

Wolfgang 6
Logiciel professionnel de notation musicale
Guide de Référence

Jean-François Marti, Laurent Pugin et Christine Jeanneret

2 septembre 2003

Table des matières

1	Prise en main et démarrage	17
1.1	Conventions de notation	17
1.2	Support technique	18
1.2.1	Demande d’information - Assistance	18
1.2.2	Problèmes - Bugs - Questions	18
1.2.3	Envoyez vos propositions	18
1.3	Système requis et installation	19
1.3.1	Exigences du système	19
1.3.2	Contenu du « paquet » Wolfgang	19
1.3.3	Polices Leipzig et Chiffre	19
1.3.4	Installation	20
1.4	Démarrage	20
1.4.1	Présentation	20
1.4.2	Lancer Wolfgang	21
1.4.3	Le mode (fenêtre) <i>Musique</i>	22
1.4.4	Navigation dans les pages du fichier	23
1.4.5	Affichage	23
1.5	Barre de boutons	25
1.5.1	Le bouton « curseur »	27

1.5.2	Le bouton <i>Valeur Etalon</i>	29
2	Saisie et édition des éléments	31
2.1	Page en continu	31
2.2	Clefs	32
2.3	Armures	33
2.3.1	Autres options du menu <i>Armures</i>	34
2.4	Indications de mesures	35
2.5	Notes et silences	36
2.5.1	Valeurs	37
2.5.2	Pointages	38
2.5.3	Hauteurs	38
2.5.4	Silences	39
2.5.5	Accords	39
2.5.6	<i>Valeur Etalon</i> (espacement)	40
2.6	Barres de mesure	40
2.6.1	Barres spéciales	41
2.6.2	Segmentation par portées individuelles	41
2.6.3	Position (point d’ancrage) des barres	42
2.7	Attributs	43
2.7.1	Altérations	44
2.7.2	Staccatos	45
2.7.3	Têtes de Notes	47
2.7.4	Traillé	48
2.8	Groupes rythmiques (triolet, duolets, ...)	48

2.8.1	Apparence	49
2.9	Barres de valeur (beaming)	49
2.9.1	Segmentation	50
2.9.2	Hauteur et inclinaison	51
2.9.3	Barre de valeur entre les notes	51
2.9.4	Beaming <i>accelerando/decelerando</i>	52
2.10	Liaisons	52
2.10.1	Liaison de début ou de fin de lignes	53
2.11	Symboles vectoriels	54
2.11.1	Crescendos et <i>descrescendos</i>	56
2.11.2	Crochets	56
2.11.3	Symbole de valeurs (<i>tremolo</i>)	56
3	Mise en page	59
3.1	Format	59
3.1.1	Pagination, entête et pied de page	60
3.2	Régleur	60
3.2.1	Créer, modifier ou insérer une feuille	61
3.2.2	Description du <i>Régleur</i>	61
3.2.3	Déplacements	63
3.2.4	Grouperments	64
3.2.5	Portées	65
3.2.6	Exemples d’utilisation	66
3.3	Identification des voix	67
3.4	Coupures de lignes	68

3.5	Recalculation et alignement	69
3.5.1	Recalculation : fonction de base	70
3.5.2	Paramétrage : <i>Valeur Etalon</i>	71
3.5.3	Paramétrage : <i>Taille du Pas</i>	71
3.5.4	Paramétrage : <i>Résolution x (alignements)</i>	71
3.5.5	Paramétrage : <i>Correction esthétique</i>	72
3.5.6	Paramétrage : <i>Correction polyphonie</i>	74
3.5.7	Différents paramètres dans une même partition	75
3.5.8	Offset (point d'ancrage)	76
3.5.9	Sous-menu <i>Recalculer Distances (détail)</i>	77
3.5.10	Sous-menu <i>Espaces</i>	80
3.5.11	<i>Double justification (barre déplacée)</i>	81
3.6	Extraction des parties séparées	83
3.6.1	Point de départ et d'arrivée	84
3.6.2	Noms de fichiers	84
3.6.3	Paramétrage	84
3.6.4	Compactage (regroupement) des silences	85
3.6.5	Extraction d'une voix isolée	85
4	Outils d'édition	87
4.1	Marqueurs de régions	87
4.1.1	<i>Marqueur Y</i>	87
4.1.2	<i>Marque-Région</i>	88
4.1.3	<i>Marqueur X</i>	90
4.1.4	<i>Marqueur Page</i>	92

4.2	Copier/coller, effacements et UNDO	92
4.2.1	Copier/coller	92
4.2.2	Effacements d'objets (notes, symboles, ...) ou de régions	93
4.2.3	Effacements d'attributs et de contextes solidaires	94
4.2.4	Effacement de portée et d'attribut de portée (armure)	95
4.2.5	Effacement de page	95
4.2.6	UNDO et REDO	96
4.3	Déplacements en mode <i>Musique</i>	96
4.3.1	Déplacements du curseur	96
4.3.2	Déplacements d'objets (notes, symboles, ...) ou de régions	97
4.3.3	Déplacements de portées	99
4.4	Edition des attributs sur une région	99
4.4.1	Edition des têtes de notes	100
4.4.2	Attributs cachés	100
4.5	Numérotation de mesures	101
4.5.1	Déplacement par mesure	102
4.5.2	Effacement des numéros de mesure	102
4.6	Masques	103
4.6.1	Masque fixe	103
4.6.2	Masque variable	104
4.7	Portée chablon et modèle fantôme	105
4.7.1	Portée chablon	105
4.7.2	Calquer sur un modèle	105
4.8	Transposition	106

5 Outils spécifiques	109
5.1 Hampes et liaisons	109
5.1.1 Direction des hampes	109
5.1.2 Longueur des hampes	111
5.1.3 Direction des liaisons	111
5.1.4 Division automatique en valeurs liées	112
5.2 Emprunt passager de la portée inférieure ou supérieure	112
5.2.1 Particularité des accords	113
5.2.2 Notes reliées par une barre de valeur	113
5.2.3 Segmentation des barres de valeur	113
5.3 Symboles graphiques	115
5.4 Liaisons non-automatiques	115
5.4.1 Liaisons Libres	115
5.4.2 Courbes manipulables	117
5.5 Notation ancienne	118
5.5.1 Clefs anciennes	119
5.5.2 Indications de mesure anciennes	119
5.5.3 Proportions	119
5.5.4 Coloration	121
5.5.5 Ligatures	122
5.5.6 Barres de mesures partielles	123
5.5.7 Indications de mesures, proportions et colorations en notation moderne	123
5.5.8 Incipits en notation ancienne	123
5.6 Polyphonie	123

5.6.1 Réductions et tablatures	123
5.6.2 Mode <i>Insertion</i>	125
5.6.3 Exemples d'utilisation	126
5.7 Silences	126
5.7.1 <i>Silence de mesure automatique</i>	127
5.8 Ossia et Ornaments	128
5.9 All'ottava	129
5.10 Gestion des fichiers	129
5.11 Paramètres graphiques	132
5.11.1 Pente des barres valeur	132
5.11.2 Epaisseurs	132
5.11.3 Corrections	133
6 Mode Texte	137
6.1 Fenêtre mode <i>Texte</i>	137
6.2 Blocs de texte	138
6.3 Catégories et attributs	139
6.3.1 Attribut opaque	140
6.3.2 Orientation	140
6.3.3 Valeurs d'initialisation par défaut	140
6.4 Insertion et modification d'un bloc de texte	142
6.4.1 Insertion d'un bloc de texte	142
6.4.2 Modification d'un bloc de texte	143
6.4.3 Unifier les blocs d'une catégorie	144
6.5 Effacements et déplacements en mode <i>Texte</i>	144

6.5.1	Effacements	144
6.5.2	Déplacements du curseur	145
6.5.3	Déplacements à l'intérieur d'un bloc sélectionné	145
6.6	Catégorie <i>Paroles</i>	145
6.6.1	Copier le texte depuis un traitement de texte	146
6.6.2	Edition des blocs en catégories <i>Paroles</i>	146
6.6.3	<i>Justifié</i> et <i>Centré</i>	147
6.6.4	Recalculation et texte	147
6.7	Symboles spéciaux : trille, arpège, chiffage, point d'orgue...	147
6.8	Exemple d'utilisation	148
7	Mode <i>Graphique</i>	151
7.1	Fenêtre mode <i>Graphique</i>	151
7.2	Enregistrement des dessins (gestion mémoire)	152
7.2.1	Sauver et lire un symbole	152
7.3	Catégories et attributs	153
7.4	Insertion et modification d'un dessin	154
7.4.1	Insertion d'un dessin	154
7.4.2	Modification d'un dessin	155
7.5	Déplacements en mode <i>Graphique</i>	156
7.6	Marquer et copier une région très précisément	156
7.7	Boîte d'effacement	157
7.7.1	Ordre d'affichage	158
7.8	Importation et exportation de MetaFile	158

8	MIDI	161
8.1	Saisie depuis le clavier MIDI	161
8.1.1	Touches blanches	161
8.1.2	Touches noires	161
8.1.3	accords	162
8.1.4	Pédale	162
8.1.5	Legato au clavier	162
8.1.6	Pitch bend	162
8.1.7	Touche <k>	162
8.2	Son	163
8.2.1	Paramétrage	163
8.3	Lecture (importation) de fichiers MIDI	165
8.3.1	Paramétrage	166
8.3.2	Résolution des problèmes en cas d'échec	167
8.3.3	Autre méthode	167

Table des figures

2.1	Boîte de dialogue <i>Barres spéciales</i>	42
2.2	Barres de mesure spéciales	43
2.3	Boîte de dialogue <i>Accents (Commande Staccato)</i>	46
2.4	Staccatos	46
2.5	Boîte de dialogue <i>Têtes de notes</i>	47
2.6	Têtes de notes	48
2.7	Segmentation de barre de valeur	50
2.8	Barre de valeur entre les notes	51
2.9	Liaisons automatiques	52
2.10	Symboles vectoriels	54
3.1	Bloc et accolade	64
3.2	Recalculation : résolution x adéquate	72
3.3	Recalculation : résolution x trop large	73
3.4	Sans correction polyphonie	74
3.5	Avec correction polyphonie	75
3.6	Double justifi cation	82
4.1	Marqueur Y	88
4.2	Zone marquée par le curseur et le Marqueur Y	89

4.3	Marque-Région	89
4.4	Utilisation du Marqueur X pour une justification partielle	91
5.1	Hampes en mode Automatique	109
5.2	Longueur des hampes en mode Manuel	110
5.3	Direction des hampes en mode Manuel	110
5.4	Emprunt passager de la portée inférieure ou supérieure	112
5.5	Barre de valeur dans un emprunt passager en mode Automatique	113
5.6	Barre de valeur dans un emprunt passager en mode Manuel	114
5.7	Problème de segmentation des barres de valeur dans un emprunt passager	114
5.8	Segmentation des barres de valeur dans un emprunt passager	114
5.9	Segmentation des barres de valeur dans un emprunt passager (valeurs identiques)	115
5.10	Liaisons libres	116
5.11	Courbe manipulable	117
5.12	Correspondance des caractères	118
5.13	Clefs anciennes	119
5.14	Indications de mesure anciennes	120
5.15	Colorations en notation ancienne	121
5.16	Ligatures	122
5.17	Divisi par superposition de portées	124
5.18	Fragment en mode Insertion	125
5.19	Note à 2 queues	126
6.1	Police Leipzig, lettres minuscules	147
6.2	Police Leipzig, lettres majuscules	148
6.3	Police Leipzig, chiffres	148

6.4	Police Leipzig, symboles divers	149
7.1	Boîte d'effacement (masquer une partie de ligne)	157
7.2	Boîte d'effacement (différentes indentations)	158

Chapitre 1

Prise en main et démarrage

1.1 Conventions de notation

Initiale en Capitale

Indique le nom d'un objet, tel un menu, un bouton de commande, une boîte de dialogue ou l'un de ses composants.

...caractère Spécial

Indique la touche d'accès à l'objet (avec <Alt>). Par exemple : *Enregistrer* dans le menu *Fichier*.

police courrier

Indique les informations que vous devez entrer au clavier. Par exemple lors de l'entrée du nom de fichier * .MUS dans la boîte de dialogue de *Enregistrer sous...* dans le menu *Fichier*.

<Touche-Clavier>

Indique les touches du clavier sur lesquelles vous devez appuyer.

■ Indique comment faire une opération

☞ Décrit une option de menu

▶ *Décrit un champ ou groupe de champs d'une boîte de dialogue*

🚩 Décrit un *Message d'erreur*

↶ Indique que la commande peut-être annulée par *Etape antérieure (Undo)* dans le menu *Editer*

1.2 Support technique

1.2.1 Demande d'information - Assistance

Les utilisateurs de *Wolfgang* ayant acheté la version avec assistance technique sur une année, ou ayant souscrit au contrat d'assistance en sus, bénéficient du support gratuit. Les utilisateurs de *Wolfgang* ne remplissant pas les conditions susmentionnées se verront facturer leurs demandes d'informations. Les tarifs leur seront communiqués à chaque appel.

1.2.2 Problèmes - Bugs - Questions

En ce qui concerne tout problème du logiciel (bugs), nous vous invitons fortement à nous les communiquer, aucun frais ne vous sera facturé. Cela nous sera très précieux pour pouvoir réparer d'éventuelles erreurs. Vous trouverez beaucoup d'informations complémentaires et des réponses à vos questions sur Internet à l'adresse <http://www.winwg.com>. Vous y trouverez de même la dernière version du manuel au format PDF (Adobe Acrobat Reader).

1.2.3 Envoyez vos propositions

Dans la mesure de notre possible et du réalisable, nous essayons de tenir compte des désirs de chacun.

Contacts :

TPpI

320 rte de Thonon - 1247 Anières - Genève - Switzerland

Marti Jean-François

Tél./Fax : +41 22 751 22 35

Natel : +41 79 63 334 63

Internet : <http://www.winwg.com>

E-mail : tpi@winwg.com

1.3 Système requis et installation

1.3.1 Exigences du système

Fonctionne avec tout compatible IBM, supérieur ou égal au 386. Les PowerMac avec carte PC ou le logiciel « Virtual PC » (vous pouvez l'obtenir auprès de TPpI).

Nécessite l'interface Windows 3.1, Windows 95 ou Windows NT

Le reste du matériel dépend des exigences de Windows

Facultatif :

- Carte son avec interface MIDI
- Clavier MIDI (compatible Général MIDI de préférence)

Il est important de mentionner que l'utilisation de *Wolfgang* peut être optimisée par l'emploi d'autres logiciels externes permettant d'exploiter l'ensemble des ressources de votre ordinateur conjointement à *Wolfgang* et ainsi augmenter sensiblement votre productivité. Pour plus de détails, reportez-vous aux explications détaillées : Augmenter votre productivité.

1.3.2 Contenu du « paquet » Wolfgang

1 disquette (CD) d'installation 1 manuel électronique sur CD au format .pdf (Adobe Acrobat Reader) 1 fiche d'enregistrement texte de licence

1.3.3 Polices Leipzig et Chiffre

Wolfgang utilise les différentes polices TrueType et PostScript disponibles sous Windows.

Cependant plusieurs polices TrueType lui sont propres :

- Leipzig
- Chiffre
- Repères
- Marquage
- Musica

Le choix de notre part de créer une police musicale n'est pas arbitraire. Le graphisme de cette police se réfère à une tradition précise de la notation allemande, tenue pour référence par plusieurs graveurs.

Au cas où vous voudriez pouvoir modifier ces polices, je vous invite à prendre contact directement avec TPpI afin d'examiner les multiples possibilités que nous vous proposons.

1.3.4 Installation

Windows 2000 :

- installer la disquette dans le lecteur
- cliquer sur *Démarrer*
- cliquer sur *Exécuter*
- taper `x : install` (où x est la lettre du lecteur contenant la disquette ou le CD-ROM) pour commencer l'installation puis `<Enter>`
- suivre les indications ...

Lors de l'installation, il est important que vous ayez sous les yeux les codes fournis par TPpI (Nom, Société (Lieu d'achat), Numéro de série).

1.4 Démarrage

1.4.1 Présentation

Voici une petite description du fonctionnement global de *Wolfgang*, avec quelques exemples.

Ayez toujours à l'esprit que différentes méthodes peuvent être appliquées (entrée clavier, souris, clavier MIDI, directement par les menus ; utilisation de la barre de *Boutons*) ; ici vous n'en découvrirez qu'un bref aperçu. *Wolfgang* vous offre de multiples outils pour arriver au même résultat. A vous de choisir la méthode la plus appropriée à vos besoins et au contexte. Vous trouverez en annexe des tableaux synoptiques qui vous aideront dans ce sens. Finalement à une demande *Wolfgang* n'offre pas qu'une solution, mais plusieurs manières d'y répondre, afin d'éviter les scories.

Wolfgang procède par pages en mode WYSIWYG (tel écran tel écrit).

1.4. DÉMARRAGE

Organisation des données sous *Wolfgang* :

- le fichier contient
 - les pages qui contiennent
 - les portées qui contiennent
 - les objets (de hauteurs musicales sensibles aux clefs ou seulement graphiques)

Lorsque vous déplacez une portée par exemple, tous les éléments qui lui sont attribués seront aussi déplacés.

Le plus petit élément est l'objet. Chaque objet peut être traité individuellement sans engendrer une quelconque action sur l'environnement. En marquant une région ou/et en utilisant les fonctions globales, les objets peuvent être traités en bloc. Le caractère particulier de la notation musicale peut engendrer une interaction entre les objets, par exemple un groupe de notes sous une liaison ou reliées par une barre de valeur, c'est ce que j'appellerai un **contexte solide**.

Lorsqu'on bouge le curseur (`<FlGauche>`, `<FlDroite>`, `<FlHaut>` ou `<FlBas>`), il se déplace d'un élément à l'autre. Il « pointe » alors sur chacun des éléments. Le deuxième bouton depuis la droite reflète le type d'élément pointé par le curseur.

1.4.2 Lancer Wolfgang

Lancez *Wolfgang*

Le *Régleur* qui permet de configurer les portées contenues dans la page se présente alors à vous.

Vous pouvez l'ignorer en sélectionnant « Annuler » ce qui vous permet de travailler dans une page avec un *Format* et un *Régleur* par défaut.

Si vous le voulez, vous pouvez en modifier les différentes valeurs. Vous verrez alors les portées se modifier simultanément dans la fenêtre centrale : utilisez la souris pour sélectionner l'action à droite de l'écran, puis cliquez sur une portée pour appliquer cette action. Les actions n'agissant que sur une portée nécessitent un `<Clc>` enfoncé, celles qui concernent un groupe de portées nécessitent un `<Clc>` sur la première et un `<Clc>` sur la dernière portée du groupe concerné. Confirmez en appuyant sur *OK*.

Vous vous trouvez maintenant dans le mode/fenêtre Musique/Principale, mode dans lequel vous allez saisir les notes de musique, silences, liaisons ; modifier les attributs ; déplacer

(réorganiser) les objets.

→ Plus d’info

Format des pages et *Régleur* de page, sections 3.1 et 3.2

1.4.3 Le mode (fenêtre) *Musique*

Le **mode *Musique*** est le mode d’entrée des notes, clefs, silences, ..., ainsi que tous leurs attributs (staccato, ornements, ...) sont entrés. C’est le mode de fonctionnement principal. C’est dans ce mode que les éléments sont déplacés ponctuellement ou globalement, directement par l’intermédiaire du ou des différentes fonctions accessibles par le menu. En fait, tout ce qui ne concerne pas l’édition spécifique d’un graphique ou d’un texte est effectué dans ce mode.

La méthode de travail la plus usuelle serait de :

1. saisir (les notes avec leurs durées, les barres de mesures)
2. relier les croches et plus petites valeurs (« beaming »)
3. saisir les paroles si c’est une partie vocale
4. utiliser les différents outils de recalculation des espaces pour mettre en page
5. introduire les attributs, graphiques, textes
6. modifier, corriger ponctuellement

Un principe essentiel est le mode de fonctionnement par page. Il est possible de saisir en continu (<Alt><O><C>), mais une fois la saisie finie, un retour à la page est fondamental. Les outils *Couper ligne*->BAS ⌘ dans le menu *Crescendo* dans le menu *Divers* et *Recalculer Distances* ⌘ dans le menu *Outils*, ..., permettent de mettre en page de manière très efficace.

Vous devez toujours avoir à l’esprit que le logiciel ne fera que ce que vous lui demanderez. Ainsi une mise en page définie par vos soins ne sera en aucun cas transformée, sauf si vous appelez une fonction d’action globale. Ceci permet une très grande sécurité de vos données.

Un autre point important est que chaque élément est accessible individuellement et indépendamment du contexte (sauf pour les attributs et les informations de pagination) ; de ce fait, quel que soit l’élément, sa modification n’implique aucun changement dans le reste

de la partition. De plus, il existe de multiples outils pour modifier des régions marquées sans toucher au contexte.

Bien entendu il est aussi toujours possible de modifier fondamentalement une partition : par exemple ajouter ou supprimer des mesures entières, ou faire même un formatage global. *Wolfgang* utilise trois modes d’insertion distincts correspondant à trois fenêtres différentes.

→ Plus d’info

- Mode et fenêtre *Texte*, chapitre 6
- Mode et fenêtre *Graphique*, chapitre 7

1.4.4 Navigation dans les pages du fichier

Les fonctions suivantes sont des options du *Page*.

⌘ *Page Suivante*

<Alt><p><s>

Crée et affiche la page suivante.

⌘ *Page Précédente*

<Alt><p><p>

Affiche la page précédente

⌘ *Aller Page n*

<Alt><p><n>

Ouvre la boîte de dialogue demandant quelle est la page à atteindre.

N.B.

Sont notées pour indication dans la boîte de dialogue, la page en cours et la page finale.

1.4.5 Affichage

Wolfgang utilise différentes polices TrueType et PostScript de Windows ainsi que différentes polices qui lui sont propres (Leipzig, Chiffre, ...). Si la configuration n’est pas correcte, les symboles musicaux se transforment en grandes fleurs. Ceci peut aussi se produire si un fichier généré par une autre version de *Wolfgang* utilise une autre Police qui

n'existe pas dans la version actuelle. Pour remédier à ce problème, il suffit de changer la police musicale au moyen de l'option *Changer Police musicale* dans le menu *Options* `wggt<Alt><t><c>`.

Il peut arriver que le déplacement ou l'édition de certains éléments altère quelque peu l'affichage. Un rafraîchissement d'écran avec `<Ctrl-q>` permet d'enlever ces impuretés et de visualiser le contenu réel de la page.

Les fonctions suivantes sont des options du *Zoom*.

Le zoom ne concerne que l'apparence à l'écran.

☞ *NORMAL*

`<Alt><z><n>`

Affiche la page en cours à 100%

☞ *GROS 2/1*

`<Alt><z><g>`

Affiche la page en cours à 200%

☞ *PETIT 1/2*

`<Alt><z><p>`

Affiche la page en cours à 50%

☞ *GROS 3/2*

`<Alt><z><r>`

Affiche la page en cours à 150%

☞ *PETIT 3/4*

`<Alt><z><e>`

Affiche la page en cours à 75%

☞ *AUTRE*

`<Alt><z><a>`

Ouvre la boîte de dialogue vous permettant de définir votre propre proportion de zoom.

Par exemple, pour un zoom de 200%, entrez 2/1. Vous pouvez ainsi obtenir un rapport idéal selon le type d'écran que vous possédez et la résolution que vous utilisez.

Conseil : ne pas dépasser 4/1.

N.B.

Il se peut que des décalages verticaux et horizontaux apparaissent à l'écran, dus à la faible résolution d'affichage. Ces imperfections ne seront pas reportées à l'impression.

1.5 Barre de boutons



Undo

Etape antérieure (Undo) dans le menu Edition



Redo

Annuler Etape antérieure (Undo) dans le menu Edition



Edition

<Ctrl-Enter>



Insertion

<Insert>



Groupe

<G> (début) et <g> (fin)



Ornement

<M> (activation) et <m> (désactivation)



Accord
<C> (activation) et <C> (désactivation)



Inverse
<I>

Notes (Têtes de) dans le menu Options



Ligature
<L>



Staccato
<T> (activation) et <T> (désactivation)
Staccato (Type de) dans le menu Options



Traillé
<W>



Accelerando et decelerando
<*>



Liaison
<(> (début) et <)> (fin)
Liaisons dans le menu Divers ou dans le menu Souris (<ClicDroit>)



Liaison haut/bas
<-> et <_>



Barre de valeur
<[> (début) et <]> (fin)
Barres de valeur dans le menu Divers ou dans le menu Souris (<ClicDroit>)



Segmentation de barre
<+>



Emprunt portée haut/bas
<Ctrl-PgUp> et <Ctrl-PgDown>



Direction automatique
<A>



Queue haut/bas
<q>

1.5.1 Le bouton « curseur »

L'avant dernier bouton à droite indique la nature de l'objet sur lequel se trouve le curseur :



Note ou Silence



Clef



Indication de mesure



Barre de mesure



Altération (symbole graphique)



Pointage (symbole graphique)



(De)crescendo (symbole graphique vectoriel)



Crochet (symbole graphique vectoriel)



Indication de valeur (symbole graphique vectoriel)



Liaison libre (liaison non-automatique)



Courbe manipulable (liaison non-automatique)



Bloc de texte



Dessin



MetaFile

Les touches <F lGauche> et <F lDroite> vous permettent de déplacer le curseur d'un élément à l'autre.

1.5.2 Le bouton Valeur Etalon

Le dernier bouton à droite indique la Valeur Etalon. La valeur correspond à une valeur de note (cf. ci-dessus).

Chapitre 2

Saisie et édition des éléments

Il est tout d'abord préférable de traiter les éléments suivants dans cet ordre :

- Les clefs
- l'armure
- les indications de mesure
- les notes
- les barres de mesures

D'autre part, les liaisons et les barres de valeur (« beam ») influenceront la mise en page finale ; cependant, afin de simplifier le travail, il est préférable d'effectuer un pré-formatage avant de traiter ces attributs.

Il peut arriver que le déplacement ou l'édition de certains éléments altère quelque peu l'affichage. Un rafraîchissement d'écran avec `<Ctrl - q>` permet d'enlever ces impuretés et de visualiser le contenu réel de la page.

2.1 Page en continu

L'option *Page en continu*  dans le menu *Utils* facilite l'entrée et le traitement des données en disposant tout le contenu de la page sur une seule ligne/système. Cette fonction a pour effet de « coller » bout à bout les multiples systèmes contenus dans la page, ainsi que leur contenu. Le mode continu offre l'espace correspondant à plusieurs pages normales. La fin de la première est indiquée par une barre verticale grise. Les recalculations et partage des mesures sont ainsi simplifiés.

Le champ *Pages en continu* (*Max. 10*) dans la boîte de dialogue *Environnement* (*Variables d'environnement* dans le menu *Options*) permet de spécifier nombre de pages

qui sont mises en « continu ».

Si aucun *Régleur* n'est présent en mémoire, la boîte de dialogue Régleur est alors ouverte, pour vous permettre de configurer la mise en page.

Le mode Page en continu est déclenché (OFF) lors d'un changement de page.

Le Régleur original est ainsi récupéré. Il en est de même lors de la sauvegarde du fichier, cependant, dans ce cas le mode Page en continu est rétabli (ON) après la sauvegarde pour permettre à l'utilisateur de poursuivre son travail dans les mêmes conditions ce qui implique le positionnement du curseur sur la première portée.

Le fait de déclencher le mode Page en continu (OFF) n'est maintenant plus réversible (Undo), cela n'étant pas nécessaire et même gênant dans certains cas. Par ailleurs, le fait d'enclencher le mode Page en continu est réversible du fait qu'il modifie le contenu des portées/systèmes, pour les regrouper sur une seule ligne.

→ Plus d'info

Désactivation du mode *Page en continu*, section 3.4

2.2 Clefs

Les clefs ont une position idéale sur la gauche de la portée que l'on atteint par <Home>+<F\Gauche> (la position du curseur est alors toujours identique, quels que soient les éléments en présence). Il n'est pas forcément nécessaire de situer la clef à cet endroit si vous faites appel aux fonctions de recalcul.

Clef disponibles :

- *Sol-2* : clef de Sol deuxième ligne
- *Fa-4* : clef de Fa quatrième ligne
- *Ut-4* : clef d'Ut quatrième ligne
- *Ut-3* : clef d'Ut troisième ligne
- *Ut-1* : clef d'Ut première ligne
- *Ut-2* : clef d'Ut deuxième ligne
- *Ut-5* : clef d'Ut cinquième ligne
- *Sol-8va* : clef de Sol octava deuxième ligne ; autre forme en notation ancienne
- *Sol-1* : clef de Sol première ligne
- *Fa-3* : clef de Fa troisième ligne
- *Fa-5* : clef de Fa cinquième ligne

- *Percussion* : clef de percussion ; la clef agit comme si elle était une clef d'Ut première ligne

■ Insérer une clef :

- positionner le curseur sur la portée choisie (avec la souris ou en se déplaçant avec <F\Haut> ou <F\Bas>
- pour insérer la clef en début de portée, appuyer sur <Home> puis <F\Gauche>
- insérer une clef à partir du menu *Clefs* <Alt><C>

N.B.

Une clef n'est pas nécessaire pour insérer des notes. En son absence, les hauteurs sont interprétées en clef d'ut première ligne.

Les notes « lisent » les clefs. Les hauteurs des notes à l'écran sont des hauteurs musicales et non pas uniquement graphiques, ce qui implique qu'un changement de clefs transposera graphiquement les notes, ceci afin de garder la hauteur musicale.

Pour répondre aux besoins d'utilisation du mode en continu, la limite du nombre de changements de clefs est de 30 symboles par portée.

■ Modifier une clef :

- positionner le curseur sur la clef à modifier
- insérer une nouvelle clef depuis le menu *Clefs* <Alt><C> (l'ancienne clef est supprimée)

→ Plus d'info

Clefs anciennes, section 5.5
Changement de clef sur tout un fichier, section 4.8

2.3 Armures

L'armure est insérée sur la portée à un emplacement fixe. Au moment de leur introduction, les notes prendront en compte les altérations figurant à l'armure. Ainsi, un mi entré par le clavier de l'ordinateur (touche <F4>) sera automatiquement bémolisé. De même, en insérant un mib depuis un clavier MIDI, l'altération ne sera pas affichée. La hauteur sonore dans les deux cas sera un mib.

■ Insérer une armure :

- choisir l'option *Armure* dans le menu *Armure* <Alt><a><a>
- indiquer le nombre et le type d'altérations dans la boîte de dialogue *Armure*

N.B.

L'armure n'est pas un objet, mais un attribut de la portée. Alors que tout objet peut être sélectionné et modifié en plaçant le curseur dessus, au contraire l'armure ne peut être traitée que par le menu *Armure*.

- Effacer une armure :
 - Appeler la fonction *Effacer Armure* dans le menu *Armure* <Alt><a><e>

N.B.

Si l'on entre l'armure depuis la première portée d'un groupe avec le curseur situé à la position x de la clef, l'armure figurera sur toutes les portées du groupe. Pour traiter une armure séparément, il suffit donc d'être sur une autre portée ou de se placer plus à droite sur la ligne dans la première. Cette remarque est également valable pour effacer les armures.

2.3.1 Autres options du menu *Armures*

☞ *Lire Armure* ⚡

Cette option permet de relire l'armure et ainsi d'afficher ou de rendre invisibles les altérations des notes concernées par l'armure. Elle agit sur le bloc de portées. Les barres de mesure ne sont pas indispensables.

☞ *Lire Armure* -> *marquerPage/fin* ⚡

Idem *Lire Armure* ⚡, mais agit jusqu'à la page marquée (cf. 4.1) ou jusqu'à la fin du fichier si aucun marqueur n'est posé.

☞ *Incl#b-BarMes* ⚡

Cette option affecte d'un accident invisible toutes les notes qui, à l'intérieur d'une mesure, suivent une note identique altérée et dont l'accident est visible. Ceci pour autant que ces hauteurs ne soient pas elles-mêmes altérées par un accident visible, contredisant celui de la note altérée. Cette option est ainsi susceptible de modifier les hauteurs sonores. Elle agit sur le bloc de portées. Les barres de mesure sont indispensables.

☞ *Incl#b-BarMes* -> *marquerPage/fin* ⚡

Idem *Incl#b-BarMes* ⚡, mais agit jusqu'à la page marquée ou jusqu'à la fin du fichier si aucun marqueur n'est posé.

☞ *Excl#b-BarMes* ⚡

Cette option affecte d'un bécarré la première note qui, à l'intérieur d'une mesure, suit une note identique altérée par un accident visible. Ceci est valable si cette hauteur n'est pas elle-même altérée. Si elle l'est, l'option rend visible l'altération implicite qui contredit l'accident visible. Cette option doit être choisie lorsque vous ne voulez pas modifier des hauteurs existantes. Elle agit sur le bloc de portées. Les barres de mesure sont indispensables.

☞ *Excl#b-BarMes* -> *marquerPage/fin* ⚡

Idem *Excl#b-BarMes* ⚡, mais agit jusqu'à la page marquée ou jusqu'à la fin du fichier si aucun marqueur n'est posé.

☞ *Voir-#b* ⚡

Cette option rend visibles toutes les altérations existantes, sauf celles qu'entraîne une liaison de durée. Elle agit sur la portée courante uniquement.

☞ *Charger Armure* ⚡

Cette option attribue les altérations de l'armure aux notes concernées pour autant qu'elles ne soient pas altérées (attribut caché). Elle agit sur le bloc de portées. Les barres de mesure ne sont pas indispensables.

☞ *Décharger Armure* ⚡

Cette option supprime tous les accidents invisibles provenant d'une armure disparue (lorsqu'il n'y a pas d'armure). Elle agit sur le bloc de portées. Les barres de mesure ne sont pas indispensables.

2.4 Indications de mesures

L'indication de mesure n'a aucune incidence sur le contenu de la mesure, mais pourrait être interprétée comme proportion lors de l'écoute. Chaque mesure peut ainsi contenir un nombre différent de temps. L'indication de mesure peut aussi être interprétée lors de l'alignement dans le cas d'un silence de ronde unique dans la mesure, pour autant que la variable *Silence de mesure automatique* de la boîte de dialogue *Environnement (Variables*

d'*environnement* dans le menu *Options*) soit enclenchée (active par défaut). Dans ce cas la valeur du silence de ronde prend la valeur entière de la mesure.

- Insérer une indication de mesure :
 - choisir l'option *Mesure* (*Indication de*) dans le menu *Insérer* <Alt><i><m>
 - choisir une indication dans la boîte de dialogue s'ouvre (par ex. insérer le numérateur et le dénominateur, soit respectivement <3> et <8>, pour indiquer une mesure de trois croches)
- Supprimer les chiffres dans une indication de mesure :
 - choisir l'option *Mesure* (*Indication de*) dans le menu *Insérer* <Alt><i><m>
 - taper <0> dans le numérateur lorsqu'un chiffre y est affiché
 - choisir le symbole d'indication de mesure

2.5 Notes et silences

- Insérer une note :
 - positionner le curseur à l'endroit voulu (avec la souris ou en se déplaçant avec <FlHaut>, <FlBas>, <FlGauche> ou <FlDroite>)
 - choisir une valeur de note (cf. ci-dessous)
 - sélectionner l'octave avec <PgUp> ou <PgDn> (<End> sélectionne l'octave permettant d'entrer un do médian (C3) quelle que soit la clef)
 - entrer les hauteurs en appuyant sur les touches de fonction : <F1> = si, <F2> = do, ..., <F9> = do (cf. ci-dessous) ou au moyen du clavier MIDI
- Idem avec la souris :
 - choisir l'option *Notes* dans le menu *Divers* ou dans le menu *Souris* (<ClickDroit>)
 - choisir une valeur de note (cf. ci-dessous)
 - <DoubleClickGauche> à l'endroit voulu

La saisie des notes se fait habituellement en **mode Normal** qui est le mode de fonctionnement standard. Le mode *Normal* se distingue du **mode Edition** qui permet d'éditer la plupart des attributs (ornements, staccato, ...) et de définir manuellement la direction de hampes de notes de des liaisons. Le passage de d'une mode à l'autre (*Normal*/*Edition*) se fait en cliquant sur le *Bouton*  ou en appuyant sur <Ctrl-Enter>

Lors de l'insertion de notes (ou de silences), le curseur se déplace automatiquement au point d'insertion suivant si aucun élément ne se trouve en aval. En revanche, si on insère

des notes en amont d'autres éléments, le curseur reste immobile et les notes s'empilent si on ne le déplace pas manuellement.

→ Plus d'info

Modification de hampes de notes, section 5.1
Saisie depuis le clavier MIDI, section 8.1

2.5.1 Valeurs

- <0> : longue
- <1> : brève
- <2> : ronde
- <3> : blanche
- <4> : noire
- <5> : croche
- <6> : double-croche
- <7> : triple-croche
- <8> : quadruple-croche
- <9> : quintuple-croche
- <s> : sextuple-croche

En mode *Normal*, définit la valeur de la note à saisir.

En mode *Edition* (*Bouton*  enfoncé), change la valeur de la note se trouvant sous le curseur.

- Modifier une valeur de note :
 - positionner le curseur sur la note à modifier
 - enclencher le mode *Edition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le *Bouton* 
 - modifier la valeur de la note (<0> à <9> ou <s>)
 - déclencher le mode *Edition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le *Bouton* 
- Idem avec la souris :
 - <ClickGauche> sur la note
 - déplacer la souris vers la gauche ou vers la droite en maintenant le bouton enfoncé

N.B.

La même opération mais avec un déplacement vertical change l'altération de la note. Pour plus d'information à ce sujet, reportez-vous à la section 2.7.1.

2.5.2 Pointages

Un pointage est un attribut de note (cf. 2.7).

Pour pointer ou doublement pointer une valeur (augmentation de la durée), il suffit d'appuyer sur <.> (pointée) ou <:> (doublement pointée), avant la saisie de la note ou directement sur la note entrée. <Ctrl-x> efface le pointage de durée.

2.5.3 Hauteurs

<F1> : si
 <F2> : do
 <F3> : ré
 <F4> : mi
 <F5> : fa
 <F6> : sol
 <F7> : la
 <F8> : si
 <F9> : Do

En mode *Normal*, insère une note de valeur prédéterminée à l'emplacement du curseur.
 En mode *Édition* (**Edi** enfoncé), change la hauteur de la note se trouvant sous le curseur.

■ Modifier une hauteur de note :

- positionner le curseur sur la note à modifier
- enclencher le mode *Édition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le Bouton **Edi**
- modifier la hauteur de la note (<PgUp> ou <PgDn> pour l'octave puis <F1> à <F9> ou directement depuis le clavier MIDI)
- déclencher le mode *Édition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le Bouton **Edi**

■ Idem avec la souris :

- <ClicGauche> et <ClicDroit> enfoncés sur la note (active momentanément le mode *Édition*)
- déplacer la souris vers le haut ou vers le bas en maintenant les boutons enfoncés

N.B.

La même opération mais avec un déplacement vers la droite ou vers la gauche déplace

la note sur l'axe horizontal. Pour plus d'information à ce sujet, reportez-vous à la section 4.3.2.

2.5.4 Silences

Les valeurs de silences fonctionnent selon le même principes que les valeurs de notes

■ Insérer un silence :

- positionner le curseur à l'endroit voulu (avec la souris ou en se déplaçant avec <FlHaut>, <FlBas>, <FlGauche> ou <FlDroite>)
- choisir une valeur de silence (cf. valeurs de notes, ci-dessus)
- appuyer sur <Shift-S> pour insérer le silence

■ Idem avec la souris :

- choisir l'option *Silences* dans le menu *Divers* ou dans le menu *Souris* (<ClicDroit>)
- choisir une valeur de silence (cf. valeurs de notes, ci-dessus)
- <DoubleClicGauche> à l'endroit voulu

■ Modifier une valeur de silence :

Procédez comme pour modifier une valeur de note (cf. ci-dessus).

■ Modifier une hauteur de silence :

Les silences sont placés à une hauteur « idéale ». Il est cependant possible de modifier leur hauteur après la saisie. Pour ce faire, il est indispensable d'activer l'option *Transposition de silences* dans la boîte de dialogue *Variabiles d'environnement* dans le menu *Options*. Ensuite, procédez comme pour modifier une hauteur de note (cf. ci-dessus).

→ Plus d'info

Insertion des silences avec la pédale du clavier MIDI, section 8.1
 Outils spécifiques aux silences, section 5.7

2.5.5 Accords

■ Insérer un accord :

- appuyer sur <C> ou sur le Bouton **A**

- entrer les notes de l'accord
 - appuyer sur <C> ou sur le Bouton  pour terminer
- Plus d'info

Saisie des accord depuis le clavier MIDI, section 8.1

2.5.6 Valeur Etalon (espacement)

La **Valeur Etalon** définit la valeur pour le plus petit espacement. L'espace suivant les valeurs de notes plus petites que la *Valeur Etalon* sera identique à celui ajouté après la durée de la *Valeur Etalon*. Elle permet d'ajouter un espace plus ou moins grand après une valeur de note, lors de la saisie et de la recalculation.

Lors de la saisie, le curseur est déplacé automatiquement sur la droite, à une position libre, d'une distance proportionnelle à la durée de la note ou du silence. Il est possible d'agir sur cet espace en modifiant la *Valeur Etalon*.

- Modifier la *Valeur Etalon* :
 - appuyer sur <Enter> pour enclencher le mode de sélection de la *Valeur Etalon*,
 - appuyer sur <Chiffre> (<0> à <9>) pour choisir la valeur

Ainsi, pour saisir une pièce dont la plus petite durée est la noire, vous pouvez sélectionner une *Valeur Etalon* de croche (<Enter><5> : ainsi l'espace qui suit une noire sera plus petit qu'avec une *Valeur Etalon* de double-croche (<Enter><6>). Si vous saisissez des notes, vous constaterez alors que l'espacement entre des notes de valeurs identiques est différent.

Cette *Valeur Etalon* est non seulement utilisée lors de la saisie, mais surtout lors du recalcul des distances. Cela vous permet d'obtenir un texte musical plus ou moins large, selon les critères de gravure.

2.6 Barres de mesure

Le contenu de chaque mesure est libre dans Wolfgang : c'est pour cela que l'utilisateur doit insérer lui-même une barre de mesure. Cependant, vous n'effectuerez cette opération que sur une seule portée par système.

Bien qu'il soit possible d'insérer des barres de mesure sur les différentes portées du système, je vous conseille fortement d'insérer les barres de mesures toujours sur la même portée, de préférence la plus fournie du système, ceci afin de pouvoir profiter pleinement des différentes fonctions de recalculation et d'alignement.

- Insérer une barre de mesure :
 - appuyer sur <|> (vous obtenez cette touche sur un clavier suisse-romand par la combinaison d'un appui combiné de <AltGr+7> ou <Alt><124> sur le pavé numérique)
- Idem avec la souris :
 - choisir l'option *Barre de mesure* dans le menu *Divers* ou dans le menu *Souris* (<ClicDroit>)
 - <DoubleClickGauche> à l'endroit voulu

→ Plus d'info

Insertion des barres de mesures avec la pédale du clavier MIDI, section 8.1
Barres des mesures partielles en notation ancienne, section 5.5.6

2.6.1 Barres spéciales

- Insérer une barre spéciale :
 - choisir l'option *Barre Spéciale* dans le menu *Insérer* <Alt><i><s>
 - définir le type de barre voulu (cf. figure 2.1) et cliquer sur *OK*
 - insérer la barre à l'endroit voulu avec <E> ou <DoubleClickGauche>

N.B.

L'option *Par portées individuelles* dans la boîte de dialogue *Barres spéciales* permet de segmenter les barres par portée (cf. ci-dessous)

2.6.2 Segmentation par portées individuelles

Il est possible de segmenter les barres de mesure par portée indépendamment des blocs ou accolades du système

- Segmenter une barre de mesure :
 - positionner le curseur sur la barre de mesure :

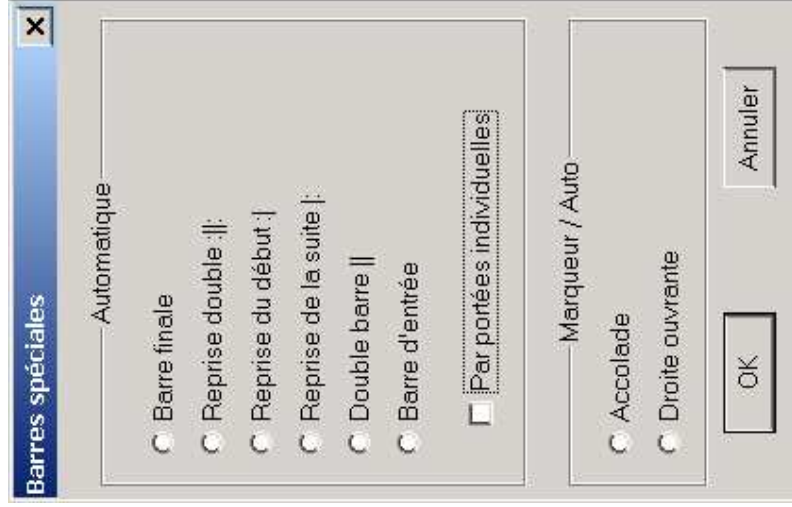


FIG. 2.1 – Boîte de dialogue *Barres spéciales*

- appuyer sur la touche <+>

N.B.

Pour supprimer une segmentation, il suffit de refaire la même opération (commutateur).

2.6.3 Position (point d'ancrage) des barres

☞ *Ramener barres s/portée courante (ligne)* ➦

Option du menu *Outils*

Cette fonction regroupe les barres de mesure sur la portée courante et supprime les

2.7. ATTRIBUTS

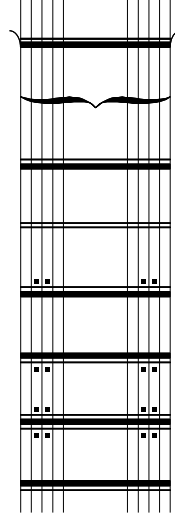


FIG. 2.2 – Barres de mesure spéciales

doublons. Elle agit uniquement sur le système courant.

Cette fonction est très utile en cas d'insertion de barres de mesures « sauvages ». *Wolfgang* offre la possibilité à l'utilisateur de pouvoir positionner les barres de mesure où bon lui semble (et même d'en insérer plusieurs sur le même axe vertical mais sur des portées différentes), afin de garder toujours une très grande souplesse quand à l'utilisation désirée. Cependant, il peut s'ensuivre un certain désagrement lors de la recherche d'une barre de mesure et des comportements incertains lors de la recalculation avec alignement. Il suffit alors d'appeler cette fonction pour ramener l'ensemble des barres, ce qui aura aussi pour effet de supprimer plusieurs barres de mesure se trouvant au même emplacement pour n'en garder qu'une seule.

☞ *Ramener barres... (marqueurPage/fin)* ➦

Option du menu *Outils*

Agit comme la fonction ci-dessus, mais jusqu'à la page marquée ou jusqu'à la fin du fichier en cas d'absence de ce marqueur, ceci depuis le système courant (position du curseur).

2.7 Attributs

Les **attributs** sont des éléments qui sont solidaires d'une note.

Dans des situations très spécifiques, on peut être amenés à devoir insérer des attributs sous forme de symboles graphiques autonomes sans qu'ils ne soient rattachés à une note (cf. 5.3).

Lorsqu'on se trouve sur une note, il est possible d'en supprimer tous les attributs avec <Ctrl-x>. Cette opération a aussi pour effet de forcer l'altération pour la note située

sous le curseur si l'altération correspondante se trouve à l'armure (p. ex. en Mib, un mi entré au clavier de l'ordinateur sera naturel ; en appuyant sur <Ctrl-X> ce mi sera bémolisé, mais l'altération restera invisible).

→ Plus d'info

Options du menu *Armure*, section 2.3

Édition d'attribut, section 4.4

Utilisation de la portée chablon, 4.7

2.7.1 Altérations

Altérations disponibles :

 : bémol

 : double-bémol

<d> : dièse

<D> : double-dièse

<h> : bécarré

<u> : quart de bémol

<U> : quart de dièse

Il est possible d'altérer une note lors de la saisie ou après son insertion

■ Insérer une altération lors de l'insertion de la note :

- positionner le curseur à l'endroit voulu
- choisir une altération (cf. ci-dessous) en appuyant sur la touche
- insérer la note

■ Insérer une altération sur une note déjà insérée :

- positionner le curseur sur la note
- appuyer sur une touche d'altération (cf. ci-dessous)

■ Modifier une altération :

- positionner le curseur sur la note
- appuyer sur une touche d'altération (cf. ci-dessous)

■ Idem avec la souris :

- <ClickGauche> sur la note
- déplacer la souris de vers la haut ou vers le bas en maintenant le bouton enfoncé

2.7. ATTRIBUTS

■ Supprimer une altération :

- positionner le curseur sur la note
- appuyer sur <Ctrl-X> (supprime tous les attributs)

☞ Note # -> Note+1 b

Option du menu *Divers*

Cette option est une fonction de transposition enharmonique. Elle permet de transposer par exemple un sol bémol en un fa dièse et inversement. Seules sont transposées les notes dont l'accident est visible. Si on entre au clavier MIDI une séquence en dièses et que l'on désire une tonalité à bémols, telle sol min, il suffit d'appeler cette fonction ; ensuite on introduit une armure de bémols, et on appelle *Lire Armure* dans le menu *Armure*. On peut ensuite transformer les sol bémols en fa dièses en appelant à nouveau *Inverser #-b (région/-> marqueurY)* dans le menu *Outils*. Dès lors les notes altérées par un double dièse ou un double bémol seront transformées dans leurs enharmoniques correspondantes, mais pas inversement.

Procédure souris : comme pour Attrib. caché

Procédure clavier : comme pour Attrib. caché

☞ *Inverser #-b (région/-> marqueurY)*

Option du menu *Outils*

Cette option transpose par enharmonie la région marquée. Les notes altérées en dièses sont transposées en leurs enharmoniques en bémols et inversement.

→ Plus d'info

Insertion des altérations depuis le clavier MIDI, section 8.1.

2.7.2 Staccatos

Il est possible d'insérer un staccato pour une note lors de la saisie ou après son insertion

■ Insérer un staccato lors de l'insertion de la note :

- choisir l'option *Staccato (Type de)* dans le menu *Options <Alt><t><s>*
- définir le type de staccato voulu (cf. figure 2.3) et cliquer sur OK
- activer le staccato avec <T> ou en cliquant sur le *Bouton*
- insérer la note

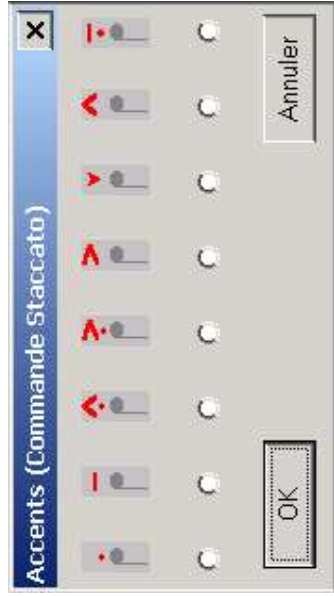


FIG. 2.3 – Boîte de dialogue Accents (Commande Staccato)

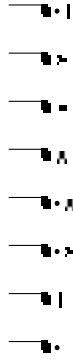


FIG. 2.4 – Staccatos

N.B.

<t> ou un nouveau clic sur le Bouton  désactive le staccato

■ Insérer ou modifier un staccato sur une note déjà insérée :

- positionner le curseur sur la note
- choisir l'option Staccato (*Type de*) dans le menu *Options* <Alt><t><s>
- définir le type de staccato voulu (cf. ci-dessous) et cliquer sur OK
- enclencher le mode *Édition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le Bouton 
- activer le staccato avec <T> ou en cliquant sur le Bouton 
- déclencher le mode *Édition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le Bouton 

■ Supprimer un staccato sur une note déjà insérée :

- positionner le curseur sur la note
- enclencher le mode *Édition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le Bouton 
- désactiver le staccato avec <t> ou en cliquant sur le Bouton 
- déclencher le mode *Édition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le Bouton 

N.B.

Vous pouvez aussi supprimer un staccato avec <Ctrl-x>, mais ceci a pour effet de supprimer tous les attributs de la note !

2.7.3 Têtes de Notes



FIG. 2.5 – Boîte de dialogue Têtes de notes

■ Insérer une note avec une tête particulière :

- choisir l'option Notes (*Têtes de*) dans le menu *Options* <Alt><t><n>
- définir le type de tête voulu (cf. figure 2.5) et cliquer sur OK
- insérer la note

N.B.

Pour revenir à un type de tête normal ou en choisir un autre, retourner sous l'option Notes (*Têtes de*) dans le menu *Options* et choisissez le type de tête voulu.

N.B.

La commande <Ctrl-x> permettant de supprimer tous les attributs d'une note n'en modifie pas le type de tête.



FIG. 2.6 – Têtes de notes

→ Plus d’info

Edition d’attribut, section 4.4

2.7.4 Traillé

L’attribut *Traillé* peut être appliqué au barres de mesures, aux liaisons et aux symboles vectoriels.

- Activer ou désactiver l’attribut traillé sur un élément :
 - positionner le curseur sur la note l’élément
 - (dés)activer le traillé avec <w> ou en cliquant sur le Bouton 

2.8 Groupes rythmiques (triolet, duolets, ...)

Il est possible d’insérer un groupe rythmique lors de la saisie des notes ou après leur insertion. Les notes d’un groupe rythmique constituent un contexte solidaire.

- Insérer un groupe lors de l’insertion des notes :
 - insérer la première note du groupe
 - repositionner le curseur sur cette note
 - ouvrir la boîte de dialogue *Fraction* avec <G> ou en cliquant sur le Bouton 
 - entrer la valeur désirée (par ex. pour un triolet, le *Numérateur* vaut <3> et le *Dénominateur* <2>) et confirmer avec *OK*
 - positionner le curseur à la position de la deuxième note
 - insérer les notes suivantes du groupe
 - terminer le groupe avec <g> ou en cliquant sur le Bouton 
- Insérer un groupe sur des notes déjà insérées :
 - positionner le curseur sur la première note du groupe

2.9. BARRES DE VALEUR (BEAMING)

- ouvrir la boîte de dialogue *Fraction* avec <G> ou en cliquant sur le Bouton 
- entrer la valeur désirée et confirmer avec *OK*
- positionner le curseur sur la dernière note du groupe
- terminer le groupe avec <g> ou en cliquant sur le Bouton 

N.B.

Les notes d’un groupe rythmique peuvent être éditées, mais pas effacées. Pour l’effacement, vous devez tout d’abord effacer le groupe.

→ Plus d’info

Effacement d’un contexte solidaire, section 4.2.3

Utilisation de la portée chablon, 4.7

Insertion de proportions pour des alignements particuliers, section 5.5.3

2.8.1 Apparence

L’apparence du groupe peut être modifiée depuis la boîte de dialogue *Modification des Attributs (Attributs ⚙)* dans le menu *Éditer <Alt><e><a>*.

Pour modifier l’apparence d’un groupe, il faut soit que le curseur se trouve sur la dernière note du groupe, soit que celle-ci se trouve dans une région marquée.

Possibilité :

- *Automatique*
- *Rien*
- *Chiffre seul*
- *Chiffre+Barre*

2.9 Barres de valeur (beaming)

Les notes regroupées par une barre de valeur constituent un contexte solidaire.

- Relier des notes avec des barres de valeur :
 - positionner le curseur sur la première note à relier
 - marquer le début en appuyant sur <[> ou en cliquant sur le Bouton 
 - déplacer le curseur sur la dernière note à relier
 - terminer en appuyant sur <]> ou en cliquant sur le Bouton 

■ Idem avec la souris :

- choisir l'option *Barres de valeur* dans le menu *Divers* ou dans le menu *Souris* (<ClicDroit>)
- <DoubleClicGauche> sur la première note à relier
- <DoubleClicGauche> sur la dernière note à relier

N.B.

Les notes reliées entre-elles restent cependant des objets que l'on peut traiter individuellement.

❖ *Barres de valeurs* (-> *marquerPage/fin*) ➡

Option du menu *Outils*

Cette fonction relie les notes d'une durée plus petite ou égal à la croche par une barre de valeur, depuis la portée courante jusqu'à la page marquée ou jusqu'à la fin du fichier en cas d'absence de *Marqueur Page*. Elle agit sur la voix courante.

L'emplacement du curseur lors de l'appel de la fonction est très important, car il détermine le point de départ du temps.

N.B.

Les indications de mesures sont prises en compte et déterminantes. A noter qu'en cas d'absence d'indication de mesure, c'est l'indication 4/4 qui est prise par défaut.

➔ Plus d'info

Insertion des barres de valeurs avec le legato depuis le clavier MIDI, section 8.1

Effacement d'un contexte solidaire, section 4.2.3

Utilisation de la portée chablon, 4.7

Paramétrage graphique des barres de valeurs, reportez-vous à la section 5.11

2.9.1 Segmentation

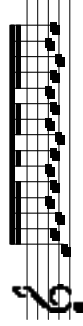


FIG. 2.7 – Segmentation de barre de valeur

- Segmenter une barre de valeur :

2.9. BARRES DE VALEUR (BEAMING)

- positionner le curseur sur la note à l'emplacement de la segmentation
- appuyer sur la touche <+> ou cliquer sur le *Bouton* ➡

N.B.

Pour supprimer une segmentation, il suffit de refaire la même opération (commutateur).

2.9.2 Hauteur et inclinaison

- Modifier la hauteur et l'inclinaison d'une barre de valeur :
 - positionner le curseur sur une note du groupe barré
 - appuyer les touches <Ctrl-Shift> et les garder enfoncées
 - appuyer <FlHaut> ou <FlBas> pour monter ou descendre la barre
 - appuyer sur <FlDroite> ou <FlGauche> pour faire varier la pente de la barre

N.B. : lorsque la fonction s'initialise, la barre est ramenée à la hauteur des notes (premier contact) ; par la suite elle garde la position qu'on lui donne. Pour supprimer l'effet de l'opération et revenir au calcul automatique, il faut se placer sur la dernière note du groupe et faire <Ctrl-x>.

2.9.3 Barre de valeur entre les notes

Dans certains cas, il est souhaitable de faire passer la barre de valeur entre les notes, comme dans la situation ci-dessous :



FIG. 2.8 – Barre de valeur entre les notes

Ce genre de configuration peut très facilement être obtenu en déplaçant la barre de valeur (cf. ci-dessus) est en faisant pivoter la ou les tête(s) de note qui sont du mauvais côté.

➔ Plus d'info

Pivoter une tête de note, section 4.4.1

2.9.4 Beaming accelerando/decelerando

Les barres de valeurs reliant des notes de valeur identique peuvent être transformées en accelerando/decelerando

- Transformer des barres de valeur en accelerando/decelerando :

- pour un accelerando, positionner le curseur sur la première note du groupe
- pour un decelerando, positionner le curseur sur la dernière note du groupe
- appuyer sur la touche < * > ou cliquer sur le *Bouton* 

N.B.

Pour supprimer un accelerando/decelerando, il suffit de refaire la même opération (commentateur).

2.10 Liaisons

Dans la grande majorité des cas, les notes peuvent être reliées en utilisant les liaisons automatiques. Les liaisons automatiques conviennent aux situations suivantes :

1. Lier 2 notes ou 2 accords de même hauteur (liaison durée)
2. Lier plusieurs notes de différentes hauteurs (articulation) ; dans ce cas les accords ne peuvent être liés automatiquement

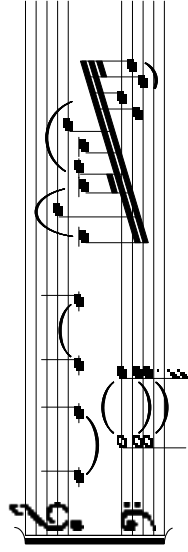


FIG. 2.9 – Liaisons automatiques

Les notes reliées par une liaison automatique constituent un contexte solidaire.

Restrictions :

1. il ne doit pas y avoir d'imbrication (ou superposition de liaisons du même type attachées à des notes différentes), exceptés pour les accords
2. il doit y avoir au moins deux notes successives servant d'attaches

Message *Employer liaison libre* :

Si vous tentez d'insérer une liaison automatique dans une situation qui ne respecte pas les restrictions ci-dessus (imbrication de liaisons ou accords différents), l'opération échoue. Vous devez utiliser une liaison libre.

- Relier des notes avec des liaisons :

- positionner le curseur sur la première note à relier
- marquer le début en appuyant sur <(> ou en cliquant sur le *Bouton* 
- déplacer le curseur sur la dernière note à relier
- terminer en appuyant sur >(<) ou en cliquant sur le *Bouton* 

- Idem avec la souris :

- choisir l'option *Liaisons* dans le menu *Divers* ou dans le menu *Souris* (<ClicDroit>)
- <DoubleClickGauche> sur la première note à relier
- <DoubleClickGauche> sur la dernière note à relier

N.B.

Les notes reliées entre-elles restent cependant des objets que l'on peut traiter individuellement. Les liaisons automatiques permettent l'usage du traitillé (appuyer <w> ou cliquer sur le *Bouton*  avant son appel).

→ Plus d'info

Insertion des liaisons avec le legato depuis le clavier MIDI, section 8.1

Effacement d'un contexte solidaire, section 4.2.3

Modification de la direction d'une liaison, section 5.1

Utilisation de la portée chablon, 4.7

Liaisons non-automatiques, section 5.4

2.10.1 Liaison de début ou de fin de lignes

En effectuant le début et la fin d'une liaison automatique sur la note se trouvant en début (première note) ou en fin de portée (dernière note), une liaison ouverte est automatiquement créée.

2.11 Symboles vectoriels

Les **symboles vectoriels** sont des formes graphiques de taille variable entrées et traitées dans le mode *Musique* (par ex. : (de)crescendo, tremolo, ...) et dont la longueur peut être modifiée par l'algorithme de recalculation.



FIG. 2.10 – Symboles vectoriels

- Insérer un symbole vectoriel (principes de bases) :
 - positionner le curseur au point gauche d'insertion (début du crescendo, début du decrescendo, point gauche du crochet, ...)
 - choisir le symbole vectoriel (cf. ci-dessous) depuis le clavier et appuyer sur `<Enter>`
 - pour le déplacer vers le haut ou vers le bas, appuyer sur `<FlHaut>` ou `<FlBas>`
 - pour sélectionner l'extrémité gauche ou droite, appuyer sur `<1>` ou `<2>`
 - pour faire varier la taille du côté de l'extrémité sélectionnée, appuyer sur `<FlGauche>` ou `<FlDroite>`
 - pour faire varier la pente du côté de l'extrémité sélectionnée, appuyer sur `<1>` puis `<+>` ou `<->`
 - terminer avec `<Enter>`
- Idem avec la souris :
 - choisir le symbole vectoriel (cf. ci-dessous) depuis le clavier ou les menus *Divers* ou *Souris* (`<ClicDroit>`)
 - `<ClicGauche>` au point gauche d'insertion si le type de symbole vectoriel a été choisi depuis le clavier, `<DoubleClicGauche>` s'il l'a été depuis le menu, et relâcher le bouton
 - pour le déplacer vers le haut ou vers le bas, `<ClicGauche>` et déplacer la souris vers le haut ou vers le bas
 - pour sélectionner l'extrémité gauche ou droite, `<ClicGauche>` sur la gauche ou la droite du symbole vectoriel
 - pour faire varier la taille sur le côté de l'extrémité sélectionnée, `<ClicGauche>` et déplacer la souris avec le bouton enfoncé vers la droite ou vers la gauche

- pour faire varier la pente sur le côté de l'extrémité sélectionnée, `<ClicGauche>` et `<ClicDroit>` et déplacer la souris avec les boutons enfoncés vers le haut ou vers la bas
- terminer avec un `<DoubleClicGauche>` ou en appuyant sur `<Enter>`

N.B.

Le déplacement vertical, la réduction ou l'augmentation de la taille et la modification de la pente ou de l'ouverture peuvent se faire dans un ordre quelconque.

- Modifier un symbole vectoriel (principes de bases) :
 - positionner le curseur sur le symbole vectoriel
 - enclencher le mode *Édition* avec `<Ctrl-Enter>` ou en cliquant sur le Bouton `<Edit>`
 - définir le type de symbole vectoriel correspondant (cf. ci-dessous) depuis le clavier et appuyer sur `<Enter>`
 - pour sélectionner l'extrémité gauche ou droite, appuyer sur `<1>` ou `<2>`
 - pour faire varier la taille du côté de l'extrémité sélectionnée, appuyer sur `<FlGauche>` ou `<FlDroite>`
 - pour faire varier la pente du côté de l'extrémité sélectionnée, appuyer sur `<1>` puis `<+>` ou `<->`
 - terminer avec un `<DoubleClicGauche>` ou en appuyant sur `<Enter>`
 - déclencher le mode *Édition* avec `<Ctrl-Enter>` ou en cliquant sur le Bouton `<Edit>`
- Idem avec la souris :
 - enclencher le mode *Édition* avec `<Ctrl-Enter>` ou en cliquant sur le Bouton `<Edit>`
 - définir le type de symbole vectoriel correspondant (cf. ci-dessous) depuis le clavier ou les menus *Divers* ou *Souris* (`<ClicDroit>`)
 - `<ClicGauche>` au point gauche d'insertion si le type de symbole vectoriel a été défini depuis le clavier, `<DoubleClicGauche>` s'il l'a été depuis le menu, et relâcher le bouton
 - pour déplacer le symbole vectoriel vers le haut ou vers le bas, `<ClicGauche>` et déplacer la souris vers le haut ou vers le bas
 - pour sélectionner l'extrémité gauche ou droite, `<ClicGauche>` sur la gauche ou la droite du symbole vectoriel
 - pour faire varier la taille sur le côté de l'extrémité sélectionnée, `<ClicGauche>` et déplacer la souris avec le bouton enfoncé vers la droite ou vers la gauche
 - pour faire varier la pente sur le côté de l'extrémité sélectionnée, `<ClicGauche>` et `<ClicDroit>` et déplacer la souris avec les boutons enfoncés vers le haut ou vers la bas
 - terminer avec un `<DoubleClicGauche>` ou en appuyant sur `<Enter>`

- déclencher le mode *Edition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le Bouton 

N.B.

Les déplacements vers le haut ou vers le bas effectués lors d'une modification ne seront pas pris en compte. Pour déplacer un symbole vectoriel verticalement ou horizontalement, il faut simplement procéder comme pour n'importe quel objet non-transposable (cf. 4.3.2).

2.11.1 Crescendos et descrescendos

<<> ou <>> (crescendo ou decrescendo) ou depuis l'option *Crescendo* dans le menu *Divers* ou dans le menu *Souris* (<ClickDroit>) (crescendo seulement)

Spécificité du symbole :

Variation la pente lorsque l'extrémité ouverte du (de)crescendo est sélectionnée en fait varier l'ouverture.

2.11.2 Crochets

</> ou depuis l'option *Crochets* dans le menu *Divers* ou dans le menu *Souris* (<ClickDroit>)

Spécificité du symbole :

Lors de l'édition du crochet (insertion ou modification), si vous appuyez sur la touche <q> le sens du crochet s'inverse.

2.11.3 Symbole de valeurs (tremolo)

<=> ou depuis l'option *Symbole de valeurs* dans le menu *Divers* ou dans le menu *Souris* (<ClickDroit>)

Spécificité du symbole :

Avant l'insertion du symbole vectoriel, il faut spécifier le nombre de lignes par une valeur de note appropriée (<5> à <9> ou <S>). Lors d'une modification, il n'est pas nécessaire de spécifier le nombre de lignes avant de presser <=>, sauf si on veut le modifier.

 Message *Valeur inappropriée* :

Ce message indique que la valeur de note spécifiée pour le nombre de lignes n'est par

valable (par exemple <4>). Il faut choisir une autre valeur (appuyer le touche de valeur de note) et recommencer.

Chapitre 3

Mise en page

3.1 Format

Le format de page est défini dans la boîte de dialogue *Format* (*Format* dans le menu *Page* <A l t>><p>><t>>).

Les paramètres définis dans *Format* sont valables pour tout le document. En revanche ils n'ont aucune incidence sur le contenu de chaque page qui est défini dans le *Régleur* de page (cf. 3.2).

▮ *Feuille*

Définit les dimensions de la page. Les dimensions personnalisées (*Autre*) sont définies en millimètres.

▮ *Marges mortes*

Les marges mortes sont exprimées en millimètres. Ces marges sont des marges d'impression dans lesquelles il est impossible d'écrire.

▮ *Décalage vertical*

Cette option permet de corriger le décalage vertical qui apparaît lors de l'impression avec certaines imprimantes, ou de situer verticalement la page lorsqu'elle est imprimée sur un papier de format supérieur (+/- 9999 max).

▮ *Orientation*

Détermine l'orientation de la page.

3.1.1 Pagination, entête et pied de page

La pagination, les entêtes et les pieds de page sont définis depuis la boîte de dialogue *Pagination - Entête - Pied de page* (*Pagination/ Marques de coupe* ➤ ou *Entête/Pied de page* ➤) dans le menu *Insérer <Alt><1>* et *<p>* ou *<e>*).

Ces éléments sont inaccessibles depuis le mode *Musique*, contrairement à l'ensemble des objets édités par *Wolfgang* (notes, graphiques, blocs texte, ...).

➤ *No de page initial*

Si ce numéro est différent de *<1>*, la pagination sera présente sur toutes les pages même si l'option *Première page incluse* est désélectionnée pour la pagination.

Ce n'est pas le cas pour l'entête et le pied de page où l'option *Première page incluse* est considérée quelque soit le numéro de page initial.

Types d'alignement (pour les 3 champs) :

- *NEANT* : rien ne sera affiché
- *Centré* : le texte sera centré par rapport à la longueur de la portée
- *Gauche/Droite* : le texte sera aligné sur le début/la fin de la portée
- *Extérieur* : le texte sera aligné sur la gauche de la portée pour les pages paires et sur la droite pour les pages impaires
- *Intérieur* : le texte sera aligné sur la gauche de la portée pour les pages impaires et sur la droite pour les pages paires

➤ *Marques de coupe*

L'option insère un signe ➤ aux quatre coins de la page permettant aux imprimeurs de centrer la page.

3.2 Régleur

Le *Régleur* vous permet de configurer le contenu de la page. Vous n'agissez pas sur l'espace entre les différents objets contenus dans les portées, mais en modifiant la taille, l'emplacement des portées, vous transformez globalement les éléments contenus par celles-ci.

La commande *Nouveau* dans le menu *Fichier* permet de créer un nouveau fichier sur la base du fichier ouvert. La nouvelle mise en page est identique à celle du fichier ouvert lors de la demande de création d'un nouveau fichier.

Dans le *Régleur*, on agit toujours en principe du haut de la page vers le bas.

3.2.1 Créer, modifier ou insérer une feuille

Les 3 options ci-dessous se trouvent dans le menu *Page*.

➤ *Créer Feuille*

Le but est d'insérer une nouvelle page en fin de fichier lorsqu'il est nécessaire d'introduire une feuille dont la disposition est différente des précédentes. L'intérêt de cette option est qu'elle permet de partir de n'importe quelle feuille existante comme modèle, automatiquement reproduite dans le *Régleur*, pour en créer une nouvelle.

➤ *Modifier Feuille*

Contrairement à l'option précédente, il s'agit là de transformer ou de corriger une disposition existante sans augmenter le nombre de pages.

Le *Régleur* n'acceptera que les commandes compatibles avec la situation acquise. Si on veut diminuer le nombre de portées lorsque des notes figurent sur les portées supprimées, l'opération est refusée.

N.B.

Cette option reforme intégralement l'identification des voix, assimilées aux numéros de portées dans les groupes ; elle détruit ainsi les éventuels changements effectués à partir de l'option *Identifier les voix* dans le menu *Page* (cf. 3.3), qu'il faudra donc rappeler.

➤ *Insérer Page* ➤

Le but dans ce cas est d'introduire une nouvelle page, calquée sur la page à partir de laquelle on l'appelle, de disposition identique, et qui la suivra immédiatement (en corrigeant la pagination existante).

3.2.2 Description du Régleur

Les champs de la colonne de gauche concernent le paramétrage de la feuille. La colonne centrale est la *Fenêtre de visualisation*. Les champs de la colonne de droite définissent trois types d'action (*Déplacements*, *Grouperements* et *Portées*) avec les paramètres possibles (cf. ci-dessous).

Les paramètres ne sont valables que pour la page en cours, y compris le nombre de portées.

➤ *Définition*

La définition (en 1/10 de millimètres) exprime la taille de l'interligne de la portée (tête de note).

► Copier le modèle sur pages

Cette option permet d'appliquer la configuration de la page sur une ou plusieurs pages.

► Marge inférieure

Cette valeur est indiquée en millimètres, de façon à permettre une mise en page comparée entre pages successives de contenu variable. Elle indique la distance entre la dernière ligne de la dernière portée et le bas de la page.

Les valeurs de *Marge supérieure*, *Ecart moyen entre portées*, *Ajout entre systèmes* et *Ajout entre accolades* sont exprimés en nombres d'interlignes de portée.

► Superposer portées (md/mg)

Les deux fenêtres de valeurs (pour la main droite et la main gauche) permettent de déterminer combien de portées (voix individuelles) sont à superposer pour chaque main.

■ Superposer les portées :

- choisir le nb de voix respectives à chaque main
- cliquer sur le bouton *Superposer portées*

Cette fonction sert avant tout à annuler la fonction suivante. Elle permet également de marier des portées, mais ne tient pas compte du repositionnement nécessaire de certains éléments (silences, unissons, secondes) lors d'une réduction. On peut réaliser la même opération en déplaçant directement les portées dans le régleur.

Pour réaliser une réduction automatique, cf. ??.

► Ecarter/réunir portées

L'option *Ecarter* les portées permet d'afficher individuellement les portées superposées sans modifier le régleur. Elle est en général employée après avoir réaliser une tablature, pour modifier certains éléments comme les systèmes, accolades, etc., ainsi que des attributs particuliers souhaités pour ces groupes de portées. Elle permet aussi de travailler dans la partition, hors régleur, sur la polyphonie déployée sans avoir à s'occuper des couleurs.

L'option inverse *Réunir* les portées permet de superposer les portées

3.2. RÉGLEUR

N.B.

Cette option est purement cosmétique, même si les portées sont graphiquement séparées, le régleur les considère toujours comme étant réunies. Pour annuler la superposition, il faut impérativement utiliser l'option *Ecart moyen entre portées* du régleur.

Si l'on change de page, le régleur demeure déployé soit jusqu'à ce qu'on revienne dans le régleur de la page en travail et enfonce à nouveau le bouton, soit si l'on applique le processus à une autre page ; dans ce cas, le régleur initial est perdu et le régleur provisoire est adopté.

Le *Régleur* peut être modifié fondamentalement en tout temps. Cependant, la modification de la *Définition* (taille de l'interligne) peut impliquer un reformatage par l'utilisateur des données contenues sur les portées modifiées. En effet, l'agrandissement ou le rapetissement de la grandeur des portées ne modifiera pas automatiquement l'agencement des données contenues sur ces portées. Un agrandissement considérable impliquera à coup sûr un empiètement des données (notes, signes, ...) les unes sur les autres, de même qu'une diminution considérable de la taille des portées impliquera à coup sûr un éloignement sensible des éléments les uns des autres. Pour un reformatage de la partition, voir la fonction *Partition->PARTITIO.MUS* dans le sous-menu *Recalculer Distances (détail)* dans le menu *Outils*.

3.2.3 Déplacements

L'action *Déplacements* permet de déplacer une portée ou un groupe de portées.

■ Déplacer une portée unique sans déplacer les autres :

- cocher le bouton *Portée isolée*
- <CLICGauche> sur la portée désirée dans la *Fenêtre de visualisation* en gardant le bouton enfoncé, et déplacer la portée.

■ Déplacer une portée avec toutes les portées inférieures :

- cocher le bouton *Bloc (portées)*
- <CLICGauche> sur la portée désirée dans la *Fenêtre de visualisation* en gardant le bouton enfoncé, et déplacer les portées

N.B.

Dans la fenêtre de visualisation, la portée courante (où se trouve le curseur) peut être atteinte avec la touche <Space>. Le passage d'une portée à l'autre peut se faire avec les touches <C> et <V> et les déplacements avec les touches <N> et <M>.

3.2.4 Groupements

L'action *Groupements* permet de déterminer les systèmes et les blocs ou accolades de la feuille.

■ Déterminer les systèmes et les blocs ou accolades :

- cocher le bouton *Systèmes*
- <ClicGauche> sur la première portée du premier système dans la *Fenêtre de visualisation*
- <ClicGauche> sur la dernière portée du système
- cocher un type d'accolade *Blocs* ou *Accolades* (cf. ci-dessous) et <ClicGauche> sur les portées comme pour *Systèmes*
- pour constituer automatiquement une série de groupements identiques, recocher *Systèmes* et <ClicGauche> sur la première portée du système suivant

Les systèmes à l'intérieur d'une page peuvent comporter un nombre différent de portées sur la même page ou d'une page à l'autre.

Lorsque vous cliquez sur une portée, les systèmes ayant pu exister au-dessous de cette portée seront effacés, pour en permettre la construction. Cependant les systèmes placés au-dessus ne seront pas modifiés (valable aussi pour les blocs et accolades).

La figure 3.1 montre deux portées unifiées par un bloc et une accolade.

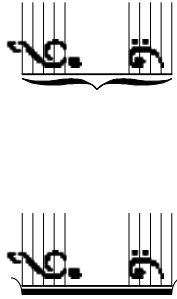


FIG. 3.1 – Bloc et accolade

Le fait de déterminer une accolade ou un bloc agit sur les barres de mesure de sorte qu'elles traversent de manière continue les différentes portées groupées par blocs ou accolades. Sinon la barre de mesure se trouve représentée sur les différentes portées du système, mais sans jonction entre ces portées.

Les *Blocs* et *Accolades* sont des sous-groupes de la fonction *Systèmes*.

3.2. RÉGLEUR

Systèmes permet de solidariser les différentes portées faisant partie d'un même groupe. Ainsi il faut utiliser la fonction *Systèmes* pour grouper les quatre portées d'un quatuor, les cinq portées d'un quintette, etc ...

Les fonctions *Blocs* et *Accolades* sont elles, purement esthétiques et ne devraient être utilisées qu'à l'intérieur d'un groupe de portées reliées par la fonction *Système*.

3.2.5 Portées

L'action *Portées* permet de définir les propriétés des portées.

■ Définir une propriété :

- cocher la propriété voulue (cf. ci-dessous)
- <ClicGauche> sur la portée dans la *Fenêtre de visualisation* (un deuxième <ClicGauche> supprime la propriété)

N.B.

Les propriétés de la portée sélectionnée sont visibles dans le champ sous la *Fenêtre de visualisation*.

▸ *Indentation*

Indente la portée sélectionnée de la valeur déterminée dans le paramètre de feuille *Indentation* (champ dans la colonne de gauche). Si vous changez la valeur (en mm) du champ *Indentation*, les portées indentées seront automatiquement modifiées.

Une seule longueur d'indentation est possible par page ; cependant, vous pouvez modifier très facilement la longueur ainsi que le début de la portée dans la page en utilisant la boîte d'effacement dans le mode *Graphique*.

▸ *Lignes*

Détermine le nombre de lignes d'une portée (de 1 à 10).

▸ *Petite*

Transforme la portée sélectionnée dans une taille plus petite. La taille peut être modifiée dans le menu *Rapports Grosse/Petite portée* dans le menu *Options*.

▸ *Grisée*

Permet de griser la portée et ses éléments.

Le grisé ne fonctionne pas toujours très bien avec certaines imprimantes non-postscript !

☛ Invisible

Permet de rendre une portée invisible.

☛ Accessoire

Permet de rendre une portée accessoire, c'est-à-dire secondaire, par exemple lorsqu'on veut faire figurer une ossia ou des détails visuels. La portée secondaire est directement liée à la portée principale.

3.2.6 Exemples d'utilisation

Exemple 1

Supposons que la page 7 contienne des groupes différenciés contrairement aux autres pages ; pour créer une page 1.1 de même disposition que la page 7, il suffit :

- d'aller sur cette page 7 <Alt><p><n><7>
- d'appeler Créer Feuille dans le menu Page <Alt><p><c>
- un simple OK ensuite fera le travail car la page 7 sert de modèle pour la nouvelle page 1.1

Exemple 2

Copier le format de la page 7 sur la page 3 :

- allez sur la page 7 <Alt><p><n><7>
- appelez le Régleur en édition (Modifier Feuille dans le menu Page <Alt><p><e>)
- sous Copier le modèle sur pages, introduisez la valeur <3> dans la case de la page initiale et dans la case de la page finale
- tapez ensuite <Enter> (ou OK).

Exemple 3

Copier sur une suite de pages le format qu'on vient de spécifier (en mode édition dans le Régleur) :

- entrez simplement les numéros respectifs sous Copier le modèle sur pages (un no fictif trop grand sera automatiquement ramené à la page finale)
- tapez ensuite <Enter> (ou OK).

Cette possibilité de copier le format sur d'autres pages est très utile par ex. lorsqu'on construit une polyphonie sur des portées séparées destinées à être superposées. Une fois

Le travail prêt, on sort du mode *En continu*, on va dans le *Régleur* d'une page servant de modèle, on superpose les portées, et on copie ce modèle sur les autres pages.

3.3 Identification des voix

L'opération consiste à attribuer un numéro de voix à une portée. La voix est ainsi identifiée par un numéro qui peut ne pas correspondre au numéro que lui attribue par défaut sa position d'ordre dans le système de portées.

Dans le cas où se présenteraient des groupements de systèmes différents d'une page à l'autre, l'intérêt de cette fonction est de permettre à *Wolfgang* d'identifier ces voix. Ainsi, même si la voix n'existe pas sur certaines pages ou que les portées s'y trouvent dans des ordres différents, *Wolfgang* pourra « naviguer » à l'intérieur des systèmes afin de repérer la voix désirée, ou la remplacer par des silences si elle est absente, lors de l'extraction des parties séparées.

■ Identifier des voix :

- choisir l'option *Identifier les voix* dans le menu Page <Alt><p><d>
- pour chaque portée, cliquer dessus dans la *Fenêtre de visualisation* et modifier le numéro dans le champ *Numéro de voix*

N.B.

Dans la fenêtre de visualisation, le passage d'une portée à l'autre peut se faire avec les touches <C> et <V> et le maquage d'une portée avec la touche <Space>.

L'identification des voix est très importante :

1. Elle est utilisée pour le passage automatique d'une portée à la suivante pendant la saisie des notes (clavier musical ou clavier de l'ordinateur)
2. Elle est utilisée pour l'identification des portées à joindre lors des opérations *Couper ligne->BAS* ☛ et *Couper ligne->HAUT* ☛ (menu *Divers*), et *A la ligne supérieure...☛* (menu *Q*utils).
3. Elle est utilisée pour la sélection des parties à extraire dans l'option *Partie séparée* (menu *F*ichier) et pour l'opération analogue de recalculation complète *Partition->PARTITIO.MUS* (menu *Q*utils).

Si l'on veut extraire des groupes de voix comme « parties séparées », il faudra être très attentif à ce que les voix de ce groupe soient toujours au complet **et** toujours correctement

identifiées comme voix. Faute de quoi, des erreurs surviendront, dues aux impasses que provoquent l'absence d'une voix dans un groupe, ou encore l'impossibilité de trouver dans un groupe voisin la même configuration que dans le groupe de départ (dans l'opération de « Coupes » automatiquement employée par ces fonctions).

Toute incursion dans le Régleur engendre une réinitialisation de l'identification des voix (la portée 1 = voix id 1, la portée 2 = voix id 2, etc), ceci pour la page en cours.

Il est à noter que l'ordre des voix est recalculé en aval de la portée modifiée, mais jamais en amont. Il est donc important de modifier les voix de haut en bas et de savoir qu'une modification apportée à une voix incrémente le numéro de voix de la portée suivante de 1.

3.4 Coupures de lignes

Après la saisie des éléments qui se fait habituellement en mode *Page en continu* ⚡, il convient de le désactiver pour revenir à une page normale et pour effectuer la mise en page.

- Préparer la mise en page :
 - désactiver la *Page en continu* ⚡ dans le menu *Outils* <Alt><O><O>
 - couper les lignes (cf. ci-dessous)
 - effectuer l'opération du point précédent autant de fois que nécessaire

N.B.

Le déclenchement du mode *Page en continu* ⚡ n'agit que sur les portées, les notes sortent alors de l'écran, et c'est en effectuant *Couper ligne->BAS* ⚡ (ou *Couper ligne->HAUT* ⚡) que vous rétablirez la situation

⚡ *Couper ligne->BAS* ⚡

Option du menu *Divers*

Cette fonction bascule sur la portée inférieure l'ensemble des éléments depuis l'emplacement du <DoubleClicGauche>, en repoussant le contenu de la portée de destination sans pour autant modifier l'agencement entre les différents objets. Lorsque vous appelez cette fonction, le curseur prend la forme d'une flèche dirigée vers le haut, vous pouvez alors double-cliquer sur le premier élément devant passer à la ligne/système suivante.

⚡ *Couper ligne->HAUT* ⚡

Option du menu *Divers*

Cette fonction bascule sur la portée supérieure l'ensemble des éléments contenus depuis le début de la portée jusqu'à l'emplacement du <DoubleClicGauche>, en plaçant le contenu à la suite de la portée de destination sans pour autant modifier l'agencement entre les différents objets.

⚡ *A la ligne supérieure...* ⚡

Option du menu *Outils*

Cette fonction est équivalente à *Couper ligne->HAUT* ⚡ depuis la fin de la ligne. Elle déplace le contenu de la portée courante ou du système courant, à la portée supérieure ou au système supérieur. Le contenu vient se placer après le dernier élément de la portée ou du système supérieur. Les clefs et les altérations de début de portée ne sont pas déplacées.

Remarques :

1. Pour sortir du mode *Couper ligne*, appuyez sur la touche <Esc>.
2. Vous devez impérativement effectuer les coupures de lignes sur la première portée du système, sans cela votre action restera sans effet.
3. Les deux opérations se poursuivent sur les pages adjacentes lorsqu'on est sur les portées extrêmes.

3.5 Recalculation et alignement

La **recalculation** est l'action de recalculer non proportionnellement les espaces entre les différents éléments, tout en tenant compte de leur dénomination et de leur emplacement dans l'espace. La grandeur de la *Taille du Pas* (cf. ci-dessous) ainsi que la durée choisie pour la *Valeur Etalon* ont une grande importance.

Il faut considérer deux types de recalculation des espaces entre objets :

1. L'un prend en compte l'espacement existant entre les différentes notes de la ou des portées pour **effectuer un alignement temporel** : ce sont les fonctions comportant la notion d'alignement s/matrice auto. C'est la fonction *Recalculer Distances* ⚡ dans le menu *Outils*.
2. L'autre **présuppose un alignement temporel des notes** entre les différentes portées du système pour recalculer les distances (sans toucher aux positions verticales

des notes appartenant aux différentes portées). Ce sont les fonctions du sous-menu Recalculer Distances (*détail*) dans le menu Qutils.

N.B.

L'action sera sensiblement différente si vous demandez d'aligner les notes ou si vous considérez que l'alignement est déjà effectué.

3.5.1 Recalculation : fonction de base

☞ Recalculer Distances ⚡

Le moyen le plus simple pour recalculer l'espacement entre les différents objets d'une page, est d'appeler la fonction Recalculer Distances ⚡ dans le menu Qutils <Alt><O><U>. Cela implique que les différentes portées d'un même système doivent contenir le même nombre de temps, sinon un message d'erreur apparaît mentionnant que l'alignement est impossible. Allez demander à une calculatrice de dire que $2 + 2 = 5$!

⚠ Message Erreur de valeur :

Le message indiquant une erreur de valeur vous informe simplement que le nombre de temps contenu par les différentes portées n'est pas équivalent à la portée courante. *Wolfgang* effectue cette opération comme vérification. La suite du travail ne sera aucunement perturbée. *Wolfgang* offre la possibilité d'avoir des valeurs de temps complètement différentes d'une mesure à l'autre, d'une portée à l'autre.

Cette fonction est un raccourci qui permet en une passe de recalculer/aligner de manière optimum le contenu de la page entière.

Sont effectués :

- une recalculation de chaque ligne
- un alignement de chaque bloc (s/matrice auto)
- une prise en compte des éventuels texte (paroles) présents afin que ces derniers ne se chevauchent pas
- enfin une justification des lignes/blocs

Cette fonction régence l'ensemble des objets et justifie les lignes de manière optimale, mais sans tenir compte des éventuels espaces pré-définis par l'utilisateur. Cette fonction est la simplification de l'utilisation de diverses fonctions du sous-menu Recalculer Distances (*détail*) dans le menu Qutils.

N.B.

Dans ce cas les éventuels espaces générés par l'utilisateur ne sont pas pris en compte. En revanche le paramétrage choisi (cf. ci-dessous) a une grande importance. Si vous désirez garder plus de contrôle il suffit d'utiliser les fonctions du sous-menu Recalculer Distances (*détail*) dans le menu Qutils.

3.5.2 Paramétrage : Valeur Etalon

Cf. *Valeur Etalon*, section 2.5.6

Pour une *Valeur Etalon* de croche, le texte musical sera plus serré que pour une *Valeur Etalon* de double-croche. De plus, les espacements après des durées plus petites ou égales à la croche seront identiques à l'espace donné par une croche.

3.5.3 Paramétrage : Taille du Pas

Modification dans la boîte dialogue *Environnement* (Variables d'*e*nvironnement dans le menu *O*ptions)

En augmentant ou diminuant cette valeur, l'espacement entre les différentes durées sera augmenté ou diminué. La *Taille du Pas* est par défaut calculée comme la moitié de la *Définition* (hauteur en mm/10 de l'interligne). Comme on ne peut revenir sur cette taille au cours de la manœuvre (lorsque le *Régleur* de mise en page apparaît), il faut donc avoir fait le changement de la *Taille du Pas* auparavant.

N.B.

La valeur de la *Taille du Pas* (cf. ci-dessus) et la *Valeur Etalon* agissent sur le comportement de l'ensemble des fonctions de recalculation, excepté la fonction *Syllabes sur Ligne/Bloc* dans le sous-menu Recalculer Distances (*détail*) dans le menu Qutils. Ces valeurs que vous pouvez modifier, influent sur les espaces recalculés par *Wolfgang* lors de la demande de recalculation. Ces paramètres influent aussi sur l'espace calculé automatiquement lors de la saisie.

3.5.4 Paramétrage : Résolution x (alignements)

Modification dans la boîte dialogue *Environnement* (Variables d'*e*nvironnement dans le menu *O*ptions)

La valeur donnée à cette variable permet de considérer des notes distantes jusqu'à concurrence de cette valeur, comme un seul événement dans le temps, lors d'une recalculation ou d'un alignement. Par exemple, si la *Taille du Pas* vaut <10> et la *Résolution x* vaut <20>, deux notes espacées de deux pas ou moins ne seront pas touchées par l'algorithme de recalculation.

Si la *Taille du Pas* vaut <8>, il faut alors dans ce cas définir la valeur de la variable *Résolution x* au moins à <16> pour pouvoir considérer les deux notes de la deuxième portée comme appartenant au même temps. Cela revient à dire que lors d'un alignement ou d'une recalculation, toutes les notes distantes de <16>, ou moins, de la note précédente auront la même position *x* (figure 3.2).

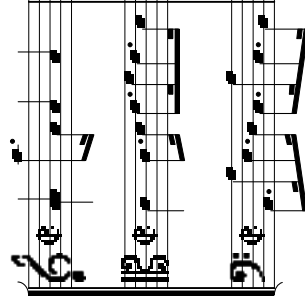


FIG. 3.2 – Recalculation : résolution *x* adéquate

Ainsi en alignant l'exemple de la figure 3.2, depuis la portée no 1, la position relative des deux notes à l'unisson de la portée 1 ne sera pas modifiée. En recalculant les distances du bloc, les deux notes sont placées sur la même position *x*.

Attention de ne pas saisir une valeur trop grande, car dans ce cas, des notes devant se succéder risquent de se retrouver sur la même position *x* (figure 3.3).

3.5.5 Paramétrage : *Correction esthétique*

Modification dans la boîte dialogue *Environnement* (*Variables d'environnement* dans le menu *Options*)

Cette option active les algorithmes de recalculation esthétique entre les différents éléments. Cette variable n'est pas conservée dans le fichier.

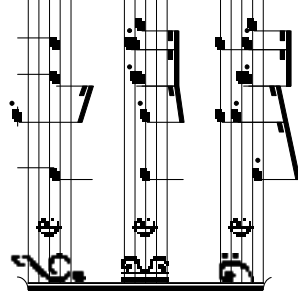


FIG. 3.3 – Recalculation : résolution *x* trop large

Appelons « relief » la façon dont les espacements des notes reflètent leur durée. Ainsi, le relief sera maximum si une ronde occupe quatre fois l'espace d'une noire. Dans une bonne gravure, ce relief doit être tempéré : c'est la fonction de la variable d'environnement appelée *Correction esthétique*.

On peut agir sur ce relief de plusieurs façons :

1. Si la variable *Correction esthétique* est déclenchée, alors le calcul des distances est linéairement proportionnel aux durées, et ce entre la durée minimum (cf. dernier *Bouton* à droite de l'écran) et la valeur courante (cf. avant-dernier *Bouton*).
2. Si la variable *Correction esthétique* est enclenchée, un facteur tempère le relief de façon progressive en fonction de l'écart entre valeur courante et valeur minimum stipulées.

Si l'on désire diminuer le relief d'une ligne de musique impliquant une échelle allant de la ronde à la double-croche, on peut par ex. fixer la valeur minimum à la croche (<Enter><5>).

Pour augmenter ce relief, on fixerait, à l'inverse, la valeur minimum à la double-croche ou à la triple-croche.

En tous les cas, il faut être toujours attentif à la variable d'environnement de seuil d'alignement *Résolution x* (cf. ci-dessus) : si elle est trop grande (par exemple supérieure à *Taille du Pas*), dans le cas d'une recalculation globale de partition (ou de génération de parties séparées), on risque occasionnellement un « spaghetti ». Cette variable est en effet la limite au-delà de laquelle deux notes qui n'occupent pas la même position *x* sont considérées comme successives. Trop grande, elle peut entrer en conflit avec la *Taille du Pas* : de ce fait, deux notes séparées l'une de l'autre seront tenues pour simultanées.

3.5.6 Paramétrage : Correction polyphonie

Modification dans la boîte dialogue *Environnement* (*Variables d'environnement* dans le menu *Options*)

Cette option active les algorithmes de recalcul polyphonique (contrepoint) entre les éléments des différentes portées d'un même système. Cette variable n'est pas conservée dans la fichier.

Dans les fonctions de recalcul, il n'est en principe pas tenu compte d'un chevauchement de valeurs entre les voix appartenant à des portées différentes. Logiquement, cette option devrait être systématiquement enclenchée lorsque le contrôle esthétique est déclenché ; l'inverse dépend un peu du résultat souhaité.

Cette variable agit encore sur la fonction qui détermine les distances entre notes en fonction de leur durée. Comme la variable *Correction esthétique*, elle « tempère » aussi les excès entraînés par une pure proportionnalité durée->espace, mais d'une façon différente, et moins accentuée. Il est ainsi possible d'en voir l'effet même sur une seule ligne lorsque la variable *Correction esthétique* est enclenchée (le « relief » sera moins estompé, mais toutefois moins aigu que sans aucun contrôle).

La variable de *Correction polyphonie* permet de tenir compte d'un chevauchement de valeurs entre voix appartenant à des portées différentes.

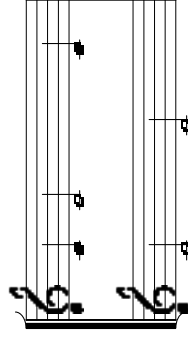


FIG. 3.4 – Sans correction polyphonie

La seconde blanche de l'alto sera trop à droite car sa position aura été calculée à partir de la blanche du soprano (dont il fallait en principe ne déduire qu'une noire ; c'est précisément cette correction qu'opère la variable. Logiquement, elle devrait être systématiquement enclenchée lorsque la *Correction esthétique* est déclenché ; l'inverse dépend un peu du résultat souhaité.

Afin de laisser toute liberté à l'utilisateur, ces variables sont maintenues indépendantes, et

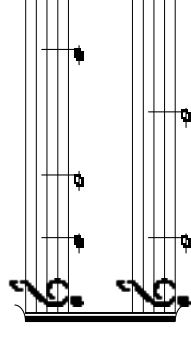


FIG. 3.5 – Avec correction polyphonie

en jouant sur les différents paramètres (*Valeur Etalon*, *Taille du Pas*, *Correction esthétique* et *Correction polyphonie*), on obtiendra toujours le résultat souhaité.

3.5.7 Différents paramètres dans une même partition

Il est possible de varier les étalons et tailles de pas ainsi que les corrections polyphoniques et esthétiques dans les recalculations d'espace pour une même partition. Ces fonctions sont très utiles dans les cas où les partitions présentent des changements de *Notenbild* (sections en valeurs rapides alternant avec sections en valeurs brèves) et où il est nécessaire de différencier le paramétrage de recalcul pour chaque section. Ces valeurs sont stockées dans l'indication de mesure ou la clef et elles sont utilisées soit dans la recalcul de partition, soit dans les recalculs locaux (ligne, bloc, page).

- Introduire des paramètres de recalcul dans les indications de mesure ou dans les clefs :
 - régler la taille du pas souhaitée et enclencher les corrections esthétique et/ou polyphoniques si désirées
 - placer le curseur sur une indication de mesure ou sur une clef située au début de la section où l'on veut voir intervenir les nouveaux réglages
 - appuyer `<Return><chiffre>` (`<0>` à `<9>` pour la valeur de l'étalon souhaité)

Remarques :

- S'il n'y a pas d'indication de mesure, on peut en placer une (fictive) qu'on marque comme invisible. Elle n'est alors pas prise en compte dans les espaces de la recalcul, mais seulement comme porteuse des valeurs servant à recalculer. Il est préférable de choisir l'indication courante.
- Les valeurs de paramétrage sont enregistrées automatiquement dans les indications de mesure ou la clef de chaque portée composant le bloc, à la hauteur souhaitée.

Il n'est donc pas nécessaire de répéter l'opération sur chaque indication de mesure alignée verticalement.

- Cette procédure ne fonctionne pas si on clique sur le bouton *Valeur Etalon*, au lieu d'utiliser le <Return> du clavier. Ce bouton est réservé pour afficher les valeurs enregistrées (dans l'indication de mesure ou la clé) si le curseur se trouve sur elles.
- La touche <Return> du clavier ne fonctionne pour entrer un étalon que s'il n'y a pas d'autre fonction enregistrée, telle que *Élément invisible*. Le cas échéant, appuyer sur <ESC> au préalable pour annuler la fonction enregistrée.
- S'il n'y a pas d'indication de mesure (visible ou invisible) en début de page, le début est recalculé sur le pas enregistré dans la variable d'environnement et le dernier étalon utilisé.
- Effacer les paramètres de recalcul :
 - placer le curseur sur l'indication de mesure ou clef porteuses des paramétrages
 - appuyer sur <Ctrl-x> ou sur <Return><0>

N.B.

On peut aussi employer l'option *Effacer étalon* (-> *marqueurPage/fin*) dans le menu *Détruire*.

- Afficher les paramètres de recalcul
 - placer le curseur sur l'indication de mesure ou clef contenant les valeurs
 - cliquer sur le bouton *Valeur Etalon*

3.5.8 Offset (point d'ancrage)

Il est possible de varier la position de tout objet par rapport à sa position d'ancrage. Ceci permet des recalculations exactes n'affectant pas les rapports fixes exigés entre certains objets, par exemple les notes décalées dans un accord, un dièse symbole affecté à une note, une valeur ornementale attachée à la note suivante, etc. Il suffit d'entrer l'objet à son point d'ancrage normal, puis de modifier sa position relative par la combinaison de touches

- Modifier une hauteur de note :
 - positionner le curseur sur la note à modifier
 - enclencher le mode *Edition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le Bouton **Entr**
 - modifier la hauteur de la note (<PgUp> ou <PgDn> pour l'octave puis <F1> à <F9> ou directement depuis le clavier MIDI)

- déclencher le mode *Edition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le Bouton **Entr**
- Insérer un offset :
 - positionner l'objet à son point d'ancrage normal
 - modifier sa position relative avec <Shift-FLDroite>, <Shift-FLGauche> ou <Shift-Backspace>, <Shift-espace>

Le décalage maximum autorisé est de plus ou moins 128 points. Si le maximum est dépassé, il y a alors arrêt du décalage.

- Mettre l'offset à 0 :
 - appuyer sur les touches <Shift-Home>

3.5.9 Sous-menu *Recalculer Distances* (détail)

Le détail des différentes étapes permet à l'utilisateur d'agir sur les résultats intermédiaires. Les fonctions ci-dessous sont les fonctions du sous-menu *Recalculer Distances* (détail) dans le menu *Outils* <Alt><0><R>

Les fonctions d'alignement ont pour but de réorganiser les portées entre elles en tenant compte de la synchronisation des durées. La portée d'appel sert automatiquement de matrice, ou « portée-étalon », sur la base de laquelle les autres portées du groupe (ou la portée marquée) seront alignées. Si l'on appelle la fonction depuis une portée fantôme, c'est celle-ci qui servira de matrice. On peut se servir de ces diverses fonctions par exemple au moment de l'entrée rapide au clavier MIDI lorsqu'on désire remettre de l'ordre entre les portées, ou en aligner une sur une autre.

☞ *Bloc+Alignement auto* **↵**

Recalcule l'ensemble des distances entre les objets d'un système, sans pour autant le justifier. Vous pourriez aussi effectuer l'opération en utilisant dans l'ordre chacune des trois fonctions suivantes :

- *Lignes du bloc isolément*
- *Aligner s/matrice auto*
- *Syllabes sur Ligne/Bloc*

☞ *Lignes du bloc isolément* **↵**

Opère la recalcul sans justification sur toutes les portées du système courant, sans tenir compte du rapport interprétée qui peut exister. Cette fonction est effectuée

en vue de l'alignement sur matrice auto (cf. aussi sous-menu *Espaces* dans le menu *Editer*)

☞ *Aligner s/matrice auto* ¶

- Cette fonction est le moyen le plus sophistiqué dont dispose l'utilisateur pour aligner les notes des différentes portées d'un système aussi parfaitement que possible sans pour autant tenir compte d'éventuelles syllabes de texte de catégorie *Paroles*.
- Elle se base sur les espacements pré-calculés des autres portées pour reconstruire la matrice originale, en ne touchant qu'à ce qui est inconditionnellement nécessaire. Il faut **absolument appeler** la fonction de recalculation *Lignes du bloc isolément* ¶. Ceci simplement avant d'effectuer pour la première fois *Aligner s/matrice auto* ¶. Ceci simplement parce que les espaces prédéterminés seront pris en compte avant la génération de la matrice.
- Une fois chaque ligne séparée mise au net, la fonction se chargera, en tenant compte des exigences de chaque portée, de les synchroniser. Bien qu'il soit possible de l'appeler depuis chaque portée du groupe, les meilleurs résultats seront obtenus lorsqu'on appelle cette fonction depuis la portée qui contient les barres de mesure.
- Attention : veillez à ce que les silences ne soient pas centrés (les fonctions de recalculation les remettent d'ailleurs automatiquement à gauche) : sinon, des espaces équivalents seront introduits dans les autres portées...

☞ *Syllabes sur Ligne/Bloc*

Génère un espacement supplémentaire là où deux syllabes au moins se chevauchent et permet aussi de centrer les tirets. Cette fonction n'altère en rien les autres espaces prédéterminés. La valeur de la *Taille du Pas* et la *Valeur Etalon* n'ont aucune incidence sur l'utilisation de cette fonction.

N.B.

Voir aussi 6.6

☞ *Centrer tirets entre syllabes*

Permet de centrer uniquement les tirets entre les syllabes de catégorie *Paroles*. Cette fonction agit sur le système courant.

☞ *Ligne/Région brute* ¶

Opère la recalculation sur la portée courante ou sur les portées marquées. *Brute* signifie que *Wolfgang* ne cherchera pas à essayer de placer les éléments le plus près possible de la fin de la portée.

☞ *Ligne/région optimisée* ¶

Opère la recalculation sur la portée courante ou sur les portées marquées. *Optimisée* signifie que *Wolfgang* cherchera à disposer les éléments de façon à rejoindre autant que possible la fin de la portée. Ceci peut entraîner un espacement entre les éléments trop faible ou trop important.

☞ *Bloc brut* ¶

Opère la recalculation sur le bloc/système courant sans chercher à disposer les éléments de façon à rejoindre autant que possible la fin de la portée.

☞ *Bloc optimisé* ¶

Opère la recalculation sur le bloc/système courant en cherchant à disposer les éléments de façon à rejoindre autant que possible la fin de la portée.

☞ *Page brute sans justif.* ¶

Opère la recalculation sur la page courante sans chercher à disposer les éléments de façon à rejoindre autant que possible la fin de la portée et sans justification.

☞ *Page justifiée* ¶

Opère la recalculation sur la page courante en cherchant à disposer les éléments de façon à rejoindre autant que possible la fin de la portée et en justifiant l'ensemble des portées de la page.

☞ *Partition -> PARTITIO.MUS*

Opère le reformatage de la partition. Le fichier original n'est pas modifié. La nouvelle mise en page du fichier est enregistrée sous le nom de *PARTITIO.MUS* dans le répertoire d'origine du fichier de départ.

Les paramètres *Valeur Etalon*, la *Taille du Pas*, et les options *Correction esthétique*, *Correction polyphonie* (cf. ci-dessus), ont toute leur importance. Selon les choix de l'utilisateur, le résultat pourra être très sensiblement différent.

Le nombre de portées par système ainsi que leur identification doivent être constants d'un système à l'autre, sinon l'opération est vouée à l'échec.

Pour modifier le *Régleur* de chaque page en une passe, reportez-vous à la section 3.2.

3.5.10 Sous-menu *Espaces*

Les fonctions ci-dessous sont les fonctions du sous-menu *Espaces* dans le menu *Editer* <Alt><e><e> et agissent sur les espacements entre les éléments, alignements entre les différentes voix,...

☞ *Justifier (marqueurX)* ⌨

Agrandit ou rétrécit la région marquée jusqu'au *Marqueur X*

☞ *Justifier page* ⌨

Etire ou rétrécit le contenu de chaque portée de manière à obtenir la barre de mesure sur la fin de la ligne, ceci pour la page entière. Les alignements temporels sont respectés (c-à-dire non modifiés)

N.B.

Quant à la justification, il convient de la réaliser en deux étapes correspondant à deux problèmes distincts. Pour remplir une ligne, le plus souvent il ne suffit pas de réaligner proportionnellement tous les espaces entre symboles sans tenir compte de la nature de ces symboles ; il faut d'abord jouer au mieux sur les espaces variables tout en maintenant fixes les distances qui séparent certains symboles comme une clef de son armure.

1. Dans le *Recalculer Distances (détail)* dans le menu *Outils*, choisir l'option *optimisée* : celle-ci se fonde sur la recalcul et joue sur un intervalle variable opposé à des intervalles fixes. Ainsi, on n'éloignera pas une note de la barre de mesure ou de la clef simplement parce qu'elle doit occuper plus d'espace. On jouera par conséquent sur les distances entre notes régies par la *Taille du Pas*, de façon à parvenir au voisinage de la fin de la ligne (sans pourtant s'y ajuster).

2. Ce dernier ajustement sera obtenu en appelant la seconde étape : option *Justifier page* ⌨ dans le sous-menu *Espaces* dans le menu *Editer*. Dans ce cas, l'espace manquant ou superflu est négocié proportionnellement entre tous les symboles de façon à remplir exactement la ligne. Cette option ne doit intervenir qu'à la fin. Elle n'est pas appelée automatiquement par les recalculations (même de partition), à l'exception de l'option *Page justifiée* ⌨. Notez que dans certains cas particuliers, comme la justification d'un prélude non mesuré par exemple, cette fonction est la seule utilisable.

Si la fonction refuse parfois de justifier une ligne, c'est simplement en raison du fait qu'un élément, une liaison le plus souvent, dépasse la barre de mesure à droite. Il suffit de rentrer cette liaison et de reprendre l'opération.

☞ *Déplacer bloc->marqueurX* ⌨

Déplace la région marquée jusqu'au *Marqueur X* (opération exécutable directement avec <Ctrl-souris> cf. tableau B).

N.B.

Il se peut, suivant les cas de figure, que des espaces supplémentaires avant ou après les barres de mesure soient nécessaires. Dans ce cas, vous pouvez soit :

- ajouter de l'espace sur la portée contenant les barres de mesure et appeler à nouveau la fonction d'alignement sur la matrice auto
- utiliser la fonction de déplacement *Déplacer bloc->marqueurX* ⌨ dans le sous-menu *Espaces* dans le menu *Editer* <Alt><e><e> ou directement avec la souris, afin de déplacer simultanément tous les éléments des différentes portées

☞ *Aligner s/matrice auto* ⌨

Cf. ci-dessus

☞ *Aligner portée marquée* ⌨

Aligne une portée marquée par le *Marqueur Y* d'après la portée courante (position du curseur).

☞ *Espaces régl.->marqueurY* ⌨

Ajoute ou supprime des espaces entre les notes d'une région marquée. Les autres objets sont déplacés proportionnellement.

3.5.11 Double justification (*barre déplacée*)

Modification dans la boîte dialogue *Environnement (Variables d'environnement* dans le menu *Options*)

La double justification est l'agrandissement d'une mesure et le réespacement proportionnel de son contenu lors d'un déplacement de barre de mesure.

Activée, cette option force la modification des espaces entre les éléments de la mesure à gauche et de celle à droite de la barre déplacée à l'aide de la souris. Les autres éléments ne seront pas déplacés.

Non activée, seuls les éléments de la mesure précédant la barre déplacée à l'aide de la souris seront modifiés dans l'espace. Les éléments à droite de la barre de mesure ne verront pas leurs espaces modifiés, mais seront tous déplacés en conséquence.

■ Déplacer une barre de mesure :

- <LicGauche> sur la barre de mesure en tenant le bouton enfoncé
- déplacer la souris à gauche ou à droite
- relâcher le bouton de la souris

Les objets de la mesure précédant la barre sont ainsi réespacés proportionnellement d'après l'espace existant entre chacun. L'espace entre les autres éléments n'est pas modifié mais les objets sont déplacés en conséquence. L'action porte sur les différentes portées du système, toujours afin de garder l'alignement.

En enclenchant la variable d'environnement *Double Justification (barre déplacée)*, vous opérerez une modification proportionnelle sur les espaces des objets des mesures de gauche et de droite de la barre, sans modifier aucunement l'emplacement des autres éléments, ceci toujours avec un rayon d'action sur toutes les portées d'un même système.

Un cas particulier de cette manoeuvre, de maniement très simple, est celui de la dilatation ou contraction d'une mesure selon ce principe en utilisant la barre de mesure comme frontière. On prend la barre avec la souris et on la déplace. Suivant la valeur de la variable d'environnement *Double justification (barre déplacée)*, cette dilatation/contraction entraînera ou non la compensation opposée dans la mesure suivante.

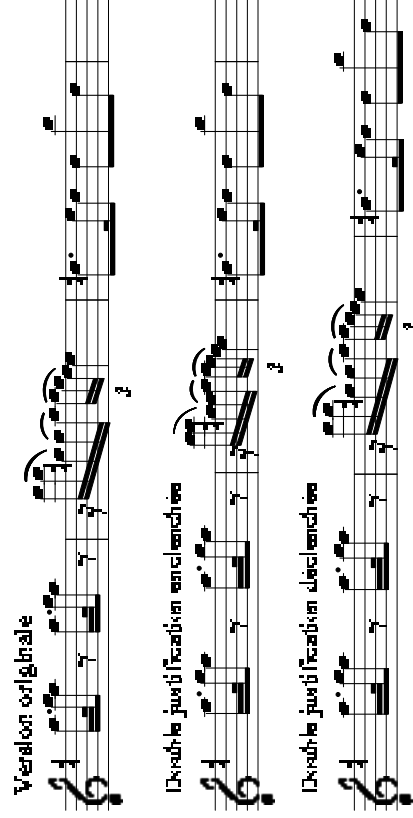


FIG. 3.6 – Double justification

→ Plus d'info

Justification partielle avec *Marqueur X* section 4.1.3

Insertion de proportions pour des alignements particuliers, section 5.5.3

3.6 Extraction des parties séparées

Il est possible d'extraire une voix individuelle ou plusieurs voix (reformatage de la partition, cf. *Partition->PARTITIO.MUS*).

On peut extraire d'une partition :

1. soit la partie d'un instrument (voix)
2. soit un groupe de voix, pourvu qu'elles se succèdent directement sur la partition
3. soit enfin la totalité des voix

Ce dernier cas équivaut à l'option de menu *Partition->PARTITIO.MUS* dans le sous-menu *Recalculer Distances (détail)* dans le menu *Outils*, à cette différence près que le fichier généré portera le nom de la 1ère voix (SEP1.MUS) au lieu de *PARTITIO.MUS*. C'est le *Régleur* qui détermine, par la formation des groupes, le nombre de voix à extraire.

❖ *Standard*

L'extraction est effectuée de manière optimum en utilisant l'ensemble des algorithmes de recalcul et de regroupement des silences.

❖ *Silences non condensés (Voix seule)*

L'extraction est effectuée de manière optimum en utilisant l'ensemble des algorithmes de recalcul, mais les silences ne sont pas regroupés.

❖ *Extraction brute*

L'extraction est effectuée sans passer par aucun algorithme. Les objets sont alors disposés dans la partie séparée comme dans la partition de départ.

N.B.

Cette fonction est très utile lorsqu'on souhaite reformater une page sans effectuer de recalcul. On peut ainsi modifier le nombre de systèmes par page sans rien changer d'autre à l'arrangement acquis des données. Lors de l'extraction, il faut composer un régleur adéquat avec un regroupement identique de portées et le nombre de systèmes souhaités. Le fichier SEP1.MUS créé contient la nouvelle version.

Une application possible est, par exemple, d'extraire toutes les voix d'un choeur dans une pièce impliquant choeur et orchestre.

3.6.1 Point de départ et d'arrivée

L'extraction s'effectue depuis la page courante jusqu'au *Marqueur Page* ou jusqu'à la fin du fichier si le *Marqueur Page* est absent (cf 4.1).

Pour extraire une voix complète, il est impératif de placer le curseur sur la première page du fichier et de ne pas marquer de page.

3.6.2 Noms de fichiers

Dans tous les cas un fichier nommé SEP_numéroDeVoix.mus est généré sur le disque dans le répertoire courant.

Une fois l'opération achevée, il faut ouvrir le fichier résultant, sous le nom standard SEP n.MUS, où n est le numéro de la voix extraite. Par exemple, si le curseur se trouve sur la première portée au moment de l'appel de la fonction, le fichier s'appellera SEP_1.MUS; si le curseur se trouve sur la sixième, le fichier s'appellera SEP_6.MUS. Si par contre le curseur se trouvait sur la deuxième portée du deuxième système, soit la portée no 6, la voix extraite étant la deuxième voix, le nom de fichier sera donc SEP_2.MUS.

Si l'on désire ensuite conserver le fichier, il faut le sauver sous un autre nom, sinon il sera écrasé dès la prochaine extraction de la voix n ou la prochaine recalculation intégrale.

3.6.3 Paramétrage

Le paramétrage doit être réglé comme pour une recalculation. Il convient de fixer les paramètres avant de lancer le processus d'extraction, particulièrement les variables définies dans la boîte de dialogue *Environnement (Taille du Pas, Correction esthétique, ...)* puisque ces paramètres ne peuvent être modifiés au cours de la manœuvre lorsqu'apparaît le *Régleur* de mise en page.

Paramètres à considérer :

- Valeur Etalon
- Taille du Pas
- Résolution x(alignements)
- Correction esthétique
- Correction polyphonie

3.6.4 Compactage (regroupement) des silences

Lors de l'extraction d'une voix, les mesures de silences trouvées sont « compactées » (fonction *Standard*) et un chiffre mentionnant le nombre de mesures de silences est ajouté. Ce chiffre pourra être édité en mode *Texte* comme tout autre bloc de texte.

Si l'on extrait plus d'une voix ou que l'on appelle *Silences non condensés (Voix seule)* ou *Extraction brute*, il n'y a plus de compactage des silences. Seule intervient une recalculation destinée à réarranger la partition sur un format nouveau.

3.6.5 Extraction d'une voix isolée

Si l'on souhaite extraire des voix qui tantôt appartiennent à un groupe à l'unisson, tantôt interviennent comme « divisi », il faut utiliser la possibilité de superposer plusieurs portées, en prenant bien soin, une fois la partition mise au point, d'identifier les voix si cela est nécessaire (nombre inégal de voix dans les groupes par page).

Chaque voix, en unisson, contiendra la même partie :

1. Faites une copie de la voix sur les autres portées superposées (voir les fonctions du menus *Détruire* et *Récupérer effacement* dans le menu *Editer*)
2. Ce n'est que lorsque apparaissent les divisi que les parties se différencient et que les portées superposées se séparent.
3. Le choix de la voix à extraire s'effectue simplement en plaçant le point d'insertion (curseur) sur une portée de cette voix au moment de l'appel de la fonction.

Chapitre 4

Outils d'édition

4.1 Marqueurs de régions

Les marqueurs *X*, *Y*, *Page*, le curseur et *Marque-Région*, ont pour fonction de poser des « marques » en vue de déterminer une « région » sur laquelle les différentes fonctions pourront agir.

Représentation à l'écran :

- *Marqueur X* : barre verticale rouge
- *Marqueur Y* : signe ¶
- *Marqueur Page* : signe ■ dans le coin gauche de la page
- Marqueur *Marque-Région* : zone vidéo inverse

On peut considérer que les deux marqueurs *X* et *Y* sont adjoints de manière invisible au curseur. Tant qu'il ne sont pas « posés », c'est à dire tant que l'option *Marqueur X* dans le menu *Outils* ou l'option *Marqueur Y* dans le menu *Outils* n'est pas appelée, ces deux marqueurs sont toujours solidaires du curseur, donc inactifs.

N.B. Un appui sur la touche <ESC> a pour effet d'annuler le positionnement des marqueurs.

4.1.1 Marqueur Y

Définit le début ou la fin d'une région marquée, la région marquée étant définie entre le *Marqueur Y* et le curseur.

- Poser un *Marqueur Y* :

- positionner le curseur à l'endroit voulu
- appuyer sur <Y> ou choisir l'option *Marqueur Y* dans le menu *Outils*

N.B.

Lorsqu'aucune option n'est sélectionnée dans la menu *Souris* (<ClicDroit>), un <DoubleClicGauche> à l'endroit voulu permet aussi d'insérer un *Marqueur Y*.

Lorsque le *Marqueur Y* est posé il est désolidarisé du curseur. Ainsi en déplaçant le curseur, vous déterminez une zone entre l'emplacement où vous avez posé le *Marqueur Y* et l'emplacement du curseur (figure 4.1).

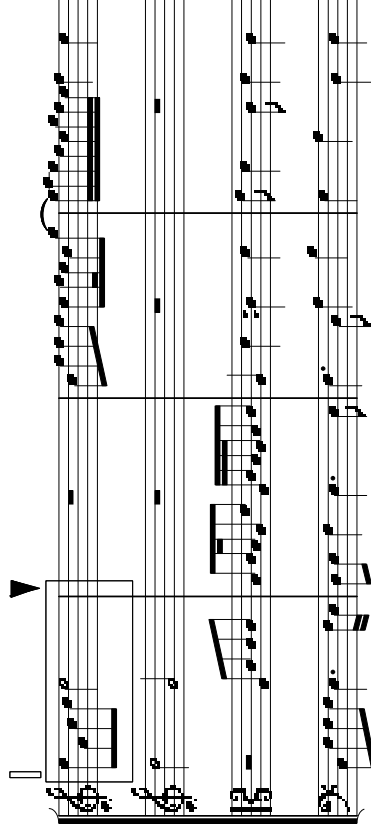


FIG. 4.1 – Marqueur Y

D'après l'exemple de la figure 4.2, en posant le *Marqueur Y* et le curseur aux positions mentionnées, la zone sélectionnée passe toujours par la fin et le début des portées (pour sélectionner une mesure d'un système, voir *Marque-Région*).

La sélection d'une zone par des marqueurs n'est donc pas identique à sa sélection par *Marque-Région*. Si l'on envisage par ex. une copie, dans le premier cas la zone copiée inclura tout ce que contiennent les portées situées entre le curseur et le marqueur en incluant la fin de la première ligne et le début de la dernière ; dans le second cas, seule sera copiée la région rectangulaire marquée par la vidéo inverse.

4.1.2 *Marque-Région*

La fonction *Marque-Région*, accessible depuis le menu *souris* <ClicDroit> ou depuis le menu *Divers*, permet de sélectionner n'importe quelle zone rectangulaire à l'intérieur

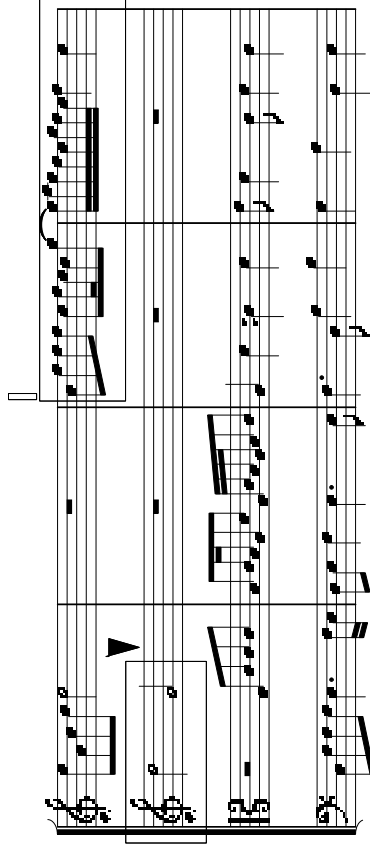


FIG. 4.2 – Zone marquée par le curseur et le Marqueur Y

d'un système ou incluant plusieurs systèmes (suivant l'opération prévue). La différence fondamentale est que la sélection d'objets par l'apposition de marqueurs détermine une zone passant obligatoirement par la fin et le début des portées si le *Marqueur Y* et le curseur ne se trouve pas sur la même portée, alors que *Marque-Région* permet de sélectionner une zone selon une frontière verticale (voir ci-après)

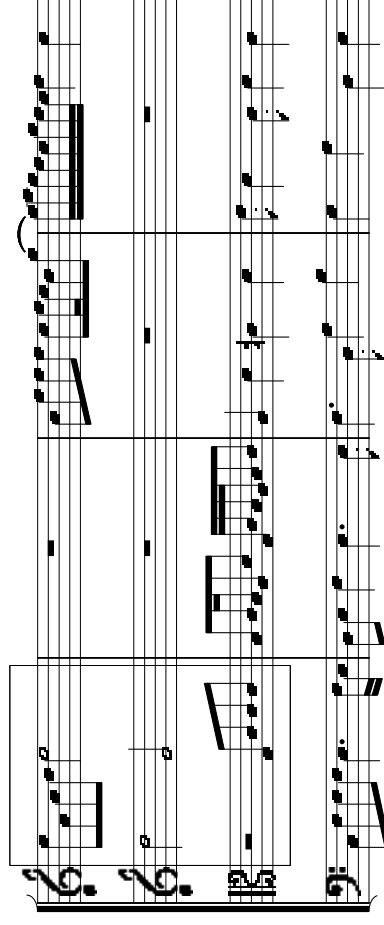


FIG. 4.3 – Marque-Région

■ Marquer une région :

- positionner le curseur sur le premier élément à marquer
- choisir l'option *Marque-Région* dans le menu *Divers* <Alt><r><g> et appuyer sur

<Enter>

- pour se déplacer vers la gauche ou vers la droite, appuyer <FlGauche> ou <FlDroite> (ou <Ctrl-FlGauche> ou <Ctrl-FlDroite>)
 - pour se déplacer vers la portée inférieure ou supérieure, appuyer <PgDown> ou <PgUp>
 - appuyer <Enter> pour terminer le marquage de la région
- Idem avec la souris :
- choisir l'option *Marque-Région* dans le menu *Divers* ou dans le menu *Souris* (<ClicDroit>)
 - <ClicGauche> et déplacer le curseur jusqu'à la fin de la région avec le bouton enfoncé
 - <DoubleClickGauche> pour terminer le marquage de la région

N.B.

Pour marquer encore plus rapidement une région, enfoncez la touche <Shift> puis <ClicGauche> au début de la région à marquer tout en gardant le bouton enfoncé. Déplacez le curseur jusqu'à la fin de la région, relâchez le bouton de la souris et faites un <DoubleClickGauche> pour terminer le marquage de la région.

Pour désélectionner la région marquée, appuyez sur la touche <Esc>.

Si vous marquez la région depuis la première portée d'un système, toutes les portées de ce système seront sélectionnées. Il suffit de déplacer la souris vers le haut pour désélectionner les portées non désirées.

Le marquage de région ne peut pas s'effectuer vers les portées supérieures à la portée de départ.

4.1.3 *Marqueur X*

Définit un point de chute, une destination.

- Poser un *Marqueur X* :
- positionner le curseur à l'endroit voulu
 - appuyer sur <X> ou choisir l'option *Marqueur X* dans le menu *Outils*

Dans certains cas illustrés ci-dessous, le *Marqueur X* (trait rouge vertical) représente en quelque sorte un point de chute. C'est l'emplacement vers lequel le *Marqueur Y* – ou l'extrémité droite du bas de la région marquée par *Marque-Région* – va se déplacer.

Exemple :

Utilisation pour une « justification » partielle (d'un segment ou d'une fenêtre par exemple) :

- déplacez le curseur jusqu'au point d'aboutissement final où devra se trouver l'extrémité droite de la zone à étirer ou à compacter
- placez-y le *Marqueur X*
- déplacez le curseur sur cette extrémité droite de la zone à transformer
- posez le *Marqueur Y*
- déplacez le curseur vers l'arrière, sur l'extrémité gauche de cette même zone - son début
- appelez la fonction *Justifier (marqueurX)* dans le sous-menu *Espaces* dans le menu *Editer* <Alt><e><e><j>

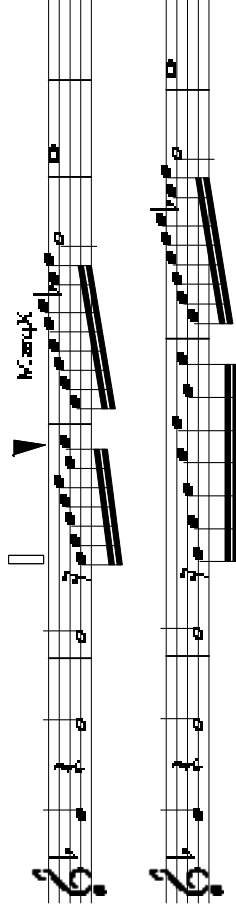


FIG. 4.4 – Utilisation du Marqueur X pour une justification partielle

La zone définie entre l'emplacement où vous avez posé le *Marqueur Y* et l'emplacement du curseur est alors « justifiée », c'est-à-dire que les espaces compris à l'intérieur de cette zone ont été modifiés de façon à étendre ou à rétrécir cette zone jusqu'au point où l'objet marqué par <Y> se retrouve à l'emplacement marqué par <X>, sans pour autant modifier la position relative des objets qui ne faisaient pas partie de la sélection.

L'opération peut-être effectuée sur une région plus grande, incluant plusieurs portées ... On peut aussi bien d'ailleurs obtenir le même résultat avec le marqueur de région.

Idem avec marqueur de région :

- marquer la région
- <ClicGauche> avec la souris pour indiquer la position future du marqueur d'arrière (MarqX) soit à l'intérieur du bloc marqué pour contracter, soit à l'extérieur à droite pour le dilater
- placer ensuite le marqueur (tapez sur <X>)

- appeler *Justifier (marqueurX)* ⌘ dans le sous-menu *Espaces* dans le menu *Éditer* <Alt><e><e><j>

4.1.4 Marqueur Page

Le *Marqueur Page* détermine la page finale concernée par la fonction appelée. En cas d'absence de ce marqueur, l'opération sera effectuée jusqu'à la fin du fichier, ceci toujours depuis la pge contenant le curseur.

A noter que l'indication *mqPage* dans la barre de titre est apparente si un marqueur de page est enclenché.

4.2 Copier/coller, effacements et UNDO

Wolfgang utilise 3 mémoires tampon :

1. Effacement : zone mémoire maintenant les objets éléments effacés en vue d'une récupération ultérieure. Cette mémoire tampon n'est vidée que lors de la sortie du logiciel. Son contenu est remplacé lors de tout nouvel effacement (sauf note ou silence). Les attributs de portée (armure) ne sont pas pris en compte.
2. Copie : zone mémoire maintenant les objets copiés depuis *Copier* (-> *marqueurY/région Ctrl-c*) dans le menu *Éditer* en vue d'un collage ultérieur. Cette mémoire fonctionne par « référence ». Autrement dit, si des modifications sont apportées à la zone préalablement copiée dans cette zone mémoire, elles se répercuteront au moment du collage (*Coller (Ctrl-v)* ⌘ dans le menu *Éditer*). Les attributs de portée (armure) sont pris en compte.
3. Presse-papiers : mémoire tampon de Windows utilisée par *Wolfgang* pour exporter/importer une page ou une partie de page au format graphique WMF (mode Musique ou mode *Graphique*) et permet l'insertion de syllabes venant d'un traitement de texte externe, ceci en mode *Texte*.

4.2.1 Copier/coller

Les fonctions *Copier* (-> *marqueurY/région Ctrl-c*) et *Coller (Ctrl-v)* ⌘ dans le menu *Éditer* utilisent la mémoire tampon par « référence » de copie interne à *Wolfgang* et non-partagée avec Windows et les autre logiciels.

Pour communiquer par des copier/coller avec les logiciels utilisant la mémoire tampon de Windows, il faut utiliser la fonction *Copier région/page presse-papier* dans le menu *Éditer*. Le format utilisé est le format graphique WMF (Windows MetaFile) et permet par exemple de copier et coller une région marquée (avec *Copier région/page presse-papier*) dans un programme de traitement de texte.

En mode *Graphique*, l'option *Copier (Presse-papiers)* dans le menu *Divers* permet de marquer une région plus précisément qu'en mode *Musique*.

→ Plus d'info

Marquer et copier une région en mode *Graphique*, section 7.6

4.2.2 Effacements d'objets (notes, symboles, ...) ou de régions

- Effacer un objet isolé :

- touche <Delete>



Message *Supprimez liaison/groupe avant* :

Dans certaines situation, il n'est pas possible de supprimer une note à l'intérieur d'un contexte solidaire. Il faut d'abord supprimer le contexte solidaire en question (cf. ci-dessous).

- Effacer une région :

- marquer une région et appeler *Effacer région/->marqueurY* dans le menu *Détruire*

- Effacer une ligne depuis un certain point :

- positionner le curseur à l'endroit voulu et appeler *Effacer->FinLigne* dans le menu *Détruire* <Alt><e><e><f>.

N.B.

En règle générale, tous les objets supprimés lors de ces effacements sont mis en mémoire tampon (*Effacement*) et récupérables avec *Récupérer effacement* ⌘ dans le menu *Éditer* <Alt><e><r>. Seuls les notes et les silences supprimés avec la touche <Delete> ne sont pas gardés en mémoire et par conséquent ils ne sont pas récupérables et leur effacement n'affecte pas la mémoire tampon.

4.2.3 Effacements d'attributs et de contextes solidaires

- Effacer un attribut de note :
 - <Ctrl-x> sur la note (ou voir dans la boîte de dialogue *Attributs*)
- Effacer un attribut particulier :
 - pour la notation d'accélération/décélération contemporaine avec barres de valeur non parallèles (<*>), il faut appeler une seconde fois la commande sur la note où convergent les barres, soit à nouveau <*>
 - pour annuler l'emprunt passager d'une portée voisine par une note obtenu par <Ctrl-PgDn/PgUp>, se placer en mode *Edition* sur la note (ou la région marquée) et taper <Ctrl-Home>
 - pour le réglage manuel de la hauteur et de la pente des barres de valeur, il faut aller sur la dernière note du groupe et appeler <Ctrl-x>
- Effacer un groupe rythmique :
 - se positionner sur un groupe ou marquer une région
 - appeler l'option *Effacer Groupe* dans le menu *Détruire* <Alt><d><g>
- Effacer une indication all'ottava :
 - marquer la région
 - appeler l'option *Effacer 8va* dans le menu *Détruire* <Alt><d><8>
 - effacer le crochet
 - effacer l'indication 8va
- Effacer une barre de valeur :
 - marquer la région contenant la ou les barre(s) de valeur
 - appeler l'option *Effacer BarreValeur* dans le menu *Détruire* <Alt><d>
- Effacer une liaison automatique :
 - marquer la région contenant la ou les liaison(s) automatique
 - appeler l'option *Effacer Liaison* dans le menu *Détruire* <Alt><d><l>

N.B.

Lorsqu'aucune ambiguïté n'existe quant à l'étendue de l'attribut (liaison, groupe rythmique), il suffit de placer le point d'insertion sous n'importe quelle note concernée, et appeler l'option correspondante dans le menu *Détruire*.

Dans le cas des barres de valeur, il faut marquer les extrêmes : soit par une *Région*, soit

par un *Marqueur* Y placé sur l'extrémité opposée au point d'insertion (position du curseur), ceci pour autant que le dernier élément marqué soit plus petit ou égal à une valeur de croche.

4.2.4 Effacement de portée et d'attribut de portée (armure)

- Effacer une armure :
 - positionner le curseur sur la portée
 - appeler l'option *Effacer Armure* dans le menu *Armure* <Alt><a><e>
- Effacer une portée :
 - positionner le curseur sur la portée
 - appeler l'option *Effacer portée* dans le menu *Détruire* <Alt><d><p>



Message *Effacer d'abord le contenu* :

Pour effacer une portée, il faut d'abord en supprimer le contenu (armure exceptée).

4.2.5 Effacement de page

- Effacer une page :
 - positionner le curseur sur la page à effacer
 - appeler l'option *Effacer Page courante* dans le menu *Page* <Alt><p><f>

N.B.

Cette opération supprime la page en cours ainsi que son contenu.

- Effacer plusieurs pages :

- positionner un *Marqueur* Page sur la dernière page à effacer
- positionner le curseur sur la première page à effacer
- choisir l'option *Effacer Page(s)-> marqueurPage/fin* dans le menu *Page* <Alt><p><a>

N.B.

En cas d'absence de *Marqueur* Page, les pages sont effacées jusqu'à la fin du fichier.

4.2.6 UNDO et REDO

Etape antérieure (Undo) dans le menu *E*diter <Alt><e><u> ou *Bouton* 

Attention ceci n'est pas valable pour toutes les commandes. Les opérations pouvant être annulées par *Etape antérieure* (Undo) sont notées par l'image  dans le manuel.

Remarques :

1. Si aucun fichier n'est ouvert, UNDO NE FONCTIONNE PAS !!!
2. Pour les effacements (page et note ou silence ponctuels exceptés), utilisez *R*écupérer *effacement*  dans le menu *E*diter (cf. ci-dessus).
3. Pour les grosses manoeuvres (justifications, copies, édition d'attributs, modifications globales de tous ordres, effacements de page, armures, etc.), la commande *Etape antérieure* (Undo) dans le menu *E*diter ramène à l'étape précédente.
4. Ne pas employer cette fonction si on veut conserver du travail intermédiaire entre le moment de la manoeuvre rejetée et celui de sa commande d'annulation. Ou alors, effectuer une sauvegarde entre deux. Cette commande ramène en effet à l'état immédiatement antérieur à la manoeuvre en cause. En règle générale, il est donc conseillé de n'utiliser de la commande que juste après la manoeuvre à écarter.

Faites des essais !!

En cas d'erreur, il existe plusieurs recours :

1. Utilisez *A*nnuler*Etape antérieure* (Undo) ou le *Bouton*  pour revenir à la situation de départ
2. On peut sortir du programme, renommer le fichier interne \$\$\$\$\$.swg .sum et l'examiner (étape la plus proche)
3. on peut reprendre le dernier état enregistré
4. et enfin reprendre l'étape encore antérieure du fichier .bak

4.3 Déplacements en mode *Musique*

4.3.1 Déplacements du curseur

- Déplacer le curseur vers la droite ou vers la gauche :
 - <Space> ou <Backspace> (déplace d'une fois la *Taille du Pas*)

4.3. DÉPLACEMENTS EN MODE MUSIQUE

- Déplacer le curseur sur l'objet suivant ou l'objet précédent :
 - <F1Droite> ou <F1Gauche>
 - Déplacer le curseur sous l'objet suivant de la portée supérieure ou marquée-Y :
 - <Ctrl-F1Droite> ou <Ctrl-F1Gauche>
- N.B.
Le curseur se déplace ainsi comme s'il se trouvait sur la portée supérieure ou marquée-Y, tout en restant sur la portée courante.
- Déplacer le curseur sur la portée supérieure (au-dessus) ou inférieure (au-dessous) :
 - <F1Haut> ou <F1Bas>
 - Déplacer le curseur sur un point fixe à la fin de la portée :
 - <Home>+<F1Droite>
 - Déplacer le curseur sur un point fixe au début de la portée (position de la clef) :
 - <Home>+<F1Gauche>
 - Déplacer le curseur sur la première ou la dernière portée :
 - <Home>+<F1Haut> ou <Home>+<F1Bas>
 - Déplacer le curseur à la portée no... (boîte de dialogue) :
 - <P>+<no portée> ou par l'option *A*ller *P*ortée *n*o dans le menu *P*age <Alt><p><o>
- N.B.
Le curseur conserve sa position x

4.3.2 Déplacements d'objets (notes, symboles, ...) ou de régions

- Déplacer un objet vers la droite ou vers la gauche (en mode *Edition*) :
 - enclencher le mode *Edition*
 - <Space> ou <Backspace> (déplace d'une fois la *Taille du Pas*)
 - déclencher le mode *Edition*
- Idem avec la souris :

- <ClicGauche> et <ClicDroit> enfoncés et déplacer la souris vers la droite ou vers la gauche

- Déplacer un objet vers le haut ou vers le bas :
 - <Ctrl-FIHaut> ou <Ctrl-FLBas> (seulement pour un objet non-transposable)

- Idem avec la souris :

- <ClicGauche> et <ClicDroit> enfoncés et déplacer la souris vers le haut ou vers le bas

N.B.

Sur un élément non-transposable (symbole vectoriel, graphique, bloc de texte, ...) le <ClicDroit> (mode *Edition*) n'est pas nécessaire pour un déplacement vers le haut ou vers le bas. Cette opération (<ClicGauche> seul) sur une note a pour effet d'en modifier l'altération.

- Déplacer un bloc d'objets de la portée situé à gauche d'un certain point, vers la droite ou vers la gauche :

- positionner le curseur à l'endroit voulu (point d'arrivée) et placer un *Marqueur X* avec <X>
- déplacer le curseur sur le premier l'objet le plus à gauche du bloc à déplacer
- choisir l'option *Déplacer bloc*-> *marqueurX* ⚡ dans le sous-menu *Espaces* dans le menu *Editer* <Alt><e><e><d>

- Idem avec la souris :

- <Ctrl-ClicGauche> enfoncés et déplacer la souris vers la droite ou vers la gauche
- relâcher au moment où le curseur se trouve à l'endroit voulu

- Déplacer une région en utilisant la boîte de déplacement :

- enclencher le marquage avec <#> ou depuis l'option *#Boîte de déplacement* ⚡ dans le menu *Divers* ou du menu *Souris* (<ClicDroit>)
- <ClicGauche> et marquer la région sans lâcher le bouton de la souris
- terminer le marquage en relâchant le bouton de la souris
- <ClicGauche> et déplacer le curseur à la position voulue
- terminer avec <Enter> ou <DoubleClicGauche>

- Permuter les contenu de deux portées :

- placer un *Marqueur Y* sur l'une des portées
- placer le curseur sur l'autre portée
- choisir l'option *Permuter portées courante/marquée* dans le menu *Outils* <Alt><0><e>

4.3.3 Déplacements de portées

- Déplacer la portée courante et les suivantes vers le haut ou vers le bas :
 - positionner le curseur sur la portée à un endroit où ne se trouve aucun objet
 - <Ctrl-FLHaut> ou <Ctrl-FLBas>
- Idem avec la souris :
 - positionner le curseur sur la portée à un endroit où ne se trouve aucun objet
 - <ClicGauche-Ctrl> enfoncés et déplacer la souris vers le haut ou vers le bas

N.B.

Cf. déplacements de portées par bloc dans la fenêtre *Régleur*(3.2)

4.4 Edition des attributs sur une région

- Modifier les attributs d'une région :
 - marquer une *Région* (ou poser un *Marqueur Y* à l'extrémité opposée)
 - appeler l'option d'édition (modification globale) *Attributs* ⚡ dans le menu *Editer* <Alt><e><a>
 - cocher la ou les option(s) voulue(s) et confirmez sur *OK*

Dans ce cas, il faut être prudent car tous les attributs sont traités simultanément. Si par exemple on veut supprimer globalement des *Staccatos* sur un groupe de notes qui par ailleurs possèdent l'attribut *Ornement* (petites notes), il faut veiller à enclencher cet attribut dans la boîte de dialogue tout en déclenchant l'attribut *Staccato*, faute de quoi l'attribut *Ornement* sera lui aussi supprimé.

N.B.

En mode *Edition*, la modification sur une région (ou un objet isolé) peut aussi se faire par l'intermédiaire de des *Boutons* ou de leurs touches correspondantes.

4.4.1 Edition des têtes de notes

- Modifier têtes de notes :
 - marquer une *Région* (ou poser un *Marqueur Y* à l'extrémité opposée)
 - choisir l'option *Notes (Têtes de)* dans le menu *Options* <Alt><t><n> et choisir la tête de note

Il est possible de faire pivoter les têtes de notes. Cette fonction peut-être très utile lors de polyphonie sur deux portées superposées ou dans des cas de barres de valeurs particulières

- Pivoter une tête de note :
 - choisir l'option *Pivoter tête de note* dans le menu *Divers* ou dans le menu *Souris* (<ClicDroit>) <Alt><r><e>
 - <DoubleClickGauche> sur la note ou positionner le curseur sur la note et appuyer <Enter>

4.4.2 Attributs cachés

Il est possible de cacher des silences, des clefs et certains attributs de note (altérations et pointages), sans pour autant les modifier (en particulier les altérations). Cette fonction permet d'agir sélectivement sur ces éléments qui tout en étant fonctionnels sont invisibles. Par exemple, si l'on souhaite déplacer un pointage qui est toutefois nécessaire à la recalculatation ou à la génération du son, il faut entrer le pointage habituel puis le rendre invisible. Ensuite, il faut ajouter un point élément indépendant qu'on situe sur la note et qu'on déplace avec le mécanisme d'offset. La même procédure s'applique aux silences ou aux altérations.

- Cacher/révéler un attribut sur une note :
 - choisir l'option *Cacher/révéler...* dans le menu *Divers* ou dans le menu *Souris* (<ClicDroit>) <Alt><r></>
 - choisir le type d'attribut (*Elément* <e>, *Altération* <a> ou *Pointage* <p>
 - <DoubleClickGauche> sur la note ou positionner le curseur sur la note et appuyer <Enter>
- Cacher/révéler les attributs sur une région :
 - marquer la région (avec *Marque-Région* ou un *Marqueur Y*)
 - choisir l'option voulue dans le sous-menu *Cacher/révéler...* (*région/->marqueurY*) dans le menu *Outils* <Alt><o><é>

Options du sous-menu *Cacher/révéler...* (*région/->marqueurY*) :

- Cacher *Altérations*
- Cacher *Pointages*
- Cacher *Silences*
- *Révéler* *Altérations*
- *Révéler* *Pointages*
- *Révéler* *Silences*

N.B

Lorsqu'on y accède par le menu *Divers* ces actions fonctionnent par alternateur : il suffit d'effectuer un <DoubleClickGauche> (ou <Enter>) sur n'importe quel objet correspondant pour le faire apparaître ou disparaître.

4.5 Numérotation de mesures

Appel par : *Numéroté* *mesures* (-> *marqueurPage/fin*) ¶ dans le menu *Outils* <Alt><o><m>

L'option *Numéroté* *mesures* (-> *marqueurPage/fin*) ¶ introduit une numérotation continue entre la portée/système d'appel (où se trouve le point d'insertion) et le *Marqueur Page* ou la fin du fichier.

La fonction tient compte des mesures « multiples » regroupées sous un silence surmonté d'un chiffre, pour autant que le silence spécial généré par la fonction *Partie séparée* dans le menu *Fichier* ou *Multi-Silence* dans le menu *Insérer* soit présent.

Les numéros sont situés sur la clef initiale.

Cette fonction peut modifier la mémoire tampon relative à l'effacement.

Si l'utilisateur souhaite pouvoir renuméroter certains passages par la suite, il ne devrait pas déplacer les numéros sur l'axe horizontal. La modification de l'emplacement sur l'axe vertical n'a pas d'incidence.

► *Mesure initiale*

permet d'indiquer le numéro de départ. Si l'on est au début et qu'on ne veut pas de chiffre sur la première mesure, indiquer <0> ; autrement indiquer <1>.

Exemple

Numéroter selon deux séries indépendantes deux pièces dans un seul fichier, la première commençant à la mesure 17.

- aller au début (page no 1) <Alt><p><n><1>
- appeler *Numéroter mesures* (->marqueurPage/fin) ¶ dans le menu *Outils* <Alt><o><m> et donner comme mesure initiale <17>
- aller au début du mouvement suivant (curseur sur la portée de départ)
- appeler *Numéroter mesures* (->marqueurPage/fin) ¶ dans le menu *Outils* <Alt><o><m> et donner comme mesure initiale <1>

N.B.

La fonction classe automatiquement les chiffres introduits dans la catégorie *MARQUAGE*, classe *Num. mesures* du mode *Texte*. On peut ainsi, si on le souhaite, agir par la suite globalement (par page) sur les numéros de mesure : on peut en modifier globalement la hauteur, la police, la taille, les autres caractéristiques en appelant *Unifier* (->marqueur-Page/fin) dans le menu *Divers* du mode *Texte*.

4.5.1 Déplacement par mesure

☞ *Aller Mesure no*

Option du menu *Page*

Cette fonction procède de la même façon que la fonction de numérotation : elle recherche, vers l'avant seulement, la première ligne contenant le numéro appelé, et s'y arrête.

Si l'on est à la hauteur de la mesure 120 du premier mouvement, et qu'on appelle la mesure 10, la fonction conduit vers l'aval du fichier à la ligne qui la contient le cas échéant ; autrement elle demeure sur place.

N.B.

Si on appelle une mesure contenue dans la première ligne d'un mouvement et que la mesure initiale du mouvement n'est pas numérotée, la fonction ne la trouvera pas.

4.5.2 Effacement des numéros de mesure

☞ *Effacer Nos de mesure* (->marqueurPage/fin) ¶

Option du menu *Détruire*

4.6. MASQUES

Cette fonction efface les numéros de mesure générés par la fonction de numérotation (*Numéroter mesures* (->marqueurPage/fin) ¶) dans le menu *Outils*, ceci pour autant que ces blocs de texte n'aient pas été déplacés sur l'axe horizontal.

L'effacement sera effectué jusqu'à la page marquée ou jusqu'à la fin du fichier si aucun marqueur de page n'est présent.

4.6 Masques

Un masque est une page virtuelle qui permet la saisie d'éléments que l'on souhaite insérer en surimpression sur chaque page du fichier (par exemple les noms d'instruments dans une partition d'orchestre). Le traitement des informations (notes, textes, graphiques, ...) n'est rien modifié. La différence n'existe que dans l'affichage/l'impression sur l'ensemble des pages de votre fichier du contenu que vous y aurez inséré. Les portées de la page du masque ne sont pas affichées/imprimées, seuls les objet que vous aurez insérés seront présents.

Lorsqu'on appelle la fonction *Masque* depuis le menu *Insérer*, le masque s'affiche en orange. Pour quitter le masque, il faut choisir l'option *Quitter* <Alt><q> qui apparaît dans la barre de menu.

Pour modifier un masque, il suffit d'appeler à nouveau l'option *Masque* dans le menu *Insérer*.

4.6.1 Masque fixe

Le contenu du *Masque fixe* est affiché/imprimé en surimpression, indépendamment du nombre et de la position des portées de la page en cours. Le masque fonctionne ainsi comme un papier calque.

- Insérer un masque fixe :
 - choisir l'option *Masque fixe* dans le menu *Insérer* <Alt><i><x>
 - définir le *Régleur* du masque
 - modifier le masque comme un page normale
 - choisir l'option *Quitter* <Alt><q> pour revenir à la page normale

☞ *Sans masque fixe*

Option du menu *Page*

Cette fonction permet de désactiver ou d'activer le *Masque fixe* pour la page courante.

☛ Effacer Masque *fixe* ¶

Option du menu *Détruire*

Cette fonction détruit le *Masque fixe* et son contenu. Le masque est détruit pour toutes les pages.

4.6.2 Masque variable

Le *Masque variable* est identique au *Masque fixe* à une différence près : le contenu du masque est affiché/imprimé en suivant la position des portées de la page en cours. Le contenu du masque suit ainsi la position de la portée de la page en cours. Ce masque est surtout très utile pour l'insertion de noms d'instruments se répétant d'une page à l'autre et tenant compte de la position variable des portées sur l'axe vertical. Dans ce cas les objets n'ont pas une position fixe sur la page, mais une position fixe par rapport à la portée d'accueil (si la portée bouge, le contenu bouge aussi).

■ Insérer un masque variable :

- choisir l'option *Masque variable* dans le menu *Insérer <Alt><i><v>*
- modifier le masque comme un page normale
- choisir l'option *Quitter <Alt>><q>* pour revenir à la page normale

☛ Sans masque *variable*

Option du menu *Page*

Cette fonction permet de désactiver ou d'activer le *Masque variable* pour la page courante.

☛ Effacer Masque *variable* ¶

Option du menu *Détruire*

Cette fonction détruit le *Masque variable* et son contenu. Le masque est détruit pour toutes les pages.

4.7 Portée chablon et modèle fantôme

4.7.1 Portée chablon

☛ Portée chablon (*backslash*)

Option du menu *Outils*

Cette fonction affiche une portée chablon non imprimable et positionne le curseur sur cette portée.

Cette portée peut être considérée comme intégrée au système courant. Cela peut permettre, par exemple, d'aligner les différentes voix d'un système d'après les valeurs entrées sur cette portée.

Cette portée peut être utilisée comme mémoire tampon. Coupez ou copiez une région et collez-la sur cette portée, ainsi vous bénéficiez d'une troisième mémoire tampon. Bien entendu seul le contenu d'une seule ligne peut être copié sur cette portée et non le contenu de plusieurs portées. Le contenu de cette portée n'est que provisoire, telles les deux mémoires tampon. Lors de la sortie du logiciel, même en sauvegardant votre fichier, le contenu de cette portée sera perdu.

4.7.2 Calquer sur un modèle

☛ Calquer modèle *fantome* ¶

Option du menu *Outils*

Permet de calquer les attributs des notes contenues par la portée chablon sur la portée courante. Le début de la sélection sur laquelle porte le calque est déterminé soit par l'emplacement du curseur, soit par la zone marquée.

Dans le cas où aucune région n'est marquée, le curseur se trouve déplacé sur la note/silence suivant le dernier élément modifié, ceci afin de permettre de répéter l'opération immédiatement. Dans le cas où une région est marquée, seule la région marquée subit les modifications.

Les éléments qui seront empruntés par la portée courante à la portée chablon sont le rythme et sa configuration en barres de valeurs, la taille des notes (ornement/normale), les attributs (staccato, liaisons automatiques, etc). Les hauteurs ne sont pas changées, mais on peut de cette façon modifier ou entrer des formes rythmiques répétitives et compliquées sur des valeurs régulières, ou tout autre attribut (liaisons incluses). Les groupements rythmiques et les blanches crochées sont également reproduits.

Cette option est grisée lorsque la portée chablon est vide.

N.B.

Cet outil est conçu particulièrement pour l'entrée au clavier musical. Comme le rythme n'y est pas pris en compte, il est ainsi possible de réaliser très rapidement et facilement un modèle rythmique répétitif quelconque.

4.8 Transposition

☞ *Transposer Hauteurs (zone/voix)* ➤

Option du menu *Outils*

Par région, transpose une région marquée (*Marque-Région* ou entre le curseur et le *Marqueur Y*) tout en gardant la même tonalité. Les altérations supplémentaires (accidentelles) sont supprimées.

Par voix agit sur la voix courante (ID). L'opération sera effectuée depuis la portée courante jusqu'à la page marquée (*Marqueur Page*) ou jusqu'à la fin du fichier en cas d'absence de marqueur. Il est important de noter dans ce cas que ce n'est plus la région, indépendamment des voix, qui est concernée, mais la voix (déterminée par l'identification des voix, cf. 3.3) qui sera transformée.

Dans le cas d'une transposition par voix et non par région, l'armure courante (de départ) sera reproduite sur l'ensemble des portées de la voix concernée jusqu'au *Marqueur Page* ou jusqu'à la fin du fichier.

Pour modifier l'armure de l'ensemble des portées de la même voix suivant la portée courante, il suffit d'effectuer une transposition de valeur 0

N.B.

Les degrés sont comptés en demi-tons.

☞ *Transposer Tonalité (zone/voix)* ➤

Option du menu *Outils*

Transpose une région marquée en changeant de tonalité (par exemple pour transposer une partie écrite pour un instrument en Do en une partie pour un instrument en Sib)

La tranposition par voix fonctionne de la même manière que la transposition de hauteur (cf. ci-dessus)

☞ *Transposer Durées (zone/voix)* ➤

Option du menu *Outils*

Transpose une région marquée en des valeurs de temps plus lentes ou plus rapides.

La tranposition par voix fonctionne de la même manière que la transposition de hauteur (cf. ci-dessus)

Il est possible de remplacer une clef par une autre sur tout le fichier ou jusqu'au marqueur page, dans une voix donnée. Seule la clef initiale du début de portée est remplacée. Les éventuelles clefs positionnées sur la portée ne seront pas modifiées.

■ Remplacer les clefs sur tout le fichier :

- positionner le curseur sur la première clef
- modifier la clef
- choisir l'option *Clefs* dans le sous-menu *Remplacer (voix -> marqueur Page/fin* dans le menu *Editer*

RENVOIS sous 2.2 INDEX : transposition (clefs)

Chapitre 5

Outils spécifiques

5.1 Hampes et liaisons

5.1.1 Direction des hampes

Le choix de la direction des hampes de notes, et dans une certaine mesure de la longueur des hampes de notes, se fait soit automatiquement soit manuellement. On distingue donc le **mode Automatique** dans lequel les directions est déterminée de façon optimale par *Wolfgang* du **mode Manuel** où l'utilisateur peut dans des situations particulières choisir lui-même la direction voulue (figure 5.1).

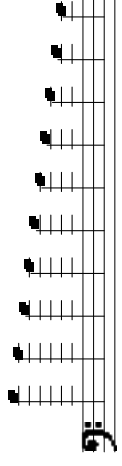


FIG. 5.1 – Hampes en mode Automatique

Le passage d'un mode à l'autre se fait en cliquant sur le *Bouton*  (quatrième depuis la droite) ou en appuyant sur <A>. L'activation du mode *Manuel* nécessite toujours le mode *Edition* (cf. 2.5).

En mode *Automatique*, les hampes pointent vers le centre de la portée selon la pratique usuelle. Lorsque leur tête s'éloigne du centre dans une mesure qui dépasse la longueur habituelle (2 interlignes et demi), l'extrémité de la hampe reste attachée au centre de la portée (elle s'allonge).

Si on désire que la hampe conserve sa longueur habituelle en dépit de l'éloignement de la note par rapport au centre de la portée, il faut recourir au mode *Manuel*. Dans ce cas les longueurs de hampes seront fixes (figure 5.2).

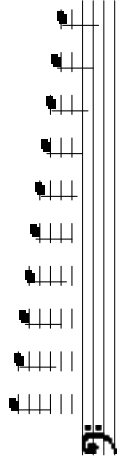


FIG. 5.2 – Longueur des hampes en mode Manuel

■ Passage au mode *Manuel* (ou au mode *Automatique*) :

- enclencher le mode *Edition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le Bouton 
- placer le curseur sur la note à modifier
- enclencher le mode *Manuel* ou *Automatique* avec <A> ou en cliquant sur le Bouton 
- déclencher le mode *Edition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le Bouton 

Le mode *Manuel* permet aussi de choisir la direction de la hampe, indépendamment de la position de la tête dans la portée (figure 5.3).

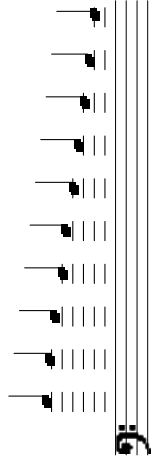


FIG. 5.3 – Direction des hampes en mode Manuel

■ Modifier la direction d'une hampe :

- enclencher le mode *Edition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le Bouton 
- placer le curseur sur la note à modifier
- si le mode *Automatique* est activé, activer le mode *Manuel* avec <A> ou en cliquant sur le Bouton 
- appuyer sur <Q> pour basculer la hampes dans le sens inverse ou choisir les sens sur le *Demi-Bouton*  ou 
- déclencher le mode *Edition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le Bouton 

N.B.

Il est aussi possible d'effectuer ces modification en appelant la boîte *Modifications des Attributs* depuis *Attributs*  dans le menu *Editer* et en cochant les options correctes.

5.1.2 Longueur des hampes

- Modifier la longueur d'une hampe :
 - positionner le curseur sur la note
 - appuyer <Ctrl-Shift-FlHaut> pour les allonger et <Ctrl-Shift-FlBas> pour les raccourcir

5.1.3 Direction des liaisons

Le choix de la direction des liaisons, se fait soit automatiquement soit manuellement. On distingue donc le mode *Automatique* dans lequel les directions est déterminée de façon optimale par *Wolfgang* du mode *Manuel* où l'utilisateur peut dans des situations particulières choisir lui-même la direction voulue (figure 5.1).

Le passage d'un mode à l'autre se fait en cliquant sur le Bouton  (quatrième depuis la droite) ou en appuyant sur <A>. L'activation du mode *Manuel* nécessite toujours le mode *Edition* (cf. 2.5).

En mode *Automatique*, la liaison trouve d'elle-même sa situation optimale en fonction de la direction des hampes de notes. La direction d'une liaison peut être modifiée en mode *Manuel*.

- Modifier la direction d'une liaison :
 - enclencher le mode *Edition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le Bouton 
 - placer le curseur sur la note à modifier
 - si le mode *Automatique* est activé, activer le mode *Manuel* avec <A> ou en cliquant sur le Bouton 
 - choisir le sens de la liaison avec <-> ou <_> ou en cliquant sur le Bouton  (ou )
 - déclencher le mode *Edition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le Bouton 

N.B.

Il est aussi possible d'effectuer ces modification en appelant la boîte *Modifications des Attributs* depuis *Attributs*  dans le menu *Editer* et en cochant les options correctes.

5.1.4 Division automatique en valeurs liées

Cette fonction permet de subdiviser automatiquement une valeur en deux valeurs plus petites reliées par une liaison (par exemple une ronde en deux blanches liées ou une blanche pointée en une blanche et une noire liées).

- Diviser une valeur :
 - entrer la valeur de note totale
 - positionner le curseur après cette note au point d'insertion de la deuxième valeur
 - appuyer <Shift -%>

N.B. Le raccourci fonctionne également lorsqu'une barre de mesure est placée entre les deux valeurs à lier.

5.2 Emprunt passager de la portée inférieure ou supérieure

Il est à rappeler que dans *Wolfgang* tous les objets sont attachés à une portée. Cependant, il est possible de faire « migrer » des notes sur une portée supérieure ou inférieure. Ainsi une voix peut s'entendre sur trois portées au maximum, bien que les notes soient attachées à une seule portée.

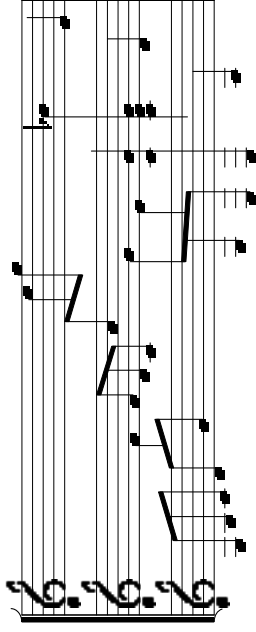


FIG. 5.4 – Emprunt passager de la portée inférieure ou supérieure

Dans l'exemple ci-dessus, toutes les notes sont attachées à la portée centrale.

- Migrer une note ou un groupe de notes :
 - positionner le curseur sur la note à muter ou marquer une région
 - enclencher le mode *Edition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le Bouton **E**
 - pour muter sur la portée inférieure, appuyer <Ctrl-PgUp> ou cliquer sur le Bouton **P**

- pour muter sur la portée inférieure, appuyer <Ctrl-PgDown> ou cliquer sur le Bouton **P**

- enclencher le mode *Edition* avec <Ctrl-Enter> ou en cliquant sur le Bouton **E**

N.B.

Pour revenir ou ramener une note à la portée de base, il faut appuyer sur <Ctrl-Home>.

5.2.1 Particularité des accords

Le mécanisme est identique en ce qui concerne les accords, il est même possible de ne muter qu'une partie de l'accord (une ou plusieurs notes). Cependant la différence réside dans l'obligation de désactiver le mode *Automatique* de positionnement des hampes de notes, sans cela les hampes risquent de ne pas apparaître correctement.

5.2.2 Notes reliées par une barre de valeur

En mode *Automatique*, la barre de valeur passe entre les portées selon l'appartenance des notes à ces dernières (figure 5.5).

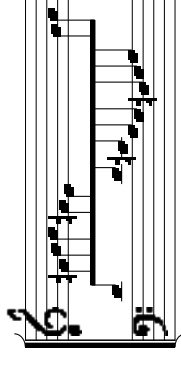


FIG. 5.5 – Barre de valeur dans un emprunt passager en mode Automatique

En mode *Manuel*, la barre de valeur se comporte comme s'il n'y avait pas de partage (figure 5.6).

5.2.3 Segmentation des barres de valeur

Lorsque des groupes de valeurs impliquant plusieurs valeurs sont séparés sur deux portées apparaît alors un problème (figure 5.7).

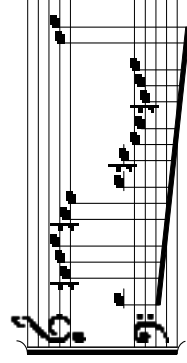


FIG. 5.6 – Barre de valeur dans un emprunt passager en mode Manuel

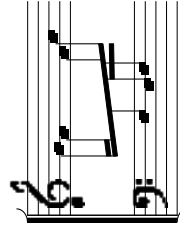


FIG. 5.7 – Problème de segmentation des barres de valeur dans un emprunt passager

Dans ce cas, il faut segmenter la barre de valeur à chaque changement de portée (figure 5.8).

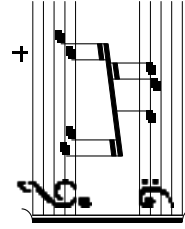


FIG. 5.8 – Segmentation des barres de valeur dans un emprunt passager

■ Réalisation :

- positionner le curseur sur chaque note où intervient un changement de portée
- appuyer sur la touche <+> ou cliquer le *Bouton* 

La segmentation peut aussi être utilisée pour des groupes de même valeur plus petite que la croche (figure 5.9).

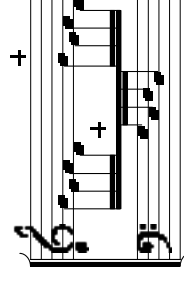


FIG. 5.9 – Segmentation des barres de valeur dans un emprunt passager (valeurs identiques)

5.3 Symboles graphiques

Certains attributs de notes peuvent être inséré comme des symboles graphiques autonomes. Ces sont les différentes altérations (cf. 2.7.1) ainsi que le pointage et le double pointage. Leur caractéristique est aussi d'avoir une hauteur ce qui les rend transposables et déplaçables de la même façon que les notes.

■ Insérer un symbole graphique :

- positionner le curseur à l'endroit voulu
- appuyer sur <Z>
- désactiver le message d'information (facultatif) et cliquer sur *OK*
- choisir l'altération (cf. 2.7.1) ou <.> pour un pointage et <:> pour un double pointage
- entrer une hauteur (<PgUp> ou <PgDn> pour l'octave puis <F1> à <F9> ou directement depuis le clavier MIDI)
- Idem avec la souris
 - choisir le symbole dans le menu *Divers* ou le menu *Souris* (<ClickDroit>) ou dans le menu *Insérer*
 - <DoubleClickGauche> à l'endroit voulu

5.4 Liaisons non-automatiques

5.4.1 Liaisons Libres

La liaison libre est faite comme la liaison automatique mais peut être utilisée dans tous les cas, en particulier pour remplacer la liaison automatique lorsque les restrictions mention-

nées existent : entre accords contenant des notes de hauteur différente et en imbrication ou sans note d'attache.

Restriction :

Les deux points d'ancrage doivent se trouver sur la même portée



FIG. 5.10 – Liaisons libres

- Insérer une liaison libre :
 - positionner le curseur au début de la liaison
 - appuyer sur <Z>
 - désactiver le message d'information (facultatif) et cliquer sur OK
 - appuyer sur <(>
 - entrer une hauteur (<PgUp> ou <PgDn> pour l'octave puis <F1> à <F9> ou directement depuis le clavier MIDI)
 - positionner le curseur à la fin de la liaison et appuyer sur <)>
 - entrer une hauteur (<PgUp> ou <PgDn> pour l'octave puis <F1> à <F9> ou directement depuis le clavier MIDI)
- Idem avec la souris :
 - choisir l'option *Liaisons libres* dans le menu *Divers* ou dans le menu *Souris* (<ClicDroit>)
 - choisir le sens de la liaison avec <-> ou <_> ou en cliquant sur le Bouton  (ou <DoubleClicGauche> au début de la liaison et <DoubleClicGauche> à la fin de la liaison)

Remarques :

1. Les liaisons libres sont transposées avec les notes ou les symboles graphiques (leurs coordonnées verticales sont identiques à celles des notes). Elles ont « deux têtes », assimilables à des notes d'attache virtuelles et traitées comme elles (on peut les saisir et les déplacer individuellement comme des notes).
2. La tête finale de la liaison peut être facilement trouvée en se positionnant sur la tête initiale puis appuyant sur <FLGauche>.

3. Les liaisons libres sont insensibles au modes *Automatique* ou *Manuel*.

- Modification de la direction d'une liaison libre :
 - positionner le curseur sur la tête finale (cf. ci-dessus) et placer un *Marqueur Y*
 - en mode *Edition* appuyer sur <-> ou <_> ou cliquer sur le Bouton  (ou )

N.B.

Le sens de la liaison peut aussi être modifié depuis la boîte de dialogue *Modification des Attributs* (*Attributs* ) dans le menu *Editer* <Alt><e><a>

5.4.2 Courbes manipulables

La courbe manipulable dite « de Bézier » est assimilable à un symbole vectoriel indépendant. Elle n'est pas transposée et peut être insérée n'importe où. Elle permet de former des liaisons d'articulation en « S » par exemple.

<{> ou depuis l'option *Courbes manipulables* dans le menu *Divers* ou dans le menu *Souris* (<ClicDroit>)

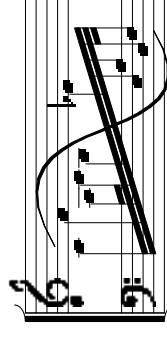


FIG. 5.11 – Courbe manipulable

- Insérer une courbe manipulable :

Cf. Insérer un symbole vectoriel section 2.11

Spécificité du symbole :

Une courbe manipulable est définie par quatre points qui peuvent être sélectionnés avec la souris par approximation ou par les touches <1> à <4>. <1> et <4> sont les extrémités de la courbe. Les points peuvent être déplacés dans les quatre directions avec <FLDroite>, <FLGauche>, <FLHaut> ou <FLBas> ou avec la souris (<ClicGauche> enfoncé).

N.B.

Lorsque vous agissez avec la souris, si vous ne retrouvez pas le « point » intermédiaire avec la technique d'approximation, il est évidemment toujours possible de déterminer ce point en tapant au clavier <2> ou <3> en cours de route, sans lâcher le bouton gauche de la souris.

- Modifier une courbe manipulable :

Cf. Modifier un symbole vectoriel section 2.11

N.B.

La courbe manipulable permet l'usage du traitillé (appuyer <w> ou cliquer sur le *Bouton* avant son appel).

Note importante : on peut paramétrer indépendamment l'épaisseur des liaisons des deux premiers types et des courbes dans la boîte *Format*, et l'épaisseur du trait pour les premières au titre de « correctif » dans la boîte *Environnement* (cf. 5.11).

5.5 Notation ancienne

La notation ancienne est activée dans la boîte dialogue *Environnement* (*Variables d'environnement* dans le menu *Options*)

Il s'agit du mode de notation blanche mensuraliste des XV et XVI^e siècles.

L'activation de la *Notation ancienne* s'applique à la portée en cours ou aux portées marquées. On peut cocher la case *Notation ancienne* avant la saisie : le mode se perpétue alors automatiquement d'une portée à la suivante, et d'une page à l'autre.

La figure 5.12 montre la correspondance des caractères.

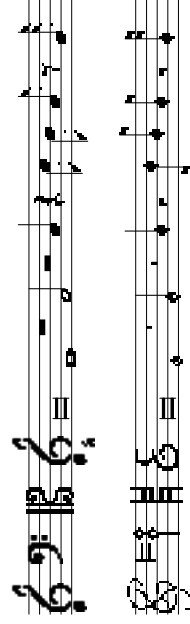


FIG. 5.12 – Correspondance des caractères

Notez que la hampe de la note qui occupe la ligne centrale de la portée est, en notation ancienne, dirigée vers le haut selon la règle.

Wolfgang connaît les règles de cette notation (ligatures et proportions), ce qui lui permet de procéder à des recalculations correctes sur matrice de temps, et aussi de jouer cette notation selon son sens réel.

5.5.1 Clefs anciennes

Il est possible d'obtenir encore d'autres symboles particuliers pour les clefs (clefs spéciales de tablature de clavier italienne par exemple) en usant du mode *Ornement* pour celles-ci. La figure 5.13 montre la correspondance.



FIG. 5.13 – Clefs anciennes

5.5.2 Indications de mesure anciennes

Wolfgang permet de noter les indications de mesure anciennes. Il tient compte automatiquement de la division binaire ou ternaire des valeurs et des silences lors des recalculations, pour autant que la variable d'environnement *Silence de mesure automatique* de la boîte de dialogue *Environnement* (*Variables d'environnement*) est enclenchée. Par exemple, dans les mesures où intervient une prolation majeure, un silence de ronde (se-mibre) sera interprété comme ternaire (valant 3 minimes). Quant aux silences de brèves ternaires (cas des temps parfaits), il suffit de les pointer puisque le point y est toujours invisible. L'indication de mesure se construit simplement à l'aide de la boîte appelée par *Mesure* (*Indication de*) dans le menu *Insérer*.

5.5.3 Proportions

Une proportion peut être ajoutée à l'indication de mesure ou apparaître au cours de la pièce. *Wolfgang* en tiendra compte lors des recalculations et alignements. Il le fera égale-

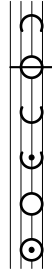


FIG. 5.14 – Indications de mesure anciennes

ment en jouant le fichier dans la mesure où la case *Mesure=proportion* est cochée dans la boîte de dialogue *Paramétrage MIDI*.

Proportio tripla et sesquialtera (« 3 » isolé) : la boîte de dialogue de mesure permet deux façons d'entrer un 3 isolé. Similaires visuellement, elles diffèrent quant au résultat. L'option « 3 isolé » sous-entend la fraction 3/2. Le chiffre « 3 » au numérateur sans remplir le dénominateur (ou en mettant 0 au dénominateur) sous-entend la fraction 3/1. Ces valeurs interviennent aussi bien pour l'évaluation du silence de ronde (semibreve) que pour l'exécution musicale des proportions.

Lorsqu'on souhaite réaliser des alignements particuliers, on peut également insérer des proportions qui ne seront pas visibles mais dont le logiciel tiendra compte lors des recalculations. C'est par exemple le cas en notation colorée avec des blanches noircies qui ont l'apparence de noires. Pour éviter la confusion, il suffira d'introduire la proportion 2 pour 1.

■ Insérer une proportion :

- sélectionner la zone ou placer un marqueur
- positionner le curseur au début de la zone
- choisir l'option *Introduire (substituer) proportion* dans le sous-menu *Proportions* dans le menu *Editer*

N.B.

La procédure est indentique lorsqu'on souhaite remplacer une proportion existante par une autre

Il est aussi possible de combiner une proportion avec une autre proportion déjà existante. La fraction des proportions combinées est simplifiée.

■ Combiner une proportion :

- sélectionner la zone ou placer un marqueur
- choisir l'option *Combiner proportion* dans le sous-menu *Proportions* dans le menu *Editer*

■ supprimer une proportion

- sélectionner la zone ou placer un marqueur
- choisir l'option *Supprimer proportion* dans le sous-menu *Proportions* dans le menu *Editer*

Si une proportion est entrée dans le contexte où que des groupes existent, ceux-ci sont traités selon le même principe. Il peuvent être alors combinés, ou annulés et remplacés. Les indicateurs externes sont ainsi effacés.

N.B.

La proportion courante est toujours indiquée dans le titre d'entête après le numéro de la voix, ce qui permet de la connaître en tout temps.

Rappelons enfin que l'on peut toujours recourir au silence invisible pour stipuler une durée récalcitrante...

5.5.4 Coloration

Il est possible de reproduire les colorations des valeurs et les modifications métrico-rythmiques qui en découlent (figure 5.15).

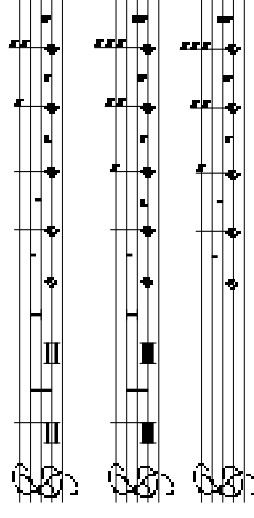


FIG. 5.15 – Colorations en notation ancienne

Les notes « colorées » (noires) s'obtiennent par l'attribut (inverser : commande <I> ou bouton correspondant) appliqué à la note (en mode édition) ou à la région marquée. Si la note est blanche, elle sera noircie ; dans le cas inverse, elle sera évidée. Si vous avez besoin d'un silence de blanche réel plutôt que de son équivalent de notation noire, il suffit de le marquer comme non inversé.

- Pour entrer une blanche crochée :

- sélectionner *Blanche crochée* dans l'option Notes (*Têtes de*) dans le menu *Options*
- appuyer <I> ou cliquer sur le *Bouton* 
- entrer les notes
- <I> ou *Bouton*  pour terminer

EXEMPLE

NB

si la « Blanche crochée » n'est pas cochée, le bouton  produira la coloration noire habituelle.

5.5.5 Ligatures

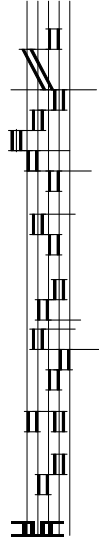


FIG. 5.16 – Ligatures

- Pour réaliser des ligatures :
 - choisir une valeur Longue, Brève ou Semibrève (<0>, <1> ou <2>),
 - appuyer <L> ou cliquer le *Bouton* 
 - entrer les notes

Les règles de notations ancienne sont appliquées sans recours aux indications graphiques telles que hampe ascendante ou descendante, etc. Il suffit d'entrer les valeurs réelles et le logiciel se charge de dessiner la forme de ligature correcte.

N.B.

La forme finale (hampes) d'une ligature ne sera dessinée qu'une fois la ligature terminée.

- Pour obtenir une oblique :
 - taper <O> avant d'entrer la première des deux notes
- Pour faire une ligature ascendante verticale ancienne :
 - Utiliser la fonction *Pivoter tête de note* dans le menu *Divers* ou par le *Souris* (<ClicDroit>)

5.5.6 Barres de mesures partielles

Ces barres sont situées entre les portées pour permettre une notation continue (sans liaisons partageant les durées qui chevauchent les unités métriques). On les introduit par la commande <Ctrl - l>. Attention : elles n'ont pas de valeur fonctionnelle, par exemple pour numérotter les mesures ou normaliser des altérations.

5.5.7 Indications de mesures, proportions et colorations en notation moderne

Vous pouvez également utiliser les principes de notation ancienne (mesures/proportions et colorations) en notation moderne. *Wolfgang* tiendra compte des valeurs proportionnelles lors des recalculations.

5.5.8 Incipits en notation ancienne

Vous souhaitez indiquer en début de portée les attributs originaux (clef, mesure, premières notes, etc.) dans le contexte d'une édition moderne. Comme le type de notation est lié à la ligne, la meilleure façon de procéder est d'employer, pour la ou les portées initiales concernées, un deuxième jeu de portées superposées comportant l'attribut de notation ancienne, sur lesquels vous introduirez vos incipits. Vous commencerez les portées principales avec une « indentation » manuelle laissant libre cet espace d'incipit. On suit ainsi exactement la même stratégie que pour le cas des polyphonies sur une portée (cf. 5.6).

5.6 Polyphonie

On peut appliquer deux stratégies pour entrer des voix polyphoniques. La première consiste à superposer les portées (en mode de tablature automatique ou en simple réduction) contenant les voix séparées. La seconde, applicables pour de courts fragments, consiste à utiliser le mode *Insertion*.

5.6.1 Réductions et tablatures

Wolfgang dispose d'une fonction de mise en tablature qui se charge automatiquement de rectifier certains détails tels que le décalage des notes pour les intervalles de seconde ou

d'unisson ainsi que la transposition des silences. Cette fonction procède par superposition de portées et sert principalement à rendre transparente et facile à traiter une polyphonie.

- Réaliser une tablature :
 - entrer les voix sur des portées séparées
 - choisir l'option *Tablature* -> *marqueurPage/fin* dans le menu *Editer*
 - choisir le nombre de voix à faire figurer pour chaque main en indiquant le nombre de voix à superposer à la main droite
 - Si l'option *Modifier direction hampes* est cochée, les hampes seront placées automatiquement en haut pour la voix supérieure et en bas pour la voix inférieure

N.B.

Si l'on souhaite retravailler la partition en séparant les voix, sans modifier l'alignement, on peut utiliser les fonctions du régleur : *Ecarter/réunir* ou *Superposer portées* (cf. 3.2).

La superposition des portées peut aussi se faire sans modifier la position des notes. Cette fonction est très utile pour réaliser des divisi dans des partitions d'orchestre (localement ou sur toute la longueur de la portée). Lors de l'extraction d'une partie, la fonction retrouvera toujours cette partie, soit comme division, soit comme mélange.

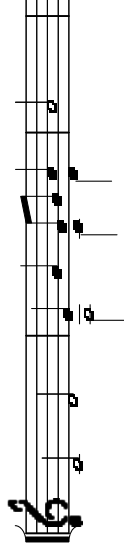


FIG. 5.17 – Divisi par superposition de portées

- Réunir des portées :
 - entrer les voix sur des portées séparées
 - réunir les portées soit depuis le *Régleur* (cf. 3.2) soit en déplaçant directement les portées (cf. 4.3.3)

Remarques :

1. Les couleurs permettent de différencier les voix.
2. Pour séparer les portées depuis le *Régleur*, il vaut mieux recourir au clavier qu'à la souris pour être sûr de déplacer la bonne portée.

5.6.2 Mode *Insertion*

Le **mode *Insertion*** libère de la portée courante. Il rétablit la situation qui est celle d'une portée libre, c'est-à-dire que l'insertion de notes, silences ou autres objets depuis la fenêtre Musique/Principale peut s'effectuer en dehors de toute contrainte entraînée par les objets déjà présents.

Le mode *Insertion* est surtout utilisé pour entrer de courts fragments polyphoniques.

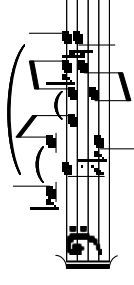


FIG. 5.18 – Fragment en mode *Insertion*

■ Passage en mode *Insertion* :

- enclencher le mode *Insertion* avec <Insert> ou en cliquant sur le *Bouton*
- effectuer le saisis
- déclencher le mode *Insertion* avec <Insert> ou en cliquant sur le *Bouton*

Quelques conseils :

1. Dans la mesure du possible sortez du mode *Insertion* à la fin d'une mesure, même si c'est pour y entrer à nouveau dans la mesure suivante, ceci afin de pouvoir toujours bénéficier des multiples fonctions de réorganisation qui se basent sur la barre de mesure comme frontière.
2. Il est souvent possible de superposer des notes sans faire appel au mode *Insertion*. Généralement le mode est employé lorsque les notes insérées sont regroupées par des barres de valeur, des liaisons, des groupes (contexte solidaire)
3. Si la voix en *Insertion* commence entre deux notes, il faut dans ce cas commencer l'*Insertion* par un silence de durée déterminée par l'emplacement de la première note, et au besoin rendre le silence invisible par la fonction *Attrib. caché* du menu souris (<Double clic gauche> sur le silence après avoir sélectionné la fonction).
4. La touche <Ins> permet aussi d'insérer un silence sans interagir avec un contexte solidaire, tel qu'une série de notes reliées par une barre de valeur (cf. exemple 2 ci-dessous)
5. N'oubliez jamais de sortir du mode après emploi

5.6.3 Exemples d'utilisation

Exemple

Insertion dans un contexte solidaire :

- positionner le curseur sur le silence de double-croche
- effacer le silence avec <De lete>
- enclencher le mode *Insertion* avec <Insert> ou en cliquant sur le Bouton 
- insérer le silence avec <S>
- déclencher le mode *Insertion* avec <Insert> ou en cliquant sur le Bouton 

Contre-exemple

Insérer une note à deux queues (figure 5.19) ;

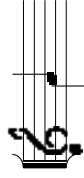


FIG. 5.19 – Note à 2 queues

Dans ce cas il n'est nullement nécessaire de recourir au mode *Insertion* :

- insérer la première note normalement et repositionner le curseur sur la note
- enclencher le mode *Manuel* avec <A> ou en cliquant sur le Bouton 
- inverser le sens de la hampe avec <q>
- entrer alors la même hauteur de note
- déclencher le mode *Manuel* avec <A> ou en cliquant sur le Bouton 

Les deux notes étant placées à la même position x, elle seront déplacées ensemble lors d'alignement ou de recalcul.

5.7 Silences

☞ *Centrer Silences (lignes)*

Option du menu *Outils*

Centre les silences lorsqu'il n'y a pas d'autres notes ou silences entre deux barres de mesure.

Agit sur la ligne/système courant(e).

☞ *Centrer Silences (->marqueurPage/fin)*

Option du menu *Outils*

Agit comme la fonction ci-dessus, mais jusqu'à la page marquée par le *Marqueur Page* ou jusqu'à la fin du fichier en cas d'absence de ce marqueur, ceci depuis le début de la page courante (position du curseur).

☞ *Hauteur standard silences (->marqueurPage/fin)*

Option du menu *Outils*

Permet de (re)positionner les silences de la voix courante à l'emplacement d'origine (hauteur) depuis la portée courante jusqu'à la page marquée ou la fin du fichier (en l'absence de marqueur Page). C'est le numéro de voix qui est pris en compte et non le numéro de portée.

En l'absence d'identification manuelle, le numéro de voix est égal au numéro de portée du système (cf. 3.3).

☞ *Multi-Silence*

Option du menu *Insérer*

Insère un signe de silence multiple et un chiffre (valeur par défaut = 1). Le chiffre peut être modifié en mode *Texte*.

Cette fonction est utilisée pour créer manuellement un regroupement de silences dont la valeur doit être prise en compte par la fonction *Numéroter mesures* (->marqueur-Page/fin)  dans le menu *Outils*.

5.7.1 Silence de mesure automatique

Modification dans la boîte de dialogue *Environnement (Variables d'environnement* dans le menu *Options*)

La valeur d'un silence unique dans une mesure doit être identique à la valeur de temps des autres portées afin que l'alignement et la recalcul fonctionnent correctement (ceci est toujours le cas si cette variable n'est pas enclenchée).

Cependant, en enclenchant *Silence de mesure automatique*, vous pourrez entrer un silence de ronde (silence fréquemment utilisé pour représenter une mesure vide) quelque soit le nombre de temps exprimés pour cette mesure. Wolfgang tiendra compte alors d'une

éventuelle indication de mesure qu'il aura pu trouver. Si aucune indication n'est trouvée, c'est l'indication par défaut 4/4 qui sera prise en compte.

Dans ce cas, il suffit alors d'afficher l'indication de mesure (par exemple sur la portée fantôme) avant d'exécuter une des fonctions faisant appel à l'algorithme d'alignement.

Les fonctions d'alignements sont :

- *Aligner s/matrice auto*  dans le sous-menu *Recalculer Distances (détail)* dans le menu *Quils*
- les diverses fonctions de recalculations du menu *Quils* faisant appel à cette dernière

5.8 Ossia et Ornaments

☞ *Rapports Grosse/Petite portée*

Option du menu *Options*

Ouvre la boîte de dialogue définissant la proportion de la portée réduite (par exemple une ossia) par rapport à la portée normale.

Cette boîte de dialogue agit sur le document entier.

Dans le cas 16 pour 20, la taille de la petite portée sera de 4/5 de la grande portée. Au dénominateur est entrée la taille de la grande portée en 1/10 de mm, et au numérateur la taille de la petite portée. Le rapport de taille exprimé se reportera sur toutes les pages quelles que soient les tailles exprimées dans les différents régleurs.

☞ *Taille normale/Taille ornement*

Option du menu *Options*

Ouvre la boîte de dialogue définissant la proportion des notes ornementales par rapport aux notes normales. La boîte de dialogue est identique à la précédente, mais agit dans ce cas sur la taille des notes ornementales, quelle que soit la taille de la portée sur laquelle ces notes se trouvent.

Le rapport exprimé ci-dessous se reporte sur l'ensemble des notes ornementales du fichier. On peut aussi définir le numérateur comme étant la taille des notes ornementales et le dénominateur comme étant la taille des notes normales, ceci en 1/10 de mm.

5.9 All'ottava

Cette fonction permet de placer un groupe de notes à l'octave (ou à la quinzième) supérieure ou inférieure.

- Mettre une zone all'ottava :
 - entrer les notes à leur hauteur réelle
 - marquer la région
 - appeler la fonction désirée depuis *gva* dans le menu *Divers* ou depuis le menu *Souris* (<CLICDroit>) avec
 - *gva* pour l'octave supérieure
 - *15ma alta* pour la quinzième supérieure
 - *8va bassa* pour l'octave inférieure
 - *15ma bassa* pour la quinzième inférieure

Les indications conventionnelles sont introduites automatiquement mais constituent des éléments indépendants en mode texte et sous forme de vecteur : elles peuvent donc être modifiées à volonté.

5.10 Gestion des fichiers

Les différentes fonctions ci-dessous sont des options du menu *Fichier* <Alt><f>.

☞ *Comprimer*

Comprime le fichier de sorte que seules les pages affichables sont sauvegardées.

Le fichier peut s'en trouver fort amaigri quant à la taille, mais heureusement, pas quant au contenu.

 Message *Comprimer fichier* :

Ce message signifie que votre fichier est devenu plus gros qu'il ne devrait suite à différentes opérations. Pour remédier à ce problème, il suffit d'appeler l'option ci-dessus.

☞ *Fusionner avec...*

Permet d'ajouter un fichier au fichier en cours. Le fichier additionné ne sera pas modifié.

☞ *Bloc-note fichier*

Ouvre une petite boîte permettant à l'utilisateur d'inscrire de succinctes informations concernant le fichier en cours. Les informations sont sauvegardées dans le fichier, mais ne sont pas imprimables.

❖ Sauver fichier METAFILE

Sauvegarde la page en cours ou la région sous forme d'un fichier WMF sur le disque dur.

❖ Exporter en format .wwg

Cette fonction sera utilisée pour transférer des fichiers provenant d'une version *Wolfgang* antérieure à la version 6.0.

Pour générer un fichier *.wwg, ouvrez-le dans la version de *Wolfgang* correspondante (soit 5.x ou 4.x) et appelez cette opération. Depuis la version 5.x ou 4.x de *Wolfgang*, un fichier *nomDeFichier* .wwg sera généré dans le répertoire courant.

Depuis la version 6.0 de *Wolfgang* une boîte de dialogue vous permettant de définir l'emplacement de destination du fichier*.wwg s'ouvrira. Un fichier <nom .wwg> sera généré sur le disque.

❖ Importer en format .wwg

Pour pouvoir importer un fichier depuis le format *.wwg, une page vide *sansNom* .mus doit être impérativement présente. Pour cela il suffit d'appeler la fonction *Nouveau* dans le menu *Fichier* pour créer une page vide. Une boîte de dialogue s'ouvrira depuis laquelle vous pourrez sélectionner le fichier à importer.

Un fichier .mus sera généré et une nouvelle boîte de dialogue vous permettra de sauvegarder le fichier au nouveau format à l'emplacement de votre choix. Si vous sauvegardez le fichier au nouveau format sous le même nom et au même emplacement que le fichier au format précédent, *nomDeFichier* .mus sera alors renommé sous le nom *nomDeFichier* .old.

Message *Version fichier x.x incompatible : utilisez si possible les fonctions EXPORTER puis IMPORTER nom.wwg* :

Ce message donne le numéro de format fichier, avec les correspondances suivantes pour relire les fichiers :

- format 1.0-1.2, versions DOS ;
- format jusqu'à 1.7, versions WINWG antérieures à 4.5 ;
- format 1.7 : version 4.5
- format 1.8 : versions 5.1 à 5.5

- format 1.9 : version 5.6
- format 2.1 : dès la version 6.1

N.B.

L'exportation/importation de fichiers par l'intermédiaire du format *.wwg à l'intérieur de la version 5.1 peut permettre de résoudre certains dysfonctionnements. En cas de problème avec un fichier, nous vous conseillons d'exporter ce fichier et de l'importer à nouveau. Si le problème persiste, contactez TPPl.

❖ *Sauvegarde automatique*

Enclenchée par défaut à 2 minutes. Pour modifier le délai de la sauvegarde automatique, il faut sélectionner cette fonction et inscrire la nouvelle valeur dans le champ de la boîte de dialogue. Pour annuler cette sauvegarde, il suffit d'entrer la valeur <0> dans le champ de la boîte de dialogue.

La sauvegarde automatique génère sur le disque dans le répertoire courant un fichier nommé *nomDeFichier* .sav toutes les x minutes (2 par défaut). Ce fichier est la version la plus récente du document en cours tant que vous n'avez pas effectué d'enregistrement manuel. Le fichier traité (*nomDeFichier* .mus) n'est en fait sauvegardé que lorsque l'utilisateur le demande par la fonction Enregistrer du menu Fichier et non automatiquement.

Cette fonction a pour but de générer une sauvegarde du travail en cours (.sav) sans altérer le fichier .mus. Il est donc toujours possible d'effectuer des tests sur le fichier et de pouvoir revenir à une version antérieure.

En cas de sortie non désirée de *Wolfgang* (coupure de courant, bug, ...) lors de l'ouverture de *nomDeFichier* .mus, un message apparaîtra vous mentionnant qu'une version *nomDeFichier* .sav existe et qu'elle est certainement beaucoup plus complète. Suivez alors les indications de la boîte de dialogue pour renommer plus le fichier afin de ne pas écraser la version *nomDeFichier* .mus ou si vous ne renommez pas ce fichier, il sera détruit automatiquement.

N.B.

Ce fichier n'existe pas si la sortie du logiciel et l'enregistrement des dernières modifications ont été effectuées correctement.

5.11 Paramètres graphiques

5.11.1 Pente des barres valeur

Modifications dans la boîte de dialogue *Format* (*Format* dans le menu *Page*)

La pente des barres de valeur est calculée automatiquement par *Wolfgang*. Deux paramètres sont considérés :

1. Le coefficient *Min* détermine la pente minimum à partir de laquelle l'inclinaison de la barre débutera. En dessous de cette valeur, la barre restera horizontale
2. Le coefficient *Max* détermine la pente maximum autorisée

La pente est ainsi calculée automatiquement pour l'ensemble des barres de valeur du fichier ; cependant il est possible de modifier manuellement chaque pente de barre de valeur individuellement. Reportez-vous à la section 2.9.

5.11.2 Epaisseurs

Modifications dans la boîte de dialogue *Format* (*Format* dans le menu *Page*)

▸ Lignes de portées

L'unité est en mm/10. En principe la valeur dans la gravure traditionnelle pour l'épaisseur de portée est de <1>

▸ Queues de notes

L'unité est en mm/10. Valeur recommandée <2>

▸ Barres de mesures

L'unité est en mm/10. Valeur recommandée <3>

▸ Barres valeur

L'unité est en mm/10. L'épaisseur des barres de valeur est en principe la moitié de l'interligne, soit <10> pour un interligne de <20>

▸ Blancs Barre valeur

L'unité est en mm/10. L'épaisseur du blanc entre les barres de valeur de doubles croches par exemple, est en principe le quart de l'interligne, soit <5> pour un interligne de <20>

▸ Liaisons

La valeur, positive ou négative, entrée dans ce champ est additionnée au nombre de traits déterminant l'épaisseur de la liaison. Elle agit sur l'ensemble des liaisons automatiques et des liaisons libres.

▸ Courbes

La valeur, positive ou négative, entrée dans ce champ est additionnée à l'épaisseur par défaut de la courbe manipulable (courbe de Béziers)

Modification dans la boîte de dialogue *Environnement* (*Variables d'environnement* dans le menu *Options*)

▸ Ep. trait liais.

Il peut apparaître des interstices blancs à l'intérieur des liaisons. Dans ce cas, incremenez la valeur afin de faire disparaître ce problème.

Cause : gestionnaire d'impression

Essayez un autre gestionnaire compatible avec votre imprimante.

▸ Epaisseurs Trait (DESSIN)

En mode Graphique, quatre épaisseurs de trait différentes peuvent être sélectionnée lors de la création de formes. C'est dans la boîte Environnement que les valeurs donnée aux différentes épaisseurs sont définies. L'unité est en mm/10.

5.11.3 Corrections

Modifications dans la boîte de dialogue *Environnement* (*Variables d'environnement* dans le menu *Options*)

Suivant le type d'O/S utilisé, le type d'imprimante, la version du gestionnaire d'impression, le type de carte écran et les drivers écran, il peut arriver que dans certaines « définitions » (tailles de portée), les notes et les hampes ne soient pas positionnées correctement. Les valeurs ci-dessous permettent d'ajuster leurs positionnement :

Notez que ces problèmes de décalage ne sont pas seulement inhérents à *Wolfgang*, mais qu'il en va de même pour l'ensemble de vos applications (cf. Word, Excel, ...).

Ces paramètres sont enregistrés dans le fichier.

► *Pos. hampes* Les hampes de notes sont toujours alignées correctement lorsqu'elles se situent à gauche des têtes de notes. Cependant, lorsqu'elles sont à droite des notes, suivant la Définition (taille) de la portée, elles peuvent être trop à l'extérieur (le cas le plus fréquent) ou trop à l'intérieur par rapport aux têtes de notes :

Pour rapprocher les hampes donnez un chiffre positif.

Pour éloigner les hampes donnez un chiffre négatif.

Cause : système d'exploitation

► *Hauteur (Ecran)*

Il se peut que les têtes de notes soient trop hautes ou trop basses par rapport à la portée. Cela dépend du type de gestionnaire d'écran utilisé, ainsi que de la définition (640x480, 800x600, ...) :

- Pour descendre les têtes de notes à l'écran, entrez un chiffre positif.
- Pour monter les têtes de notes à l'écran, entrez un chiffre négatif.

Cette option n'agira que sur la position verticale des têtes de notes, et ceci uniquement pour l'affichage vidéo.

Cause : résolution d'écran, gestionnaire vidéo

► *Hauteur (Impr.)*

Il arrive parfois que ce décalage vertical des têtes de notes n'apparaisse pas à l'écran, mais soit visible à l'impression ou inversement, ou encore dans des proportions différentes :

- Pour descendre les têtes de notes à l'imprimante, entrez un chiffre positif.
- Pour monter les têtes de notes à l'imprimante, entrez un chiffre négatif.

Cette option n'agira que sur la position verticale des têtes de notes, et ceci uniquement pour l'impression et les MetaFiles.

Cause : gestionnaire d'impression (essayez un autre gestionnaire compatible avec votre imprimante ; le MetaFile se comporte comme un fichier d'impression et obéit donc aux mêmes paramètres..

► *Invers. Txt Vertical*

Inverse le texte vertical (nécessaire suivant la version de Windows utilisée)

Avec Windows 95 en principe cette variable doit être désactivée, les fontes TrueType et PostScript réagissant similairement. L'impression ou l'exportation ne modifient pas l'orientation d'un bloc de texte « vertical ». La différence entre une police PostScript et un police TrueType est que la première s'écrit, en mode vertical, de bas en haut et la deuxième de haut en bas.

Cependant, avec une version 3.1(1) de Windows, cette variable doit être enclenchée si l'on veut effectuer une exportation au format MetaFile et obtenir dans ce MetaFile une orientation correcte des polices introduites selon l'axe vertical. (Curieusement, ces mêmes polices imprimées directement par *Wolfgang* ne présentent pas cette distorsion). Les deux sortes de polices s'inscrivent correctement à l'écran (comme pour Windows 95), mais seront, dans le cas des TrueType, tournées à l'envers dans le MetaFile imprimé si cette variable n'est pas enclenchée.

Chapitre 6

Mode *Texte*

On accède au mode *Texte* depuis le menu *Texte*  dans le menu *Insérer* <Alt><i><t> du mode *Musique*. Une nouvelle fenêtre s'ouvre, avec de nouveaux menus. Sa barre supérieure comporte de nouvelles indications (voir aussi explications détaillées Multi fenêtre).

On sort du mode *Texte* soit par l'option menu *Quitter*, soit en basculant vers la fenêtre mode *Musique*.

Les textes sont des groupes de caractères que *Wolfgang* sépare sous forme de blocs.

Chaque bloc est constitué d'un ensemble de caractères et chaque bloc appartient à une catégorie, ce qui permet un traitement global d'une catégorie dans la page en cours. Bien entendu chaque bloc peut être traité individuellement.

6.1 Fenêtre mode *Texte*

La fenêtre mode *Texte* peut être redimensionnée et déplacée sur l'écran, permettant ainsi de passer d'un mode à l'autre (*Texte*, *Graphique*, *Musique*), sans avoir besoin de quitter l'un d'eux. Cependant cette fenêtre sera toujours superposée à la fenêtre *Musique*.

Dans ce cas, les modifications apportées dans l'une ou l'autre de ces fenêtres (modes), ne seront visibles dans les autres fenêtres (modes) qu'après les avoir sélectionnées.

La sélection d'une fenêtre doit être effectuée par un <ClicGauche> de souris ou en appuyant le mode correspondant depuis le menu *Insérer* du mode *Musique*. L'accès au mode *Musique* ne peut être effectué que par un <ClicGauche> sur la fenêtre correspondante ou en quittant le mode *Texte*.

La fonction UNDO agit sur l'ensemble des éléments entrés depuis l'ouverture du mode *Texte*, mais la fonction UNDO ne peut être envisagée qu'une fois le mode *Texte* a été quitté.

Dans le mode *Texte*, les informations suivantes du bloc sélectionné sont représentées dans la barre supérieure de la fenêtre :

- la *Police*
- la *Taille* (en 1/10 de millimètres)
- le *Style*
- l'*Orientation*
- la *Catégorie*

6.2 Blocs de texte

Wolfgang possède un mode d'insertion de texte, qui ne peut être considéré comme un « traitement de texte ». Les textes y sont traités par blocs non solidaires les uns des autres. On peut considérer une équivalence entre un bloc et un texte.

Les textes sont dissociés par blocs. Ces blocs peuvent contenir une ou plusieurs lettres, espaces, caractères spéciaux, mais une seule *Police* par bloc. Chaque bloc est indépendant et peut être traité comme tel.

Un bloc est une chaîne de caractères tel que « Violino primo ». Ce bloc appartient à une *Catégorie*, ce qui permet ensuite de traiter les blocs appartenant à une même catégorie. Par exemple, il est ainsi possible de changer la police ou la taille des différents blocs appartenant à la catégorie *Instruments* sans que les autres blocs ne soient influencés.

En dehors de ce traitement global, chaque bloc est un objet que l'on peut traiter individuellement, aussi bien au niveau de ses attributs (*style*, *orientation*), que pour sa position dans l'espace.

Les catégories *Dynamique* et *Chiffrages* sont soumises au même principe, mais les caractères de ces polices sont un peu différents d'une police de texte normal. La différence essentielle est l'offset négatif donné à certains caractères, tels que les nuances, par exemple. Ainsi l'on peut positionner la plupart des signes sur l'emplacement horizontal exact de la note à laquelle le signe se réfère. Cela permet, lors d'une réorganisation des différents objets dans l'espace, de maintenir la position de ces blocs de texte relativement à la note (ce qui est clairement indispensable s'il s'agit par exemple de syllabes de chanson).

Les blocs sont répertoriés par catégories.

6.3 Catégories et attributs

Les *Catégories* sont essentielles pour un traitement rapide des blocs de texte. Ainsi on peut rapidement changer la taille, la police, les attributs d'une *Catégorie* sans pour autant modifier les autres blocs appartenant à une *Catégorie* différente.

Les différentes catégories sont utilisées pour identifier les différents blocs de texte, ceci afin de permettre un traitement plus aisé par la suite. Le liens existant entre les blocs est leur appartenance aux différentes *Catégories*. L'importance de l'appartenance d'un bloc à une catégorie donnée apparaît notamment au moment d'utiliser la fonction *Unifier* (-> *marqueurPage/fin*) dans le menu *Divers* (cf. ci-dessous).

Dynamique

Sélectionne la police de symboles musicaux « Leipzig »

Paroles

Permet de sélectionner une des sept catégories de textes pour la musique vocale. Ces catégories permettent d'identifier, à l'intérieur du même groupe de traitement « paroles », divers sous-groupes, telles diverses langues pour un texte de chant.

Instrument

Assigne la catégorie indiquée pour le bloc en cours ou pour la saisie de texte. Choisit par défaut la police Times New Roman.

Marques

Permet de sélectionner une des trois catégories de textes de marquages pour le bloc en cours ou pour la saisie de texte. Ces catégories permettent d'identifier, à l'intérieur du même groupe, divers sous-groupes de traitement « marquages » :

- *Marques* - *Varia* est utilisé entre autre pour identifier les chiffres indiquant un nombre de mesures de silences (lors de l'extraction des parties séparées). La police par défaut est Times New Roman.
- *Marques* - *Num.* *Mesures* est utilisé pour identifier les numéros de mesures inscrits au dessus de la clef lors de l'appel de la fonction *Numéroté mesures* (-> *marqueurPage/fin*) dans le menu *Outils*. La police par défaut est Times New Roman.
- *Marques* - *Chiffrages* fait appel à la police « Chiffrage » fournie avec *Wolfgang* et sélectionne l'orientation verticale en vue du positionnement des caractères pour une basse chiffrée. Le choix de la police, sa taille et son orientation sont automatiquement sélectionnées en fonction de la « définition » de la portée.

Symboles/Ornements

Assigne la catégorie indiquée pour le bloc en cours ou pour la saisie de texte. Choisit par défaut la police Leipzig.

Indication de Tempo

Assigne la catégorie indiquée pour le bloc en cours ou pour la saisie de texte. Choisit par défaut la police Times New Roman.

Titres Divers

Assigne la catégorie indiquée pour le bloc en cours ou pour la saisie de texte. Choisit par défaut la police Times New Roman.

6.3.1 Attribut opaque

Option du menu *O*paque dans le menu *A*tributs <A l t><a><o>

Le fond de chaque caractère est par défaut transparent et permet ainsi de visualiser ce qui se trouve en arrière plan. L'attribut *O*paque à l'inverse masque le fond et ainsi cache ce qui se trouvent arrière-plan.

6.3.2 Orientation

Options du menu *O*rientation <A l t><r>

Assigne l'*O*rientation indiquée au bloc sélectionné ou à la saisie en cours

6.3.3 Valeurs d'initialisation par défaut

Dynamique

- Police : Leipzig 4.2
- Taille : proportionnelle à la définition
- Style : Droit-Normal
- Orientation : Horizontale
- Alignement : Gauche

Paroles (7 sous-catégories)

- Police : Times New Roman
- Taille : proportionnelle à la définition

- Style : Droit-Normal
- Orientation : Horizontale
- Alignement : Centré

Instrument

- Police : Times New Roman
- Taille : proportionnelle à la définition
- Style : Droit-Normal
- Orientation : Horizontale
- Alignement : Gauche

Marques - Varia

- Police : Times New Roman
- Taille : proportionnelle à la définition
- Style : Droit-Normal
- Orientation : Horizontale
- Alignement : Gauche

Marques - Num. Mesures

- Police : Times New Roman
- Taille : proportionnelle à la définition
- Style : Droit-Normal
- Orientation : Horizontale
- Alignement : Gauche

Marques - Chiffres

- Police : Chiffre
- Taille : proportionnelle à la définition
- Style : Droit-Normal
- Orientation : Verticale
- Alignement : Gauche

Symboles/Ornements

- Police : Leipzig 4.2
- Taille : proportionnelle à la définition
- Style : Droit-Normal
- Orientation : Horizontale
- Alignement : Gauche

Indications de Tempo

- Police : Times New Roman
- Taille : proportionnelle à la définition
- Style : Droit-Normal
- Orientation : Horizontale
- Alignement : Gauche

Titres Divers

- Police : Times New Roman
- Taille : proportionnelle à la définition
- Style : Droit-Normal
- Orientation : Horizontale
- Alignement : Gauche

Gardez en mémoire que chaque bloc peut se voir attribuer une *Police*, une *Taille*, un *Style*, une *Orientation* différents quelle que soit la catégorie qui lui est assignée. Cependant le choix de la catégorie va influencer le traitement global des blocs de texte lors de l'appel de la commande Unifier (->*marqueurPage/fin*) dans le menu Divers (cf ci-dessous).

6.4 Insertion et modification d'un bloc de texte

6.4.1 Insertion d'un bloc de texte

- Création d'un bloc :
 - positionner le curseur sur la portée voulue (<PgUp> ou <PgDn> ou <ClicGauche>)
 - choisir la catégorie du bloc dans le menu Catégorie ainsi que la *Police* et *Taille* désirées
 - saisir le texte au clavier

Tant que l'utilisateur ne s'est pas désolidarisé du bloc, tous les caractères saisis feront partie du même bloc. Un bloc peut contenir au maximum 80 caractères.

- Se désolidariser d'un bloc :
 - éloigner le pointeur hors du bloc à l'aide des touches <F1Gauche> et <F1Droite> ou <ClicGauche> sur une autre position dans la page

6.4.2 Modification d'un bloc de texte

Pour modifier un bloc de texte, il faut être en mode *Texte* et avoir sélectionné le bloc.

- Modifier catégorie :
 - sélectionner le premier bloc de texte devant changer de catégorie
 - appelez la fonction Modif*ier catégorie* (->*marqueurPage/fin*) dans le menu Divers <Alt><d><o>
 - sélectionner dans la boîte de dialogue la catégorie et confirmer

N.B.

Toutes les catégories identiques à la catégorie de départ seront modifiées dans la catégorie choisie, ceci sur la page en cours en aval du bloc de départ.

N.B.

Seule la catégorie est modifiée, la police et les attributs des bloc restent identiques.

- Modifier les attributs du bloc sélectionné :
 - <F1> modifie le *Style*
 - <F2> modifie l'*Orientation*
 - <F3> diminue la *Taille*
 - <F4> augmente la *Taille*

- Idem avec la souris :

- choisir l'option P*olices* dans le menu D*ivers* et choisir la *Police*, la *Taille* (en points) ou le *Style*.

- Modifier la position verticalement du bloc sélectionné :

- déplacer le bloc vers le bas ou vers le haut avec <F1Bas> ou <F1Haut>

N.B.

Pour modifier la position horizontalement, il faut être en mode *Musique*. Les blocs de textes sont déplaçables comme tous les objets *Wolfgang*

→ Plus d'info

Déplacement des objets *Wolfgang*, section 4.3.2

6.4.3 Unifier les blocs d’une catégorie

Appel par : Unifier (-> *marqueurPage/fin*) dans le menu Divers <Alt><d><u>

L’unification permet de modifier l’ensemble des attributs des blocs de texte d’une même catégorie.

Lors de l’appel de cette fonction <Alt><d><u>, seuls seront modifiés :

- 1. les blocs appartenant à la catégorie du bloc sélectionné
- 2. les blocs en aval du bloc sélectionné, uniquement pour la page en cours

■ Unifier les blocs :

- sélectionnez un bloc de texte
- modifiez ses attributs (taille, police,...) mais pas sa catégorie
- appelez la fonction Unifier (-> *marqueurPage/fin*) dans le menu Divers <Alt><d><u>

Particularités de certaines catégories :

Les catégories suivantes permettent non seulement l’unification des attributs, mais aussi la modification de la position dans l’espace des blocs de texte.

- 1. *Paroles* (incluent les 7 sous-catégories *Texte*) : unifier ramène sur une même ligne (selon l’axe vertical) les blocs qui suivent le bloc sélectionné pour tous les blocs de la page en aval du bloc sélectionné.
- 2. *Marques* - *Num. Mesures* : unifier aligne les blocs situés en aval du bloc sélectionné à la même position sur l’axe vertical (hauteur)

6.5 Effacements et déplacements en mode *Texte*

6.5.1 Effacements

Les effacements en mode *Texte* se font toujours avec la touche <Delete>. La touche <Backspace> a pour effet de désolidariser le curseur du bloc excepté avec la catégorie *Paroles* (cf. ci-dessous).

6.5.2 Déplacements du curseur

- Déplacer le curseur sur la portée inférieure ou supérieure :
 - appuyer sur <PgDn> ou <PgUp>
- Passer d’un bloc à l’autre sur la portée courante (sélectionner un bloc) :
 - pour le bloc précédent, <Ctrl-FlGauche> ou <Ctrl-ClicGauche>
 - pour le bloc suivant, <Ctrl-FlDroite> ou <Ctrl-ClicDroit>
- Déplacer le curseur d’une note à l’autre :
 - pour la note suivante appuyer sur <TAB>
 - pour la note précédente appuyer sur <SHIFT - TAB>
- Déplacer le curseur hors d’un bloc :
 - appuyer sur <FlHaut>, <FlBas>, <FlGauche> ou <FlDroite>

6.5.3 Déplacements à l’intérieur d’un bloc sélectionné

- Déplacer le curseur dans le bloc :
 - appuyer sur <FlGauche> ou <FlDroite>

N.B.

En début/fin de bloc, <FlGauche>/<FlDroite> désolidarise le curseur du bloc

6.6 Catégorie *Paroles*

Dans la catégorie *Paroles*, les syllabes sont par défaut centrées sous les notes. On peut modifier l’alignement par le menu.

Les syllabes ont ainsi le même point d’ancrage que les notes auxquelles elles se réfèrent. Cela permet de ne pas dissocier ces deux éléments lors d’opérations sur l’espace. Cependant ces syllabes (blocs de texte) se traitent comme n’importe quel autre élément, et peuvent donc ainsi être déplacées à volonté.

Syllabe sur mélisme dans le menu Divers <Alt><d><l>

En activant cette option, vous déterminez le saut de notes en mode *Paroles*. Les syllabes

Chapitre 7

Mode Graphique

On accède au mode *Graphique* de la même manière qu’au mode *Texte*, depuis l’option *Graphiques*  dans le menu *Insérer <Alt><i>g>*. Une nouvelle fenêtre s’ouvre, avec de nouveaux menus. Sa barre supérieure comporte de nouvelles indications.

Un graphique est un ensemble d’un ou de plusieurs dessins librement choisis parmi les catégories (ou formes de dessin) disponibles, chacun traité avec ses propres attributs.

Les graphiques créés dans ce mode sont vectoriels, de sorte qu’il est possible de modifier leur taille. Cependant, toute autre modification est impossible. Ces graphiques en format propriétaire peuvent être sauvegardés séparément sur disque, et être relus comme fichiers indépendants à l’intérieur d’une nouvelle partition musicale.

Il est aussi possible de créer des dessins dans d’autres applications et de les importer dans *Wolfgang* sous forme de *MetaFiles*.

7.1 Fenêtre mode *Graphique*

Cette fenêtre peut être redimensionnée et déplacée de la même manière que la fenêtre *Texte* (cf. 6.1).

Les messages affichés dans la barre supérieure de la fenêtre permettent de connaître les sélections en cours tel que :

- le mode d’insertion *DESSIN*
- la catégorie de dessin en cours *Ligne - Cercle Vide*, etc.
- l’attribut en cours *Fin - Normal*, etc.
- l’adresse mémoire d’enregistrement du graphique

7.2 Enregistrement des dessins (gestion mémoire)

Si vous n'appellez pas une des trois options *Dessin* dans le menu *Enregistrement*, vous pouvez dessiner en toute liberté, mais votre graphique ne sera pas gardé dans la page.

Pour pouvoir obtenir un dessin dans la page, il faut lui attribuer l'une des trois adresses mémoire proposées dans le menu *Enregistrement* (soit *1er Dessin*, *2e Dessin* ou *3e Dessin*).

Un graphique enregistré en mémoire ne l'est pas sur le disque dur. Wolfgang possède trois adresses mémoire pouvant contenir chacune un dessin. Ces adresses permettent d'insérer un graphique sans avoir besoin de le recréer. Bien entendu, il peut exister beaucoup plus de trois graphiques dans une page.

Il se peut que l'adresse soit déjà occupée par un autre dessin. Dans ce cas une boîte de dialogue vous en avertit. Vous pouvez alors ne pas garder le dessin en mémoire, ce qui n'aura aucune incidence sur les dessins inclus dans la page. Le contenu de ces adresses sert à insérer (copier) des dessins dans la page. Dès le moment où le dessin est inséré dans la page à la suite de son enregistrement initial ou d'une *Relecture*, il n'a plus aucune dépendance à l'égard de son modèle contenu à l'adresse mémoire.

7.2.1 Sauver et lire un symbole

En supposant que vous désiriez ne pas écraser le contenu de l'adresse du dessin, il vous est possible de le sauver sur le disque sous forme de symbole (que vous pourrez charger à tout moment). Il vous est aussi possible de lire un dessin préalablement sauvé sur le disque et de l'attribuer à une adresse mémoire en vue de l'insertion dans la page.

- Sauver un symbole :
 - choisir l'option *Sauver symbole* dans le menu *Fichier* et l'*Adresse Dessin* dans le sous-menu
 - spécifier un nom de fichier et sauver le symbole

N.B.

Le dessin reste en mémoire à l'adresse courante.

- Lire un symbole :
 - choisir l'option *Lire symbole* dans le menu *Fichier* et le l'*Adresse Dessin* dans le sous-menu

- sélectionner le fichier et lire le symbole

7.3 Catégories et attributs

Appel depuis l'option *Catégorie* <Alt>><C> et depuis l'option *Attributs* <Alt>><A>

Il y a deux catégories de formes, réagissant de manière un peu différente : les catégories de dessin à 2 extrémités et les catégories de dessin à plusieurs extrémités.

Catégories à 2 extrémités :

- *Ligne*
- *Cercle Vide*
- *Cercle Plein*
- *Rectangle Vide*
- *Rectangle Plein*
- *Boîte d'effacement*

Catégories à plusieurs extrémités :

- *Béziers*
- *Polygones Vides*
- *Polygones Pleins*

Les polygones sont composés de plusieurs segments séparés traités chacun comme un dessin de la première catégorie (lignes ou polygone). Les courbes de Bézier sont définies par 4 points manipulables.

Attributs :

- *Trait Fin*
- *Trait Normal*
- *Trait Moyen*
- *Trait Epais*
- *Continu*
- *Pointillé*
- *Traitillé*

→ Plus d'info

Épaisseur du trait des graphiques, section 5.11

7.4 Insertion et modification d'un dessin

Il est à noter que l'utilisation de la souris est beaucoup plus performante dans ce cas que ne l'est le clavier de l'ordinateur. Cependant, il est toujours possible de recourir directement à ce dernier.

7.4.1 Insertion d'un dessin

- Créer un dessin :
 - positionner le curseur sur la portée voulue (<PgUp> ou <PgDn> ou <ClickGauche>)
 - choisir l'adresse mémoire (*Dessin* dans le menu *Enregistrement*) pour commencer l'enregistrement du dessin
 - choisir la forme dans le menu *Catégorie* et les attributs dans le menu *Attributs*
 - dessiner la forme (cf. ci-dessous)
 - pour compléter le dessin, choisir les autres formes et les dessiner de la même manière
 - terminer l'enregistrement du dessin en appelant l'option *Terminer enregistrement* dans le menu *Enregistrement* <Alt><e><t>
- Dessiner une forme à 2 extrémités :
 - <ClickGauche> et déplacer la souris avec le bouton enfoncé ou <Insert> et <Fl> ou <Ctrl-Fl>
 - relâcher le bouton ou <Enter> pour terminer (la forme ne peut plus être modifiée)
- Dessiner un polygone vide ou plein :
 - pour chaque côté, <ClickGauche> et déplacer la souris avec le bouton enfoncé ou <Insert> et <Fl> ou <Ctrl-Fl>
 - pour terminer le dessin du côté, relâcher le bouton ou appuyer <+> sur le pavé numérique
 - <DoubleClickGauche> ou <Enter> pour terminer le dessin de la forme
- Dessiner une courbe de Bézier :
 - <ClickGauche> et déplacer la souris avec le bouton enfoncé ou <Insert> et <Fl> ou <Ctrl-Fl>
 - pour sélectionner un des quatre points, appuyer <1> à <4> en gardant le <ClickGauche> enfoncé
 - <DoubleClickGauche> ou <Enter> pour terminer le dessin de la forme

Remarques :

1. Afin de toujours retrouver votre dessin, prenez garde de l'assigner à la portée la plus proche de l'emplacement que vous lui attribuez sur la page.
2. Un dessin n'est terminé que si l'on appelle *Terminer enregistrement* dans le menu *Enregistrement*. Dans le cas contraire, toutes les formes enregistrées seront assimilées à l'enregistrement du dessin en cours (voir barre dans la fenêtre supérieure), même si ces formes se trouvent loin les unes des autres.
3. Le dessin créé après enregistrement est inséré dans le fichier et reste à l'adresse mémoire choisie. Si vous le désirez vous pouvez sauver le dessin sur le disque (cf. ci-dessus)
4. Ne JAMAIS effectuer de <Ctrl-q> en cours d'enregistrement, le dessin serait perdu !!

7.4.2 Modification d'un dessin

Pour modifier un dessin, il faut être en mode *Graphique* et avoir sélectionné le dessin.

- Modifier la taille d'un dessin :
 - <F1> diminue sa taille sur les axes horizontal et vertical
 - <F2> augmente sa taille sur les axes horizontal et vertical
 - <F6> diminue sa taille sur l'axe vertical
 - <F7> augmente sa taille sur l'axe vertical
 - <F8> diminue sa taille sur l'axe horizontal
 - <F9> augmente sa taille sur l'axe horizontal
- Modifier la position verticalement du dessin sélectionné :
 - déplacer le dessin vers le bas ou vers le haut avec <FlBas> ou <FlHaut>

N.B.

Pour modifier la position horizontalement, il faut être en mode *Musique*. Les dessins sont déplaçables comme tous les objets *Wolfgang*

→ Plus d'info

Déplacement des objets *Wolfgang*, section 4.3.2

7.5 Déplacements en mode Graphique

- Déplacer le curseur sur la portée inférieure ou supérieure :
 - appuyer sur <PgDn> ou <PgUp>
- Passer d'un dessin à l'autre sur la portée courante (sélectionner un dessin) :
 - pour le bloc précédent, <F4> ou <Ctrl-ClickGauche>
 - pour le bloc suivant, <F5> ou <Ctrl-ClickDroit>
- Déplacer le curseur hors d'un dessin :
 - pour de petits déplacements, appuyer sur <FlHaut>, <FlBas>, <FlGauche> ou <FlDroite>
 - pour de grands déplacements, appuyer sur <Ctrl-FlHaut>, <Ctrl-FlBas>, <Ctrl-FlGauche> ou <Ctrl-FlDroite>

7.6 Marquer et copier une région très précisément

Il est possible de copier très précisément une région pour la reprendre par « coller » dans un autre logiciel.

Marquer région dans le menu Divers <Alt><d><m> permet de sélectionner une zone de manière très précise

La fonction Copier (*Presse-papiers*) dans le menu Divers permet de copier la sélection dans le *Presse-papiers*. Sont contenu peut être récupéré depuis *Wolfgang* ou depuis n'importe quel logiciel partageant le *Presse-papiers* de Windows.

La fonction Coller (*Presse-papiers*) dans le menu Divers permet d'insérer un MetaFile en mode *Graphique* depuis le *Presse-papiers*. Ainsi, il est possible de sélectionner une région dans la page à partir du mode *Musique* et de la copier où bon vous semble, par exemple pour générer une ossia à partir de ce mode graphique.

Vous pouvez coller le contenu du presse-papiers dans le mode *Graphique* pour insérer sous forme d'un graphique la région que vous avez exportée au format WMF. Ainsi il vous est très facile de placer une ossia par exemple n'importe où dans la page. Vous pouvez agrandir ou réduire à volonté tout graphique (voir ci-dessous). Vous pouvez enfin, en marquant la région avant l'importation, forcer la taille du graphique.

N.B.

Le « copier/coller » s'effectue par l'intermédiaire du format MetaFile, format qui malheureusement ne peut pas inclure de MetaFile. Cela implique qu'une région marquée en vue de l'exportation au format MetaFile, contenant un MetaFile, se verra amputée de ce même MetaFile lors de la copie !

7.7 Boîte d'effacement

La *Catégorie Boîte d'effacement* est un outil précieux. Cette forme graphique peut vous permettre d'effacer des zones de n'importe quelle taille, par exemple une portée entière.

La boîte d'effacement fonctionne comme un bloc opaque, pouvant être superposé aux différents éléments. C'est l'ordre d'affichage des ces éléments dans la page qui définit quels objets la boîte d'effacement recouvrira, c'est-à-dire quels seront les objets placés en arrière-plan et en avant-plan.

Il est important de savoir que :

1. La boîte d'effacement se superpose toujours aux lignes de portées.
2. Comme pour tout graphique, le point d'ancrage du dessin est déterminé par le premier point d'insertion lors de la création de la forme. Ce point est à garder en mémoire, car tenant compte de l'ordre d'affichage (cf. ci-dessous), la boîte peut n'effacer que les portées (si le point d'ancrage est à gauche du dessin, c'est-à-dire si vous construisez votre rectangle en vous déplaçant vers la droite) ou effacer aussi les autres objets (si le point d'ancrage est à droite, c'est-à-dire si vous construisez votre rectangle en vous déplaçant vers la gauche)

Voici quelques exemples d'utilisation de la boîte d'effacement :

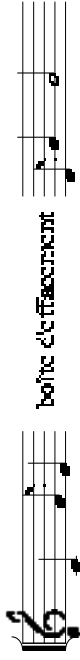


FIG. 7.1 – Boîte d'effacement (masquer une partie de ligne)

Dans le cas de la figure 7.2, il est nécessaire d'insérer le graphique boîte d'effacement sur la portée supérieure du système. L'ordre d'affichage ayant une importance capitale (cf. ci-dessous).

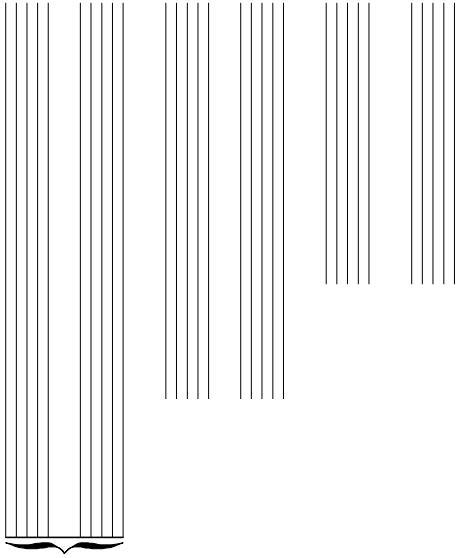


FIG. 7.2 – Boîte d’effacement (différentes indentations)

7.7.1 Ordre d’affichage

En jouant avec l’ordre d’affichage et la boîte d’effacement, il vous est possible de laisser visibles certains éléments et d’en cacher d’autres. Cependant, il faut veiller à l’ordre d’affichage des éléments qui est le suivant :

1. Les portées
2. Les clefs, les armures, les barres de mesure, les dessins
3. Tous les objets appartenant aux portées autres que la portée courante (position du curseur), en partant du premier élément à gauche de la portée
4. Les objets de la portée courante

7.8 Importation et exportation de MetaFile

Un MetaFile peut être importé en donnant un point d’insertion ou en marquant une région.

- Insérer un MetaFile sans marquer une région (point d’insertion) :
 - positionner le curseur à l’endroit voulu
 - appeler l’option *Lire MetaFile* dans le menu *Fichier <Alt><f><m>*
 - sélectionner le fichier à importer

- Insérer un MetaFile avec une région marquée :

- choisir l’option *Marquer région* dans le menu *Divers <Alt><d><m>*
- marquer la région avec la souris
- appeler l’option *Lire MetaFile* dans le menu *Fichier <Alt><f><m>*
- sélectionner le fichier à importer

Le MetaFile sera placé dans *Wolfgang* à l’intérieur de la région marquée. Dans ce cas, le MetaFile subit une modification de sa forme déjà à l’importation.

- Exporter un graphique au format MetaFile (WMF) :

- choisir l’option *Marquer région* dans le menu *Divers <Alt><d><m>*
- marquer la région avec la souris
- appeler l’option *Sauver MetaFile* dans le menu *Fichier <Alt><f><t>*
- choisir un nom de fichier et exporter

Chapitre 8

MIDI

8.1 Saisie depuis le clavier MIDI

8.1.1 Touches blanches

Avec un appui normal : insère une note de valeur prédéterminée par l'utilisateur à l'emplacement du curseur

« Aftersample » : insère un bémol devant la note que l'on vient d'entrer

8.1.2 Touches noires

Pour les notes altérées saisies depuis le clavier MIDI, un algorithme « d'attraction » vous permet de sélectionner facilement une note bémolisée par une pression modérée, et une note diésée par une pression plus forte. Les paramètres de vitesse (force de frappe au clavier) sont définis dans la boîte de dialogue *Environnement* (*Variables d'environnement* dans le menu *Options*).

- avec un appui d'une vitesse inférieure à la vitesse min. définie dans la boîte de dialogue *Environnement* : insère une note bémolisée de valeur prédéfinie à l'emplacement du curseur et enclenche le mode bémol
- avec un appui d'une vitesse supérieure à la vitesse max. définie dans la boîte de dialogue *Environnement* : insère une note diésée de valeur prédéfinie à l'emplacement du curseur et enclenche le mode dièse
- avec un appui d'une vitesse intermédiaire (entre le min. et le max. définis dans la boîte de dialogue *Environnement*) : insère une note bémolisée ou diésée selon le mode actif, de valeur prédéfinie, à l'emplacement du curseur

8.1.3 accords

8.1.4 Pédale

Deux fonctions peuvent être déterminées dans la boîte de dialogue *Environnement* (*Variables d'environnement* dans le menu *Options*)

- insertion d'un silence de valeur prédéterminée à l'emplacement du curseur (par défaut)
- insertion d'une barre de mesure simple à l'emplacement du curseur

8.1.5 Legato au clavier

Trois fonctions peuvent être déterminées dans la boîte de dialogue *Environnement* (*Variables d'environnement* dans le menu *Options*)

- relie les valeurs plus petites ou égales à des croches (par défaut)
- lie les notes par une liaison attribut (contexte solidaire)
- n'a aucune action

N.B.

Pour les claviers sans pédale, mais capables d'envoyer des commandes, il est possible d'attribuer à celle-ci la fonction d'insérer des silences ou des barres de mesure (comme décrit ci-dessus) par <Shift - sol2>.

8.1.6 Pitch bend

Avance ou recule le curseur

8.1.7 Touche <k>

Désactive ou active la saisie depuis le clavier MIDI

8.2 Son

Pour pouvoir utiliser les options du menu *Son*, il est nécessaire d'avoir une carte son ou une interface MIDI ainsi que les appareils appropriés.

- Jouer un fichier :
 - aller à la première page
 - choisir l'option *Jouer* (-> *marqueurPage* ou *fin*) dans le menu *Son* <Alt><s><j>

N.B.

La première page jouée est la page en cours. Si une page est marquée, le son s'arrêtera sur celle-ci. Avec ces possibilités, il est possible de faire jouer une seule page ou un groupe de page défini.

- Jouer une région :
 - marquer la région
 - choisir l'option *Jouer* (-> *marqueurPage* ou *fin*) dans le menu *Son* <Alt><s><j>
- Jouer une seule voix :
 - placer le curseur sur la voix à jouer
 - choisir l'option *Jouer voix courante seule* dans le menu *Son* <Alt><s><v>

N.B.

La voix est jouée jusqu'à la fin du fichier ou jusqu'à la page marquée s'il y en a une.

- Jouer un fichier MIDI :
 - choisir l'option *Jouer un fichier MIDI* dans le menu *Son* <Alt><s><m> et choisir le fichier

8.2.1 Paramétrage

Le paramétrage du son se fait depuis la boîte de dialogue *Paramètre MIDI* (*Paramétrer MIDI* dans le menu *Son* <Alt><s><p>).

L'ensemble des informations recueillies dans la boîte de dialogue sont employées par *Wolfgang* pour la création (sauvegarde) d'un fichier MIDI. On peut assimiler la sauvegarde (*Sauver fichier MIDI* dans le menu *Fichier*) et l'écoute (*Jouer* (-> *marqueurPage* ou *fin*) dans le menu *Son*) d'un fichier MIDI. Dans les deux cas, un fichier est généré sur le disque en prenant en compte les paramètres de la boîte de dialogue.

Comme pour l'extraction des parties séparées, *Wolfgang* recherche le numéro de voix et non le numéro de portée, lors de la lecture MIDI. Cependant, à l'inverse de l'extraction des parties, si la voix n'existe pas dans le système, un décalage peut se produire. Dans ce cas, le système ne contenant pas la voix à jouer sera simplement « sauté ». Prenez garde lors de l'écoute à ce que toutes les voix soient présentes.

- Attribuer un instrument à un canal MIDI :
 - sélectionner le no de canal dans la liste *Modifier* (1-16)
 - sélectionner l'instrument dans la liste déroulante *Général MIDI* à gauche
- Attribuer un canal MIDI à une voix :
 - <LicGauche> sur la portée désirée dans la fenêtre de visualisation de la boîte de dialogue
 - sélectionner le no de canal dans la liste *Modifier* (1-16)

16 canaux MIDI sont disponibles dans *Wolfgang*. Chaque canal MIDI ne peut se voir attribuer qu'un instrument, mais un instrument peut être attribué à plusieurs canaux MIDI. L'attribution d'un même canal MIDI à plusieurs voix d'un système modifie le traitement de ces voix lors de l'écoute. On peut alors considérer ces différentes portées comme une seule portée plus chargée, et de ce fait c'est la variable *Résolution x horiz.* qui sera utilisée pour définir le décalage d'interprétation.

► Volume

Comme pour l'instrument attribué au canal MIDI, un seul volume possible par canal.

► Transposition

La transposition est valable pour la voix en cours, indépendamment du canal MIDI et de l'instrument. L'unité est le demi-ton, ainsi 2 permettra d'entendre la voix sélectionnée deux demi-tons au dessus et -3 fera entendre la voix trois demi-tons au dessous.

► Résolution x horiz. / Résolution x vertic.

L'unité de ces deux valeurs est la même que celle de la *Taille du Pas* (mm/10). Elles déterminent la marge de tolérance entre deux notes écartées horizontalement l'une de l'autre en raison de contraintes graphiques mais qui doivent être tenues pour simultanées.

La première valeur (*horiz.*) prend en compte les notes appartenant à la même portée, la deuxième celles des autres portées du système (pour autant que le canal MIDI soit

différent : cf. ci-avant Canaux MIDI et Instruments). Ces deux variables fonctionnent comme la variable *Résolution x (alignement)* dans la boîte de dialogue *Environnement*. Les deux différences sont que ces variables agissent sur l'écoute uniquement (c'est-à-dire aussi sur la sauvegarde d'un fichier MIDI) et que *horiz.* agit sur les notes d'une même portée et *vertic.* sur les alignements de notes entre portées différentes.

Dans le cas où un alignement a été effectué et qu'il n'y a pas de « doublon » (pas de notes successives devant être considérées comme simultanées), ces champs peuvent être mis à 0.

► Orn=Appogiture

Lorsque cette option est activée, les ornements sont interprétés à la lecture comme appoggiatures et non comme valeurs entières.

► Mesure=Proportion

Lorsque cette option est activée, les changements d'indication de mesure seront interprétés comme des proportions temporelles et le tempo sera modifié en conséquence.

8.3 Lecture (importation) de fichiers MIDI

Les fichiers MIDI dont le format est différent du format 1 ne peuvent pas être importés.

La boîte de dialogue *Information (Lire fichier MIDI)* dans le menu *Fichier* et *INFO* vous donne non seulement des renseignements quant au contenu du fichier MIDI, mais vous permet aussi de modifier les différents paramètres afin d'optimiser l'importation.

- Préparer l'importation :
 - choisir l'option *Lire fichier MIDI* dans le menu *Fichier* <Alt><f><l>
 - sélectionner le fichier MIDI (format 1 uniquement) à importer et cliquer sur *INFO*
 - prendre connaissance du nombre de voix contenues dans le fichier (*TRACKS-1*, le nombre affiché incluant la piste de tempo)
 - modifier le *Régleur* en conséquence (nombre de portées par système) afin d'obtenir une importation correcte
 - placer éventuellement la clef et l'armure sur le début de chaque portée du premier groupe (elles seront automatiquement reprises lors de l'importation)
 - sauvegarder le fichier (en cas d'échec, on n'a plus à refaire la mise en page)

N.B.

Si aucune clef n'est insérée, une clef d'Ut première ligne est placée en début de portée

■ Importer un fichier (méthode 1) :

- aller à la boîte de dialogue *Information*
- modifier les paramètres *Levée*, *Contenu de mesure* et *Nombre de mesures* (cf. ci-dessous)
- importer le fichier

Remarques :

1. Il est impératif d'importer un fichier MIDI dans un nouveau fichier vide afin d'éviter des superpositions indésirables.
2. L'importation présente une « mise en page » brute, prête à être recalculée. On peut à ce moment agir manuellement sur tous les paramètres, ou essayer préalablement une recalculation automatique de la partition.
3. Sauvez toujours le fichier avant d'effectuer des opérations de mise en page

8.3.1 Paramétrage

▮ *Levée*

Ce paramètre correspond au nombre de double-croches situées avant le premier temps de la pièce musicale. L'introduction d'une valeur erronée impliquera un décalage sur l'ensemble du fichier.

▮ *Contenu de mesure*

Ce paramètre représente le nombre de double-croches contenues dans une mesure. Ainsi vous pouvez définir l'interprétation de la mesure à la noire (16 pour une mesure à quatre temps), à la blanche (32 pour une mesure à quatre temps)...

▮ *Nombre de mesures*

Ce paramètre définit le nombre de mesures désirées pour chaque page. Deux méthodes sont possibles :

- sélectionner le numéro de page dans le champ *Page* et en indiquant dans le champ suivant le nombre de mesures contenues par la page (ce que je ne vous recommande pas),
- définir un nombre de mesures identique à chaque page en insérant un chiffre dans le champ *Nombre de mesures* et cliquer sur *Initialiser* pour appliquer cette valeur à toutes les pages.

8.3.2 Résolution des problèmes en cas d'échec

Essayez d'abord de changer le nombre de mesures par page (cela résout le problème dans la plupart des cas : effectuez plusieurs essais).

S'il y a trop de bizarreries rythmiques, essayez une autre valeur de " quantisation " (seuil de différenciation cf. *Arrondir au*).

Si le fichier n'est pas correctement quantisé au départ, ou que le nombre de pistes ne correspond pas au nombre réel de voix (pistes inoccupées), ou encore que la *Division indiquée* ne représente pas le nombre de " ticks " par note MIDI (ce qu'elle doit absolument faire), on aboutit le plus souvent à un échec. Ces erreurs (qui n'empêchent d'ailleurs pas ce fichier de sonner correctement) sont cependant très courantes dans les fichiers MIDI qui circulent...

Si le nombre de mesures par page ne vous convient pas, vous pouvez répéter l'opération depuis la boîte de dialogue *Information* et modifier la valeur du champ *Nombre de mesures*

Les accords sont lus sous forme de clusters. Pour les transformer en vrais accords, il suffit de marquer une région, d'enclencher le mode *Edition*, puis de cliquer sur le *Bouton*  (agir de même pour transformer des accords en clusters).

Les petites valeurs (durées) ne sont pas barrées ensemble (reliées par une barre de valeur). Utilisez les outils prévus pour le faire (cf. 4.4)

8.3.3 Autre méthode

Effectuez les points 1 à 7 mentionnés ci-dessus.

Maintenant, si votre page musicale contient le bon nombre de portées par système (*TRACK -1*), que les paramètres entrés dans la boîte de dialogue *Information* vous conviennent, vous êtes alors prêt pour importer le fichier *VALSE1.MID* :

1. appuyez sur *OK* et cliquez sur *Importer*. Les notes sont très rapprochées les unes des autres et se trouvent toutes sur le même système, ne vous en formalisez pas
2. positionnez le curseur sur la première portée
3. demandez la recalculation des espaces en choisissant l'option *Bloc brut*  dans le sous-menu *Recalculer Distances (détail)* dans le menu *Outils*. Maintenant les notes sont espacées plus lisiblement

4. utilisez la fonction *Changer Police musicale* dans le menu *Options* pour distribuer les mesures sur les portées
5. répétez l'opération depuis le point 2 sur les autres pages.

Index

A

accords.....39
 emprunt passager de portée.....113
 affi chage.....23
 alignement..... voir recalculation
 altérations.....37, 44
 cacher/révéler.....100
 modifier.....44
 supprimer.....45
 symboles graphiques.....115
 armures.....33
 effacement.....95
 transposition.....106
 arpège.....147
 attributs.....43
 cacher/révéler.....100
 effacement.....94
 édition.....99

B

barre de boutons.....25
 barres de mesure.....40
 anciennes (partielles).....123
 barres spéciales.....41
 point d'ancrage.....42
 segmentation par portée.....41
 barres de valeur.....49
 accélérando/decelérando.....52
 effacement.....94
 effacement.....94
 emprunt passager de portée.....113
 entre les notes.....51
 hauteur/inclinaison.....51
 effacement.....94
 segmentation.....50, 113
 beaming..... voir barres de valeur
 blanches crochées.....121
 boutons.....25
 boîte d'effacement.....157
 boîte de dialogue *Environnement*

correction esthétique.....72, 84
 correction polyphonie.....74, 84
 corrections.....133
 double justification.....81
 entrée MIDI.....161–162
 ep. trait liais.....133
 notation ancienne.....118
 pages en continu.....31
 résolution x (alignements).....71, 73, 84
 silence de mesure automatique.....35, 119, 127
 taille du pas.....71, 73, 84
 transposition de silence.....39
 épaisseur trait.....133
 boîte de dialogue *Format*
 décalage vertical.....59
 feuille.....59
 marges mortes.....59
 orientation.....59
 pente des barres valeur.....132
 épaisseurs.....132
 boîte de dialogue *Fraction*..... voir menu *Options*
 boîte de dialogue *Pagination - entête - pied de page*.....60
 boîte de dialogue *Paramétrage MIDI*.....163
 mesure=proportion.....119
 boîte de dialogue *Régleur*.....60
 accolades.....64
 blocs.....64
 copier le modèle sur pages.....62
 définition.....61
 déplacements.....63
 écarter/réunir portées.....62
 groupements.....64
 marges.....62
 portées.....65
 superposer portées.....62
 systèmes.....64
 boîte de dialogue *Portée no.*.....97
 boîte de déplacement.....98

C

calquer voir portée chablon
 chiffrage voir mode *Texte* catégories
 clefs 32
 anciennes 119
 transposition 33, 106
 coloration 121
 compactage des silences voir silences
 contexte solidaire 21, 48, 49, 52, 126
 effacement 94
 copier/coller 92, 146, 156
 coupures de lignes voir portées
 crescendos voir symboles vectoriels
 crochets voir symboles vectoriels
 curseur
 déplacement 96, 145

D

da capo 147
 dal segno 147
 decrescendos voir symboles vectoriels
 dessins
 insertion 154
 modifi cation 154
 divisi 85, 123, 124
 déplacements
 mode *Graphique* 156
 mode *Musique* 96
 mode *Texte* 144

E

édition 99
 paroles 146
 effacements
 boîte d'effacement 157
 mode *Musique* 93
 mode *Texte* 144
 entête 60
 espacement voir recalculatation
 exporter
 metafi le 92, 158
 wwg 129

F

fi chiers 129
 format 59
 format de fi chier 130

G

groupes rythmiques 48
 apparence 49
 effacement 94

H

hampes voir notes

I

importer
 metafi le 92, 158
 wwg 129
 impression
 corrections 133
 décalage vertical 59
 marges 59
 incipits (notation ancienne) 123
 indentifi cation des voix 67, 83
 indications de mesure 35
 anciennes 119
 indications de tempos. voir mode *Texte* catégories
 indications de valeur voir symboles vectoriels
 instruments voir mode *Texte* catégories

J

justifi cation 70, 81
 partielle 90

L

liaisons 52
 automatiques 52
 courbes manipulables 117
 direction 109
 division automatique 112
 début et fin de ligne 53
 effacement 94
 livres 115
 non-automatiques 115
 ligatures 122

M

marges 59, 62
 marqueurs 87
 marque-région 88
 marqueur page 92
 marqueur X 90
 marqueur Y 87
 masques 103
 fi xes 103

variables 104
 menu *Armure*
Incl#b-#BarMes->marqueurPage/fi n 34
Charger Armure 35
Décharger Armure 35
Incl#b-#BarMes 34
Lire Armure 34
Excl#b-#BarMes->marqueurPage/fi n 35
Lire Armure->marqueurPage/fi n 34
Voir-#b 35
Excl#b-#BarMes 35
 menu *Détruire*
Effacer Masque variable 104
Effacer Masque fi xe 104
 menu *Divers*
Couper ligne->BAS 68
Note # -> Note+1 b 45
Couper ligne->HAUT 68
 menu *Fichier*
Bloc-note fi chier 129
Comprimer 129
Fusionner avec 129
Sauver fi chier METAFILE 130
Importer en format .wwg 130
Sauvegarde automatique 131
Exporter en format .wwg 130
 menu *Insérer*
Multi-Silence 127
 menu *Options*
Rapports Grosse/Petite portée 128
Taille normale/Taille ornement 128
 menu *Outils*
A la ligne supérieure... 69
Ramener barres s/portée courante (ligne) 42
Transposer Durées (zone/voix) 107
Calquer modèle fantome 105
Barres de valeurs (-> marqueurPage/fi n) 50
Transposer Hauteurs (zone/voix) 106
Hauteur standard silences (->marqueurPage/fi n) 127
Centrer Silences (->marqueurPage/fi n) 127
Ramener barres... (marqueurPage/fi n) 43
Centrer Silences (lignes) 126
Portée chablon (backslash) 105
Transposer Tonalité (zone/voix) 106
Recalculer Distances 70

Inverser #b (région/->marqueurY) 45
 menu *Page*
Effacer Nos de mesure (->marqueurPage/fi n) 102
Créer Feuille 61
Modifi er Feuille 61
Insérer Page 61
Aller Mesure no 102
Aller Page no 23
Page Précédente 23
Page Suivante 23
Sans masque variable 104
Sans masque fi xe 103
 menu *Zoom*
AUTRE 24
PETIT 3/4 24
GROS 2/1 24
NORMAL 24
PETIT 1/2 24
GROS 3/2 24
 messages d'erreur
 comprimer fi chier 129
 effacer d'abord le contenu 95
 employer liaison libre 53
 erreur de valeur 70
 supprimez liaison/groupe avant 93
 valeur inappropriée 56
 version fi chier x.x incompatible 130
 mesures
 déplacement par 102
 numérotation 101
 effacement 102
 metafi le 92
 sauver 129
 MIDI 161
 paramétrage 163
 saisie 161
 son 163
 mise en page 59, 68
 mode
Automatique 109, 113, 126
Edition 36, 109, 111
Graphique 151
 attributs 153
 catégories 153
 enregistrement des dessins 152
Insertion 125

Manuel.....109, 113, 126
Musique.....22, 36
Ornement.....119
Texte.....137
blocs.....138
catégories.....139
opaque.....140
orientation.....140
modèle fantôme.....voir portée chablon
mordant.....147
mélismes.....145
mémoires tampon.....92, 105

N

notation ancienne.....118
barres de mesure.....123
clefs.....119
coloration.....121
incipits.....123
indications de mesure.....119
ligatures.....122
proportions.....119
notes.....36
emprunt passager de portée.....112
effacement.....94
hampes.....51, 109
longueur.....111
position.....134
hauteur.....38
pointages.....38
cacher/révéler.....100
symboles graphiques.....115
têtes de notes.....47
pivoter.....51, 100
position.....134
édition.....100
valeur.....37
nuances.....147

O

objets
déplacement.....97
effacement.....93
octave.....36
offset.....76, 100
ornements.....128, 147
ossia.....66, 128
ottava.....129

effacement.....94
P
page en continu.....22, 31, 68
pages
copier le format.....66
créer une page.....66
effacement.....95
navigation.....23
pagination.....60
paroles.....voir mode *Texte* catégories
parties séparées.....67, 83
silences.....85
pied de page.....60
point d'ancrage.....76
point d'orgue.....147
polyphonie.....123
portées
accessoire.....65
coupures.....68
déplacement.....99
effacement.....95
grisée.....65
indentation.....65
invisible.....65
permuter.....98
petite.....65
superposition.....62, 85, 100, 123
taille.....128
écarter/réunir.....62
presse-papier.....92
proportions (notation ancienne).....119

R

recalculation.....43, 67, 69-82, 127, 147
notation ancienne.....119
redo.....96
regroupement des silences.....voir silences
relief.....72
région
déplacement.....98
effacement.....93
édition.....99
régler.....voir boîte de dialogue *Régler*
nouveau fichier.....60

S

silences.....39

cacher/révéler.....100
centrer.....126
hauteur.....39, 127
multi-silence (regroupement).....85, 127
valeur.....39
sous-menu *Espaces*
Déplacer bloc->marqueurX.....80
Espaces régl.->marqueurY.....81
Justifier (marqueurX).....80
Aligner s/matrice auto.....81
Aligner portée marquée.....81
Justifier page.....80
sous-menu *Partie séparée*

Standard.....83
Extraction brute.....83
Silences non condensés (Voix seule).....83
sous-menu *Recalculer Distances (détail)*
Bloc+Alignement auto.....77
Bloc brut.....79
Bloc optimisé.....79
Ligne/Région brute.....78
Lignes du bloc isolément.....77
Ligne/région optimisée.....79
Page justifiée.....79
Aligner s/matrice auto.....78
Partition->PARTITIO.MUS.....79
Page brute sans justif......79
Centrer tirets entre syllabes.....78
Syllabes sur Ligne/Bloc.....78
staccatos.....45
modifier.....46
supprimer.....46
syllabes.....145
symboles.....voir mode *Texte* catégories
spéciaux (police Leipzig).....147
symboles graphiques.....115
symboles vectoriels.....54
crescendos et decrescendos.....56
crochets.....56
insérer.....54
modifier.....55
symboles de valeur (tremolo).....56

T

tablatures.....123
italiennes.....118
titres.....voir mode *Texte* catégories
traitillé.....48

transposition.....106
tremolos (cordes).....voir symboles vectoriels
trille.....147
trioletts.....voir groupes rythmiques
U
undo.....96
unisson.....76
V
valeur étalon.....40, 69, 71, 84