

Moderato

COMPUTABILE



Apple

Sommaire

3. Avertissement
4. Introduction
5. Pour démarrer
7. Pour écrire
8. Pour écouter et relire votre œuvre
9. Pour composer
12. La carte MOCKINGBOARD
13. Pour apprendre en jouant: les Musitests
14. Recommandations

Avertissement

Dégagement de toutes garanties et responsabilités

La Société Apple Seedrin se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans le présent manuel à tout moment et sans préavis.

Apple Seedrin & Pierre Berloquin n'apportent aucune garantie, explicite ou implicite, en ce qui concerne le présent manuel ou le logiciel décrit dans ce manuel, sa qualité, ses performances, sa négociabilité, ou son aptitude à un usage particulier. Le logiciel d'Apple Seedrin est vendu ou cédé en licence « en l'état ». L'intégralité du risque, quant à sa qualité et sa performance, est à la charge de l'acheteur. Si les programmes se révélaient défectueux à la suite de leur achat, l'acheteur (et non pas Apple Seedrin, son distributeur ou son détaillant) assumerait la totalité des frais des services nécessaires, réparation ou correction de tout dommage incident ou conséquent. En aucun cas Apple Seedrin ne sera responsable de dommages directs, indirects, accidentels ou par voie de conséquences résultant d'un défaut quelconque du logiciel, même si Apple Seedrin a été avisé de la possibilité de tels dommages. Certains pays n'acceptent pas l'exclusion ou la limitation des garanties implicites ou des responsabilités pour des dommages accidentels ou par voie de conséquence, de telle sorte que la limitation ou exclusion ci-dessus ne pourront nous être appliquées.

Ce manuel est protégé par droits d'auteur. Tous les droits sont réservés. Ce document ne peut, ni en totalité ni en partie, être copié, photocopié, reproduit, transcrit ou réduit par un moyen électronique quelconque ou sous forme lisible par machine, sans le consentement préalable, écrit, d'Apple Seedrin

© APPLE SEEDRIN S.A.R.L.
Avenue de l'Océanie
B.P. 131
91944 LES ULIS CEDEX

Le mot Apple et le logo Apple sont des marques de fabrique déposées par Apple Computer Inc.

© Pierre Berloquin — 1984

Introduction

Avec MODERATO COMPUTABILE, la musique est entre vos mains, sans besoin d'instrument, d'apprentissage, de dextérité ou de connaissances musicales. Si vous savez appuyer sur un bouton et agir sur un manche de jeu, la musique est à vous. Elle s'écrit sur l'écran et vous l'écoutez à volonté.

Dès la première seconde; vous jouez et écrivez la musique de façon directe et intuitive, mais aussi traditionnelle. Vous placez vos notes sur la portée, changez à volonté leurs hauteurs et leurs durées, écoutez, avancez, revenez en arrière, effacez, posez des silences. MODERATO COMPUTABILE est un traitement de notes.

Au départ, rien de complexe n'est imposé. MODERATO COMPUTABILE est écrit pour les impatients qui n'acceptent plus d'avoir à lire 50 pages avant de commencer à agir. Dix lignes de lecture, et vous êtes en pleine musique.

Néanmoins, si vous acceptez de lire 3 pages de plus, la richesse de la musique est à votre disposition:

- dièses et bémols
- barres de mesures
- armure automatique
- changement de clé automatique
- accents toniques
- répétitions de phrases
- accords simples
- mode tonal ou chromatique à volonté

MODERATO COMPUTABILE introduit les bruits et les effets spéciaux à l'intérieur de la mélodie avec une manière originale de les figurer sur la portée, sous forme de symboles.

Enfin, si vous ne connaissez pas vos notes, MODERATO COMPUTABILE vous les apprend en un temps record, avec une série de tests-jeux: les «MUSITESTS».

Pour démarrer

Glissez la disquette dans la fente du lecteur et allumez votre APPLE II. Lorsque le chef d'orchestre apparaît, frappez la barre d'espace. Une première note: un «la» apparaît sur votre écran.

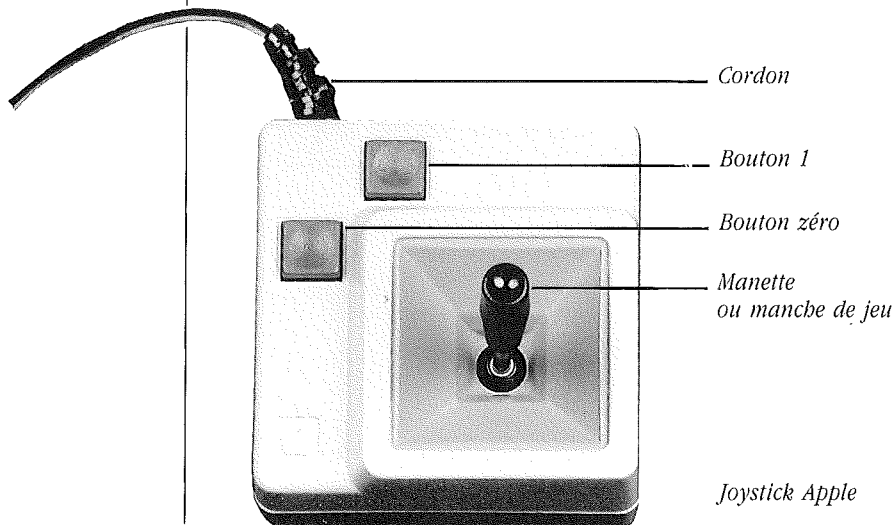
Prenez le manche de jeu (ou Joystick) en main et inclinez-le:

- vers le haut, la note monte
- vers le bas la note descend
- vers la droite (un coup léger) vous écrivez une autre note; elle apparaît d'abord identique à la précédente, mais vous pouvez la modifier.
- vers la gauche, vous revenez en arrière pour reprendre une note déjà écrite.

A chaque instant, le curseur rouge vous indique où vous êtes en train d'écrire. Dans le cas d'un écran monochrome vous repérez la position du curseur lors de son déplacement à gauche ou à droite. Trop de notes, ou de choses bizarres ont été portées sur l'écran? Frappez **Ctrl**-**@** tout disparaîtra.

Appuyez ensuite...

- sur le bouton 1, pour entendre la note située sous le curseur
- sur le bouton 1 et 0 (zéro) simultanément, pour entendre tout ce que vous avez écrit du début jusqu'au curseur.



Entraînez-vous, de gauche à droite et d'avant en arrière.

Vérifiez que vous pouvez écrire plus d'une ligne et même plus d'un écran. Passez quelques minutes à apprendre la bonne pression à donner au manche dans chaque direction pour réaliser ce que vous désirez. Découvrez que le manche a deux vitesses, selon que vous l'inclinez plus ou moins fortement.

Pour aller plus loin, apprenez à utiliser le bouton 0 (zéro) qui sélectionne les changements de durée, les silences et les bruits. Placez-vous donc sur une note, maintenez le bouton 0 (zéro) appuyé et ...

- inclinez le manche à gauche: la note devient plus courte (de noire en croche et en double croche)
- inclinez à droite: la note devient plus longue (de noire en blanche et en ronde)
- tirez vers vous, un silence apparaît; inclinez à gauche ou à droite pour le modifier
- poussez vers le haut, un bruit apparaît, symbolisé par une vignette; changez-le en inclinant vers la gauche ou vers la droite; écoutez-le en relâchant le bouton 0 (zéro) avant d'appuyer sur le bouton 1.

Exercez-vous quelques minutes à écrire des mélodies avec ce qui précède et même pressé, lisez attentivement le chapitre «RECOMMANDATIONS».

Pour écrire

Touches

- Avec touche «Majuscule» enfoncée:
- [D]** Saute au début de la mélodie.
 - [E]** Efface la note ou le symbole situé sous le curseur.
 - [F]** Saute à la fin de la mélodie.
 - [I]** Insère un espace libre avant le curseur.
 - [J]** Fait sonner chaque note au fur et à mesure de l'écriture avec le Joystick, en avançant ou en reculant... **[J]** frappé à nouveau sort de ce mode.
 - [↑]** Monte le curseur à la ligne supérieure.
 - [↓]** Descend le curseur à la ligne inférieure.
 - (Return) [↵]** Frappé sur la dernière note, place une double barre, pour terminer la partition.
 - [Ctrl]-[@]** Efface l'ensemble de la mélodie.

Tout en continuant à écrire avec votre Joystick, entraînez-vous plusieurs fois à manipuler ces touches. Ecrire de la musique deviendra rapidement plus agréable que de se servir d'un processeur de texte.

Pour écouter et relire votre œuvre

Touches

| | |
|---------------|---|
| | Avec touche «Majuscule» enfoncée. |
| T | Joue toute la mélodie, depuis le début. Touchez à nouveau le clavier, la musique s'interrompt aussitôt. |
| H | Joue de 5 notes avant le curseur jusqu'à 5 notes après. |
| L | Ralentit la mélodie. |
| V | Accélère la mélodie. |
| M | Montre chaque note jouée lorsque se déroule la mélodie. |
| Ctrl-C | Transforme les sons en percussions |
| Ctrl-A | Revient aux sons normaux. |

Pour composer

Touches

Que vous soyez ou non familier du solfège et de la théorie de la musique, MODERATO vous permet d'aller plus loin pour devenir le compositeur que vous rêvez d'être. Le clavier de l'Apple et quelques explications vont vous y aider.

Avec touche «Majuscule» enfoncée:

- A** Vous place en mode CHROMATIQUE où les notes se succèdent de demi tons en demi tons. Les notes «altérées» apparaissent avec leurs dièses et leurs bémols. Frappez **A** à nouveau pour sortir de ce mode.
- C** Accède au changement de clé:
Le manche du Joystick vers le haut ou vers le bas modifie la clé et replace la mélodie (ce sont les mêmes notes, mais chaque clé signale un emplacement différent, pour écrire plus haut ou plus bas sur une même portée).
- X** Modifie l'armure, avec un dièse de plus (ou un bémol de moins). La mélodie reste la même, mais elle est écrite dans un «ton» différent.
- Y** Modifie l'armure, avec un bémol de plus (ou un dièse de moins).
- .** Rend possible le point qui ajoute à une note la moitié de sa durée; ces nouvelles durées s'insèrent entre les valeurs entières.
- <** Monte l'ensemble de la mélodie d'un demi ton.
- >** Baisse l'ensemble de la mélodie d'un demi ton.
Essayez... vous comprendrez.

Espace

Gère la mesure :

— frappé sur la première note de la mélodie, introduit une première définition de mesure: 2/4.

— frappé à nouveau sur cet emplacement **Espace** parcourt les possibilités de mesures: (2/4, 3/4, 4/4, 3/8, 5/8, 6/8, 9/8).

— frappé sur une autre note, **Espace** introduit une barre de mesure en opérant une certaine vérification: si une mesure a été définie au début, il doit figurer une durée correcte depuis le début ou depuis la dernière barre de mesure.

&

Frappé sur la double barre qui suit la dernière note (fin de la partition) ajoute un «DA CAPO». Ceci a pour conséquence de faire répéter indéfiniment la mélodie ou le rythme.

Pour arrêter: frappez la barre d'espace.

1, **2**, **3**
...

Les chiffres marquent des accords simples, frappez par exemple la touche **5**: deux notes l'une en-dessous de l'autre viennent s'inscrire avant la note où était le curseur; à partir de ce point, les notes seront jouées chacune accompagnée par une autre note située 5 demi tons au-dessous; cela se perpétuera jusqu'à la fin du morceau, à moins que vous ne placiez un autre accord plus loin.

Chaque touche de la première rangée du clavier marque un accord. L'octave (12 demi tons) est obtenu avec la lettre **O**.

7

Marque l'accent tonique: la note reçoit un symbole et sera jouée plus fort que les autres. (/ frappé à nouveau annule l'accent).

Pour aller plus loin dans vos connaissances musicales, n'hésitez pas à vous procurer et à lire l'excellent (et traditionnel) THEORIE DE LA MUSIQUE de A. DANHAUSER aux Editions Henry LEMOINE.

Remarque

Spontanément, si vous n'avez pas sélectionné les altérations avec **[A]**, MODERATO COMPUTABILE écrit « dans le ton » quelque soit celui affiché à l'armure.

En outre, si vous sélectionnez les altérations, MODERATO COMPUTABILE respecte le ton en vigueur, n'affichant pas des altérations qui feraient double emploi avec les notes naturelles du ton. En d'autres termes, vous êtes et vous restez dans une gamme tempérée.

- ⇒ Marque le début d'une phrase à jouer 2 fois: si le curseur est sur la première note, la flèche à droite signale le début de la répétition avant cette note.
- ⇐ Marque la fin d'une phrase à répéter: si le curseur est sur la dernière note, la flèche à gauche signale la fin de répétition après cette note.

La carte Mockinboard

Touches

Ctrl-A

Ctrl-B

Ctrl-C

Ctrl-D

Ctrl-E

Ctrl-F

Ctrl-G

Lorsqu'elle est en place dans le slot 4 de votre Apple II frappez Ctrl-S pour l'utiliser.

En frappant de nouveau Ctrl-S le programme choisit de jouer les notes avec les moyens propres de l'Apple II.

Ces touches, lorsque la carte MOCKINGBOARD a été sélectionnée, choisissent de jouer votre mélodie avec les timbres différents; en particulier Ctrl-C fait de votre Apple II une véritable boîte à rythmes.

Frappé sans MOCKINGBOARD, transforme également votre mélodie en percussion.

Pour apprendre en jouant: les Musitests

Pour accéder aux «MUSITESTS», frappez **Ctrl-T** .

ATTENTION: Si vous êtes en train d'écrire une partition, SAUVEGARDEZ la avant de passer aux MUSITESTS.

Les MUSITESTS sont conçus pour vous aider à apprendre les notes, connaître leur nom et savoir les poser sur la portée.

MUSITESTS se présente sous forme d'un décor d'Opéra, où des personnages se montrent aux fenêtres. Ils font leurs gammes.

Frappez le clavier, la mélodie s'interrompra et votre Apple deviendra un mini-orgue où vous pourrez afficher une note avec son nom et sa durée à l'aide du Joystick et l'entendre en appuyant sur le bouton 0 (zéro).

Frappez à nouveau et vous obtiendrez un écran de menu:

A Pour apprendre, une série de tests vous sont proposés.

Test 1: Une note est jouée et son nom est écrit au-dessus de la portée; à vous de placer correctement la note sur la portée en agissant sur le manche.

Appuyez sur le bouton 0 (zéro) lorsque vous pensez avoir la bonne réponse: les personnages chantent 2 notes si la votre est fautive (la votre, puis la bonne note) et une seule si elle est correcte.

Test 2: Une note est jouée et placée sur la portée; à vous de trouver son nom en agissant sur le manche du Joystick. A chaque bonne réponse, Modérato Computable modifie la position de ses personnages et vous pose une nouvelle question.

Toutes les cinq questions, Modérato Computable change de test.

Tâtonnez et prenez votre temps: Modérato Computable est patient. Il accepte un nombre illimité de mauvaises réponses...

J En frappant **J** vous jouez avec les notes, leurs noms et leurs durées sans vous affronter à des tests.

Agissez simplement avec le manche du Joystick:

- de haut en bas pour modifier la hauteur de la note,
- de gauche à droite pour modifier sa durée.

E Vous renvoie à l'écriture de mélodies.

Recommandations

- 1 - Pour apprécier les qualités graphiques de Moderato Computabile et pour votre plaisir, utilisez un moniteur couleur ou un téléviseur équipé d'une prise PERITEL. L'APPLE II est d'ailleurs livré en standard avec un câble étudié pour la connexion directe à la prise PERITEL de votre téléviseur. Si vous possédez un APPLE IIe utilisez la carte couleur RVB étendue. Néanmoins Moderato Computabile fonctionne sans difficultés avec un écran monochrome, mais en imposant une plus grande attention visuelle. La note sélectionnée (normalement en rouge) ne se distinguera que par le mouvement du curseur.
- 2 - Quelques règles de (bon) fonctionnement:
 - a) Votre partition ne peut comporter plus de 250 notes et symboles, soit 25 lignes de portée ou 8 pages et demi environ. Lorsque cette limite de 250 notes est atteinte Moderato Computabile refuse simplement d'écrire de nouveaux symboles.
 - b) Pour sauvegarder votre partition pendant ou après un travail, assurez-vous simplement que votre lecteur contient une disquette initialisée et pressez la touche **S**. Indiquez le titre lorsque Moderato Computabile le demande, puis frappez **↵** (Return). Votre œuvre sera sauvegardée après quelques tours de disque.
Voulez-vous la reprendre? Frappez **R** suivi du titre puis **↵**: elle revient.
ATTENTION: Attendez l'arrêt complet et définitif du lecteur de disque pour être certain que votre partition est correctement enregistrée ou lue. L'opération de transfert de votre partition peut faire l'objet de 4 petits arrêts (ou plus) du lecteur, ne vous inquiétez pas: c'est normal.
 - c) Voulez-vous imprimer?
C'est encore plus simple: sachez tout d'abord que Moderato Computabile a été conçu pour travailler avec les imprimantes IMAGEWRITER ou SCRIBE de APPLE exclusivement.
Assurez-vous que votre imprimante est branchée et alimentée en papier. Frappez simultanément les touches **Ctrl** et **I** puis **↵**. L'imprimante démarre.
Frappez encore **↵** pour chaque nouvelle page de 3 portées après vous être assuré que le papier est en place.
A la fin de l'impression, pour revenir à votre partition, il vous faudra peut-être appuyer plusieurs fois sur le bouton **Select** de l'imprimante.
 - d) Si pendant la composition de vos œuvres, vous avez un trou de mémoire, frappez **Esc** et les commandes de Moderato Computabile s'afficheront.

Recommandations (suite)

- e) ATTENTION: ne pas frapper sur **Ctrl-@** vous effacerez votre partition...
- f) Si vous êtes l'heureux possesseur d'un Apple IIc, veuillez maintenir la touche **majuscule enfoncée** quand vous utiliserez le clavier.
- g) Ultime conseil: lorsque Moderato Computable n'aura plus de secret pour vous, offrez-vous une carte MOCKINGBOARD. Votre musique prendra une toute nouvelle dimension.

Moderato

COMPUTABLE

- l'instrument du musicien compositeur qui veut mettre au point une mélodie sans papier, ni crayon, ni gomme, ni piano, et en garder une trace écrite.
- l'instrument du professeur, qui veut enseigner visuellement la musique, et démontrer à la seconde des mécanismes traditionnellement délicats tels que:
 - le changement de clé
 - le changement de ton
 - la transposition
 - la mesureou faire apprécier les différences de «coloration» d'une même mélodie jouée à des hauteurs différentes.
- l'instrument du débutant, qui veut découvrir la musique sans passer par plusieurs années d'apprentissage du solfège et d'un instrument conventionnel.