîtra de façon voilée dans la partition et ne sera pas imprimé. Ajoutons maintenant une blanche sur le second temps.



Pour voir une liste des raccourcis clavier Entrée simple dans le menu Entrée simple, choisissez Commandes de tablature.

Reportez-vous à la Leçon 1a pour des informations sur l’entrée de notation standard avec le curseur Entrée simple.

Leçon 7 : Tablatures de guitare

- Appuyez sur **ctrl**, **alt** et **shift** (Mac : **control**, **⌘** et **shift**) puis, sur le clavier AZERTY, tapez **6**. Remarquez que la note sur le curseur se change en blanche. Le numéro de frette suivant est sur la même corde, nous pouvons donc tout simplement le taper.
- Appuyez sur **Enter**. Finale place un 0 sur la corde. Vous auriez aussi pu taper sur la touche 0 du pavé numérique. Les mesures 1 et 2 sont maintenant complètes.

Au lieu de taper la corde et le numéro de frette, vous pouvez aussi utiliser une machine MIDI pour entrer une tablature avec le curseur Entrée simple. Tout d'abord, vérifiez que Utiliser le clavier MIDI en entrée est

coché dans le menu Entrée simple. Puis, avec le curseur actif, choisissez la durée rythmique (**ctrl**, **alt** et **shift** (Mac : **control**, **option** et **shift**)) et le numéro sur le clavier AZERTY) puis jouez la note. Finale place le numéro de frette sur la corde appropriée.




Il existe de nombreux autres raccourcis clavier que vous pouvez utiliser pour entrer des tablatures avec le curseur Entrée simple. Pour une liste complète, choisissez Commandes de tablature dans le menu Entrée simple.



The image shows a musical staff with a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The melody consists of eighth notes: G4, A4, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4. Below the staff is a guitar tablature with six strings. The fret numbers are: 2-3-3-1-3-2-3-0. The final note is an open string (0) on the 6th string.

ENTRER DES GLISSEMENTS, DES BENDINGS ET DES TRÉMOLOS

Vous pouvez entrer ces éléments courants de la notation en tablature dans votre partition en utilisant l'outil Lignes avancées. Comme ces éléments apparaissent à la fois en notation standard et en tablature, nous commençons par les entrer dans la portée standard puis nous les copions dans la tablature. Ouvrez "Blues Scale" de la Leçon 7a.

- Cliquez sur l'outil Lignes avancées .
- Cliquez sur l'outil Glissement de tablature  dans la palette Lignes avancées.
- Double-cliquez sur la première note de la gamme. Une ligne s'étend automatiquement entre La et Do. Cliquez sur les poignées pour éditer manuellement les extrémités de la ligne, si nécessaire.
- Cliquez sur l'outil Courbe de bending  dans la palette Lignes avancées. Nous allons maintenant entrer un bending et un relâchement entre le troisième temps de la seconde mesure et les premiers temps de la troisième mesure.




The image shows a musical staff with two notes: G4 and A4. A slur is drawn over both notes. A bending curve is drawn over the A4 note, starting from the note and curving upwards and then back down to the note's original pitch.

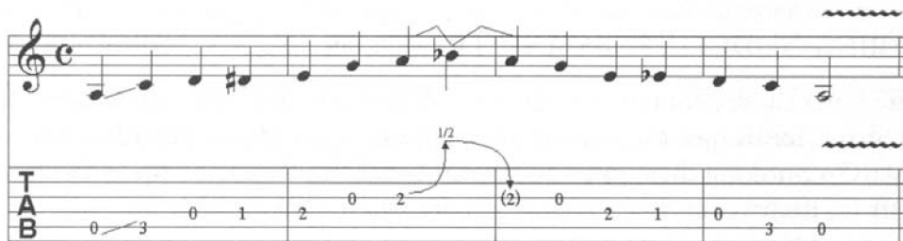
Leçon 7 : Tablatures de guitare

- **Double-cliquez sur le La situé au troisième temps de la seconde mesure.** Vous devriez maintenant voir une courbe de bending allant du La au Si bémol.
- **Double-cliquez sur le Si bémol situé au dernier temps de la seconde mesure.** Vous devriez maintenant voir une courbe de bending allant du Si bémol au La de la troisième mesure.
- **Cliquez sur l'outil Extension de trille ~.** Nous allons utiliser cet outil pour ajouter un trémolo sur la dernière note.
- **Au-dessus de la dernière note, double-cliquez et faites glisser une indication de trémolo.** Votre portée en notation standard devrait maintenant avoir l'apparence suivante.




Utilisez des méta-outils pré-réglés pour entrer rapidement des Lignes avancées dans une tablature. Par exemple, appuyez sur B et cliquez sur un numéro de frette pour entrer un bending, N pour une courbe de bending courte, ou appuyez sur E, cliquez et faites glisser pour un trémolo.



- Cliquez sur l'outil Sélection .
- Cliquez à gauche de la portée en notation standard pour la mettre entièrement en contraste.
- Faites glisser la zone en contraste sur la tablature.
- Dans la boîte de dialogue Frette inférieure tapez "0".
- Cliquez sur OK. Les notes sont converties en numéros de tablature et les indications sont traduites correctement pour la notation en tablature. Les courbes de bending sont converties en lignes de bending et de relâchement.







Vous remarquerez que la dernière note est traduite sur la corde de La à vide. Déplaçons cela sur la corde de Mi pour le trémolo.

- Cliquez sur l'outil Entrée simple .
- Tout en appuyant sur  (Mac: ), cliquez sur la dernière note pour qu'elle soit sélectionnée.


Leçon 7 : Tablatures de guitare

- **Appuyez sur la flèche bas**  **pour la déplacer sur la sixième corde.** Le trémolo peut maintenant être joué.

Admettons maintenant que nous voulons ajouter un bending d'un 1/4 de ton sur l'avant-dernière note.

- **Cliquez sur l'outil Lignes avancées** .
- **Cliquez sur l'outil Bending** .
- **Sur l'avant-dernier numéro de frette (3), appuyez sur**  (Mac: ) **et double-cliquez.** Vous devriez maintenant voir une courbe avec une flèche vers le haut et "1/4" indiquant un bending d'un quart de ton. Remarquez que vous pouvez également entrer des bendings de guitare dans une tablature en double-cliquant simplement sur le premier des deux numéros de frette. Finale attache même le texte approprié en se basant sur la différence de hauteur entre les numéros de frette.





Nous allons maintenant ajouter une indication de bending dans la portée standard sur l'avant-dernière note.

- **Cliquez sur l'outil Phrasé**  **dans la palette Lignes avancées.**
- **Double-cliquez sur l'avant-dernière note (Do) dans la portée en notation standard.**
- **Cliquez et faites glisser les poignées pour éditer le phrasé.** Vous pouvez utiliser les poignées du phrasé pour créer une petite courbe à droite de la note.

Pour une information complète sur l'entrée des Lignes avancées, voir dans l'Aide à l'outil Lignes avancées.

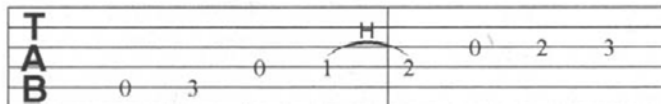
HAMMER-ONS, PULL-OFFS ET AUTRES INDICATIONS

Nous allons continuer à utiliser la partition "Blues Scale" pour expliquer comment entrer des hammer-ons et des pull-offs. Cette méthode peut aussi être utilisée pour entrer d'autres indications. L'outil Lignes avancées devrait toujours être sélectionné.

- **Cliquez sur l'outil Phrasé**  **dans la palette Lignes avancées.**
- **Dans la tablature, double-cliquez sur le "1" sur le dernier temps de la première mesure.** Vous devriez voir un phrasé entre le dernier temps de la première mesure et le premier temps de la seconde mesure.
- **Tout en appuyant sur**  (Mac: ) **, cliquez sur l'outil Ligne personnalisée** .
- **Descendez jusqu'à trouver la forme H et cliquez dessus pour la mettre en contraste. Il y a plusieurs jeux (H, P,B et R) de ces indications dans différents styles et polices.** Pour plus de détails, choisissez en un et cliquez sur Modifier. Puis cliquez sur OK pour revenir à la boîte de dialogue 'Sélection de ligne avancée'.

Leçon 7 : Tablatures de guitare

- Cliquez sur **Sélection**.
- Double-cliquez sur le “1” sur le dernier temps de la première mesure et faites glisser par dessus la barre de mesure jusqu’au premier temps de la mesure suivante. Rappelez-vous que la direction de la liaison et la police du “H” dépendent des options choisies dans la boîte de dialogue ‘Sélection de ligne avancée’, et peut ne pas correspondre à l’image ci-dessous.



Vous pouvez utiliser les flèches pour ajuster avec précision. Pour entrer un pull-off, suivez les mêmes étapes, mais choisissez la forme “P” dans la boîte de dialogue Ligne personnalisée.

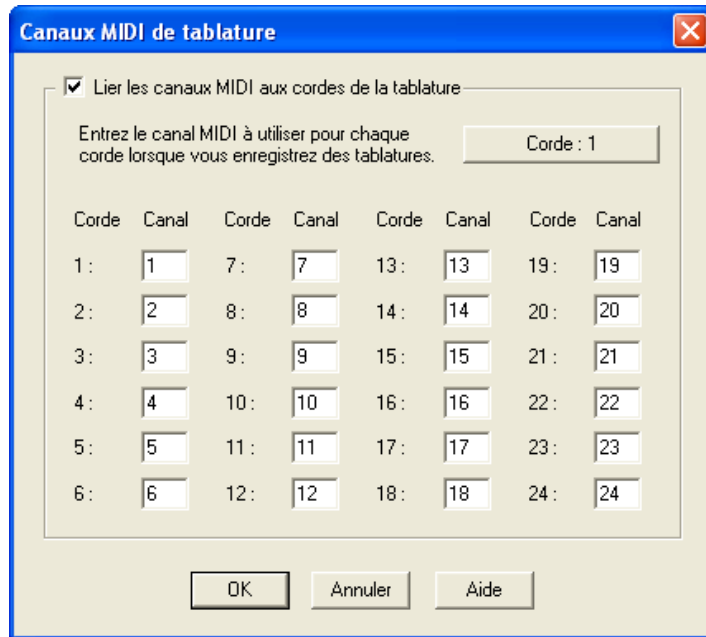
Utilisez la méthode ci-dessus pour entrer des indications d’interprétation utilisées couramment pour les instruments à manche. Dans la fenêtre Sélection de ligne avancée, vous trouverez des formes pour les bendings (B), les relâchements (R), les mutes de la paume (P.M.), les harmoniques (A.H. et P.H.), les pickings et autres.

ENTRÉE AVEC UNE GUITARE MIDI (PARTIE OPTIONNELLE)

Vous pouvez utiliser une guitare MIDI pour entrer de la musique dans votre partition, tout comme vous le feriez avec un clavier MIDI et l’outil HyperScribe. Finale peut même enregistrer la corde que vous utilisez pour chaque hauteur lorsque vous entrez directement dans une tablature. Voici comment utiliser une guitare MIDI pour l’entrée.

- **Tout d’abord, connectez une interface guitare-MIDI avec votre ordinateur.** Afin de pouvoir communiquer les hauteurs de votre guitare vers Finale, vous devez avoir une interface entre la guitare et l’ordinateur. Cette interface est utilisée pour convertir les hauteurs que vous jouez en informations MIDI. Elle se connecte à votre ordinateur comme un clavier MIDI. Une Roland GR-33 a été utilisée pour la préparation de cette leçon, bien que n’importe quelle interface de ce genre peut convenir. Reportez-vous au manuel de l’interface pour des instructions spécifiques de réglage.
- **Coordonnez les canaux MIDI et les cordes de votre guitare. Dans le menu MIDI, choisissez Canaux MIDI de tablature.** La boîte de dialogue Canaux MIDI de tablature apparaît.


Leçon 7 : Tablatures de guitare



Les données MIDI de chaque corde de la guitare MIDI atteignent Finale sur son propre canal MIDI. Afin d'organiser correctement cette information, vous devez indiquer à Finale le canal MIDI assigné à chaque corde. Dans cette boîte de dialogue, entrez le canal pour chaque corde tel qu'il est défini dans votre interface guitare-MIDI et cliquez sur OK. Consultez le manuel de votre interface pour savoir comment assigner des cordes à des canaux MIDI, ou voir le canal MIDI couramment sélectionné pour chaque corde.

- **Cliquez dans le menu MIDI et choisissez Configuration MIDI (puis, si vous êtes sous Windows, cliquez sur le bouton Avancé pour agrandir la partie inférieure).** En bas à gauche de la boîte de dialogue, vous voyez un réglage Latence MIDI In. Il existe toujours un léger retard entre le moment où une corde de guitare est pincée et celui où l'information MIDI atteint Finale. Finale peut compenser ce retard en anticipant le temps lors d'une séance HyperScribe.
- **Après Latence MIDI In, entrez "25".** Ce n'est qu'une première évaluation. Vous devrez sans doute faire des ajustements selon l'interface guitare-MIDI que vous utilisez et vos propres habitudes d'interprétation. Essayez une valeur entre 25 et 150ms.
- **Cliquez sur OK.**

Leçon 7 : Tablatures de guitare

- **Créez une nouvelle partition contenant une portée standard et une tablature avec le Créateur de partition.** Suivez les instructions au début de ce chapitre pour faire cela. Nous allons utiliser cette partition pour expliquer l'entrée avec une guitare MIDI.
- **Dans le menu MIDI, choisissez Métronome et battement.** La boîte de dialogue Métronome et battement apparaît.
- **Pour Métronome et battement, choisissez Pendant l'enregistrement.**
- **Pour Source, choisissez Note MIDI.**
- **Pour Mesures, choisissez 2.**
- **Cliquez sur OK.** Vous venez de dire à Finale qu'un battement de 2 mesures doit être utilisé avant l'enregistrement, et qu'un métronome doit être utilisé durant l'enregistrement. Nous allons maintenant dire à Finale qu'il fournira le tempo.
- **Cliquez sur l'outil HyperScribe .** Un nouveau menu du même nom apparaît dans la barre de menu.
- **Dans le menu HyperScribe, choisissez Source de la pulsation, puis Lecture et/ou clic.** Vos réglages par défaut devraient être une pulsation à la noire et un tempo de 96.
- **Pour Signal de départ, cliquez sur le menu déroulant (Mac : pop-up menu) et choisissez Toute donnée MIDI.** Ce réglage indique à Finale d'utiliser n'importe quel type de donnée MIDI comme indication pour lancer le battement. Remarquez également que vous pouvez accéder à la boîte de dialogue Métronome et battement depuis ici. Pour plus de détails, voir l'Aide à [BOÎTE DE DIALOGUE MÉTRONOME ET BATTEMENT](#).
- **Cliquez sur OK.** Finale est maintenant prêt à fournir un clic de métronome.
- **Dans le menu HyperScribe, choisissez Mode d'enregistrement. Vérifiez que Enregistrer dans une seule portée est sélectionné.** Pour cet exemple, nous n'allons enregistrer que dans la tablature.
- **Cliquez dans la première mesure de la tablature.** Un cadre entoure la mesure sur laquelle vous avez cliqué, indiquant que Finale est prêt à commencer. Il attend que vous envoyiez un signal puisque nous avons réglé le Signal de départ sur Toute donnée MIDI.
- **Jouez une note sur votre guitare MIDI.** Finale commence le métronome, et vous donne deux mesures complètes pour vous imprégner du tempo avant de commencer à enregistrer. Si vous n'avez pas de métronome, consultez la partie appelée CONFIGURATION DE VOTRE SYSTÈME MIDI dans les [CHAPITRES D'INSTALLATION](#) plus haut dans ce livre. Vous pouvez également consulter l'Aide à [BOÎTE DE DIALOGUE CONFIGURATION MIDI](#).
- **À la fin de la seconde mesure de battement, jouez une gamme de Do sur deux octaves, à la noire, en commençant sur le Do du milieu, comme montré ci-dessous.**


Leçon 7 : Tablatures de guitare

The image shows a musical staff in treble clef with a common time signature (C). The melody consists of quarter notes: C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4, C5, D5, E5, F5, G5, A5, B5, C6. Below the staff is a guitar tablature with six strings. The fret numbers are: 3-0-2-3 for the first measure, 0-2-0-1 for the second, 3-0-1-3 for the third, and 5-7-8 for the fourth. The strings are numbered 1 to 6 from top to bottom.

Lorsque vous jouez chaque mesure, les numéros apparaissent compressés ; ce n'est que lorsque vous avez complètement rempli une mesure (et êtes passé à la suivante) que la notation correcte apparaît.

- **Lorsque vous avez fini, cliquez avec le bouton de la souris n'importe où sur l'écran.** Le cadre d'édition disparaît. Regardez ce qu'a fait Finale : il devrait y avoir une gamme de Do dans la tablature avec les mêmes numéros de frette que ceux que vous avez joués. Si ce n'est pas le cas, essayez un tempo plus lent dans la boîte de dialogue Métronome et battement, ou changez la valeur Latence MIDI In dans la boîte de dialogue Configuration MIDI.

Nous allons maintenant copier la tablature que vous venez d'entrer dans la portée en notation standard.

- **Cliquez sur l'outil Sélection** .
- **Mettez en contraste les mesures contenant les numéros de frette puis faites glisser la région sur la portée en notation.** Votre partition devrait maintenant avoir la même apparence que la figure ci-dessus.

TRUCS ET ASTUCES POUR LES TABLATURES

Pour une information complète, voir [TABLATURE](#) dans l'Aide.

1. Les indications d'attaque par le haut ou le bas peuvent être entrées avec l'outil Articulation.
2. Vous pouvez ajouter des hampes et des ligatures à la tablature en configurant les Attributs de portée de votre tablature. Cliquez sur l'outil Portée, double-cliquez sur la tablature et cliquez sur le bouton Réglages de hampe dans la boîte de dialogue Attributs de portée.
3. Pour personnaliser la plus petite valeur de note d'une séance HyperScribe, configurez d'abord vos Réglages de quantification. Dans le menu MIDI, choisissez Réglages de quantification. Pour plus d'informations, voir [QUANTIFICATION](#) dans l'Aide.
4. Si vous utilisez un accordage non-standard, ou un autre instrument à manche (luth, banjo, etc.) vous pouvez personnaliser manuellement votre accordage de corde dans les Attributs de portée.

Leçon 7 : Tablatures de guitare

Cliquez sur l'outil Portée, double-cliquez sur la tablature, cliquez sur le bouton Sélection situé en bas, puis cliquez sur le bouton Édition des instruments.

5. Pour utiliser des lettres au lieu de numéros, cliquez sur l'outil Portée, double-cliquez sur la tablature, cliquez sur le bouton Sélection situé en bas, et cochez Utiliser des lettres.

POUR EN SAVOIR PLUS

Nous venons d'aborder plusieurs thèmes qui sont détaillés dans l'Aide, dans les chapitres suivants :

[COPIER DE LA MUSIQUE](#)

[ENTRÉE SIMPLE](#)

[HYPERSCRIBE](#)

[STYLES DE PORTÉE](#)

[OUTIL LIGNES AVANCÉES](#)


[ATTRIBUTS DE PORTÉE](#)

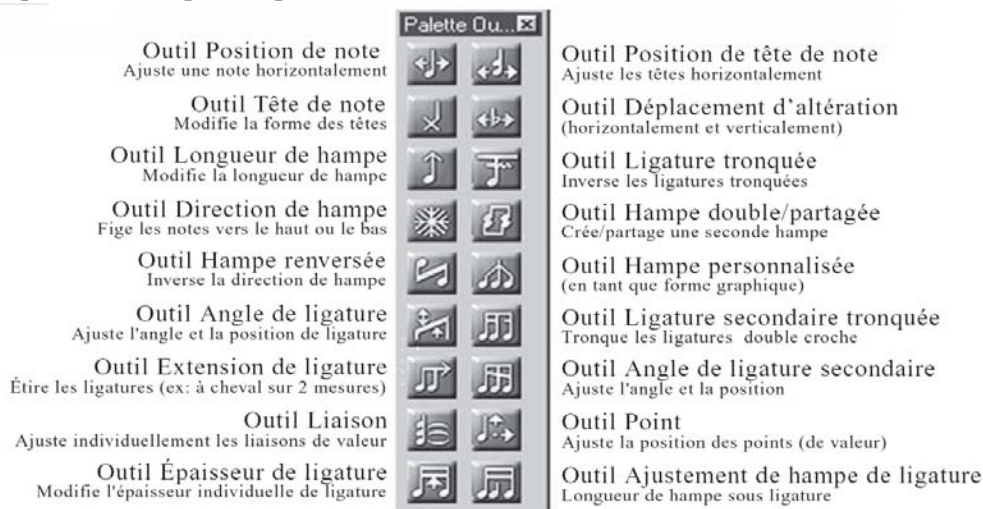
Leçon 8 : Notation professionnelle


Dans cette leçon, vous découvrirez les fonctions avancées de notation et de gestion de la partition de Finale.

LES OUTILS SPÉCIAUX : PERSONNALISATION DES HAMPES ET DES LIGATURES

Les Outils spéciaux vous permettent de contrôler et de personnaliser l'espace, les ligatures et groupements, les liaisons, les points, et les hampes.



- **Ouvrez le document appelé "Leçon 8"**. Un morceau pour flûte et piano apparaît à l'écran. Vous avez intérêt à passer en Mode défilement, car dans cette leçon vous aurez souvent à vous déplacer dans le morceau.
- **Dans le menu Affichage, choisissez Mode défilement. Allez à la mesure 1.**
- **Sous Windows, cliquez sur le menu Fenêtre. Choisissez Palette Outils avancés.**
- **Cliquez sur l'icône Outils spéciaux** . La palette Outils spéciaux apparaît sur la droite de l'écran. Elle contient 18 icônes d'outils ayant chacune leur fonction. Comme les autres, cette palette peut être masquée, déplacée et redimensionnée.




Avec les Outils spéciaux, vous pouvez éditer une mesure à la fois. Pour éditer l'un des éléments musicaux listés ci-dessus, cliquez sur l'outil approprié de la palette, puis cliquez dans la mesure à éditer. Finale affichera une petite poignée carrée pour chaque note, hampe, altération, ligature, liaison ou point (selon l'outil sélectionné - pour masquer ces poignées, désélectionnez Afficher les Poignées dans le menu Outils spéciaux). Sélectionnez la ou les poignées des éléments à manipuler, et exécutez l'action souhaitée. (Vous pouvez sélectionner plusieurs poignées en glissant-entourant ou en -cliquant).

Leçon 8 : Notation professionnelle

Pour des explications complètes sur toutes les fonctions des Outils spéciaux, consultez l'Aide à [OUTILS SPÉCIAUX](#). Nous allons ici en étudier quelques uns.

- **Cliquez sur l'outil Position de note** , s'il n'est pas déjà sélectionné.
- **Cliquez dans la première mesure de la portée du milieu.**
- **Déplacez la poignée d'une note à droite ou à gauche.** Avec cet outil, vous pouvez déplacer horizontalement n'importe quelle note, accord, ou silence, sans influencer sa lecture. Rappel : pour déplacer rapidement des notes à droite ou à gauche, il est plus facile d'utiliser l'outil Entrée Speedy.
- **Cliquez sur l'outil Position de tête de note** . Chaque tête de note de la mesure affiche une poignée (avec les outils spéciaux, une fois une mesure sélectionnée, Finale considère que vous continuez à travailler dans cette mesure jusqu'à ce que vous cliquiez dans une autre, pour la sélectionner à son tour).
- **Déplacez une poignée à gauche ou à droite.** Cette aptitude à déplacer des têtes de notes peut servir par exemple à redisposer les têtes de note d'un cluster.

Vous pouvez également modifier l'aspect d'une tête de note :

- **Cliquez sur l'outil Tête de note** , et double-cliquez sur la poignée d'une note. La boîte de dialogue Sélection de symbole apparaît : elle contient tous les symboles de la police Maestro. Vous remplacerez la tête de note d'origine en double-cliquant sur l'un des symboles de cette palette. De cette façon, vous pourrez inscrire des têtes de notes en X, en losange, en triangle ou autres.
- **Double-cliquez sur le symbole X (case 192).** La tête de note a été changée en X, vous ne le voyez pas bien car il est, pour l'instant, masqué par sa poignée.
- **Dans le menu Outils spéciaux, décochez Afficher les Poignées.** Vous rendez ainsi les poignées invisibles. La nouvelle tête de note est visible (si Afficher les Poignées n'est pas sélectionné, vous pouvez quand même utiliser les Outils spéciaux ; cliquez sur l'endroit où se trouverait la poignée si elle était visible).




Si vous voulez modifier les têtes de toutes les notes d'une région de votre partition, choisissez l'outil Filtre, sélectionnez la région, et dans le menu Utilitaires, choisissez Modifier/Têtes de note.


Notez que cette technique convient pour des modifications ponctuelles de formes de têtes de note. Si vous avez à écrire une partie rythmique dans laquelle la plupart des têtes de notes sont des X ou des barres obliques, utilisez la fonction Styles de portées (voir [STYLES DE PORTÉES](#) dans l'Aide). Vous pouvez aussi indiquer à Finale à quel endroit de ces têtes de note vous voulez rattacher les hampes. Voir [BOÎTE DE DIALOGUE CONNEXION](#) dans l'Aide.

Continuons notre étude de quelques outils.





- **Choisissez Afficher les Poignées dans le menu Outils spéciaux.** Les poignées apparaissent à nouveau.

Leçon 8 : Notation professionnelle

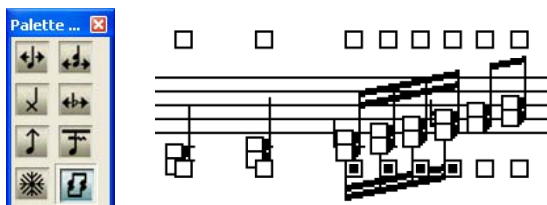
- **Cliquez sur l’outil Déplacement d’altération** . Chaque altération de la mesure affiche sa poignée. Essayez de déplacer une ou deux poignées, vous pouvez faire glisser les altérations horizontalement, ce qui est utile entre autres pour déplacer les altérations d’un cluster. Pour déplacer verticalement une altération, double-cliquez sur sa poignée. Dans la boîte de dialogue Paramètres d’altération, cochez Autoriser le déplacement vertical. Vous utiliserez cette fonction pour écrire par exemple de la musica ficta, dans laquelle l’altération s’inscrit au-dessus de la note. Cliquez sur Annuler pour revenir à la partition.
- **Cliquez sur l’outil Longueur de hampe** . Toutes les notes non groupées affichent deux poignées étirables vers le haut ou le bas pour modifier la longueur de hampe (dans l’exemple, la poignée située en-dessous de la note contrôlerait la hampe si celle-ci était dirigée vers le bas). Essayez d’allonger la hampe de la deuxième noire de la mesure. Souvenez-vous qu’en enfonçant  pendant que vous faites glisser la poignée, votre mouvement sera parfaitement horizontal ou vertical.

L’outil suivant, l’outil Ligature tronquée , sert à changer la direction du tronçon de ligature d’une double croche (ou valeur inférieure) comme indiqué ci-dessous :



- **Cliquez sur l’outil Direction de hampe** . Une poignée apparaît au-dessus et au-dessous de chaque note de la mesure. Un clic sur l’une ou l’autre des poignées bascule la hampe dans sa direction et “gèle” la hampe dans cette direction (d’où, l’icône de flocon de neige), même si le morceau vient à être transposé. Cliquez à nouveau sur la poignée pour rétablir l’état “flottant” de la hampe (rappel : il est parfois plus simple de basculer les hampes avec les outils Entrée simple ou Speedy. Placez la barre d’insertion sur la note et tapez la touche L pour geler la hampe dans la direction opposée, ou -L (Mac: -L) pour rétablir l’état “flottant” de la hampe. Le raccourci peut être différent si vous avez édité les raccourcis clavier Entrée simple).
- **Cliquez sur l’outil Hampe double/partagée** . Quand vous cliquez sur cet outil, une poignée apparaît sur chaque tête de note de la mesure, une autre au-dessus de la portée et une autre en-dessous. Cliquez sur la poignée du bas d’une note ou d’un accord pour doubler la hampe.

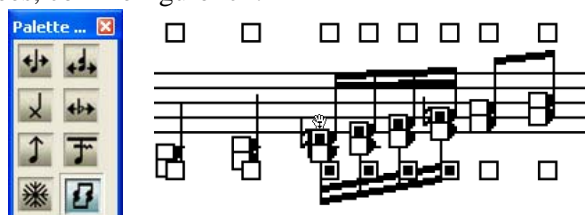
Leçon 8 : Notation professionnelle



Essayez ceci à présent :


- **Cliquez sur la poignée du bas de chacune des doubles croches de la partie de piano.** La nouvelle hampe pointe toujours dans la direction opposée à celle de la hampe originale, peu importe la poignée cliquée (haute ou basse).

Les poignées des notes permettent également de partager les hampes d'un accord, comme peuvent l'être des voix séparées, comme figuré ici :




Il y a deux étapes pour créer cet effet : cliquez sur la hampe du bas pour indiquer à Finale votre intention de créer des hampes partagées, puis cliquez sur la poignée de chaque note que vous souhaitez raccorder seulement à la hampe du haut.

- **Cliquez sur la poignée de chaque tête de note du haut de l'accord. Décochez Afficher les poignées (dans le menu Outils spéciaux) pour masquer les poignées temporairement. Vous constatez que chaque voix de doubles croches a sa propre série de hampes bien séparées. Recochez Afficher les Poignées pour les rétablir.**

Les deux outils suivants ne sont pas d'un usage courant, mais ils sont à connaître ; essayez-les pendant cette lecture. L'outil Hampes opposées  fait passer la hampe d'un côté de la tête de note à l'autre. Cette fonction peut être utile en conjonction avec les notes de croisement (voir [OUTIL DÉPLACER/RECHERCHER : NOTES DE CROISEMENT](#) dans cette leçon) :




Leçon 8 : Notation professionnelle






L'outil Hampe personnalisée  permet de réaliser des ligatures particulières avec beaucoup de souplesse - par exemple, pour placer trois mini-hampes en étoile connectant les *Dof*, *Don*, *Dos* d'un cluster. Mais ce n'est qu'une fonction de l'outil Hampes personnalisée. Si vous double-cliquez sur une poignée de note, vous entrez dans la boîte de dialogue Sélection de forme graphique, dans laquelle vous sélectionnez une forme différente (ou bien vous en dessinez une dans le Créateur de forme) pour l'utiliser comme hampe. Voyez la partie [HAMPES](#) de l'Aide pour des explications complètes sur l'utilisation de ces outils.


Pour une note isolée sans hampe, rendez la hampe invisible avec l'outil Hampe personnalisée.

- **Cliquez sur la première mesure de la portée du haut, puis cliquez sur l'outil Angle de ligature**

. Les notes groupées affichent deux poignées, une à chaque extrémité de la ligature. La poignée de droite influe sur l'angle de la ligature : quand vous la déplacez vers le haut ou le bas, la poignée gauche ne bouge pas. La poignée gauche influe sur la hauteur globale de la ligature : quand vous la déplacez vers le haut ou le bas, la poignée droite se déplace aussi, et l'angle reste donc constant.



Essayez de déplacer les poignées gauche et droite de la ligature des deux croches situées en fin de mesure.


Cinq autres outils permettent des contrôles supplémentaires sur les ligatures. L'outil Séparation de ligature secondaire  vous permet de spécifier les endroits où vous souhaitez que les ligatures secondaires (double croches, triple croches, etc.) soient séparées. L'outil Extension de ligature  étend une ligature au-delà de sa dernière note. L'outil Angle de ligature secondaire  vous permet de donner des inclinaisons différentes aux ligatures des double croches (et valeurs inférieures). Cet outil sert à écrire les *accelerandi* et *ritardandi* (fusées) de la notation contemporaine, dans lesquels plusieurs ligatures secondaires convergent. L'outil Épaisseur de ligature  permet de modifier l'épaisseur des ligatures, et l'outil Ajustement de hampe ligaturée  permet d'ajuster la longueur de hampe de notes groupées. Pour en savoir plus sur tout ces outils, voir [OUTILS SPÉCIAUX](#) dans l'Aide.

- **Cliquez dans la deuxième mesure de la portée du milieu.**
- **Cliquez sur l'outil Liaison** . Quatre poignées apparaissent sur la liaison. Vous pouvez glisser et déposer ces poignées pour ajuster manuellement la forme.
- **Double-cliquez sur la poignée gauche de la liaison.** La boîte de dialogue Modification de liaison apparaît. Elle vous permet de modifier l'aspect et le placement de chaque liaison dans la partition.

Leçon 8 : Notation professionnelle



Les Contrôles de position de la liaison vous permettent d’agir sur les points horizontaux et verticaux de début et de fin de la liaison. Les Points de contrôle de la liaison vous permettent de contrôler la forme de la liaison. Notez que dans la partie Direction de la liaison, le réglage par défaut est Automatique. Cela signifie que Finale décide dans quelle direction la liaison apparaîtra, en fonction de vos choix dans la boîte de dialogue Options de liaison. Pour plus de détails, reportez-vous à BOÎTE DE DIALOGUE MODIFICATION DE LIAISON, dans l’Aide.

Pour renverser une liaison avec l’outil Liaison, sélectionnez sa poignée et tapez -F (Mac : -F).

- **Cliquez sur Annuler.**
- **Cliquez sur l’outil Point . Double-cliquez sur la poignée de la première note pointée.** La boîte de dialogue Décalage de point apparaît, vous y spécifiez la position précise du point (cet outil convient bien pour agir sur une note spécifique. Mais vous pouvez aussi configurer par défaut la position horizontale du point. Voir NOTES POINTÉES dans l’Aide).

Le décalage H est la distance horizontale entre le point et sa position par défaut (une valeur supérieure signifie plus loin vers la droite). Le décalage V règle la distance verticale entre le point et sa position par défaut (une valeur supérieure signifie plus haut). L’Espacement inter-points règle la distance entre les points pour une note à plusieurs points. Par exemple, si vous décidez qu’un point doit être déplacé vers l’interligne du dessous, ajoutez $-0,083$ (pouces) à la valeur V (Vous pouvez choisir l’unité de mesure par défaut des cases de texte de Finale. Dans le menu Options, choisissez Unités de mesure).

- **Cliquez sur Annuler.** Vous avez remarqué que les deux outils précédents ont des boîtes de dialogue associées, dans lesquelles vous contrôlez précisément les positions des éléments spécifiés. Toutefois, vous pouvez toujours vous contenter de déplacer leur poignée, comme avec les autres outils spéciaux.

Si vous n’êtes pas content du résultat, cliquez sur la poignée de l’élément concerné (pour le sélectionner), et tapez  ou . Vous pouvez aussi effacer des modifications faites avec les outils Spéciaux de façon globale : sélectionner la région souhaitée avec l’outil Sélection. Dans le menu Edition, choisissez Effacer les éléments sélectionnés. Cliquez sur Décocher tout. Enfin, spécifiez les modifications à effacer, selon le tableau suivant.

Pour effacer des modifications faites avec :	Désigner cet élément dans “à effacer” :
Outil Position de tête de note	Tête de note, Altération & Altérations de tablature
Outil Tête de note	Tête de note, Altération & Altérations de tablature
Outil Altération	Tête de note, Altération & Altérations de tablature

Leçon 8 : Notation professionnelle

Pour effacer des modifications faites avec :	Désigner cet élément dans “à effacer” :
Outil Ligature tronquée	Modifications de hampes et ligatures
Outil Longueur de hampe	Modifications de hampes et ligatures
Outil Hampe personnalisée	Modifications de hampes et ligatures
Outil Angle de ligature	Modifications de hampes et ligatures
Outil Séparation de ligature secondaire	Séparation de ligature secondaire
Outil Extension de ligature	Extensions de ligatures
Outil Angle de ligature secondaire	Modifications de hampes et ligatures
Outil Épaisseur de ligature	Modifications de hampes et ligatures
Outil Ajustement de hampe ligaturée	Modifications de hampes et ligatures
Outil Liaison	Modifications de points et de liaisons
Outil Point	Modifications de points et de liaisons

Il existe une autre méthode pour annuler des modifications faites avec les outils Direction de hampe, Hampe double/partagée et Hampes opposées. Sélectionnez la région concernée avec l’outil Filtre. Dans le menu Utilitaires, choisissez Utilitaires, puis Direction de hampe par défaut.

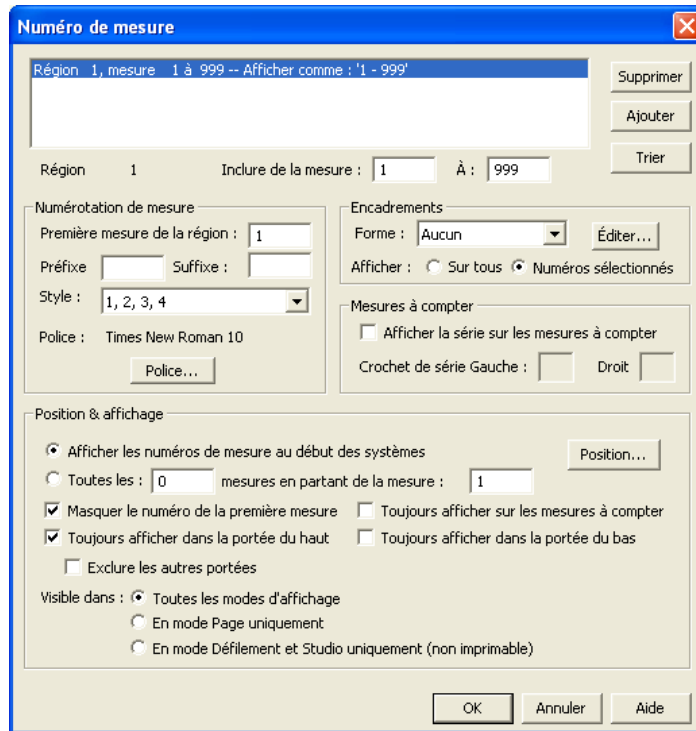
NUMÉROTATION DES MESURES

Dans la pratique, les mesures sont parfois numérotées A, B, C et D. Il arrive que l’on supprime des portions d’un morceau, et que l’on se retrouve avec des suites de numéros comme 52, 53, 70. D’autres fois, en insérant de nouvelles portions, les mesures deviennent 33a, 33b, 33c. Pour répondre à ces situations, Finale sait créer différents systèmes de numérotation, un pour chaque région d’un morceau.

Ici, vous allez numéroté normalement chaque mesure, avec l’outil Mesure.

Leçon 8 : Notation professionnelle

- Cliquez sur l'outil Mesure . Choisissez Modifier les régions dans le menu Mesure. La boîte de dialogue Numéro de mesure apparaît.

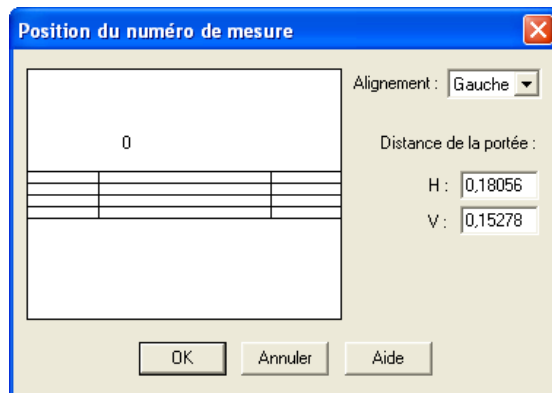



La case de texte du haut est vide, et indique ainsi qu'aucune région de numéro de mesure n'a été définie pour cette partition (pour le fichier Leçon 8.MUS, plus exactement. Les nouvelles partitions par défaut possèdent une seule région de numéro de mesure par défaut commençant à la première mesure).

- Cliquez sur **Ajouter**. Finale crée une région de numéro de mesure, la Région 1, contenant les mesures 1 à 999. (Il n'y a bien sûr pas 999 mesures dans cette partition, mais ce nombre élevé permet d'être sûr que toutes vos mesures seront incluses).
- Cliquez sur **Choisir la police et choisissez Arial 9 point**. Cliquez sur **OK** pour sortir de la boîte. Une police et une taille peuvent être choisies pour chaque région.

Leçon 8 : Notation professionnelle

- **Cliquez sur Position.** Dans la boîte de dialogue Position du numéro de mesure, vous choisissez la position relative du numéro par rapport au début de la mesure.



- **Déplacez le numéro juste au-dessous et à droite de la barre de mesure.** Inutile de déplacer le 0 lui-même. Vous pouvez cliquer où vous voulez dans cette fenêtre.
- **Cliquez sur OK.** Vous n'avez plus qu'à indiquer à Finale la quantité souhaitée d'apparition des numéros. Si vous choisissez Afficher le numéro de mesure en début de système (par défaut), un numéro s'inscrira dans la première mesure de chaque système. Nous numéroterons ici chaque mesure, pour mieux voir les numéros.
- **Cliquez sur le bouton Afficher toutes les __ Mesures en commençant par la mesure __.** Vérifiez que 1 est tapé dans les deux cases de texte.
- **Cliquez sur OK.** Vous avez numéroté toutes les mesures, et les numéros apparaissent au-dessous de toutes les portées. Dans le cas d'une partition piano & instrument solo, il est préférable que les numéros n'apparaissent que sous la portée d'instrument solo.
- **Cliquez sur l'outil Portée**  ; **double-cliquez sur n'importe quelle mesure de la portée du milieu.** La boîte de dialogue Attributs de portée apparaît, pour cette portée.
- **Dans la zone Éléments à afficher, décochez la case Numéros de mesure. Dans la liste déroulante de portées en haut de la boîte de dialogue, choisissez [Portée 3] (pour choisir la portée du bas) et décochez Numéros de mesure. Cliquez sur OK.** Vous venez d'indiquer à Finale de ne pas afficher les numéros de mesure sous les portées de piano. Ils n'apparaissent que sous la portée du haut.

Si vous voulez modifier des aspects de la numérotation dans cette région, ou ajouter une nouvelle région, choisissez à nouveau Modifier les régions dans le sous-menu Numéros de mesures du menu

Leçon 8 : Notation professionnelle

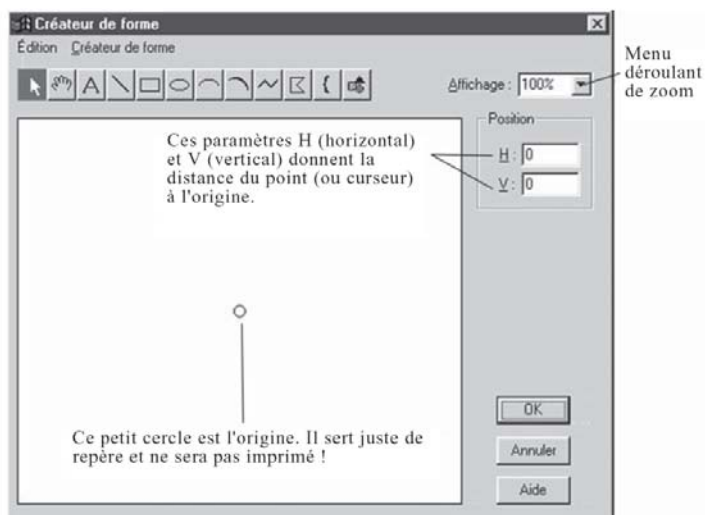
Mesure, et faites vos changements dans la boîte de dialogue. Pour plus de détails, voir [NUMÉROS DE MESURES](#) dans l'Aide.

LE CRÉATEUR DE FORME

Il peut arriver que vous rencontriez une situation pour laquelle il n'existe pas de notation standard, spécialement en musique contemporaine. Vous souhaitez par exemple insérer un schéma dans votre partition, pour un pédalier de harpe, ou une indication scénique, ou une position instrumentale particulière. Pour ces situations, et également pour certaines notations de musique contemporaine, Finale intègre un logiciel de dessin appelé Créateur de forme. Vous l'avez brièvement rencontré dans la leçon précédente, mais maintenant, vous allez vraiment voir à quoi il peut servir.

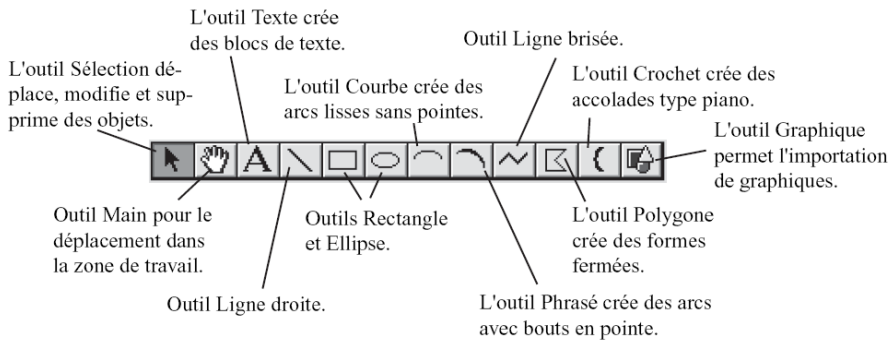
Pour vous familiariser avec ses fonctions, vous créez dans cet exercice un schéma d'indication de jeu à l'intention de votre flûtiste.

- **Allez à la mesure 20.**
- **Cliquez sur l'outil Expression mf et double-cliquez sur la pause de la mesure 20.** La boîte de dialogue Sélection d'expression apparaît.
- **Cliquez sur Créer.** La boîte de dialogue Créateur d'expression apparaît.
- **Cliquez sur l'option Forme puis sur Créer.** Vous voici à présent dans le Créateur de forme.




Leçon 8 : Notation professionnelle

En haut de la fenêtre se trouvent douze outils de dessin.




Supposons que vous ayez envie d'un effet particulier : vous voulez que la flûte pivote de 90 degrés et soit jouée verticalement.

Pour les étapes suivantes, les unités des cases de texte H: (coordonnée horizontale) et V: (verticale) sont mesurées en points (72 points par pouce).


- **Dans le menu Créateur de forme, choisissez Règles et grille.** La boîte de dialogue Règles et grille apparaît.
- **Cliquez sur Points, puis sur OK.** Le Point est maintenant l'unité de mesure.
- **Si aucun point de grille n'apparaît dans la zone de dessin, choisissez Afficher puis Grille dans le Créateur de forme.** Les points de grille sont maintenant visibles dans la zone de dessin.
- **Dans la liste déroulante Affichage, choisissez 200%.** Tout ce qui se trouve à l'écran apparaîtra deux fois plus gros que dans la partition.
- **Cliquez sur l'outil Rectangle .** Vous allez dessiner un rectangle qui symbolisera la flûte.
- **En partant de l'origine, cliquez et glissez vers le haut et la droite jusqu'à ce que H: soit de 4 et V: de 36. Relâchez le clic.** L'origine est le petit cercle au centre de l'écran. Vous avez dessiné un rectangle, qui est un peu trop épais pour ressembler à une flûte :




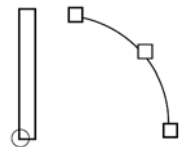
Leçon 8 : Notation professionnelle

- Cliquez sur l'outil Sélection , puis cliquez sur le rectangle "flûte". Des poignées noires apparaissent. Dans le menu Créateur de forme, choisissez Épaisseur de trait, puis choisissez Ultra-fine. L'épaisseur "Ultra-fine" est de 0,25 point.

La prochaine étape sera de dessiner un arc indiquant votre souhait d'une rotation.

- Cliquez sur l'outil Courbe , En commençant à droite du rectangle, cliquez et glissez vers le bas et la droite pour créer une courbe. Une fine courbe orientée vers le bas s'inscrit (en vous déplaçant vers la gauche, la courbe aurait été orientée vers le haut).

- Cliquez sur l'outil Sélection . Cliquez sur la courbe créée. Les trois poignées qui apparaissent permettent d'agir sur la courbe de l'arc et sur la position des extrémités de la courbe. Déplacez ces poignées pour lui donner l'aspect suivant :

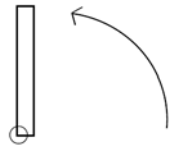



Pour changer l'épaisseur de la ligne, cliquez une fois dessus puis, dans le menu Créateur de forme, choisissez Épaisseur de ligne puis sélectionnez une épaisseur différente.

Ajoutez maintenant une flèche à la courbe.

- Avec la courbe toujours sélectionnée, cliquez dans le menu Créateur de forme et choisissez Tête de flèche. La boîte de dialogue Tête de flèche apparaît. Nous voulons ajouter une flèche au début de la courbe.


- Cliquez dans le menu déroulant à côté de Début et sélectionnez Flèche prédéfinie. Dans la boîte de dialogue Sélection de flèche prédéfinie, cliquez sur Sélection pour choisir la première tête de flèche. Cliquez sur OK.

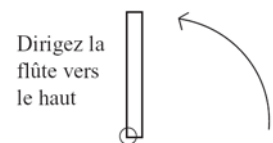


Pour préserver la position relative de la courbe par rapport au rectangle, vous pouvez les grouper en un seul élément. Avec l'outil Sélection, cliquez sur un objet, puis -cliquez sur l'autre. Dans le menu Créateur de forme, choisissez Grouper. Ces deux objets seront attachés ensemble, comme s'ils n'en formaient qu'un, jusqu'à ce que vous choisissiez Dégroupier, toujours dans le même menu.



L'étape finale sera le petit texte d'encouragement au flûtiste :

- Cliquez sur l'outil Texte . Cliquez sur la gauche de la "flûte," et tapez "Dirigez la flûte vers le haut".

Si vous souhaitez que le texte soit réparti sur deux lignes, tapez  après les deux premiers mots. Pour changer le style de caractère, sélectionnez le bloc de texte entier avec l'outil Sélection, puis Choisissez la police dans le menu Créateur de forme.



Leçon 8 : Notation professionnelle

- **Enfoncez**  (Mac : ) , et cliquez sur **OK**. Vous revenez à la partition, près de la mesure sur laquelle vous aviez cliqué. Déplacez sa poignée pour ajuster sa position.

Vous ne vous servirez pas tous les jours de votre schéma de flûte. Mais le Créateur de forme vous permettra de dessiner des “glissés mélodiques”, des diagrammes de harpes, des cadres, des logos, et toutes sortes d’indications spéciales. Pour mieux connaître les possibilités du Créateur de forme, voir CRÉATEUR DE FORME dans l’Aide.

SCANNER DE LA MUSIQUE

Finale propose plusieurs méthodes pour scanner des partitions et importer le résultat dans Finale. Vous pouvez importer vos fichiers scannés dans les logiciels MIDISCAN de Musitek ou SmartScore puis dans Finale. Vous pouvez également acquérir la musique imprimée avec votre scanner et la traduire en fichier Finale en utilisant la technologie intégrée SmartScore. La fonction SmartScore Lite de Finale, comme de nombreux produits qui scannent de la musique, ne reconnaît pas les indications d’articulation, les soufflets, les barres de mesure double ou de reprise, ou le texte. Il reconnaît 3 types d’altérations, 3 clés, 16 portées par page, une valeur de durée minimum de triple croche, et un maximum d’un point d’augmentation.

Mais la lecture optique n’étant pas une science exacte, vous aurez à ajuster les fichiers après leur conversion. Selon le type de musique, certains utilisateurs trouveront plus facile de rentrer la musique grâce au différentes méthodes de Finale : Entrée Simple, Entrée Speedy, ou HyperScribe.

Nous vous encourageons à respecter tous les copyrights.

Souvenez-vous que pour tirer parti des possibilités de Finale de scanner de la musique, vous devez avoir un scanner correctement configuré (contactez le fabricant de votre scanner si vous avez des points à éclaircir). Comme les scanners et les logiciels associés varient énormément, nous ne pouvons pas fournir d’instructions générales sur la façon de préparer un fichier. Pour en savoir plus sur la façon de préparer un fichier scanné sur certains scanners très connus, voir SCANNER dans l’Aide. L’image de musique scannée devrait être enregistrée en niveaux de gris au format TIFF non compressé à une résolution de 300dpi.

- **Placez une page de musique imprimée dans votre scanner.** Assurez-vous qu’elle soit placée à angle droit sur le fond du scanner, que les lignes de portée ne soient pas inclinées sur la page. N’utilisez pas de partitions manuscrites ou photocopiées. Si vous avez déjà scanné et enregistré des fichiers TIFF (ou que vous préférez utiliser notre fichier TIFF de démonstration), dans le menu Fichier, choisissez SmartScore Scanning Lite, puis Importer une fichier TIFF existant (et sautez les trois prochaines étapes).
- **Dans le menu Fichier, choisissez Numériser > SmartScore Lite, puis Numériser et Importer.** Finale ouvre le logiciel de reconnaissance SmartScore Lite. Dans la plupart des cas, tous les

Leçon 8 : Notation professionnelle

réglages dont vous avez besoin pour scanner correctement le fichier en importation Finale sont configurés.

- **Scannez la première page de votre partition.** Après le scannage, cliquez sur Oui pour scanner d'autres pages. Cliquez sur Non lorsque toutes vos pages ont été scannées.
- **Cliquez sur OK.** La boîte de dialogue SmartScore Lite apparaît.
- **Cliquez sur Ajouter les fichiers à la liste.** La boîte de dialogue Ouvrir apparaît. Si vous venez de scanner, vos fichiers apparaissent dans cette liste. Cliquez sur le premier fichier, appuyez sur Maj et cliquez sur le dernier fichier pour tous les sélectionner. Cliquez ensuite sur Ouvrir (et sautez la prochaine étape). Si vous voulez importer le fichier TIFF de démonstration, continuez avec la prochaine étape.
- **Allez jusqu'au fichier appelé : Leçon 6a.TIFF et double-cliquez dessus.** Le fichier apparaît dans la fenêtre de liste des fichiers.
- **Cliquez sur le nom du fichier pour le mettre en contraste.** Une prévisualisation apparaît dans la fenêtre de gauche.
- **Cliquez sur Commencer la reconnaissance.** Finale traduit l'image en une partition Finale. Le temps nécessaire à une reconnaissance complète dépend de la complexité du fichier ainsi que du nombre de fichiers choisis. Par la suite, vous pouvez traduire plusieurs fichiers à la fois en les sélectionnant dans la boîte de dialogue Ouvrir, puis en mettant en contraste ceux que vous voulez convertir dans la liste de fichiers avant d'appuyer sur Commencer la reconnaissance.

Vous pouvez également importer un fichier .FIN que vous avez enregistré dans SmartScore. Voici comment :

- **Dans le menu Fichier, choisissez Importer puis SmartScore Pro. Double-cliquez sur le fichier Leçon 6a.FIN.** Finale transcrit le fichier SmartScore et ouvre le nouveau fichier. Remarquez que le moteur SmartScore reconnaît également les articulations, comme les staccatos et les accents. Créer des fichiers FIN pour les importer dans Finale nécessite la version complète de SmartScore créée par Musitek. Pour plus d'informations, allez voir www.musitek.com.

Pour les fichiers TIFF convertis et SmartScore, pour améliorer rapidement la mise en page, vous pouvez copier et coller la musique dans une nouvelle partition créée par le Créateur de partition.



Pour plus d'informations, voir SCANNER dans l'Aide.

CONFIGURATIONS DE PERCUSSION

L'un des aspects les plus puissants de Finale est la configuration de percussion. En Général MIDI, chaque son de percussion est assigné à une hauteur MIDI (par exemple, la note MIDI 36 est un son de grosse caisse). La configuration de percussion vous permet d'associer n'importe quelle note MIDI à n'importe quelle position de la portée.

Leçon 8 : Notation professionnelle

Supposons que vous vouliez créer une partition pour votre batteur et que vous vouliez savoir à la fois comment celle-ci va apparaître et sonner.

- Cliquez sur **Fichier** et choisissez **Nouveau**, puis **Partition avec le Créateur de partition**. Entrez un titre ou un nom de compositeur, puis cliquez sur **Suivant**. La seconde page du Créateur de partition apparaît, dans laquelle vous pouvez sélectionner vos instruments de percussion.
- Cliquez sur **Percussion** dans la première colonne. Double-cliquez sur **Batterie** dans la deuxième colonne. Cliquez deux fois sur **Suivant** puis sur **Terminer** pour sélectionner les réglages par défaut et créer une partition vierge de batterie.
- Cliquez sur l'outil **Entrée Simple** . Cliquez sur l'outil **Noire**  dans la palette **Entrée Simple**. Cliquez dans le premier espace de la portée. Remarquez que vous entendez un son de grosse caisse lorsque vous cliquez. Si ce n'est pas le cas, choisissez **Options Entrée simple** dans le menu **Entrée simple**, cochez **Lecture avec entrée à la souris** et cliquez sur **OK**.



Comme plusieurs instruments de batterie apparaîtront souvent sur la même portée mais avec des rythmes différents, vous devrez utiliser des voix pour chaque instrument apparaissant en même temps. Par exemple, vous noterez normalement les rythmes de grosse caisse sur la même portée que la caisse claire.

- Cliquez ensuite dans l'espace au-dessus de la portée. Vous entendez le son de charley fermé et la tête de la note apparaît sous forme d'un X.

Parfois, deux sons différents apparaissent sur la même ligne ou le même espace dans la portée. Par exemple, cliquez dans le troisième espace de la portée, pour entrer un coup de caisse claire. Au lieu de la caisse claire, vous avez probablement entendu un son de side stick. Une solution simple : appuyez sur - (moins) du pavé numérique, puis cliquez sur la note. Vous devriez maintenant entendre un son de caisse claire.

Comme exercice, entrons le passage suivant :



- Tout d'abord, utilisez l'outil **Gomme**  pour effacer notre expérimentation précédente.
- Entrez les notes de **Charley** et de **Cymbale crash** au-dessus de la portée. Entrez les notes de **caisse claire** dans le troisième espace de la portée. Pour obtenir un son de caisse claire, il vous faut une note avec dièse. Essayez d'utiliser l'outil **Dièse**  avec la double croche. Si vous avez besoin de vous rafraîchir la mémoire sur la façon d'entrer des notes avec **Entrée Simple**, voir la Leçon 1a: ENTRÉE SIMPLE.

Leçon 8 : Notation professionnelle

- **Dans le menu Affichage, choisissez Sélectionner les voix, puis Voix 2. Entrez les notes pour la grosse caisse dans le premier espace.** Vous pourriez également choisir Voix 2 dans le coin inférieur gauche de l'écran, ou appuyer sur **alt** et **shift** (Mac : **⌘** et **option**) et sur 2.
- **Jouez les en appuyant sur Lecture ▶ dans les Contrôles de lecture.** Vous devriez entendre un simple rythme de batterie avec les sons appropriés.
Pour plus d'informations, voir l'Aide à PERCUSSION.

QUAND VOUS SEREZ PRÊT À CONTINUER

Si vous avez étudié toutes les leçons, Félicitations ! Vous avez pu explorer les fonctions principales de Finale. Vous pouvez maintenant démarrer un travail plus personnel. Lisez les conseils contenus dans le dernier chapitre de ce livre, et souvenez-vous que l'Aide est à votre disposition dans le menu Aide.

POUR EN SAVOIR PLUS

Nous venons d'aborder plusieurs thèmes qui sont détaillés dans l'Aide, dans les chapitres suivants :

PERCUSSION

QUANTIFICATION

SCANNER

SÉLECTIONNER DE LA MUSIQUE

POINTS DE PARTAGE

TABLATURE

Comment bien exploiter Finale

Si vous avez suivi les procédures étape par étape jusqu'ici, vous avez vu le fonctionnement de la plupart des outils de Finale. Vous n'avez bien sûr pas encore tout mémorisé, mais vous pourrez toujours relire les explications fournies dans ce livre, et consulter l'Aide quand vous le souhaitez (dans le menu Aide).

Mais connaître les outils n'est qu'une partie du processus d'apprentissage. Vous devez aussi comprendre comment optimiser votre utilisation de ce programme afin de travailler votre musique le mieux et le plus rapidement possible, tout en faisant un minimum d'erreurs.

TRAVAILLER À PARTIR DE GABARITS

Chaque fois que vous définissez une nouvelle configuration, vous avez intérêt à l'enregistrer sous forme de modèle, avant d'y écrire de la musique, dans le dossier Modèles. Quand vous ouvrez un modèle, Finale le lit, l'ouvre, et affiche une copie sans titre de l'original (pour éviter de modifier accidentellement l'original).

Pour commencer, prenez connaissance des modèles présents sur votre disque dur, dans le dossier Finale/Modèles. Vous y trouverez plus de 30 partitions vierges différentes (pour piano-voix, musique vocale, orchestre de chambre, etc.)

Il existe plusieurs façons de conserver un modèle original vierge, en travaillant sur une copie.

- **Dans le menu Fichier, choisissez Nouveau puis Partition à partir d'un gabarit.** La boîte d'ouverture apparaît, pour vous permettre de choisir un répertoire de gabarits puis le document.
- **Double-cliquez sur le gabarit que vous souhaitez ouvrir.** La partition apparaît à l'écran, sous l'appellation "sans titre". Cette méthode produit le même résultat que la méthode Enregistrer sous. Elle préserve le modèle original pour des usages futurs, et ouvre une copie sans titre que vous devrez nommer.

En réalité, depuis le début de votre apprentissage de Finale, vous avez utilisé un modèle : le fichier "Maestro Default Font". Cette partition spéciale est dupliquée à chaque démarrage de Finale (ou quand vous choisissez l'option Nouveau Partition par défaut, dans le sous-menu Nouveau du menu Fichier), et c'est un duplicata de l'original qui s'ouvre.

MODIFIER LE FICHIER MAESTRO DEFAULT FONT

Si vous voulez que certains éléments apparaissent sur chaque nouvelle partition, comme un copyright en bas de la page, vous pouvez éditer le fichier Maestro Default Font et l'enregistrer. À chaque fois que vous ouvrez une nouvelle partition par défaut, ou que vous commencez une nouvelle partition dans le Créateur de partition, cet élément apparaît. Comme expliqué plus haut, vous pouvez également éditer n'importe quelles options de réglage de la partition et l'appliquer à Maestro Default Font. Voici comment :

Comment bien exploiter Finale

- **Dans le menu Fichier, choisissez Ouvrir. Naviguez jusqu'au dossier Finale/Fichiers composants. Sous Windows, dans la liste déroulante Type de fichiers, choisissez *.FTM.**
- **Double-cliquez sur le fichier Maestro Default Font.** Un nouveau fichier par défaut s'ouvre.
- **Faites tous les changements que vous désirez.** Par exemple, dans le menu Partition, choisissez Options de réglage de la partition. Tous les réglages que vous changez ici, comme la taille de police de n'importe quel élément, les valeurs d'espacement ou n'importe quelle autre option seront appliqués à chaque fois que vous ouvrez une nouvelle partition.
- **Dans le menu Fichier, choisissez Enregistrer.**
- **Sous Windows, dans la liste déroulante Type de fichiers, choisissez Fichier gabarit Coda.** Les utilisateurs de Mac peuvent aller à l'étape suivante.
- **Nommez le fichier "Maestro Default Font" et cliquez sur Enregistrer.** Vous remplacez l'ancien fichier Maestro Default Font avec le nouveau. Les réglages que vous avez faits s'appliquent maintenant pour les nouvelles partitions.

Remarquez que vous ne pourrez utiliser cette fonction que dans le cas où le fichier Maestro Default Font se trouve dans le dossier Finale/Fichiers composants. Si le fichier est retiré du dossier Fichiers composants, Finale ouvre une partition entièrement vierge d'une mesure lorsque vous choisissez Fichier > Nouveau > Partition par défaut ou que vous commencez une nouvelle partition dans le Créateur de partition.

ENREGISTRER DE NOUVEAUX GABARITS

En plus d'enregistrer un nouveau fichier Maestro Default Font, vous pouvez également enregistrer d'autres gabarits qui peuvent être utilisés pour lancer de nouvelles partitions de façon répétée.

Sous Windows, ouvrez n'importe quelle partition et procédez aux réglages désirés. Par exemple, si vous comptez composer un morceau pour flûte de plusieurs mouvements, vous pouvez ajouter des portées de flûte et créer un gabarit de quintette de flûte. Lorsque vous avez fini de travailler votre partition, cliquez sur Enregistrer dans le menu Fichier. Puis, dans la liste déroulante Type de fichiers, choisissez Fichier gabarit Finale *.FTM. Donnez le nom souhaité au fichier et enregistrez-le dans un endroit facile à mémoriser, comme le dossier Finale/Gabarits (qui s'ouvre automatiquement lorsque vous choisissez Fichier > Nouveau > Partition à partir d'un gabarit). Remarquez que vous pouvez enregistrer le fichier .FTM n'importe où, et qu'à chaque fois que vous l'ouvrez, Finale crée un duplicata en laissant l'original de côté.

Sous Macintosh, ouvrez n'importe quelle partition et procédez aux réglages désirés. Par exemple, si vous comptez composer un morceau pour cor de plusieurs mouvements, vous pouvez ajouter des portées de cor et créer un gabarit de quintette de cor. Lorsque vous avez fini de travailler sur votre partition, cliquez sur Enregistrer dans le menu Fichier. Donnez le nom souhaité au fichier et

Comment bien exploiter Finale

enregistrez-le dans le dossier Finale/Gabarits. Puis, lorsque vous voulez utiliser le fichier, choisissez Fichier > Nouveau > Partition à partir d'un gabarit et double-cliquez pour ouvrir le fichier. En fait, sous Macintosh, vous pouvez ouvrir n'importe quel fichier comme gabarit dès lors que vous choisissez d'abord Nouveau > Partition à partir d'un gabarit dans le menu Fichier. En utilisant Fichier > Ouvrir, vous ne créez pas de duplicata, et vous enregistrez par dessus le fichier original lorsque vous choisissez Enregistrer dans le menu Fichier.

ÉTAPES DANS LA SAISIE

Le plus souvent, vous gagnerez du temps en créant vos partitions dans l'ordre décrit ici. Enregistrez votre travail fréquemment. La liste qui suit n'est qu'indicative, vous pourrez la suivre ou la modifier légèrement en fonction de vos habitudes de travail.

1. Utilisez le Créateur de partition ou un gabarit pour définir les instruments et les bases de la mise en page de votre morceau. Selon vos besoins, ajoutez, supprimez ou éditez des portées avec l'outil Portée.
2. Entrez la musique à l'aide des outils Entrée simple, Entrée Speedy ou HyperScribe.
3. Éditez la musique avec l'outil Entrée Speedy. Habituez-vous aux commandes du pavé numérique, y compris les raccourcis de durée et les combinaisons clavier pour sélectionner d'autres outils. Souvenez-vous que vous pouvez cliquer-droit (Mac **control**-cliquer) sur n'importe quelle entrée pour l'éditer avec un menu contextuel, ou **ctrl**-cliquez (Mac **option**-cliquez) pour sélectionner n'importe quelle note et utiliser un raccourci pour l'éditer. Pour voir une liste des raccourcis, choisissez Commandes Édition simple dans le menu Entrée simple.
4. Écoutez votre morceau pour déceler d'éventuelles erreurs.
5. Placez vos paroles avec Taper dans la partition ou bien l'Assignation par clic.
6. Placer les reprises avec l'outil Reprise ou l'un des plug-in Reprise.
7. Ajoutez les accords chiffrés, et les diagrammes de manche.
8. Placez les indications d'expression : articulations, dynamiques, phrasés etc. Assignez vos indications les plus fréquentes à des Méta-outils.
9. Vérifiez que l'espacement de la musique est correct. Si besoin, utilisez les commandes d'espacement de la musique du menu Filtre.
10. Utilisez l'outil Réduire/Agrandir pour spécifier la taille globale de la musique (en cliquant dans le coin supérieur gauche de la page).
11. Observez le morceau en Mode page. Réglez les problèmes de tournes ou de passages à la ligne, à l'aide de la commande Forcer les mesures, du Filtre.
12. Optimisez les systèmes, si besoin, en choisissant Optimiser des systèmes de portées dans le menu Mise en page.
13. Ajoutez des indications de jeu, des sous-titres et des numéros de page avec l'outil Texte.

Comment bien exploiter Finale




14. Utilisez l’outil Mise en page pour les derniers ajustements dans votre conducteur ou vos parties séparées.

GAGNER DU TEMPS : MINIMISER LES CALCULS D’ÉCRAN

Finale a une activité graphique permanente et intense. Comme dans tout logiciel de ce genre, le processeur de l’ordinateur est exploité à fond.







Progresser dans votre travail dans l’ordre décrit dans ÉTAPES DANS LA SAISIE, accélérera Finale autant que possible, tout comme l’utilisation des Jeux de portées, pour masquer les portées sur lesquelles vous ne travaillez pas.

Plusieurs fonctions intégrées de Finale permettent de minimiser la quantité de tracés d’écran (calculs d’images).





- **Faites glisser la musique en diagonale.** Vous avez remarqué que Finale redessine l’écran chaque fois que vous vous déplacez à l’aide des bandes de défilement. En utilisant plutôt l’outil Main  (dans la Palette principale) que les bandes de défilement, vous vous déplacez dans n’importe quelle direction en un seul mouvement. Mieux encore, plutôt que de changer d’outil pour ajuster l’affichage, cliquez droit (Mac: -), et déplacez la partition. Relâchez le clic, et continuez votre travail avec l’outil que vous n’avez pas eu besoin de désélectionner.
- **Désactiver les dessins d’écran d’arrière-plan.** Sélectionnez Options de rafraîchissement dans le menu Affichage, puis cochez l’option “Redessiner seulement la fenêtre active”. Cette option est utile dans les cas où plusieurs fenêtres de la même partition (ou de plusieurs partitions) sont ouvertes. Elle évite à Finale de perdre du temps à mettre à jour d’autres fenêtres, quand vous faites des modifications dans la fenêtre de premier plan.
- **Masquer tout ce que vous pouvez.** Pour diminuer la quantité de calculs d’images, masquez les éléments de musique sur lesquels vous ne travaillez pas, en les décochant dans la boîte de dialogue Options de rafraîchissement d’écran.



Décochez les éléments (Musique, Paroles, Accords chiffrés, etc.) dont vous pouvez vous passer. Si vous êtes en train d’éditer des notes, par exemple, Finale peut travailler en masquant les paroles. Moins Finale doit dessiner, plus rapide il est.

UTILISER LES RACCOURCIS CLAVIER

La plupart des commandes et fonctions courantes de Finale ont des raccourcis clavier. Vous avez noté que -A (Mac: -A) équivaut à choisir Sélectionner tout dans le menu Édition, -D (Mac: -D) équivaut à Rafraîchir l’écran, et que -U (Mac: -barre oblique inverse) équivaut à Mise à jour des pages.

Comment bien exploiter Finale

Vous apprécierez aussi de pouvoir sélectionner des outils de Finale sans utiliser la souris. Sous Windows, vous pouvez assigner des outils aux touches de fonction F2 - F12 (F1 et F10 sont réservées par Windows). Pour ce faire, sélectionnez un outil à assigner, puis enfoncez  et tapez une touche de fonction. Pour activer un outil, tapez sa touche de fonction. Sur Macintosh, vous pouvez assigner des outils aux huit touches (F, G, H, J, K, L, point-virgule [;] et apostrophe [']). Pour assigner un outil à une touche, enfoncez - et tapez la touche à laquelle l'outil sera assigné. Dans la Palette principale, sélectionnez l'outil, et cliquez sur OK. Pour activer un outil, enfoncez  et tapez la touche assignée à l'outil. Pour assigner un raccourci à n'importe quel élément de menu, utilisez le plug-in Menu Shortcuts de TGTools.

Les techniques de Finale, “tout-OK” et “tout-Annuler”, font aussi gagner du temps, bien que ce ne soit pas vraiment des raccourcis clavier. Chaque fois que vous traversez plusieurs boîtes de dialogue pour configurer quelque chose (pour créer un schéma dans le Créateur de forme, par exemple), il est inutile de faire le chemin à l'envers à travers les mêmes boîtes de dialogue. Il vous suffit d'enfoncer la touche  (Mac: ) et de cliquer sur OK. Vous revenez à la partition.

MACROS

Les raccourcis clavier et les Méta-outils existent déjà et sont très utiles. Mais comment faire avec les commandes que vous utilisez souvent et qui n'ont pas d'équivalents-clavier ? Comment vous épargner des procédures multi-étapes (passer en Mode page, Zoom à 75%, cliquer sur l'outil Mise en page, mettre en retrait le premier système, cliquer sur OK) que vous utilisez souvent ?


Même si vous n'êtes pas un utilisateur très pointu, vous devriez essayer le plug-in FinaleScript. Ce plug-in a été conçu pour automatiser facilement des tâches répétitives, pour qu'une série de commandes puisse être lancée une fois sur un certain nombre de partitions, plutôt que manuellement à chaque fois. Par exemple, plutôt que d'ouvrir, modifier l'espacement, la transposition et la mise en page de nombreuses partitions manuellement, ce plug-in vous permet de lancer le même jeu de commandes sur toutes les partitions en une seule fois. Une série de commandes peut également être appliquée sur une seule partition. Pour accéder au plug-in FinaleScript, choisissez Divers, et sélectionnez Palette FinaleScript. Voir également [PLUG-IN FINALESCRIPT](#) dans la Documentation.


En plus du plug-in FinaleScript, vous pouvez aussi vous intéresser à la conception de macros. Une macro est une série de commandes successives (glisser, choisir des commandes de menu, taper, etc) qui sont programmées pour s'exécuter automatiquement si vous tapez une combinaison de touches.

Les macros vous permettent d'exécuter une succession d'opérations, à partir d'une simple combinaison de touches. QuicKeys (de CE Software), ou Tempo Shortcutter (de Affinity Microsystems) par exemple, peuvent vous faciliter le travail dans Finale. Si vous n'êtes pas familier avec les macros, vous devrez consacrer un peu de temps pour apprendre à les utiliser, mais sachez que

Comment bien exploiter Finale

c'est un investissement petit mais très productif. Vous ne le regretterez pas quand vous travaillerez dans Finale et que vous verrez la macro exécuter à votre place une routine de tâches successives.

En outre, vous pouvez utiliser une macro pour configurer des raccourcis clavier, pour sélectionner des outils (car Finale n'en propose que onze). Par exemple, vous pouvez décider d'utiliser -T pour activer l'outil Texte. Pour les utilisateurs sous Windows, regardez dans le plug-in Commande au clavier pour y trouver un autre programme de macro Finale intégré.

De plus, vous pouvez utiliser une macro pour définir les équivalent clavier des outils (comme Finale n'en propose que onze). Par exemple, vous pourriez décider d'utiliser la commande -T pour passer à l'outil Texte.

LES LIENS AVEC LE RESTE DU MONDE

Finale est le logiciel musical le plus ouvert que l'on puisse imaginer. Il peut partager ses images avec des logiciels de graphisme, ses paroles et ses blocs de texte avec des traitements de texte, et ses musiques avec des séquenceurs ou d'autres logiciels d'édition. Grâce au Finale Showcase, vous pouvez publier vos fichiers sur le site Web de [Finalemusic](#) et les partager avec d'autres musiciens sur toute la planète.

L'une des capacités d'ouverture de Finale les plus utiles, est probablement sa capacité à manipuler les fichiers de séquence standard MIDI. Ces fichiers contiennent des données MIDI de lecture. La plupart des séquenceurs (Digital Performer, Sonar, Cubase, etc.) peuvent les lire et les générer, Finale aussi. Cela signifie que vous pouvez créer votre musique dans votre séquenceur favori, puis quand elle est corrigée et prête à être transcrite. Vous l'enregistrez sur votre disque dur sous la forme d'un fichier MIDI, et enfin, vous l'ouvrez dans Finale : il sera converti en notation standard. Quand vous expérimenterez ce procédé, vous découvrirez les dizaines d'options de séparation et de recombinaison de la musique que Finale offre pour les différentes pistes du fichier de séquence. Si vous le souhaitez, Finale conservera même les informations de vélocité, le "feeling" rythmique et les données de contrôleur de la séquence originale. Pour plus d'explications, voir [FICHIERS MIDI](#) dans l'Aide.

Notez aussi que Finale sait lire les fichiers créés dans d'autres logiciels de notation de MakeMusic! Inc., parmi lesquels SongWriter, Finale, Allegro, Finale Guitar, NotePad et MusicProse. Des fichiers créés dans des versions antérieures de Finale, tout comme n'importe quel autre programme de notation de MakeMusic, peuvent être ouverts sur une autre plate-forme. Par exemple, des fichiers créés avec PrintMusic! 2004 pour Windows peuvent être ouverts dans la dernière version de Finale pour Macintosh. Vous pouvez aussi lire des fichiers anciens venant d'une plate-forme ou d'une autre, y compris ceux venant de Allegro, Finale Guitar, PrintMusic, NotePad et MusicProse. **IMPORTANT** : aucun produit antérieur de MakeMusic! ne peut lire directement les fichiers Finale de la dernière version. Pour partager vos fichiers avec d'autres personnes qui ne possèdent pas la version la plus récente de Finale, demandez-leur de télécharger Finale Notepad dernière version qui est disponible

Comment bien exploiter Finale

gratuitement sur www.finalemusic.com et peut ouvrir n'importe quel fichier enregistré dans Finale. Vous pouvez également utiliser l'utilitaire Music XML pour enregistrer vos fichiers au format XML qui peut être ouvert par les anciennes versions de Finale (jusqu'à Finale 2000) en utilisant le plug-in tiers Dolet Music XML (développé par Recordare®) qui est installé dans le dossier Plug-ins. Voir [MUSIC XML](#) et [IMPORTER](#) dans la Documentation pour en savoir plus.

En plus des plug-ins disponibles avec Finale, il existe d'autres plug-ins créés par des développeurs tiers qui peuvent améliorer l'efficacité et automatiser certaines tâches. Par exemple, les options TGTools et Patterson Plug-ins Lite du menu Plug-ins de Finale sont des échantillons de la collection TGTools complète disponible sur www.tgtools.de et la collection Patterson Plug-in disponible sur www.robertgpatterson.com. Il existe encore d'autres plug-ins. Voir www.finaletips.nu pour une liste de certains d'entre eux.

En plus des plug-ins tiers, vous pouvez également utiliser des polices musicales créées par des revendeurs tiers. De nombreuses polices musicales sont disponibles dans le commerce et peuvent être utilisées avec Finale. Voir [POLICES](#) dans l'Aide.

LA PROCHAINE VERSION DE FINALE

Vos commentaires sur Finale sont extrêmement importants pour nous : la version actuelle de Finale que vous avez entre les mains est le fruit des commentaires et suggestions de milliers d'utilisateurs. Envoyez-nous vos impressions et vos souhaits au fur et à mesure de votre utilisation. Nous lirons toutes vos remarques et en tiendrons compte. Ainsi, Finale continuera à évoluer pour devenir toujours plus puissant, plus rapide et plus facile à utiliser.

En attendant, vous avez à votre disposition un outil d'une puissance et d'une souplesse extraordinaire. Vous avez découvert certaines des capacités de Finale, et il vous en reste de nombreuses autres à découvrir. Grâce à ce livre et à l'Aide en ligne, vous devez être maintenant prêt à démarrer un projet musical personnel.

Une expérience fascinante vous tend les bras. Nous ne souhaitons qu'une chose : que Finale stimule votre productivité et votre créativité, bien au-delà des limites que vous pouviez imaginer.

Comment bien exploiter Finale

Contrat de licence de logiciel

IMPORTANT—LISEZ CE CONTRAT ! EN INSTALLANT FINALE®, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CE CONTRAT DE LICENCE.

SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES ET LES LIMITATIONS DE CE CONTRAT, Retournez dans un délai de 30 jours la boîte complète de FINALE, à l'endroit où vous vous l'êtes procurée afin d'en obtenir le remboursement intégral.

MAKEMUSIC, INC. ("MAKEMUSIC") vous concède une licence des programmes informatiques de FINALE® contenus dans l'ensemble des CD et de la boîte FINALE® (rassemblé sous le terme "PRODUIT LOGICIEL") selon les conditions et termes suivants :

1. **CONCESSION DE LICENCE.** En considération de la redevance pour la licence, qui est une partie du prix payé par vous pour ce produit, MAKEMUSIC vous accorde au titre de licencié, un droit non-exclusif d'utilisation du PRODUIT LOGICIEL sur deux unités centrales ("UC") selon les termes et les limitations de ce Contrat de Licence de logiciel. Cependant, des contrats de licences supplémentaires par site et LabPack limitent strictement l'utilisation au nombre de postes spécifié dans ces contrats.

2. **PROPRIETE.** Au titre de licencié, vous êtes propriétaire des éléments matériels de la documentation, et du support sur lequel le PRODUIT LOGICIEL est stocké, mais MAKEMUSIC conserve toute la propriété et les droits du PRODUIT LOGICIEL, y compris tous les droits sur toutes les portions du PRODUIT LOGICIEL présentes dans quelque sortie que ce soit du PRODUIT LOGICIEL. Ce Contrat de Licence de logiciel N'EST PAS une vente du PRODUIT LOGICIEL.

3. **RESTRICTIONS DE LICENCE.** En tant qu'utilisateur unique, pouvez installer physiquement le PRODUIT LOGICIEL sur deux ordinateurs, à la condition que le PRODUIT LOGICIEL soit utilisé sur un seul ordinateur à la fois. Les utilisateurs de licence par poste ou de LabPack doivent installer le PRODUIT LOGICIEL uniquement sur le nombre de postes spécifié dans les contrats de licence de poste supplémentaire et LabPack. En tant qu'utilisateur unique, vous ne pouvez pas installer ou utiliser le PRODUIT LOGICIEL sur un réseau, sur plusieurs unités centrales, sur un environnement à sites multiples, ou sur une configuration matérielle quelconque dans laquelle le PRODUIT LOGICIEL serait accessible à plus d'une UC ou à plus d'un utilisateur. Vous ne pouvez pas utiliser des transmissions par télécommunication pour transférer électroniquement le PRODUIT LOGICIEL d'une UC à une autre. Afin de protéger les droits de propriété et les secrets commerciaux de MAKEMUSIC sur le PRODUIT LOGICIEL, vous ne pouvez ni adapter ni faire des modifications du PRODUIT LOGICIEL, décompiler, désassembler, traduire, convertir vers un autre langage de programmation ou faire du "reverse-engineering" du PRODUIT LOGICIEL.

4. **RESTRICTIONS DE TRANSFERT.** Vous ne pouvez pas transférer, transmettre, vendre, ou disposer d'une quelconque façon du PRODUIT LOGICIEL de façon permanente sans la permission écrite de MAKEMUSIC. Si MAKEMUSIC accordait ce genre de permission, vous pourriez devoir payer le Droit de Transfert, en usage à la date de ce transfert. En aucun cas vous ne pouvez louer, donner en crédit-bail, accorder des sous-licences ni aucun autre droit lié au PRODUIT LOGICIEL à des tiers sur une base temporaire, y compris louer ce PRODUIT LOGICIEL ensemble avec l'UC à d'autres utilisateurs.

5. **RESTRICTIONS DE COPIES.** Vous pouvez faire une copie du PRODUIT LOGICIEL à titre de sauvegarde seulement. La copie de sauvegarde devient automatiquement propriété de MAKEMUSIC et est assujettie à ce Contrat de Licence de logiciel. Vous devez reproduire les notes de copyright de MAKEMUSIC sur la copie de sauvegarde.

6. **SUPPORT TECHNIQUE ET POLITIQUE DE MISE A JOUR.** MAKEMUSIC n'est pas censé vous soutenir et vous aider à utiliser le PRODUIT LOGICIEL, exception faite du support "MAKEMUSIC's FINALE SUPPORT SYSTEM". De temps à autre, MAKEMUSIC proposera des mises à jour du PRODUIT LOGICIEL. En enregistrant le logiciel avec MAKEMUSIC, vous pourrez utiliser MAKEMUSIC's FINALE SUPPORT SYSTEM. De plus, vous recevrez des informations sur les versions mises à jour du PRODUIT LOGICIEL. Des mises à jour futures pourront être disponibles aux licenciés ayant payé les Frais de Mise à jour.

7. **EXPIRATION.** Ce Contrat de Licence de logiciel est effectif dès l'installation du PRODUIT LOGICIEL, et continue à être effectif jusqu'à l'expiration de tous les droits liés au copyright du PRODUIT LOGICIEL, sauf cas d'expiration antérieure. Ce Contrat de Licence de logiciel sera automatiquement interrompu sans avis préalable de MAKEMUSIC si vous ne vous conformez pas à tous les termes et limitations de ce Contrat de Licence de logiciel. En cas d'interruption, vous devrez renvoyer toutes vos copies du PRODUIT LOGICIEL à MAKEMUSIC.

8. **DIVERS.** En tant qu'utilisateur unique, ce Contrat de Licence de logiciel est l'unique et entier contrat entre vous et MAKEMUSIC relatif au PRODUIT LOGICIEL. Les contrats de licence supplémentaires par poste et LabPack pourront également être pris en compte pour certains utilisateurs. Ce contrat de licence tout comme les contrats de licence supplémentaires par poste et LabPack devront être interprétés selon les lois applicables aux contrats faits dans le Minnesota, en vigueur dans l'état du Minnesota.

Le PRODUIT LOGICIEL FINALE et ses éléments de documentation matériels peuvent être également protégés par les lois fédérales sur la propriété industrielle et les droits d'auteur. Un usage ou des copies non-autorisées de ce PRODUIT LOGICIEL hors du domaine de ce Contrat de Licence de logiciel sont expressément interdites. Vous pouvez être tenus pour légalement responsable de toute infraction au droit

Contrat de licence de logiciel

de la propriété intellectuelle ou industrielle provoquée ou encouragée par votre manquement au respect des termes et conditions de ce Contrat de Licence de logiciel.

DÉCHARGE DE GARANTIE DU PRODUIT LOGICIEL ET GARANTIE LIMITEE POUR LE MEDIA

CE PRODUIT LOGICIEL ET LES ÉLÉMENTS DE DOCUMENTATION MATÉRIELS SONT FOURNIS UNIQUEMENT SUR UNE BASE “TEL QUEL”, SANS GARANTIE D’AUCUNE SORTE. LA TOTALITÉ DES RISQUES LIÉS AUX QUALITÉS ET PERFORMANCES DE CE PRODUIT LOGICIEL ET DES ÉLÉMENTS DE DOCUMENTATION MATÉRIELS VOUS REVIENNENT. VOUS ASSUMEZ TOUTES LES RESPONSABILITÉS DE LA SÉLECTION DE CE PRODUIT LOGICIEL ET DES ÉLÉMENTS DE DOCUMENTATION MATÉRIELS POUR EN OBTENIR LES RÉSULTATS ATTENDUS, AINSI QUE POUR L’INSTALLATION, L’USAGE, ET LES RÉSULTATS DE CE PRODUIT LOGICIEL. SI LE PRODUIT LOGICIEL OU DES ÉLÉMENTS DE DOCUMENTATION MATÉRIELS S’AVÈRENT ÊTRE DÉFECTUEUX, VOUS, ET NON PAS MAKEMUSIC OU SES REVENDEURS, DISTRIBUTEURS, AGENTS, OU EMPLOYÉS, ASSUMEZ LE COÛT TOTAL DES INTERVENTIONS, RÉPARATIONS OU CORRECTIONS.

MAKEMUSIC garantie au licencié d’origine du PRODUIT LOGICIEL que le média sur lequel le PRODUIT LOGICIEL ainsi que les éléments matériels de la documentation sont enregistrés, seront exempts de défauts matériels ou d’exécution pour un usage normal pendant une période de 90 jours, à partir de la date d’achat du média et des éléments de documentation matérielle, prouvée par la facture d’achat. Cette garantie sera nulle et de nul effet si le média semble avoir été endommagé par des interventions non-autorisées, des modifications, des accidents, des utilisations non-conformes, abusives, ou excessives.

La responsabilité totale de MAKEMUSIC et votre seul dédommagement en cas de média défectueux sera le remplacement du média défectueux. MAKEMUSIC remplacera tout média défectueux renvoyé par vos soins dans la période de garantie de 90 jours, sans frais. Avant de renvoyer le média défectueux, vous devez contacter MAKEMUSIC pour obtenir un numéro d’autorisation de retour. Les médias renvoyés devront être expédiés dans un emballage protecteur à MAKEMUSIC Inc. à l’adresse ci-dessus se trouvant dans la Documentation, et devront être accompagnés d’un numéro d’autorisation de retour, une copie de la preuve d’achat, une brève description du problème ainsi que votre adresse de retour. CERTAINS ÉTATS N’AUTORISENT PAS DE LIMITATION DE DURÉE D’UNE GARANTIE IMPLICITE, DES LORS, CETTE LIMITATION DE 90 JOURS PEUT NE PAS VOUS ÊTRE APPLICABLE.

Ni MAKEMUSIC, ni qui que ce soit impliqué dans la création, la production, la concession de licences, ou la livraison du PRODUIT LOGICIEL et des éléments matériels de la documentation ne seront tenus à quelques dommages-intérêts que ce soient, indirects, incidentels, ou particuliers (y compris les dommages-intérêts pour perte d’exploitation ou similaires) résultant d’une rupture de garantie ou de tout type de réclamations découlant de l’usage ou de l’inaptitude à l’usage du PRODUIT LOGICIEL, même si MAKEMUSIC a été averti de l’éventualité de tels dommages. Dans tous les cas, la responsabilité de MAKEMUSIC en termes de dommages-intérêts directs n’excédera jamais le prix d’achat et le droit de licence acquitté pour l’ensemble de la boîte FINALE. CERTAINS ÉTATS N’AUTORISENT PAS LA LIMITATION OU L’EXCLUSION DES DOMMAGES-INTÉRÊTS INCIDENTELS OU CONSÉQUENTIELS, C’EST POURQUOI LA LIMITATION CI-DESSUS PEUT NE PAS VOUS ÊTRE APPLICABLE.

A L’EXCEPTION DE CELLES EXPRESSEMENT DÉCRITES CI-DESSUS, MAKEMUSIC INC. N’ACCORDE PAS DE GARANTIES CONCERNANT LE PRODUIT LOGICIEL, LES ÉLÉMENTS MATÉRIELS DE LA DOCUMENTATION, OU LES MÉDIAS, EXPRIMÉES OU IMPLICITES, INCLUES MAIS NON LIMITÉES AUX GARANTIES S’APPLIQUANT À UN USAGE PERSONNEL. Aucune information orale ou écrite, ni conseil donnés par des vendeurs, distributeurs, agents, ou employés de MAKEMUSIC ne créera de garantie supplémentaire, ni n’augmentera en aucune façon l’étendue de cette garantie, et vous NE POURREZ PAS vous baser sur ce genre d’informations ou de conseils. CETTE GARANTIE LIMITÉE VOUS DONNE CERTAINS DROITS LÉGAUX, MAIS CES DROITS PEUVENT LÉGÈREMENT VARIER SELON L’ÉTAT DANS LEQUEL VOUS RESIDEZ.

NOTE IMPORTANTE : ce logiciel peut être utilisé pour reproduire des partitions. Il vous est licencié uniquement pour la reproduction de partitions non-soumises aux droits d’auteur, de partitions dont vous détenez les droits d’auteur ou de partitions pour lesquelles vous avez un droit légal de reproduction. Si vous n’êtes pas sûr de la loi sur les droits d’auteur, consultez une personne compétente.

“Boomwhackers” est une marque déposée enregistrée sous licence, et “Chroma-Notes” est une marque déposée de, Whacky Music, Inc., de Sedona, Arizona (www.boomwhackers.com). Les marques déposées et les logos “Boomwhackers” et “Chroma-Notes”, les sons de tubes Boomwhackers® et les couleurs Chroma-Notes™ Colored Music sont utilisés avec la permission de Whacky Music, Inc.

Index

A

Accents 77
Accords 18, 31
Accords chiffrés 68
Afficher les styles de portée 120
Ajouter des mesures 26
Aller à la mesure suivante 29
Altérations
 Entrée simple 16
 Entrée Speedy 31
Anacrouses 96
Annuler 30
Annuler les modifications de hampes 183
Appliquer des styles de portées 120
Appliquer l'espacement non-linéaire 97
Appoggiatures 41
Apprentissage d'accord nouveaux 68
Articulations 77
 Ajouter plusieurs articulations 81
 Ajouter une seule articulation 78
 Supprimer une seule articulation 78
Assignation par clic 63
Assistance technique vi
Attributs du bloc de texte 107
Audio 51

B

Barre d'état 6
Barre de défilement horizontal 6
Barre de défilement vertical 6
Barre de menu 6
Barre de message 6
Barre de reprise 66
Bendings 169
Bibliothèques 92
 Expressions 92

 Styles de portée 120
Bibliothèques d'expression 92

C

Canaux MIDI 129
Choisir le zoom 23
Clé
 Changer la tonalité 57
Clefs
 Changer la clef dans Entrée simple 20
Clés 113
Clic du métronome 48, 174
Coda 66
Comblé avec des silences 16
Compositeur 106
Configuration du système MIDI
 Macintosh xii
 Windows viii
Configuration MIDI (boîte de dialogue)
 Macintosh xvi
 Windows x
Contrôles de lecture 42
Copier de la musique 39
Copyright 106
Couplets 60, 64
Créateur de document 1, 163
Créateur de forme 186
Créer de nouvelles mesures 16
Crescendos 80
Crochets 80

D

Dates 106
Début et fin de note 147
Décaler les paroles 64
Décompte des notes 16
Définition d'instrument (boîte de dialo-

Index

gue)	131
Démarrer Finale	
Macintosh	xv
Windows	ix
Deuxième reprise	66
Déverrouiller les systèmes	96
Diagramme des temps	98
Disposition des mesures	95
Document par défaut	46
Documentation	xvii
Données continues	151
Durées de notes	147

E

Éditer les attributs de portée	113
EDU	53, 149
Effacer de la musique	40
Effacer des éléments	182
Effacer des mesures	39
Engraved Maestro Style	46
Enregistrement automatique	24
Enregistrer	24
Enregistrer la bibliothèque	93
Entrée simple	7, 20
Accords	18
Altérations	16
Changer tonalité, indication de mesure et clef	20
Hauteur	20
n-olets	19
Réécriture	20
Entrée Speedy	26
Accords	31
Altérations	31
Édition	30
n-olets	32
Espacement	97
Espacement automatique	97
Espacer régulièrement les systèmes	102

Étapes dans la saisie	195
Expressions	77
Copier et coller	91
Créer des expressions	85
Définir pour la lecture	155
Indication de tempo	158

F

Fenêtre Vidéo	
voir Synchro Finale/Vidéo	
Fermatas	77
Fichier EPS	108
Finale Showcase	198
Flèches	89
Forcer les mesures	95

G

Gabarits	25, 193
Enregistrer de nouveaux	
Sous Macintosh	194
Sous Windows	194
Enregistrer des nouveaux	194
Gagner du temps	196
Garritan Personal Orchestra (GPO)	133
Glissements	169
GPO	129
Guitare MIDI	172

H

Hammer-ons	171
Hampes	72, 177
Basculer	179
Changer la longueur	179, 181
Couches	70
Personnalisée	181
Hauteur	20
Human Playback	137

HyperScribe	45
Mode Enregistrement	53
Transcrire un jeu à deux mains	52
Transcrire une gamme	47
Transcrire une mélodie	49

I

Impression	111
Indication de mesure	
Changer à partir d'Entrée simple ...	20
Indication de tempo	158
Indications de mesure	51
Insérer des notes ou des silences ...	35
Insérer des systèmes	103
Insérer une tourne	102
Installer Finale	
Macintosh	xi
Windows	vii
instrument	132
Instruments transpositeurs	118

J

Jeux de portées	
Programmer	117
Sélectionner	118

K

Kontakt Player	133
----------------------	-----

L

Lecture	41, 55, 70
Ponctuelle	42
Lecture avec swing	159
Lecture et/ou clic	174
Levée	96
Liaisons	

Entrée simple	9
Entrée Speedy	41
Outils spéciaux	181
Ligature	
Joindre ou rompre les ligatures	41
Ligatures	51, 177
Mesures à 6/8	52
Liste d'instruments	129
Liste des portées	89

M

Macros	197
Maestro Default Font	193
Masquer	
Notes ou silences	41
Portées (en permanence)	120
Portées (temporairement)	117
Mélismes	60, 61, 66
Menu Accord	68
Afficher les diagrammes de manche .	70
Alignement des diagrammes de manche .	70
Analyse sur deux portées	68
Analyse sur une portée	68
Apprentissage d'accord nouveaux ..	68
Entrée MIDI	68
Saisie manuelle	68, 70
Taper dans la partition	68
Menu Affichage	118
Choisir le zoom	23
Mode Défilement	22, 113
Mode Page	120
Options de rafraîchissement	196
Programmer un jeu de portées	117
Retour au début	106
Menu Edition	
Supprimer des éléments	61
Menu Édition	
Annuler	30
Espacement automatique	97

Index

- Mise à jour des pages 96
- Sélection partielle de mesure 39
- Sélection partielle de mesures 116
- Sélectionner une région 39
- Tout sélectionner 61
- Menu Entrée simple**
 - Comblé avec des silences 16
 - Créer de nouvelles mesures 16
 - Décompte des notes 16
 - Lecture 16
 - Sélectionner les notes à l'entrée 16
- Menu Entrée Speedy**
 - Aller à la mesure suivante 29
 - Insertion 35
 - Son lors du déplacement 30
 - Utiliser le clavier MIDI 26
- Menu Fenêtre**
 - Fenêtres côte-à-côte 23
 - Fenêtres superposées 23
 - Liste d'instruments 129
 - Nouvelle fenêtre 23
 - Outils Avancés 108, 141, 177
- Menu Fichier**
 - Enregistrer 24, 43
 - Enregistrer la bibliothèque 93
 - Fermer 4
 - Fermer tout 24
 - Imprimer 108
 - Nouveau
 - À partir d'un gabarit 26
 - Avec le Créateur de document 1
 - Document à partir d'un gabarit 193
 - Document par défaut 46
 - Ouvrir vii, 4, 68
 - Ouvrir une bibliothèque 93
 - Poster sur Finale Showcase 198
 - Quitter 24
- Menu Graphique**
 - Exporter une sélection 108
 - Placer un graphique 110
- Menu HyperScribe**
 - Mode Enregistrement 48, 174
 - Séparer dans deux portées 53
 - Source de la pulsation 47, 49, 53, 174
 - Lecture et/ou clic 174
 - Métronome et battement 47
 - Pulsation donnée 49, 53
- Menu Mise en page**
 - Espacer régulièrement les systèmes 102
 - Insérer des systèmes 103
 - Insérer une tourne 102
 - Optimiser des systèmes de portées 121
 - Supprimer les systèmes 103
- Menu Options**
 - Configuration du document
 - Options d'espacement 74
 - Options de couchés 72
 - Métronome et battement 47, 174
 - Options de lecture 141
 - Options de mise à jour des pages 98
 - Réglages de quantification 53
 - Réglages supplémentaires 54
 - Unités de mesure 99, 182
- Menu Outil MIDI** 142
- Menu Outils spéciaux**
 - Afficher les poignées 178
- Menu Paroles**
 - Assignation par clic 63
 - Décaler les paroles 64
 - Modification de paroles 60, 62, 65
 - Taper dans la partition 59
- Menu Portée**
 - Afficher les styles de portée 120
 - Appliquer des styles de portées 120
 - Éditer les attributs de portée 113
 - Nouvelles portées 113
 - Nouvelles portées (avec le Créateur de document) 118
 - Régler la position standard des noms
 - Nom abrégé de portée 115
 - Nom de portée 115
- Menu Texte**
 - Alignement 107
 - Attributs du bloc de texte 107
 - Fonte 106

Insertions	
Numéro de page	107
Placement	
Centrer horizontalement	107
Droite	107
Menu Utilitaires	
Annuler les modifications de hampes	183
Déverrouiller les systèmes	96
Direction des hampes par défaut	183
Effacer des éléments	182
Espaceur	97
Appliquer l'espaceur non-linéaire	97
Forcer les mesures	95
Transposer	116
Mesure à 6/8	52
Mesures	
Ajouter	21, 26
Effacer	39
Sélectionner plusieurs mesures	38
Mesures composées	52
Mesures de levée	96
Mesures partielles	39, 116
Méta-outils	81
Articulations	81
Expressions	83
n-olets	34
Métronome et battement	47
MicNotator	45
MIDI	129
MIDI Time Code	
voir Synchro Finale/Vidéo	
MIDISCAN	189
Mise à jour des pages	96
Mixer	135
Mode Défilement	22, 113
Mode Enregistrement	48, 53, 174
Mode Insertion	35
Mode Page	22, 120
Mode Studio	135
Modification de paroles	60, 62, 65
Modifier la taille	
Note	104
Page	105
Portée	104
Système	104
Tête de note	103
Modifier le fichier Maestro Default Font	
193	
MTC	
voir Synchro Finale/Vidéo	
Music XML	
voir Plug-in Dolet Music XML	
Musica ficta	179
N	
N-olets	
Entrée simple	19
n-olets	32
Entrée Speedy	32
Noms de portées	113
Notes, masquer	41
Nouvelles portées	113
Nouvelles portées (avec le Créateur de document)	118
Numéro de frette	166
Numéro de série	vi
Numéros de mesure	183
Numéros de page	106, 107
O	
Optimiser les systèmes	120
Options d'espaceur	74
Options de couches	72
Options de lecture	141
Options de mise à jour des pages	98
Options de rafraîchissement	196
Ordre des entrées	
Simplifié	xviii

Index

OS X

Configurer MIDI avec OS X 10.2.x	xiii
Outil Accord	68
Outil Ajustement hampe ligaturée	181
Outil Angle de ligature	181
Outil Angle de ligature secondaire	181
Outil Articulation	77
Outil Bending	169
Outil Déplacement d'altération	179
Outil Direction de hampe	179
Outil Épaisseur de ligature	181
Outil Extension de ligature	181
Outil Filtre	97
Outil Graphique	108
Outil Hampe double/partagée	179
Outil Hampe personnalisée	181
Outil HyperScribe	45
Outil Indication de mesure	52, 58
Outil Lignes avancées	80
Outil Longueur de hampe	179
Outil Main	196
Outil Mesure	21, 98, 184
Outil MIDI	139
Copier des données de l'outil MIDI	154
Supprimer des données de l'outil MIDI	154
Outil Mise en page	99
Outil n-olet	20, 32
Outil Paroles	59
Outil Point	182
Outil Portée	113, 117
Outil Position de note	178
Outil Position de tête de note	178
Outil Réduire/Agrandir	103
Outil Reprise	66
Outil Selection	61
Outil Sélection	81
Outil Séparation ligature secondaire	181
Outil spéciaux	

Déplacement d'altération	179
Outil Ajustement hampe ligaturée	181
Outil Tête de note	178
Outil Texte	106
Outil Tonalité	57
Outil Zoom	23
Outils Avancés	108, 141, 177
Outils spéciaux	177
Outil Angle de ligature	181
Outil Angle de ligature secondaire	181
Outil Direction de hampe	179
Outil Épaisseur de ligature	181
Outil Extension de ligature	181
Outil Hampe double/partagée	179
Outil Hampe personnalisée	181
Outil Liaison	181
Outil Longueur de hampe	179
Outil Point	182
Outil Position de note	178
Outil Position de tête de note	178
Outil Séparation ligature secondaire	181
Outil Tête de note	178
Ouvrir une bibliothèque	93

P

Palette Entrée simple	7
Palette principale	6
Palette Silences	7
Paroles	
Assignation par clic	62
Écrire dans la partition	59
Parties Séparées Liées	127
Parties séparées liées	
Boîte de dialogue Gérer les parties	125
Boîte de dialogue sélection de partie ou de conducteur	127
Petites notes	104
Phrasés	80
Plug-in Dolet Music XML	199

- Polyphonie 41
 Portée de répétition 104
 Portées
 Insérer 118
 Masquer 117, 120
 Première reprise 66
 Programmer un jeu de portées 117
 Pull-offs 171
 Pulsation donnée 49, 53
- R**
- Raccourcis clavier 196
 Réécriture 20
 Réglages de quantification 53
 Régler la position standard des noms 114
 Retour au début 106
- S**
- Scanner de la musique 189
 Second couplet 64
 Sélectionner de la musique
 Maj-clic 38
 Sélectionner une région 39
 Sélectionner les notes à l'entrée 16
 Sélectionner un jeu de portée 118
 Séparer dans deux portées 53
 Signes d'8va 80
 SmartScore Lite 189
 SMPTE
 voir Synchro Finale/Vidéo
 Son lors du déplacement 30
 Source de la pulsation 47, 49, 53, 174
 Sous-titres 106
 Staccatos 77
 Studio 135
 Styles de portées 119
- Supprimer des éléments 61
 Supprimer les systèmes 103
 Synchro Finale/Vidéo 160
 Systèmes
 Insérer ou supprimer 103
- T**
- Tablature 175
 Copier de la musique vers et depuis une tablature 164
 Tablature de guitare 163
 Taper dans la partition 59
 Tempo 43, 158
 Temps
 Changer l'indication de mesure 58
 Régler l'indication de mesure 51
 TIFF 109, 190
 Titres 106
 Tonalité
 Changer la tonalité dans Entrée simple 20
 Touches de déplacement fin 89
 Tournes 102
 Tout sélectionner 61
 Transcrire un jeu à deux mains avec HyperScribe 52
 Transcrire une gamme 47
 Transcrire une mélodie 49
 Transposer 116
 Triolets voir n-olets 19
- U**
- Unités de mesure 99, 182
 Utiliser le clavier MIDI pour l'entrée 26
 Utilitaires 183

Index

V

Vélocités 145

Video

 voir Synchro Finale/Vidéo

Voix 41

Voix médianes 41