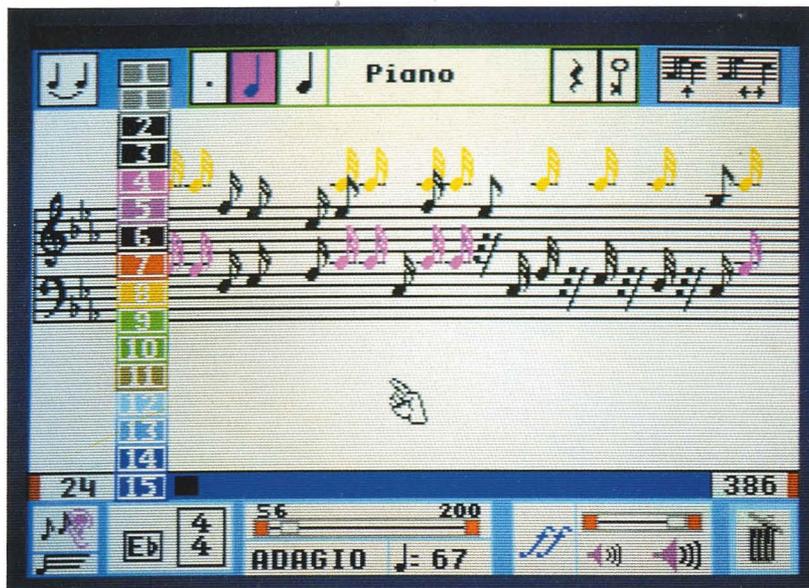


Apple® IIgs

Musique Studio



*Un outil de qualité professionnelle pour tous,
réunissant puissance et créativité grâce à sa facilité d'utilisation.
Toutes les notations musicales nécessaires,
des options sophistiquées, une reproduction sonore éclatante.
Musique Studio, un véritable partenaire musical.*



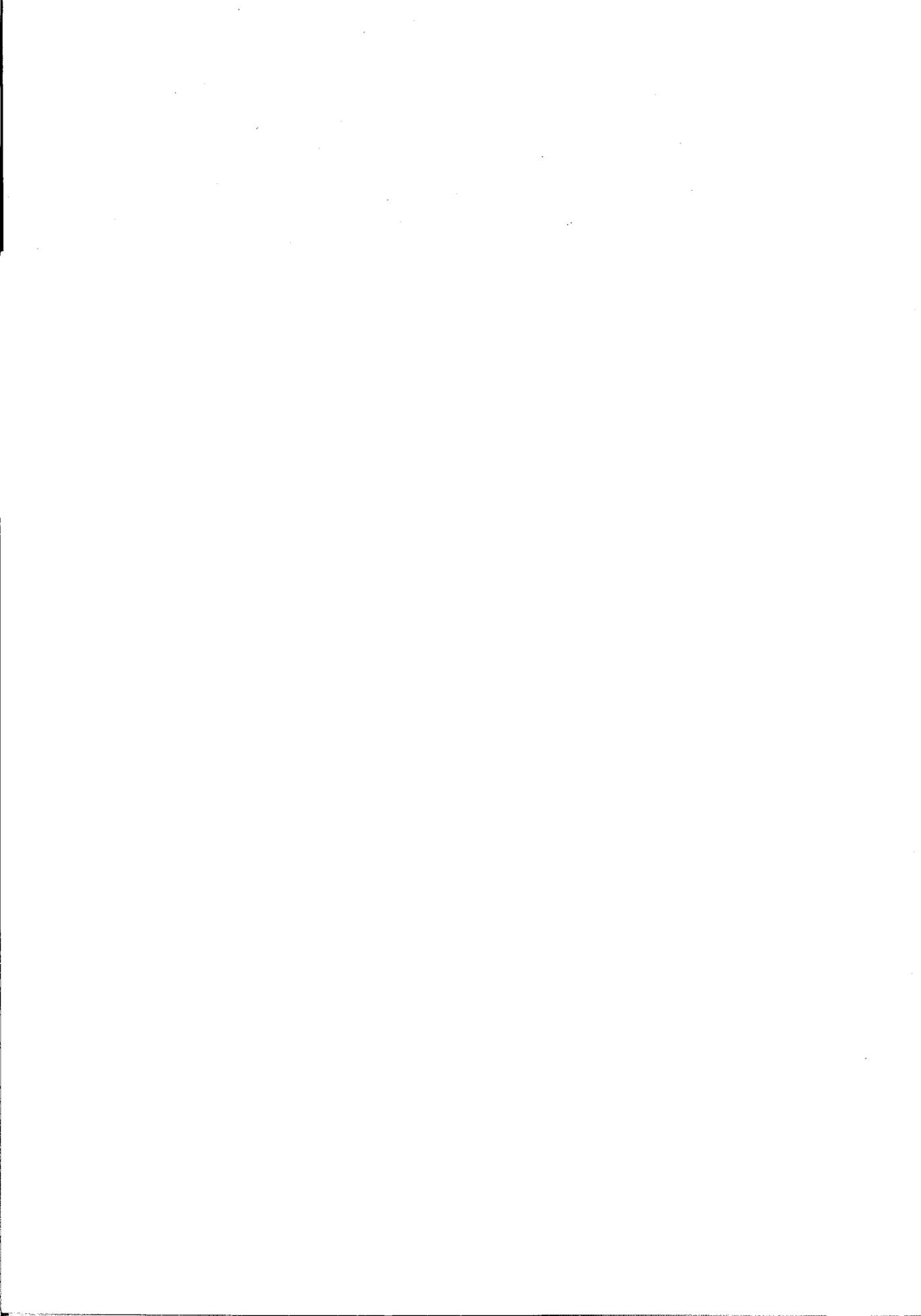


TABLE DES MATIERES

5	Avant-propos
7	Comment utiliser ce manuel
9	Introduction à Musique Studio
10	Avant de commencer
12	La mise en route
13	Le premier morceau de musique
19	La pratique de Musique Studio
22	L'écran principal de composition
25	Composer
25	Fixer les éléments d'une partition
29	Ecrire la musique
38	Ecouter, vérifier
41	Modifier
47	Composer avec la Boîte de couleurs
47	Installer la Boîte de couleurs
48	Ecrire de la musique
49	Ecouter
50	Modifier
51	Effacer
51	Revenir à l'écran principal de composition
52	Manipuler les morceaux de musique
53	Enregistrer, stocker les morceaux
55	Trouver et charger un morceau
56	Ajouter un morceau à un autre
57	Détruire un morceau
57	Imprimer
58	Quitter Musique Studio

59 **Le coin des spécialistes**

61	Accéder à d'autres jeux de timbres
62	Travailler instrument par instrument
62	Installer les pistes
64	Utiliser les pistes
65	Créer vos propres instruments
67	Preliminaires
69	Utiliser le graphe
73	Ecouter, vérifier
77	Manipuler vos sons
79	Revenir à l'écran principal de composition
80	Utiliser des instruments MIDI
81	Utiliser l'instrument MIDI
82	Installer l'écran MIDI
83	Utiliser l'écran MIDI
86	Enregistrer les paramètres MIDI
86	Revenir à l'écran principal de composition

87 **Les références de Musique Studio**

89	Les éléments d'une partition
90	Les menus
90	Le menu Fichier
97	Le menu Options
101	Les symboles
107	Les accessoires

109 **Index**

AVANT-PROPOS

Avec Musique Studio, vous avez maintenant dans les mains tout ce qu'il faut pour composer de la musique. Vous pouvez écrire, imprimer et conserver de la musique aussi bien que des textes. Vous pouvez rejouer n'importe quel morceau en utilisant divers instruments choisis dans la bibliothèque de Musique Studio. Et, si vous avez envie d'improviser, vous pouvez recourir à la boîte de couleurs spécialement conçue pour créer de la musique en «peignant» des notes colorées sur la portée.

Musique Studio vous fournit un ensemble complet d'accessoires avec lesquels travailler. Vous disposez, bien sûr, d'une large variété de notations musicales - dièses, bémols, silences, liaisons, notes pointées, triolets, etc. Vous pouvez aussi changer la tonalité d'un morceau instantanément, copier et déplacer des passages entiers, les transposer en d'autres tons, en insérer de nouveaux, essayer différents tempos. Et vous ferez tout cela en un rien de temps : le temps, exactement, d'un clic de la souris !

COMMENT UTILISER CE MANUEL

Le manuel comprend quatre parties.

«**Introduction à Musique Studio**» est une partie courte qui vous aide à installer le programme, explique quelques termes fréquemment utilisés dans le manuel, présente l'environnement de Musique Studio et vous guide dans une première exploration du programme.

«**La pratique de Musique Studio**» vous guide à travers les principales fonctions du programme. Cette partie vous apprend comment créer une œuvre, l'écouter, la modifier, comment utiliser la boîte de couleurs et manipuler vos morceaux.

«**Le coin des spécialistes**» est une partie qui s'adresse aux plus habiles (ou aux plus curieux) d'entre vous. Il vous montre comment fabriquer des sons sur mesure, selon vos goûts, et, si votre ordinateur possède l'interface optionnelle MIDI, comment brancher un ou plusieurs synthétiseurs sur votre ordinateur et leur faire jouer les airs que vous aurez composés.

«**Les références de Musique Studio**» vous présente, de manière systématique, toutes les fonctions du programme, organisées d'après la façon selon laquelle elles apparaissent à l'écran.

A la fin du manuel, vous trouverez également un index.

Avis aux aventuriers

Si vous préférez explorer Musique Studio par vous-même, n'hésitez pas. Musique Studio est un programme simple, et toutes les options fonctionnent exactement comme vous vous y attendez.

Si vous avez besoin d'informations sur la manière d'installer le programme, reportez-vous au chapitre «Introduction à Musique Studio», paragraphe «Mise en route». Une fois que vous «sentirez» Musique Studio, vous utiliserez les références pour approfondir vos connaissances.

INTRODUCTION A MUSIQUE STUDIO

Cette partie va vous permettre d'installer Musique Studio dans l'ordinateur, de faire connaissance avec l'écran principal de composition, et d'aborder, à l'aide d'un exemple, quelques-unes des fonctions les plus simples du programme, le temps de vous familiariser avec celui-ci.

SOMMAIRE

- 10 Avant de commencer
- 12 La mise en route
- 13 Le premier morceau de musique

Avant de commencer Vous pouvez commencer à travailler dès que vous avez sorti Musique Studio de son coffret, en le chargeant dans la mémoire de votre Apple IIGS.

Les accessoires nécessaires

- La disquette programme de Musique Studio.
- Une disquette formatée, pour y stocker vos compositions.
- Une imprimante, si vous désirez imprimer les morceaux de musique que vous avez écrits.

Attention : Musique Studio est un programme protégé contre la copie ; vous ne pouvez donc pas le dupliquer. Pour remplacer une disquette défectueuse, reportez-vous aux conditions de garantie.

Utiliser la souris

Vous aurez recours à la souris pour presque tout ce que vous ferez avec Musique Studio. Ce manuel utilisera trois termes pour désigner les différentes façons de l'utiliser:

Cliquer veut dire placer le pointeur sur un objet (en général, un mot, une case ou un symbole), puis appuyer et relâcher le bouton de la souris.

Presser veut dire placer le pointeur sur un objet, appuyer sur le bouton de la souris et le maintenir enfoncé.

Faire glisser veut dire placer le pointeur sur un objet, appuyer sur le bouton et le maintenir enfoncé tout en déplaçant la souris. Relâchez le bouton lorsque l'objet que vous voulez apparaît contrasté (en général, de couleur magenta).

La mise en route

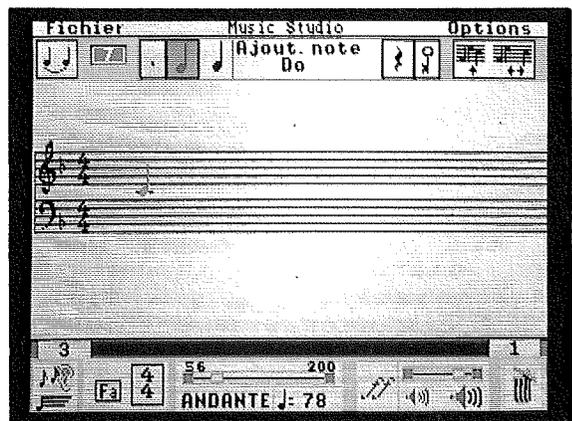
Si votre ordinateur est déjà en marche, placez la disquette programme Musique Studio dans le lecteur de disquettes, étiquette vers le haut, et relancez l'ordinateur en appuyant en même temps sur les touches **Pomme**, **Contrôle** et **Reset**.

Si votre ordinateur est à l'arrêt, mettez en marche l'écran, mais non l'ordinateur, puis placez la disquette programme de Musique Studio dans le lecteur de disquettes, étiquette vers le haut, et mettez en marche l'ordinateur.

Le titre du programme apparaît au bout de quelques instants, accompagné d'une petite musique qui est l'indicatif de Musique Studio.

Si vous appuyez sur le bouton de la souris, la musique s'arrêtera et l'écran principal de composition apparaîtra. Sinon, la musique continuera encore quelques secondes, et l'écran principal de composition apparaîtra de lui-même.

*menus,
symboles,
accessoires,
double portée,
zone de messages,
pointeur.*

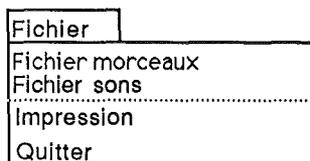


L'écran principal de composition contient un grand nombre des outils nécessaires à l'écoute et à la composition de musique : la double portée, des menus (**Fichier**, **Options**), des symboles (une note, une clé, etc.), des accessoires (un **Contrôle de volume**, un **Métronome**, etc.), une zone de messages et un pointeur (la **Main**).

Le premier morceau de musique

Vous allez maintenant installer sur cet écran un des morceaux de musique préenregistrés de Musique Studio. Puis vous l'écouteriez et vous lui ferez subir deux petites transformations. Enfin, vous quitterez le programme.

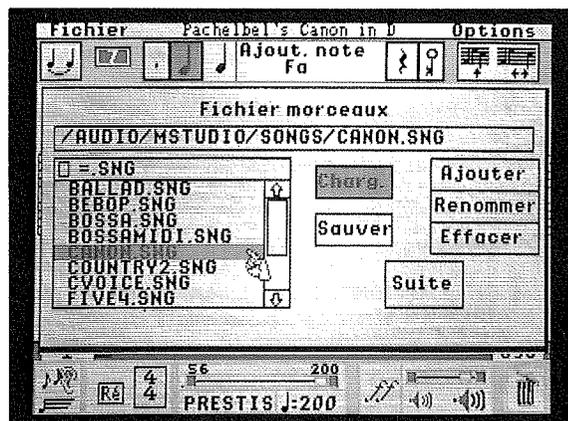
Charger un morceau de musique



- Placez le pointeur sur le mot **Fichier**, qui se trouve en haut de l'écran, à gauche. Pressez : le menu se déroule, laissant apparaître les commandes qu'il renferme.

- Faites glisser le pointeur jusqu'à la commande **Fichier morceaux** : elle se contraste.

- Relâchez le bouton de la souris. Une fenêtre s'affiche dans l'espace précédemment occupé par les portées.

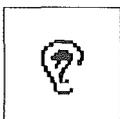


- Placez le pointeur sur la case **Charg.**, et cliquez : elle se contraste.
- Placez ensuite le pointeur sur le nom «Bossa», qui est le troisième de la liste de gauche : il se contraste. Cliquez !

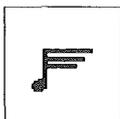
Quelques secondes plus tard, un message s'affiche sous la liste «Fichier chargé», suivi du nom du morceau.

- Placez alors le pointeur dans la case **Suite**, et cliquez. C'est la fin de la manipulation, le morceau s'installe sur la double portée.

Ecouter le morceau



- Placez le pointeur sur l'**Oreille**, qui se trouve en bas à gauche de l'écran et cliquez : Musique Studio exécute le morceau : écoutez-le jusqu'au bout.



- Maintenant, recommencez la manœuvre, mais en plaçant le pointeur sur le symbole **Note courante** (sorte de triple croche qui se trouve juste sous l'Oreille) : le programme va exécuter le morceau, mais cette fois en faisant défiler la partition en même temps qu'il la joue.

Pour arrêter l'exécution du morceau :

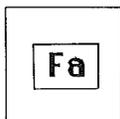
- que vous ayez lancé la musique par l'**Oreille** ou par la **Note courante**, vous pouvez l'interrompre en cliquant.

Pour faire repartir la musique, deux méthodes :

- . Sélectionnez à nouveau l'**Oreille**, et la musique repartira au début du morceau.
- . Sélectionnez à nouveau la **Note Courante**, et la musique repartira à l'endroit où elle a été interrompue.

Changer la tonalité du morceau

(Ne craignez rien, il est enregistré sur la disquette.)



- Placez le pointeur sur le symbole de tonalité qui se trouve en bas de l'écran, juste à côté de l'Oreille, et qui affiche pour l'instant *fa* (le morceau est en *fa* majeur, avec un bémol à la clé).
- Pressez : le symbole se contraste et laisse apparaître les différentes armatures qu'il abrite.
- Faites glisser le pointeur sur *la* et relâchez le bouton de la souris.

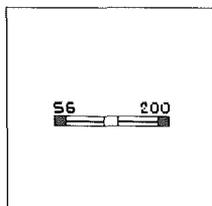
Remarquez que deux choses se sont modifiées : le symbole de tonalité affiche à présent *la*, et trois dièses sont venus s'installer sur les portées.

Pour écouter cette nouvelle version, utilisez l'Oreille ou la Note courante en cliquant dessus.

Pour revenir à la tonalité initiale, refaites la manœuvre en sélectionnant cette fois *fa*. Vous pouvez également essayer le morceau avec d'autres tonalités.

Changer la vitesse d'exécution

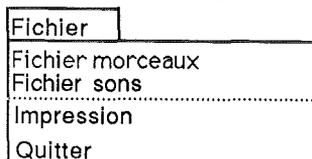
Vous devez, pour cela, repérer le **Métronome**, barre horizontale surmontée de deux nombres (56 et 200) qui se trouve au centre, en bas de l'écran. Elle affiche pour l'instant **ANDANTE**, ce qui veut dire que le morceau est exécuté à raison de 78 noires par minute.



- Placez le pointeur sur le curseur du **Métronome** (petit carré blanc logé dans la barre), et faites-le glisser vers la gauche, jusqu'à ce qu'apparaisse le mot **ALLEGRO** (136 noires par minute).
- Ecoutez à présent le morceau en utilisant **L'Oreille** ou la **Note courante**. Entendez-vous la différence ?

Vous pouvez revenir au tempo initial ou, au contraire, essayer d'autres tempos.

Quitter le programme



Cette première partie est bientôt terminée : vous avez déjà appris beaucoup de fonctions. Vous allez à présent quitter le programme.

- Placez le pointeur sur le menu **Fichier**.
- Sélectionnez la commande **Quitter** en faisant glisser le pointeur dessus puis en relâchant le bouton de la souris : un message apparaît : «Attention, tout travail non enregistré sur la disquette sera perdu.»
- Cliquez sur **OK**.

LA PRATIQUE DE MUSIQUE STUDIO

Cette partie couvre toutes les fonctions de Musique Studio qui permettent de composer un morceau de musique, de l'écouter, de le modifier, de le conserver. Seules certaines fonctions très avancées qui vont bien au-delà de la composition proprement dite n'y figurent pas.

SOMMAIRE

22	L'écran principal de composition
22	L'écran principal
23	Les menus
23	Les symboles
23	Les accessoires
24	La double portée
24	La zone de messages
24	Le pointeur
25	Composer
25	Fixer les éléments d'une partition
26	Choisir la tonalité
26	Choisir le rythme
27	Choisir le tempo
28	Choisir le ou les instruments
29	Ecrire la musique
29	Les notes
31	Les notes pointées, accentuées et les triolets
33	Les altérations
33	Les liaisons et les barres de mesure
35	Les silences
36	Les paroles
37	Effacer la musique

38	Ecouter, vérifier
38	Ecouter le morceau
39	Ecouter un passage
39	Régler le volume sonore et la vitesse d'un morceau
40	Des options plus complexes
41	Modifier
41	Sélectionner un passage
41	Changer la tonalité, le rythme, le tempo, le volume
42	Faire de la place sur la portée
42	Copier
42	Déplacer
43	Changer un instrument
43	Changer les valeurs (notes et silences)
44	Transposer
45	Répéter
47	Composer avec la Boîte de couleurs
47	Installer la Boîte de couleurs
48	Ecrire la musique
48	Choisir l'instrument
48	Choisir la valeur des notes
49	Installer les notes sur les portées
49	Ecouter
50	Modifier
50	Changer d'instrument
50	Autres modifications
51	Effacer
51	Revenir à l'écran principal de composition

52 Manipuler les morceaux

- 53 Enregistrer, stocker des morceaux
- 53 Enregistrer avec un seul lecteur de disquettes
- 54 Enregistrer avec deux lecteurs de disquettes
- 55 Trouver et charger un morceau
- 55 Charger un morceau du dossier pré-sélectionné
- 55 Charger un morceau d'un autre dossier
- 56 Charger un morceau d'une autre disquette
- 56 Ajouter un morceau à un autre
- 57 Détruire un morceau
- 57 Imprimer

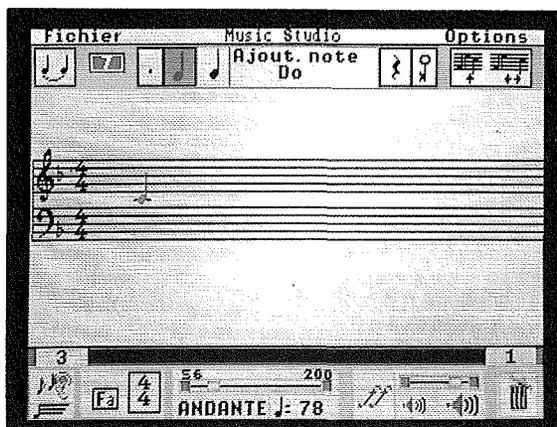
58 Quitter Musique Studio

L'écran principal de composition

Cette section a pour but de vous présenter en détail l'environnement dans lequel vous allez travailler, de manière à vous sentir «chez vous» lorsque vous commencerez à composer (section suivante).

L'écran principal

C'est l'écran que vous apercevez lorsque vous avez installé le programme et lorsque le générique d'ouverture s'est arrêté. Il contient la plupart des outils nécessaires à la composition, et c'est là que vous allez passer le plus clair de votre temps.



Les menus

Vous disposez de deux menus, dont les noms s'affichent en haut de votre écran : **Fichier** et **Options**. Ces menus abritent diverses commandes, qu'ils «déroulent» lorsqu'on place le pointeur dessus et qu'on maintient appuyé le bouton de la souris.

Les symboles

Vous disposez de nombreux symboles qui entourent l'écran et permettent d'accéder aux outils nécessaires à la composition : dans la partie haute de l'écran se trouvent la **liaison**, la **Palette d'instruments**, le **point**, la **note**, le **silence**, la **clé**, les **passages** ; dans la partie basse, la **tonalité** et le **rythme**. Lorsqu'on les sélectionne, ils apparaissent contrastés et se «déroulent», eux aussi, de façon à laisser voir les articles qu'ils abritent.

Vous pouvez ne pas connaître tous ces noms, ni savoir à quoi ils servent. Ne craignez rien, leur fonction et leur utilisation vous seront expliquées plus tard.

Les accessoires

Vous disposez de six accessoires, qui se situent tous dans la partie basse de l'écran : l'**Oreille**, la **Note courante**, la **Bande de défilement**, le **Métronome**, le **Contrôle de volume** et la **Corbeille**. Ces accessoires ne se déroulent pas : ils sont immédiatement accessibles.

La double portée

Ce sont les deux groupes de cinq lignes parallèles (portées) que vous voyez au milieu de l'écran principal de composition. Une est en clé de *sol*, l'autre est en clé de *fa* : ces deux clés vous permettent de couvrir cinq octaves. C'est sur ces lignes que viennent se placer les notes des airs déjà composés lorsque vous les chargez ; c'est là également que vous placez les notes, les silences, les barres de mesure et les autres notations musicales des airs que vous composez.

La zone de messages

Elle est située en haut de l'écran, au centre de celui-ci. Elle vous donne constamment plusieurs renseignements :

- à gauche : elle affiche celui des deux symboles dominants (note ou silence) qui est activé, ainsi que la valeur qui a été sélectionnée ;
- à droite : elle indique à quoi servent les symboles, lorsque vous placez le pointeur dessus et que vous pressez. C'est là aussi que s'affiche le nom des notes que vous jouez lorsque le symbole **note** est activé.

Le pointeur

Il se déplace avec la souris. Vous remarquerez qu'il change de forme selon les endroits de l'écran où il est positionné.

Composer

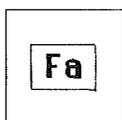
Cette section va vous montrer comment composer un air de musique avec Musique Studio. Vous allez tout d'abord fixer les éléments d'une partition (la tonalité, la mesure, le tempo...), puis vous passerez à l'écriture proprement dite (les notes, les silences...). Vous serez ensuite amené à écouter votre œuvre, à vérifier si elle vous plaît telle qu'elle est. Enfin viendra le moment des modifications et des essais divers.

Fixer les éléments d'une partition

Un air de musique n'est pas seulement composé de notes : avant d'écrire la musique proprement dite, il faut toujours fixer un certain nombre de paramètres qui décideront de l'allure générale du morceau (tonalité, vitesse, timbre...). Musique Studio a pré-sélectionné un certain nombre de ces paramètres (*la* majeur, piano...), vous permettant ainsi de passer directement à l'écriture si vous le désirez. Vous aurez de toute façon la possibilité de fixer ces paramètres à tout moment de la composition (ou de les changer s'ils ne vous conviennent plus). Nous vous conseillons cependant de procéder par ordre.

Choisir la tonalité

Lorsque vous installez Musique Studio, c'est la tonalité de *fa* (un bémol à la clé) qui est pré-sélectionnée. Si vous voulez composer dans une autre tonalité, vous devez d'abord la sélectionner.

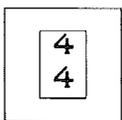


Choisir la tonalité d'un morceau, c'est choisir la hauteur moyenne de la partition. Par exemple, si un air composé en *sol* est trop haut pour qu'une chanteuse puisse le chanter, il faudra le transposer en *fa* ou même en *mi*.

- Placez le pointeur sur le symbole de tonalité et pressez le bouton de la souris pour que le menu se déroule.
- Faites glisser le pointeur sur la liste de tonalité (*do, sol...*) et relâchez le bouton de la souris lorsque vous avez atteint la tonalité désirée. Le menu disparaît, et l'armature (les dièses ou les bémols) correspondant à la tonalité choisie vient se placer sur les portées. Le symbole affiche alors la tonalité sélectionnée.

Choisir le rythme

Lorsque vous installez Musique Studio, c'est le rythme 4/4 qui est présélectionné. Si vous voulez composer avec un autre rythme, vous devez d'abord en sélectionner un autre.



Le premier chiffre représente le nombre de temps que comprendra la mesure, le deuxième représente la valeur de chaque temps. Par exemple, 4/4 veut dire que c'est une mesure à quatre temps, et que chaque temps a la valeur d'une noire)

- Placez le pointeur sur le symbole des rythmes et pressez le bouton de la souris pour que le menu se déroule.
- Faites glisser le pointeur sur la liste des rythmes (4/4, 2/3...) et relâchez le bouton de la souris lorsque vous avez atteint le rythme désiré.

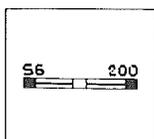
Le menu disparaît, et le rythme choisi vient se placer sur les portées. Le symbole affiche alors le rythme sélectionné.

Pour effacer des portées toute indication de rythme :

- placez le pointeur sur le symbole de rythme et cliquez.

Remarque : le rythme est ici une indication purement formelle. Musique Studio ne battra pas la mesure et vous pourrez changer un morceau de rythme sans que son exécution en soit modifiée.

Choisir le tempo



Lorsque vous installez Musique Studio, c'est le tempo **ANDANTE** (78 noires par minute) qui est présélectionné. Si vous voulez composer dans un autre tempo, vous devez d'abord le choisir.

- Placez le pointeur dans le curseur (petit carré blanc) du **Métronome** et faites-le glisser vers la droite ou vers la gauche jusqu'à ce que le tempo désiré s'affiche. Vous avez deux indications pour vous repérer dans les tempos : un mot (**ALLEGRO, ANDANTE...**) plus un chiffre, qui correspond au nombre de noires par minute. Plus on va vers la gauche, plus le tempo sera lent. Inversement, plus on déplace le curseur vers la droite, plus le tempo sera rapide.

Choisir le ou les instruments Lorsque vous installez Musique Studio, c'est l'instrument numéro 1 (gris) qui est pré-sélectionné. Si vous désirez utiliser un autre instrument, vous devez d'abord le sélectionner.



- Placez le pointeur sur la **Palette d'instruments** et pressez le bouton de la souris. Maintenez-le appuyé pour que le menu se déroule : la liste des timbres disponibles apparaît, classés par couleurs et par numéros.
- Faites glisser le pointeur sur la **Palette**. La zone de messages vous explique à quoi correspond chaque couleur.
- Sélectionnez un instrument. Le menu disparaît, et la **Palette** affiche alors la couleur et le numéro de l'instrument sélectionné. Toutes les notes que vous allez inscrire sur les portées seront de cette même couleur et auront le timbre de l'instrument choisi.

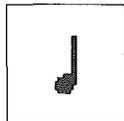
Remarque 1 : vous pouvez utiliser plusieurs instruments dans votre composition ; il vous suffit d'en sélectionner un autre avant d'écrire les notes que vous désirez voir être jouées par un autre instrument.

Remarque 2 : la **Palette** contient quinze instruments d'un certain type (sons classiques). Si vous voulez accéder à d'autres types d'instruments (jazz, rock...), vous pourrez le faire. Cette manœuvre sera expliquée dans le chapitre «Le coin des spécialistes».

Écrire la musique

Vous allez maintenant passer à la phase d'écriture proprement dite et composer l'œuvre dont vous venez de fixer l'allure générale. Vous allez apprendre à placer des notes et d'autres notations musicales sur les portées. Vous apprendrez aussi à les effacer si elles ne vous plaisent pas, mais vous n'aborderez les modifications systématiques que dans la section suivante.

Les notes



Vous allez devoir ici choisir la valeur (la durée) des notes. Toutes les notes que vous allez placer sur les portées auront le timbre de l'instrument sélectionné dans la **Palette d'instruments**. Pour changer d'instrument, reportez-vous à la dernière partie de la section précédente.

- Placez le pointeur sur le symbole **Note** et pressez le bouton de la souris. Maintenez-le appuyé pour que le menu se déroule : la liste des notes disponibles apparaît, de la ronde à la triple croche (une ronde vaut deux blanches, quatre noires, huit croches, etc.).
- Sélectionnez une valeur. Le menu disparaît, et la valeur sélectionnée s'affiche.
- Placez le pointeur (à présent, une note) sur la portée, à l'endroit où vous désirez voir figurer la note, et cliquez. Une note de la valeur sélectionnée s'installe.

Vous pouvez continuer à placer des notes sur la portée de la même manière. Si vous voulez écrire un accord, placez une ou des notes au-dessus ou au-dessous de la note déjà placée. Vous remarquerez que lorsque vous déplacez le pointeur vers la droite ou la gauche, il «saute» d'un espace (une «colonne») à l'autre de façon à rendre plus facile le positionnement des notes sur la portée.

Pour effacer une note :

- sélectionnez le symbole **Note** (s'il ne l'est plus), placez le pointeur sur la note à effacer et cliquez.

Pour avancer ou, au contraire, revenir en arrière dans la partition :

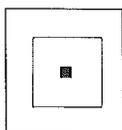
- Placez le pointeur à l'extrême gauche ou à l'extrême droite de l'écran : des flèches bleues apparaissent de chaque côté de l'écran.
- Cliquez dans cette zone, et la partition se déplace d'une colonne dans le sens indiqué par les flèches. Elle défile de manière continue si vous maintenez appuyé le bouton de la souris.

Remarque : lorsque vous déplacez le pointeur sur la portée, il «chante» les notes, tandis que la zone de messages donne leur nom. Si le «bruit» du pointeur vous gêne, vous pouvez «couper le son» (ce qui ne vous empêchera pas d'écouter le morceau) en sélectionnant la commande **Couper le son** du menu **Options**.

Les notes pointées, les notes accentuées et les triolets

Lorsque vous installez Musique Studio, c'est le point qui est affiché. Il n'est pas sélectionné, puisque la note repère, dans la zone de messages, n'est pas pointée. Ce symbole en abrite deux autres : les accents et les triolets.

Les notes pointées



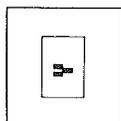
Pointer une note revient à la prolonger de la moitié de sa valeur. Par exemple, une noire pointée vaut une noire plus une croche.

- Sélectionnez le symbole **Note**.
- Placez le pointeur sur le symbole **Point** et pressez le bouton de la souris. Maintenez-le appuyé pour que le menu se déroule : trois symboles apparaissent. Sélectionnez le point. Le menu disparaît, le point est affiché et la note repère de la zone de message affiche une note pointée.
- Placez le pointeur (à présent, une note pointée) où vous le désirez sur la portée et cliquez.

Pour désélectionner le point :

- sélectionnez le symbole **Point** (s'il ne l'est plus) et cliquez dedans. La note repère de la zone de message indique que la note sélectionnée n'est plus pointée.

Les notes accentuées



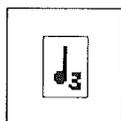
Les notes accentuées seront jouées plus fort que les autres. Veillez à ne pas mettre le contrôle de volume au maximum si vous voulez entendre nettement la différence.

- Sélectionnez le symbole **Note**.
- Placez le pointeur sur le symbole **Point** et pressez pour que le menu se déroule. Sélectionnez l'accent.
Le menu disparaît, l'accent est affiché et la note repère de la zone de messages affiche une note sous laquelle figure le symbole.
- Placez le pointeur (à présent, une note accentuée) où vous le désirez sur la portée et cliquez.

Pour désélectionner l'accent :

- sélectionnez le symbole **Accent** (s'il ne l'est plus) et cliquez dedans.

Les triolets



Les triolets sont des groupes de trois notes d'égale valeur qui se jouent dans le temps de deux. Par exemple, un triole de doubles croches vaut deux doubles croches.

- Sélectionnez le symbole **Note**.
- Placez le pointeur sur le symbole **Triole** et pressez pour que le menu se déroule. Sélectionnez le triole.
Le menu disparaît, le symbole du triole est affiché.
- Placez le pointeur (à présent, une note suivie d'un 3) où vous le désirez sur la portée et cliquez.

Pour désélectionner le triole :

- sélectionnez le symbole **Triole** (s'il ne l'est plus) et cliquez dedans.

Les altérations



Les altérations sont au nombre de trois : le dièse, qui élève la note d'un demi-ton ; le bémol, qui la baisse d'autant et le bécarre, qui remet une note dans son état naturel. Ces altérations étant accidentelles et n'ayant pas d'effet sur l'ensemble du morceau, la zone de messages affichera : «Rester dans la tonalité sélectionnée».

- Placez le pointeur sur le symbole Clé et pressez pour que le menu se déroule : les trois altérations apparaissent. Sélectionnez-en une. Le menu disparaît, et c'est l'altération choisie qui est affichée.
- Placez le pointeur (à présent, une note altérée) où vous le désirez sur la portée et cliquez.

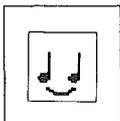
Pour désélectionner une altération :

- sélectionnez la clé elle-même.

Les liaisons et les barres de mesure

Lorsque vous installez Musique Studio, c'est la liaison qui est affichée. Elle n'est pas sélectionnée, puisqu'elle n'apparaît pas contrastée. Ce symbole abrite un autre symbole : la barre de mesure.

Les liaisons



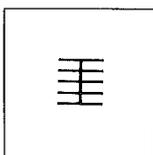
Lorsque deux ou plusieurs notes sont liées, seule la première sera jouée, les autres ne faisant que prolonger sa durée. Seules deux notes ayant la même hauteur peuvent être liées.

- Installez d'abord les notes que vous voulez lier.
- Placez le pointeur sur le symbole **Liaison** et pressez pour que le menu se déroule. Sélectionnez la liaison.
- Placez le pointeur (à présent un lien rouge) au bas de la première note et cliquez. Placez ensuite le pointeur sur la deuxième note et cliquez. Les deux notes sont à présent reliées par un lien rouge.

Pour effacer une liaison :

- sélectionnez le symbole **Liaison** (s'il ne l'est plus), puis placez le pointeur sur la liaison à effacer et cliquez, d'abord à l'une des extrémités du lien, ensuite à l'autre.

Les barres de mesure



Les barres de mesure servent à visualiser les mesures, c'est-à-dire les unités de rythme. On place entre deux barres de mesure les notes (et les silences) dont la valeur additionnée équivaut au rythme initialement choisi. Par exemple, la mesure d'un morceau dont le rythme est 4/4 comprend l'équivalent de quatre noires.

- Placez le pointeur sur le symbole **Liaison** et pressez pour que le menu se déroule. Sélectionnez la barre de mesure.
- Placez le pointeur (à présent une barre noire) où vous le désirez sur la portée et cliquez.

Pour effacer une barre de mesure :

- sélectionnez le symbole **Barre de mesure** (s'il ne l'est pas), puis placez le pointeur sur la barre de mesure à effacer et cliquez.

Remarque : les barres de mesure sont ici une indication purement formelle. Musique Studio ne vous signalera pas qu'une mesure est fausse.

Les silences



Les silences servent à indiquer qu'aucune note ne doit être jouée. Par exemple, si dans une mesure à 3/4 (trois temps, chaque temps valant une noire), vous ne désirez écrire que deux noires, il vous faudra mettre sur le troisième temps un silence de la valeur d'une noire (un soupir).

- Placez le pointeur sur le symbole **Silence** et pressez pour que le menu se déroule : la liste des silences apparaît, de la pause au huitième de soupir.
- Sélectionnez une valeur. Le menu disparaît, et c'est le silence de la valeur choisie qui est affiché.
- Placez le pointeur (à présent, un soupir) où vous le désirez sur la portée, et cliquez.

Pour effacer un silence :

- sélectionnez le symbole **Silence** s'il ne l'est pas, puis placez le pointeur sur le silence à effacer et cliquez.

Les paroles

Si votre composition n'est pas seulement instrumentale, vous pouvez y ajouter jusqu'à trois lignes de texte (trois voix). Ces textes ne seront pas «chantés» par l'ordinateur, mais ils seront imprimés.

- Placez le pointeur sur le menu **Options** et pressez le bouton de la souris. Maintenez-le appuyé pour que le menu se déroule. Sélectionnez «Ajouter des paroles». Le menu disparaît, et trois chiffres apparaissent, l'un sous l'autre, dans l'espace blanc situé au-dessous de la double portée.
- Placez le pointeur sur la première ligne, juste à côté du 1, et cliquez. Un carré magenta apparaît (curseur). Utilisez la flèche droite de votre clavier pour déplacer le curseur vers la droite afin de le positionner sous la note à partir de laquelle vous voulez commencer votre texte.
- Tapez votre texte comme un texte ordinaire, en laissant des espaces blancs, si besoin est, grâce à la flèche droite. Si vous faites des erreurs, utilisez la flèche gauche pour revenir sur les caractères erronés et retapez dessus. Lorsque vous atteindrez le bord droit de l'écran, la partition se déplacera d'elle-même vers la droite pour vous permettre de continuer à écrire.
- Lorsque vous avez terminé de taper votre texte, pressez la touche **Retour**. Pour remplir les deux autres lignes, vous pouvez soit recommencer la manœuvre en plaçant le pointeur sur 2, puis sur 3, soit vous servir des flèches haut et bas de votre clavier avant de presser la touche **Retour**.
Pour effacer des paroles :
- sélectionnez **Effacer les paroles** du menu **Options**. Les textes ainsi que les chiffres disparaissent.

Effacer la musique

Vous pouvez effacer la musique qui est sur les portées. S'il s'agit d'un morceau pré-programmé, ne craignez rien car il est enregistré sur la disquette. S'il s'agit d'une création originale, vous la perdrez définitivement, à moins de l'avoir préalablement enregistrée (voir ci-dessous, page 53).



- Placez le pointeur sur la **Corbeille** et cliquez. Elle se contraste et la zone de messages affiche :

«Effacer le morceau».

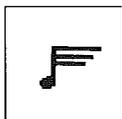
Si vous changez d'avis, déplacez le pointeur hors de la corbeille : le message s'efface. Si vous êtes décidé à effectuer la manœuvre, cliquez une deuxième fois dans la corbeille : la musique disparaît de l'écran.

Musique Studio vous laisse la possibilité de faire réapparaître le morceau de musique effacé si vous changez d'avis après avoir cliqué deux fois : avant d'effectuer toute autre manipulation, cliquez à nouveau deux fois dans la corbeille.

Ecouter-vérifier

Ecouter le morceau

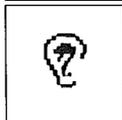
Deux accessoires peuvent vous permettre d'écouter le morceau installé sur la portée: l'**Oreille** et la **Note courante**. L'**Oreille** fait démarrer la musique au début du morceau, quelle que soit la portion affichée sur les portées. La **Note courante** fait démarrer la musique à la première note affichée sur les portées et fait défiler la partition au fur et à mesure de l'exécution.



- Placez le pointeur sur l'**Oreille** ou la **Note courante** et cliquez.

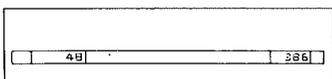
Pour arrêter l'exécution du morceau :

- cliquez une nouvelle fois.



Pour vous déplacer dans la partition : vous savez que vous pouvez utiliser les flèches bleues en plaçant le pointeur à l'extrême gauche ou à l'extrême droite de l'écran et en cliquant (ou en pressant de manière continue) dans cette zone.

Si la partition est longue, vous avez un autre moyen, plus rapide, de vous déplacer : la **bande de défilement**.



- Placez le pointeur dans le curseur (carré noir) de la bande de défilement et faites-le glisser vers la gauche ou la droite. Le chiffre de gauche indique le nombre de colonnes déjà parcourues par le curseur (c'est-à-dire la position exacte au sein du morceau) tandis que le chiffre de droite indique le nombre total de colonnes que comprend le morceau.

Si vous relâchez le bouton de la souris, ou si vous le maintenez appuyé plus d'une seconde au même endroit, le passage de la partition correspondant à la place du curseur s'installe sur la portée.

Pour ramener le morceau à son début ou à sa fin, placez le pointeur dans les cases rouges situées à l'extrême gauche ou à l'extrême droite de la bande de défilement et cliquez.

Ecouter un passage

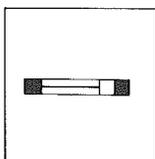
Vous avez deux solutions :

Vous pouvez repérer, dans la bande de défilement, le numéro de la colonne où commence le passage qui vous intéresse et déplacer le curseur de façon à le positionner sur ce passage, puis utiliser la **Note courante**.

Vous pouvez aussi délimiter un passage (reportez-vous à la section **Modifier** de ce chapitre) et utiliser ensuite l'**Oreille** ou la **Note courante**.

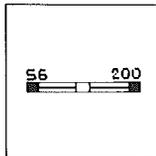
Régler le volume sonore et la vitesse du morceau

Deux accessoires vous permettent de modifier le volume et la vitesse du morceau installé sur les portées :



Pour régler le volume, on utilise le **Contrôle de volume** :

- Placez le pointeur dans le curseur et faites-le glisser vers la droite ou la gauche : le programme affiche les différents volumes qui sont à votre disposition, de *pp* (pianissimo) à *ff* (fortissimo).



Pour régler la vitesse d'exécution du morceau, on utilise le **Métronome** :

Vous l'avez sans doute déjà manipulé au moment où vous avez fixé les éléments de la partition ; il est également réglable en déplaçant le curseur vers la droite ou la gauche. Il affiche les différents tempos à votre disposition.

Des options plus complexes

Musique Studio vous permet d'effectuer tout un «travail sur le son» que l'utilisateur moyen n'abordera en général que dans un deuxième temps et qui n'est pas traité ici.

Reportez-vous à la partie «Le coin des spécialistes» pour les fonctions suivantes :

- **Accéder à d'autres jeux de timbres;**
- **Travailler instrument par instrument;**
- **Créer vos propres instruments;**
- **Utiliser des instruments MIDI.**

Modifier

Vous pouvez modifier un morceau entier ou des passages d'un morceau. Si vous travaillez sur des passages, vous devrez tout d'abord délimiter le passage à l'aide de marqueurs. Si vous travaillez sur le morceau tout entier, vous n'aurez pas besoin de délimiter de passages.

Sélectionner un passage

Vous allez pour ce faire utiliser un accessoire invisible : les carrés magenta.

- Placez le pointeur en haut ou en bas de la zone blanche qui entoure la double portée : des carrés magenta apparaissent.
- Cliquez dans cette zone, à l'une des extrémités du passage que vous désirez sélectionner : une barre verticale s'installe sur toute la hauteur des portées.
- Cliquez à l'autre extrémité du passage : le passage délimité apparaît contrasté. Vous pouvez travailler dessus.

Pour effacer les marqueurs,

- faites réapparaître les carrés magenta et cliquez. Le passage qui apparaissait contrasté redevient normal.

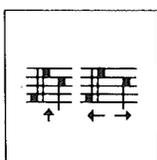
Changer la tonalité, le rythme, le tempo, le volume

Il vous suffit de sélectionner les accessoires ou les symboles qui commandent ces fonctions.

Attention : ces paramètres étant fondamentaux, vous ne pouvez les modifier que pour l'intégralité du morceau.

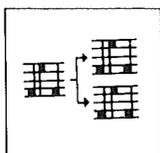
Faire de la place sur la portée

Vous pouvez, grâce à ce symbole, insérer des colonnes blanches dans votre partition.



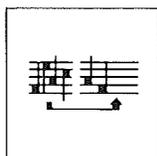
- Délimitez un passage égal au nombre de colonnes blanches que vous voulez insérer. Dans le symbole des **Passages**, sélectionnez le symbole **Insérer**.
- Placez le pointeur dans le passage délimité et cliquez. Les colonnes blanches viennent s'insérer à gauche du passage.

Copier



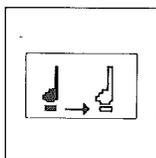
- Délimitez le passage que vous voulez copier.
- Déroulez le symbole **Passages** et sélectionnez le symbole **Copier**. Placez le pointeur à l'endroit où vous désirez insérer une copie du passage et cliquez. Le passage copié vient se placer à cet endroit. Vous pouvez répéter cette dernière opération autant de fois que vous le désirez.

Déplacer



- Délimitez le passage que vous voulez déplacer.
- Déroulez le symbole **Passages** et sélectionnez le symbole **Déplacer**.
- Placez le pointeur à l'endroit où vous désirez insérer le passage délimité et cliquez. Il vient s'insérer à cette place.

Changer un instrument



- Délimitez le passage dans lequel vous voulez introduire la modification ; ne délimitez rien si vous désirez modifier le morceau tout entier.
- Choisissez un nouvel instrument dans la **Palette**.
- Déroulez le symbole **Passages** et sélectionnez le symbole **Changer d'instrument**.
- Placez le pointeur sur une des notes de la couleur de l'instrument que vous désirez changer et cliquez. Toutes les notes assignées à l'ancien instrument prendront la couleur du nouveau.

Si vous essayez de modifier le morceau entier, le programme vous demandera de confirmer votre volonté en affichant le message :

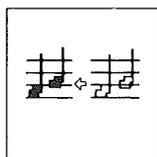
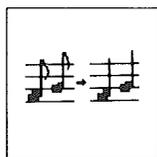
«Modifier tout le morceau?»

Appuyez sur **O** (oui) pour effectuer la modification, ou pressez n'importe quelle touche pour annuler l'ordre.

Changer les valeurs (notes et silences)

Vous pouvez diviser ou multiplier par deux les valeurs de silences ou de notes qui ont été choisies pour écrire une partition ou un passage. Par exemple, toutes les noires deviendront des blanches, ou, inversement, des croches. Deux symboles commandent cette fonction.

- Délimitez le passage dans lequel vous voulez introduire la modification ; ne délimitez rien si vous désirez modifier le morceau tout entier.



- Déroulez le symbole **Passages** et sélectionnez le symbole **Ralentir**, ou **Accélérer**.
- Placez le pointeur dans le passage ou le morceau que vous désirez modifier et cliquez. Toutes les notes changent de valeur. Chaque clic supplémentaire de la souris augmentera ou diminuera la valeur des notes de la même manière.

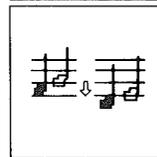
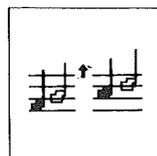
Si vous essayez de modifier le morceau entier, le programme vous demandera de confirmer votre volonté en affichant le message :

«Modifier tout le morceau?»

Appuyez sur **O** (oui) pour effectuer la modification, ou pressez n'importe quelle touche pour annuler l'ordre.

Transposer

Vous pouvez déplacer d'un ton (élever à la note supérieure ou baisser à la note inférieure) toutes les notes d'un passage ou d'un morceau. Par exemple, tous les *do* deviendront des *ré*, ou inversement, des *si*. Deux symboles commandent cette fonction.



- Délimitez le passage dans lequel vous voulez introduire la modification ; ne délimitez rien si vous désirez modifier le morceau tout entier.
- Déroulez le symbole **Passages** et sélectionnez le symbole **Monter d'un ton** ou **Descendre d'un ton**.

- Placez le pointeur dans le passage ou le morceau que vous désirez modifier et cliquez. Toutes les notes changent de place. Chaque clic supplémentaire de la souris fera monter ou descendre les notes de la même manière.

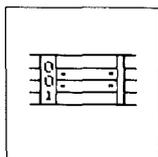
Si vous essayez de modifier le morceau entier, le programme vous demandera de confirmer votre volonté en affichant le message :

«Modifier tout le morceau?»

Appuyez sur **O** (oui) pour effectuer la modification, ou pressez n'importe quelle touche pour annuler l'ordre.

Répéter

Vous pouvez indiquer qu'un passage ou qu'un morceau doit être rejoué sans avoir à le réécrire ni à le recopier, en installant des barres de reprise.



- Délimitez le passage que vous désirez répéter ; ne délimitez rien si vous désirez modifier le morceau tout entier.
- Déroulez le symbole **Passages** et sélectionnez le symbole **Reprise**.
- Placez le pointeur dans le passage délimité et cliquez. Une barre de reprise apparaît, avec sur sa gauche un nombre à trois chiffres (pour le nombre des répétitions voulues). Pour fixer le nombre de répétitions, déplacez la souris de bas en haut jusqu'à obtention du chiffre désiré, puis cliquez.

*Si vous voulez répéter un morceau entier, après avoir sélectionné le symbole **Reprise**, placez le pointeur au début du morceau et cliquez. Les chiffres se placeront au début du morceau, et la barre de reprise à la fin.*

*Pour enlever des barres de reprise, délimitez le passage exact occupé par le nombre à trois chiffres, puis cliquez deux fois dans la corbeille. Faites ensuite la même manœuvre pour la barre de reprise elle-même. Vous pouvez aussi resélectionner le passage en question, puis le symbole **Reprise**, et ramener le nombre de répétition à 001. Cette dernière manœuvre empêchera que le passage ou le morceau ne soit répété, mais ne fera pas disparaître la barre de reprise et son nombre.*

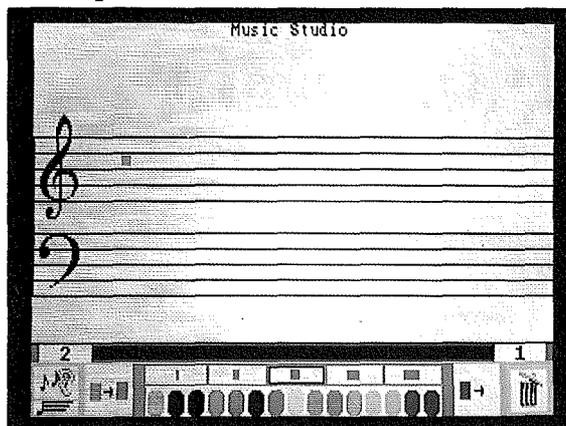
Composer avec la Boîte de couleurs

La **Boîte de couleurs** est une méthode de composition libre. Au lieu d'utiliser les notations musicales traditionnelles, vous pouvez «peindre» sur les portées des rectangles de tailles et de couleurs différentes, les tailles représentant les valeurs de notes et les couleurs les instruments. Vous pouvez donc, si vous le désirez, vous laisser guider uniquement par l'aspect esthétique du «tableau», sans vous préoccuper de rien d'autre. Vous pourrez ensuite écouter votre création et lui faire subir toutes les transformations désirées.

Installer la Boîte de couleurs

La **Boîte de couleurs** est installée sur un autre écran que l'écran de composition. Pour installer cet écran, il suffit de cliquer dans la barre de titre où sont inscrits les mots «Musique Studio», ou le titre du morceau qui est installé sur les portées.

*Changeur d'instrument,
palette d'instruments,
rangée des notes,
effaceur de notes.*

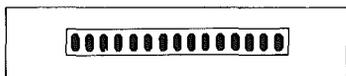


L'écran ne comprend ni menu ni symbole. La double portée est beaucoup plus volumineuse et le bas de l'écran présente quelques accessoires, dont certains nouveaux pour vous.

Écrire la musique

La **Boîte de couleurs** n'utilise pas les notations musicales traditionnelles : rien à la clé, pas d'indication de rythme, pas de métronome, etc. Ce qui ne veut pas dire que la **Boîte de couleurs** se « passe » de ces paramètres, mais qu'ils sont présélectionnés (*fa* majeur, piano...). Ils seront bien sûr modifiables, mais pas à partir de la **Boîte de couleurs** elle-même. Les seuls paramètres que vous ayez à fixer ici sont la valeur des notes et les instruments.

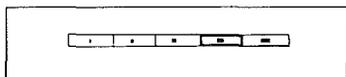
Choisir l'instrument



Les instruments sont figurés par des couleurs affichées dans la palette. Lorsque vous installez la **Boîte de couleurs**, c'est le premier instrument (gris, piano) qui est sélectionné. Si vous voulez utiliser un autre instrument, vous devrez d'abord le sélectionner.

- Placez le pointeur sur la couleur que vous désirez et cliquez. Remarquez que les rectangles de la rangée des notes prennent la couleur de l'instrument sélectionné.

Choisir la valeur des notes



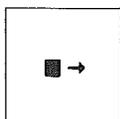
Les notes sont figurées par des rectangles de tailles différentes selon leur valeur. Lorsque vous installez la **Boîte de couleurs**, c'est le carré du milieu (représentant une noire) qui est présélectionné. Si vous voulez utiliser une autre valeur, vous devrez d'abord la sélectionner.

- Placez le pointeur sur la valeur que vous désirez et cliquez.

Installer les notes sur les portées

Placez le pointeur (couleur et taille sélectionnées) où vous le désirez sur les portées et cliquez.

Pour effacer des notes, vous devez utiliser l'effaceur de notes :



- Placez le pointeur sur la case qui est à droite de la palette d'instruments et cliquez dedans. Elle apparaît encadrée en noir : elle est sélectionnée.
- Placez le pointeur sur la note que vous voulez effacer et cliquez.

Pour désélectionner l'effaceur de notes, choisissez à nouveau une valeur de note.

Ecouter

Vous pouvez écouter à tout moment le morceau que vous êtes en train de composer en utilisant, comme vous en avez l'habitude, l'**Oreille** ou la **Note courante**, qui fonctionnent de la même façon que sur l'écran de composition principal.

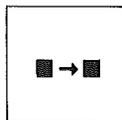
Vous pouvez également vous déplacer dans la partition de la même façon en utilisant les flèches bleues que vous faites apparaître en plaçant le pointeur à l'extrême gauche ou à l'extrême droite de l'écran et en cliquant dans cette zone.

Enfin, vous pouvez utiliser la bande de défilement pour aller d'un endroit à l'autre du morceau.

Modifier

Si vous n'êtes pas entièrement satisfait de votre composition, vous pouvez la modifier. Dans la plupart des cas, vous devrez pour cela revenir à l'écran principal de composition afin d'avoir accès aux outils nécessaires. Vous pouvez cependant changer d'instrument en restant sur l'écran de la **Boîte de couleurs**.

Changer d'instrument



- Placez le pointeur sur la case qui est à gauche de la palette d'instruments, et qui contient deux carrés de couleur séparés par une flèche.
- Cliquez dans cette case : elle s'encadre de noir.
- Placez le pointeur sur la couleur de la palette qui correspond à l'instrument que vous voulez et cliquez.
- Placez le pointeur sur l'une des notes que vous voulez assigner au nouvel instrument et cliquez.

Dans la mesure où vous ne pouvez pas travailler sur des passages à partir de la **Boîte de couleurs**, un message vous demandera si c'est bien le morceau entier que vous voulez ainsi modifier. Tapez **O** (oui) si telle est bien votre volonté, ou n'importe quelle touche pour annuler l'ordre.

Autres modifications

Toutes les autres modifications (changer les paramètres, transposer, travailler sur des passages...) sont applicables aux partitions créées par l'intermédiaire de la **Boîte de couleurs**. Vous devez cependant pour cela revenir à l'écran principal de composition (voir ci-dessous), où la partition sera traitée comme un morceau de musique traditionnel.

Effacer

Vous pouvez effacer note par note en utilisant l'effaceur de notes (voir ci-dessus «Installer des notes sur les portées»), ou effacer tout le morceau en utilisant la corbeille (cliquez deux fois). Si vous avez changé d'idée, vous pouvez faire revenir le morceau sur les portées en re cliquant deux fois, à condition qu'aucune autre manœuvre n'ait été faite entre-temps.

Revenir à l'écran principal de composition

Vous pouvez à tout moment revenir à l'écran principal de composition, soit pour accéder à des commandes inaccessibles à partir de la **Boîte de couleurs**, soit pour travailler la même partition avec des notes. De la même manière, vous pouvez à tout moment passer de l'écran de composition à la **Boîte de couleurs** : le programme transposera d'un type d'écriture à l'autre.

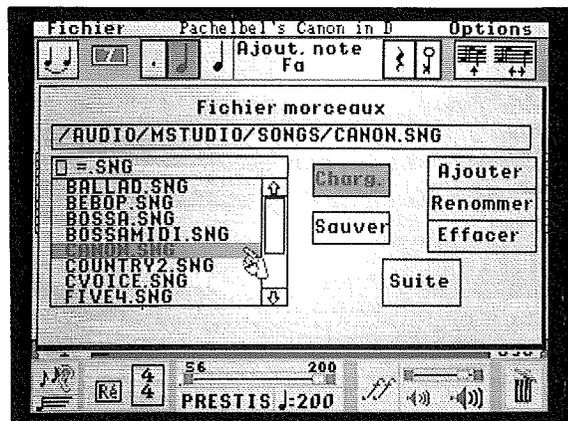
- Placez le pointeur tout en haut de l'écran, au milieu, sur les mots Musique Studio ou sur le nom du morceau installé, et cliquez. L'écran de composition principal réapparaît. Votre composition s'installe sur l'écran sous la forme traditionnelle d'écriture musicale.

Manipuler vos morceaux Composer un morceau est une chose. Autre chose est d'enregistrer, de stocker, de classer vos morceaux, de vous y retrouver dans plusieurs dizaines d'airs, d'en détruire d'autres. Voilà l'objet de cette dernière section. Vous y apprendrez également à imprimer vos compositions.

C'est le menu **Fichier** qui va vous permettre d'effectuer toutes ces manipulations.

- Placez le pointeur sur le mot **Fichier** qui est dans le coin supérieur gauche de l'écran principal de composition et déroulez le menu.
- Sélectionnez la commande **Fichier morceaux**. Une fenêtre apparaît.

*Nom d'accès,
zone d'extension,
liste.*



Enregistrer, stocker des morceaux

Lorsque vous avez composé un morceau, vous pouvez l'enregistrer sur la disquette afin de le conserver (et de le réviser si vous en avez envie). N'enregistrez pas vos compositions sur la disquette Musique Studio elle-même, mais sur une disquette destinée à vos documents. Nous vous conseillons de ne pas attendre que votre œuvre ait atteint la perfection pour l'enregistrer. La moindre panne de courant réduirait vos efforts à néant. Enregistrez à peu près toutes les quinze à vingt minutes.

Enregistrer avec un seul lecteur de disquettes

- Déroulez le menu **Fichier** et sélectionnez la commande **Fichier morceaux** afin que la fenêtre s'installe.
- Enlevez la disquette Musique Studio de votre lecteur de disquettes et placez-y une disquette formatée.
- Placez le pointeur sur la zone d'extension qui est au-dessus de la liste et cliquez. Le programme va lire la disquette que vous venez d'insérer.
- Placez le pointeur sur le mot **Sauver** et cliquez.
- Placez le pointeur sur la barre qui contient le nom d'accès et cliquez : un curseur vertical apparaît qui remplace le pointeur.

- Tapez le nom que vous aurez choisi pour votre composition. Vous pouvez utiliser jusqu'à quinze caractères. Si vous faites une erreur en tapant, utilisez la touche **Delete**. Terminez ce nom par l'extension **.SNG** (Song).
- Pressez la touche **Retour** lorsque vous avez terminé.

*Pour revenir à l'écran principal de composition, cliquez dans la case **Suite**.*

Vous trouverez plus de détails sur cette manœuvre dans le chapitre «Références» de ce manuel.

Enregistrer avec deux lecteurs de disquettes

- Déroulez le menu **Fichier** et sélectionnez la commande **Fichier morceaux** afin que la fenêtre s'installe.
En haut de la liste, vous pouvez voir un ou plusieurs symboles représentant le ou les lecteurs de disquettes dont vous disposez, avec le nom de la disquette inscrit à côté de chaque symbole. Si vous ne l'avez pas encore fait, insérez la disquette formatée dans laquelle vous voulez enregistrer votre composition.
- Placez le pointeur sur le symbole représentant votre disquette et cliquez. Le programme va lire cette disquette et afficher dans la liste de la fenêtre tous les dossiers qui pourraient s'y trouver.
Pour la suite des opérations, reportez-vous à la section précédente.

Trouver et charger un morceau

La procédure pour charger un morceau pré-programmé ou une de vos compositions est la même.

Charger un morceau du dossier présélectionné

- Déroulez le menu **Fichier** et sélectionnez la commande **Fichier morceaux** afin que la fenêtre s'installe.
- Cliquez sur la case **Charg.**
- Déplacez-vous dans la liste à l'aide de la bande de défilement verticale de façon à voir défiler les morceaux que contient le dossier chargé.
- Sélectionnez le morceau que vous désirez. Au bout de quelques instants apparaît le message : «Fichier chargé».
- Cliquez dans la case **Suite** et retournez à l'écran principal de composition.

Si le morceau que vous cherchez n'est pas dans la liste affichée, c'est qu'il est dans un autre dossier ou dans une autre disquette.

Charger un morceau d'un autre dossier

- Déroulez le menu **Fichier** et sélectionnez la commande **Fichier morceaux** afin que la fenêtre s'installe. Placez le pointeur sur le nom du dossier (affiché dans la liste, au-dessus des morceaux, et repérable par un symbole dossier) et cliquez. Le programme affiche la liste des morceaux contenus dans ce dossier. Procédez ensuite comme expliqué dans la section précédente.

Charger un morceau d'une autre disquette

- Déroulez le menu **Fichier** et sélectionnez la commande **Fichier morceaux** afin que la fenêtre s'installe.
- Insérez la disquette où est enregistré le morceau que vous cherchez.
- Placez le pointeur sur la zone d'extension et cliquez. Le programme va lire cette disquette et afficher dans la liste de la fenêtre tous les dossiers qui pourraient s'y trouver. Cliquez sur le nom du dossier où est enregistré le morceau que vous cherchez, et le programme affichera la liste des morceaux contenus dans ce dossier.
Procédez ensuite comme expliqué dans la section «Charger un morceau de la disquette installée».

Ajouter un morceau à un autre

Vous pouvez coller deux morceaux en en ajoutant un à celui qui est déjà sur la portée.

- Déroulez le menu **Fichier** et sélectionnez la commande **Fichier morceaux** afin que la fenêtre s'installe.
- Sélectionnez **Ajouter**, puis placez le pointeur sur la liste et sélectionnez le morceau à ajouter. Cliquez. Au bout de quelques instants s'affiche le message :
«Fichier ajouté».
Le morceau que vous ajoutez se place à la fin du premier document.

*Pour revenir à l'écran de composition, cliquez dans la case **Suite**.*

- Détruire un morceau**
- Déroulez le menu **Fichier** et sélectionnez la commande **Fichier morceaux** afin que la fenêtre s'installe.
 - Sélectionnez **Effacer**, puis sélectionnez le nom du morceau dont vous désirez vous débarrasser et cliquez. Le message : «Voulez-vous vraiment?» s'affiche. Tapez **O** (oui) si telle est votre volonté, ou n'importe quelle touche pour annuler l'ordre.

*Pour revenir à l'écran principal de composition, cliquez dans la case **Suite**.*

Imprimer

Vous pouvez imprimer vos compositions aussi bien que les morceaux préenregistrés, comme sur du papier à musique.

Assurez-vous que l'ordinateur est correctement relié à l'imprimante et que celle-ci est branchée.

- Déroulez le menu **Fichier** et sélectionnez la commande **Impression**. Un message apparaît : «Vérifiez que l'imprimante est prête» ainsi que deux cases : **Imprimer** et **Annuler**.
- Pour imprimer votre musique, placez le pointeur sur **Imprimer** et cliquez. Une fois la partition imprimée, le programme reviendra à l'écran principal de composition.

Si vous changez d'avis, placez le pointeur sur **Annuler**. Le programme reviendra à l'écran de composition.

Pour arrêter l'impression, cliquez.

Quitter Musique Studio

Vous pouvez sortir du programme à tout moment.

- Déroulez le menu **Fichier** et sélectionnez la commande **Quitter**. Un message apparaît : «Attention, tout travail non sauvé est perdu» ainsi que deux cases : **OK** et **Annuler**. Si vous voulez enregistrer la version présente de votre composition, cliquez sur **Annuler**. Le programme revient à l'écran de composition et vous pouvez accéder à la commande **Sauver** en sélectionnant la commande **Fichier morceaux** du menu **Fichier**.
- Si vous êtes prêt à sortir du programme, cliquez sur **OK**.

LE COIN DES SPECIALISTES

Cette partie couvre certaines fonctions relativement ou hautement sophistiquées et qui n'entrent pas dans la composition courante, mais qui peuvent faire de vous un véritable professionnel de la musique, grâce aux atouts de Musique Studio.

SOMMAIRE

- 61 **Accéder à d'autres jeux de timbres**

- 62 **Travailler instrument par instrument**
 - 62 Installer les pistes
 - 63 Les commandes marche/arrêt
 - 63 Les palettes des pistes
 - 63 La palette des instruments activés
 - 64 Utiliser les pistes

- 65 **Créer vos propres instruments**
 - 67 Préliminaires
 - 67 Quelques définitions
 - 69 Tester un son préprogrammé
 - 69 Utiliser le graphe
 - 69 Lire le graphe
 - 70 Ajuster le volume
 - 71 Ajuster la durée
 - 72 Ajouter des barres de temps
 - 73 Effacer des barres de temps
 - 73 Ecouter, vérifier
 - 73 Contrôler l'ensemble
 - 74 Contrôler en détail
 - 74 Contrôler la tenue et la chute
 - 75 Contrôler les effets stéréo
 - 75 Contrôler le vibrato
 - 76 Définir le registre
 - 76 Annuler les modifications

- 77 Manipuler vos sons
- 77 Renommer un son
- 78 Changer les échantillons
- 78 Copier un son
- 79 Enregistrer un son
- 79 Revenir à l'écran principal de composition

80 **Utiliser des instruments MIDI**

- 81 Utiliser l'instrument MIDI
- 82 Installer l'écran MIDI
- 83 Utiliser l'écran MIDI
- 83 Le paramètre Instruments
- 84 Le paramètre Canaux MIDI
- 84 Le paramètre Préréglage (Prérég)
- 85 Le paramètre Registre (Regist)
- 85 Annuler les changements
- 86 Enregistrer les paramètres MIDI
- 87 Revenir à l'écran principal de composition

Accéder à d'autres jeux de timbres

La palette d'instruments contient quinze timbres appartenant au fichier **Sons classiques**. Vous pouvez accéder à d'autres types de timbres en chargeant un autre fichier dans la **Palette**.

- Déroulez le menu **Fichier** et sélectionnez la commande **Fichier sons**. Une fenêtre s'installe, du même type que la fenêtre du **Fichier morceaux** (vous n'avez ici pas de case **Ajouter**).
- Cliquez dans la case **Charg**, puis sur le nom du fichier son que vous désirez charger. Le message «Fichier chargé» apparaît au bout de quelques secondes.
- Cliquez dans la case **Suite**, et le programme retourne à l'écran de composition.
- Sélectionnez la **Palette d'instruments**, faites glisser le pointeur sur la liste et regardez dans la zone de messages à quoi correspondent maintenant les couleurs et les numéros de la palette.

Lorsque vous enregistrez votre morceau, Musique Studio enregistre également le fichier de sons que vous avez utilisé dans votre composition.

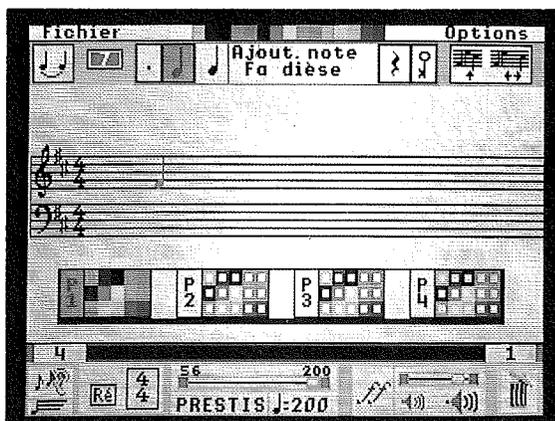
Travailler instrument par instrument

Avec Musique Studio, vous pouvez isoler un ou plusieurs instruments ou effets sonores dans un morceau en assignant chaque instrument ou groupe d'instruments à une des quatre pistes disponibles. Par exemple, si vous créez une partition complexe, vous pourrez mettre un piano sur la piste 1, les cuivres sur la piste 2, les guitares sur la piste 3 et les percussions sur la piste 4. Ensuite, vous pourrez écouter chaque partie séparément, ou n'importe quelle combinaison de deux ou plusieurs instruments.

Installer les pistes

- Déroulez le menu Options et sélectionnez la commande **Utiliser les pistes**. Une barre contenant les quatre pistes apparaît sous la double portée, avec une palette d'instruments installée tout en haut, au centre de l'écran.

*Palette des instruments activés,
commandes marchelarrêt des pistes,
palettes des pistes.*



Chaque piste est constituée d'une commande marche/arrêt où est inscrit le numéro de la piste (P1, P2, P3 et P4) et d'une palette de carrés colorés.

Lorsque vous installez les pistes, la première est différente des trois autres : la commande marche/arrêt est couleur magenta, et ses carrés colorés sont pleins.

Les commandes marche/arrêt

Il suffit de cliquer dans les commandes marche/arrêt pour ouvrir ou fermer les pistes. Lorsqu'une piste est ouverte, sa commande est de couleur magenta. Si aucune piste n'est ouverte, la palette des instruments activés (en haut de l'écran) disparaît.

Les palettes des pistes

Les quinze carrés colorés représentent les instruments disponibles pour la piste. Si le carré est plein, l'instrument correspondant à cette couleur est disponible ; s'il y a un carré blanc à l'intérieur du carré coloré, l'instrument correspondant n'est pas disponible. Pour activer ou désactiver un instrument, il faut placer le pointeur dessus et cliquer.

Vous pouvez utiliser jusqu'à quinze instruments par piste.

La palette des instruments activés

Elle indique quels sont les instruments disponibles pour les pistes ouvertes.

Utiliser les pistes

Imaginons que vous vouliez isoler les instruments rouge et jaune sur la piste 1.

- Fermez toutes les pistes sauf la piste 1 en plaçant le pointeur sur les commandes marche/arrêt appropriées et en cliquant dedans : seule la première piste doit avoir sa commande marche/arrêt de couleur magenta.
- Placez le pointeur sur la palette d'instruments de la piste 1. Si l'instrument rouge n'est pas déjà activé (carré plein), activez-le en cliquant dessus.
- Désactivez tous les autres instruments de la piste 1 en cliquant dans tous les autres carrés colorés : un carré blanc s'installe dans chacun d'eux. Au sommet de l'écran, la palette des instruments activés se vide petit à petit. A la fin de la manœuvre, vous ne voyez plus qu'un rectangle rouge.
- Déroulez le symbole **Palette d'instruments** et sélectionnez l'instrument rouge, puis déroulez le symbole **Note** et choisissez une valeur.
- Ecrivez une ligne de musique ou un morceau court en n'utilisant que cet instrument.
- Désactivez maintenant l'instrument rouge en cliquant dessus : toutes les notes rouges installées sur les portées se transforment en silences.

- En suivant la même procédure, activez l'instrument jaune, désactivez tous les autres et écrivez une ligne de musique. Les silences déjà installés vous indiquent où se trouvent les notes rouges écrites précédemment.

Lorsque vous avez terminé, vous pouvez soit jouer séparément les notes rouges et les notes jaunes (en ne sélectionnant qu'un carré à la fois), soit les jouer ensemble (en sélectionnant les deux carrés).

*Pour effacer les pistes, déroulez le menu **Options** et sélectionnez **Effacer les pistes**. Les pistes disparaissent de l'écran, mais les notes restent sur les portées, et le travail que vous avez effectué sera enregistré avec le morceau.*

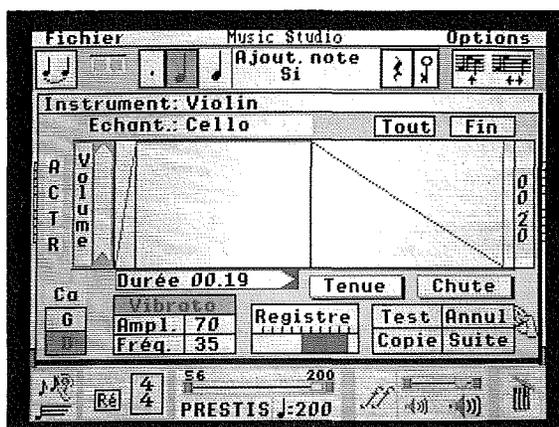
Créer vos propres instruments

Si les instruments disponibles dans les répertoires de sons de Musique Studio ne vous suffisent pas, vous pouvez en inventer d'autres. Musique Studio met à votre disposition un instrument de qualité professionnelle qui, couplé aux immenses possibilités de l'Apple II GS, vous permettra de réaliser les compositions dont vous rêvez.

Vous avez à votre disposition quinze sons, représentés dans la **Palette d'instruments** par un nombre et une couleur. Avec l'écran de fabrication, vous pouvez modifier ces sons préprogrammés : lorsque vous aurez fait vos modifications, ils feront partie de la palette que vous déroulez pour écrire vos compositions. Vous pouvez modifier les paramètres d'un seul son comme des quinze.

Attention : pour conserver les sons originaux que vous créez, vous devez les enregistrer dans le **Fichier sons** (voir ci-dessous). Nous vous conseillons d'enregistrer vos sons comme vos morceaux, à peu près toutes les quinze minutes, et pas seulement après deux heures de travail : la moindre panne de courant réduirait votre travail à zéro. Sachez toutefois que les sons originaux seront automatiquement enregistrés s'ils sont utilisés dans la composition d'un morceau lors de l'enregistrement de ce dernier.

- Déroulez le menu **Options** et sélectionnez **Créer un instrument**. L'écran de fabrication s'installe à la place de la double portée, laissant accessibles tous les menus, symboles et accessoires dont vous avez besoin pour fabriquer vos instruments.



Préliminaires

Le ton d'un son (la note) est bien sûr un élément essentiel à sa définition. Mais d'autres paramètres interviennent dans la définition d'un son, comme l'amplitude (le volume du son), la durée (le temps écoulé entre le moment où le son est émis jusqu'au moment où il devient inaudible), le timbre (ce qui fait qu'un *la* émis par un violon n'a pas la même sonorité que la même note émise par un trombone), etc.

Attention : dans cette section, les mots **son** et **instrument** seront utilisés indifféremment.

Quelques définitions

La transformation du volume d'un son dans le temps où il se déploie s'appelle l'**enveloppe** du son.

Lorsque vous sélectionnez un instrument de la palette, vous sélectionnez à la fois le timbre et l'enveloppe du son. Musique Studio vous laisse travailler sur l'enveloppe des sons : vous pouvez les modifier pour créer une variété infinie de sons uniques. Vous pouvez ensuite stocker vos nouveaux sons dans une palette.

L'écran de fabrication permet à la fois de visualiser l'enveloppe d'un son sous forme de graphe et de l'écouter.

Le graphe s'appelle ACTR, des noms anglais de quatre paramètres qui permettent de décrire l'enveloppe d'un son. Ces quatre termes sont Attack (attaque), Decay (décroissance), Sustain (tenue) et Release (chute).

L'**attaque** concerne la façon selon laquelle le son commence.

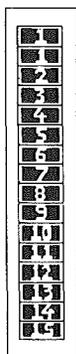
La **décroissance** concerne tout ce qui arrive au son immédiatement après le sommet de l'attaque.

La **tenue** est le moment où le niveau sonore se maintient constant. On peut dire, par exemple, qu'un son de piano n'a pas de tenue, mais seulement une longue décroissance. Au contraire, un son de trompette aura une tenue aussi longue que l'instrumentiste aura de souffle.

La **chute** marque la fin d'une enveloppe et correspond à l'arrêt du son.

Chacun de ces quatre termes définit une phase particulière de l'enveloppe sonore, chaque phase étant représentée sur le graphe par un segment. Tous les sons ne présentent d'ailleurs pas quatre phases : certains n'en ont que deux (c'est le minimum : attaque et chute), d'autres en ont davantage.

Tester un son préprogrammé



- Déroulez la **Palette d'instruments** et faites glisser le pointeur sur chaque couleur : la zone de message vous indique quel est l'instrument (le son) qui est représenté par cette couleur et ce numéro.
- Choisissez un instrument. Une enveloppe apparaît dans le graphe, représentant les caractéristiques de l'instrument choisi.
- Placez le pointeur sur **Test** et cliquez. Vous entendez l'instrument sélectionné émettre une gamme continue sur toute la hauteur de son registre (maximum cinq octaves). La vitesse de l'émission de la gamme dépend de la valeur sélectionnée dans le symbole **Note**.
- Cliquez une nouvelle fois pour arrêter le test. Recommencez la manœuvre avec chacun des autres instruments et observez les différences entre les enveloppes sonores.

Utiliser le graphe

Lire le graphe

Remarquez que le graphe est bordé sur sa gauche par une flèche dirigée vers le haut et sur son bord inférieur par une flèche dirigée vers la droite.

La première flèche, intitulée **Volume**, indique le volume maximal d'une enveloppe sonore.

La seconde flèche, intitulée **Durée**, donne une indication de temps : si vous placez le pointeur sur le graphe, il se transforme en ligne rose, et, selon l'endroit où il se trouve, le compteur de durée change. Ce compteur sert donc à vous indiquer le temps (en secondes) écoulé depuis le début de

l'émission du son jusqu'à l'endroit où est situé le pointeur. Une autre indication de temps vous est donnée par le chiffre affiché à droite du graphe : c'est la durée totale de l'enveloppe sonore. Si vous faites des modifications qui affectent la durée totale de l'enveloppe, ce nombre change.

Ajuster le volume

Vous pouvez fixer le volume d'un son particulier pour différents moments dans le temps. Ces moments sont représentés par des **Barres de temps**, c'est-à-dire les lignes verticales qui séparent les segments. La ligne qui relie chacun de ces moments et qui indique les variations dans le volume d'une enveloppe s'appelle **courbe de volume**.

- Placez le pointeur sur une barre de temps et pressez le bouton de la souris. La barre change de couleur.
- Appuyez sur le bouton de la souris et faites descendre ou monter le pointeur : la ligne de volume se modifie. Lorsque la ligne monte, le volume à ce point précis augmente ; lorsqu'elle descend, le volume diminue. La flèche située sur le côté gauche du graphe reflète les modifications effectuées.
- Relâchez le bouton de la souris lorsque vous avez choisi un volume. Vous pouvez tester le nouveau son en cliquant sur **Test**.

Ajuster la durée

En déplaçant les barres de temps vers la droite ou la gauche, vous pouvez modifier la longueur de chaque segment. L'enveloppe d'un son peut être aussi longue que vous le désirez. Selon que vous augmentez ou que vous diminuez les durées des segments, le graphe change l'échelle de temps qu'il utilise de façon à constamment montrer l'intégralité de l'enveloppe, qu'elle soit longue ou courte.

- Placez le pointeur sur la barre de temps que vous voulez modifier : la barre change de couleur.
- Pressez le bouton de la souris et faites glisser la barre de temps vers la gauche ou la droite. Le segment qui se trouve à gauche de la barre rétrécit ou s'allonge. Le compteur sous le graphe s'ajuste pour afficher la durée du segment en secondes. L'autre compteur, à droite du graphe, se modifie également pour refléter la durée totale de l'enveloppe.
- Relâchez le bouton de la souris lorsque vous avez choisi une nouvelle place pour la barre. Vous pouvez tester le nouveau son en cliquant sur **Test**.

Ajouter des barres de temps Une enveloppe sonore comprend au minimum deux segments (attaque et chute), mais elle peut en comporter jusqu'à sept. Le premier segment commence toujours au niveau zéro (pour le volume comme pour le temps), et c'est en général dans ce segment que le volume atteint son maximum. Le dernier segment se termine également toujours au niveau zéro (pour le volume seulement). Dans une enveloppe à deux segments, la courbe de volume est donc des plus simples : elle monte dans le premier segment, et elle descend dans l'autre. Si vous désirez obtenir une courbe plus complexe, vous pouvez ajouter des segments - jusqu'à concurrence de 7 - où vous le désirez.

- Placez le pointeur à l'endroit où vous voulez ajouter une barre de temps et pressez le bouton de la souris : une barre apparaît.
- Faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite pour ajuster le temps exact que vous désirez assigner au segment ainsi créé.
- Faites glisser le pointeur vers le haut ou vers le bas pour ajuster le volume à ce point précis de l'enveloppe.
- Relâchez le bouton de la souris.

Effacer des barres de temps Vous pouvez inversement simplifier une ligne de volume.

- Placez le pointeur sur la barre de temps que vous désirez éliminer et maintenez appuyé le bouton de la souris.
- Faites glisser la barre vers la gauche. Lorsqu'elle touche la barre suivante, les deux barres fusionnent.
- Relâchez le bouton de la souris.

Une autre façon d'éliminer une barre de temps est de monter (ou de descendre) la ligne de volume de manière à atteindre le niveau de volume de la barre adjacente (droite ou gauche). Au moment où les deux niveaux sont identiques, les barres de temps fusionnent.

Ecouter, vérifier

Vous savez déjà comment tester le son sur lequel vous travaillez. Musique Studio vous donne la possibilité d'effectuer d'autres types de contrôles pour vous aider à fixer les caractéristiques d'une enveloppe sonore.

Contrôler l'ensemble

La commande **Tout** vous permet de fixer le volume et la durée d'une enveloppe sonore tout entière sans en modifier la forme générale.

- Cliquez dans la case **Tout** pour la sélectionner.
- Placez le pointeur sur le graphe et pressez le bouton de la souris.
- Faites glisser le pointeur dans la direction que vous voulez pour fixer le nouveau volume général ou la nouvelle durée générale.

- Relâchez le bouton de la souris.
- Cliquez à nouveau dans la case **Tout** pour la désélectionner.

Contrôler en détail

La commande **Fin** vous permet d'apporter des modifications beaucoup plus fines et, notamment, de rectifier les variations indésirables qu'auraient pu provoquer les mouvements de la souris.

- Cliquez dans la case **Fin** pour la sélectionner.
- Ajustez le volume et/ou la durée des segments que vous désirez rectifier.
- Relâchez le bouton de la souris.
- Cliquez à nouveau dans la case **Fin** pour la désélectionner.

Contrôler la tenue et la chute

La commande **Tenue** vous permet de choisir un point dans l'enveloppe à partir duquel Musique Studio soutiendra le son.

La commande **Chute**, elle, vous permet de choisir un point dans l'enveloppe sonore à partir duquel Musique Studio arrêtera le son.

- Cliquez dans la case **Tenue** ou **Chute** pour la sélectionner.
- Placez le pointeur sur la barre de temps où vous désirez placer un point de tenue ou de chute et cliquez : la barre change de couleur (rouge pour la tenue, verte pour l'extinction) Testez votre modification.

Remarque : une enveloppe sonore peut avoir un point de tenue ou un point de chute, mais pas les deux. Si une enveloppe possède déjà un point de tenue, installer un point de chute efface le point de tenue précédemment installé, et inversement.

Contrôler les effets stéréo

Si vous avez une carte stéréo installée sur votre ordinateur, vous pouvez assigner chaque son à chaque canal. Cliquez simplement sur les cases **G** (gauche) ou **D** (droit).

Attention : 1) Vous ne pouvez pas assigner un son aux deux canaux.

2) Musique Studio présélectionne automatiquement le canal droit.

Contrôler le vibrato

La commande **Vibrato** vous permet d'ajouter des vibrations régulières à un son. Ces vibrations sont définies par deux paramètres : leur amplitude et leur fréquence. Les variations dans l'amplitude et la fréquence sont comptabilisées sur une échelle allant de 1 à 127. Selon le rapport de ces deux paramètres, vous obtiendrez un son presque inchangé ou terriblement déformé.

- Sélectionnez la commande **Vibrato**.
- Placez le pointeur sur le chiffre de la commande **Ampl.** ou **Fréq.** et faites-le glisser vers le haut ou vers le bas de façon à modifier le chiffre.
Testez maintenant votre son.

Pour désélectionner la commande **Vibrato**, vous pouvez soit cliquer à nouveau dans la case, soit régler l'amplitude et la fréquence sur zéro.

Définir le registre

Grâce à l'écran de fabrication, vous pouvez choisir le registre de chaque instrument. Le registre est de cinq octaves mais, en assignant différents registres à divers instruments, vous pouvez couvrir un peu plus de huit octaves, même si la double portée ne peut afficher que cinq octaves à la fois.

- Sélectionnez un instrument dans la palette.
- Placez le pointeur sur la barre bleue de la commande **Registre** et faites-le glisser vers la gauche ou vers la droite : la barre représente elle-même cinq octaves. La déplacer vers la gauche vous permet d'atteindre un registre plus haut, et inversement.

Annuler les modifications

Vous pouvez annuler toutes les modifications effectuées sur une enveloppe sonore en cliquant sur la commande **Annul**. Vous pouvez également annuler cette dernière commande.

Manipuler vos sons

Après avoir créé de nouveaux sons à partir des instruments préprogrammés, vous pouvez leur donner des noms, les enregistrer, les copier, etc.

Renommer un son

Pour distinguer l'instrument (le son) que vous venez de créer de l'ancien instrument à partir duquel vous avez travaillé, vous devez renommer les instruments.

- Placez le pointeur dans le haut de l'écran, sur la première lettre de l'ancien nom qui suit immédiatement le mot **Instrument**, et pressez le bouton de la souris : l'ancien nom disparaît et laisse place à une barre verticale.
- Tapez le nom que vous avez choisi pour le nouvel instrument. Si vous faites une erreur en tapant, effacez les caractères erronés avec la touche **Delete**. Le nouveau nom ne peut pas excéder neuf caractères.
- Pressez la touche **Retour**.

Si vous avez sélectionné cette commande par erreur, cliquez simplement une autre fois, et le programme gardera le nom original.

Si vous enregistrez ce nouveau son avec un nouveau nom en même temps qu'un morceau, le nom du nouvel instrument apparaîtra sous cette forme dans la **Palette d'instruments** lorsque vous chargerez ce morceau.

Changer les échantillons

Vous pouvez affecter l'enveloppe que vous venez de créer à n'importe quel instrument de la palette.

- Placez le pointeur sur le nom de l'instrument qui se trouve à droite du mot **Echant.** et pressez le bouton de la souris. Une case avec la liste des instruments de la palette apparaît.
- Faites glisser le pointeur sur la liste jusqu'à l'instrument que vous désirez essayer et relâchez le bouton de la souris : c'est maintenant le nom de l'instrument sélectionné qui est affiché à côté du mot **Echant.** Vous pouvez essayer le nouveau son en cliquant sur **Test.**

Copier un son

Imaginons que vous vouliez composer un morceau avec deux pianos et trois clarinettes, chaque instrument ayant une enveloppe sonore différente : cette commande vous servira à dupliquer le premier instrument, et vous n'aurez ensuite qu'à opérer de légères modifications sur la copie. Cette commande est également utile si vous désirez conserver l'instrument à partir duquel vous avez travaillé : vous dupliquerez le son et vous travaillerez sur la copie.

Enregistrer un son

Vous devez quitter l'écran de fabrication pour pouvoir enregistrer vos sons. Vous les enregistrerez sur une disquette formatée.

- Cliquez sur **Suite** pour quitter l'écran de fabrication.
- Déroulez le menu **Fichier** et sélectionnez **Fichier sons**.
Insérez une disquette formatée dans le lecteur de disquettes (dans le lecteur B si vous utilisez deux lecteurs).
- Placez le pointeur sur le nom d'accès et cliquez. Le nom disparaît et un curseur vertical apparaît à la place du pointeur à l'extrême gauche de la case.
- Tapez un nom pour le son que vous avez créé. Vous disposez de quinze caractères : utilisez jusqu'à onze caractères pour le nom du son (ou de l'instrument) et terminez par .SND.

Revenir à l'écran principal de composition

Il vous suffit de cliquer sur la case **Suite**. Vous pouvez maintenant utiliser les nouveaux instruments que vous avez créés pour composer.

Utiliser des instruments MIDI

Lorsque vous installez une carte interface MIDI (Musical Instrument Digital Interface) sur votre ordinateur, vous pouvez la brancher sur un synthétiseur ou sur n'importe quel autre instrument possédant l'équipement MIDI. Grâce à cette connexion, Musique Studio vous permet de jouer sur ces instruments les airs que vous avez composés comme ceux qui sont préenregistrés.

Les instructions qui suivent s'appliquent pour la série Casio CZ 101. Les paramètres et les numéros de canaux décrits dans cette section peuvent varier pour d'autres instruments MIDI compatibles.

Sur la Casio CZ 101, la commande **Solo** doit être en marche chaque fois que vous jouez un morceau qui a été composé avec plusieurs instruments (plusieurs couleurs). Avec cette commande en marche, la Casio peut jouer dans un mode polyphonique. Lorsque toutes les notes d'un morceau ont la même couleur, mettez à l'arrêt la commande **Solo**.

Utiliser l'instrument MIDI

Commencez par charger ou composer un morceau sur l'écran de composition. L'expérience sera plus facile si le morceau ne comprend pas plus de trois instruments.

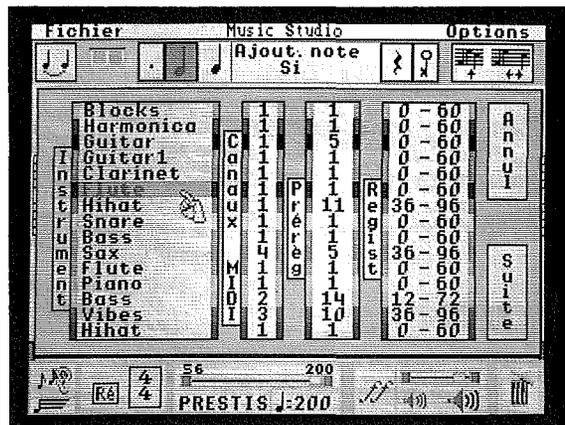
Vous pouvez bien sûr écouter les sons sur lesquels vous travaillez grâce à l'**Oreille** ou à la **Note courante**, accessibles à partir de l'écran MIDI. Vous pouvez également les entendre uniquement au moyen de l'instrument MIDI connecté à l'ordinateur, ou entendre les deux à la fois.

Vérifiez que votre instrument MIDI est correctement connecté.

- Déroulez le menu **Options** et sélectionnez **Activer MIDI**, ou, s'il l'est déjà et que vous ne désirez plus entendre l'instrument extérieur, **Eteindre MIDI**. Si vous ne désirez pas entendre les sons émis par l'ordinateur lui-même, déroulez le menu **Options** et sélectionnez **Eteindre IGS**. Si vous désirez à nouveau entendre l'ordinateur, sélectionnez **Activer IGS**.

Remarque : si vous obtenez le message «MIDI non disponible» c'est que l'interface MIDI n'est pas installée.

Installer l'écran MIDI ■ Déroulez le menu **Options** et sélectionnez les **Paramètres MIDI**. Un écran s'installe à la place de la double portée, laissant accessibles certains des accessoires dont vous avez besoin. Cet écran va vous permettre d'assigner jusqu'à quinze instruments ou effets sonores différents à votre instrument MIDI.



L'écran MIDI possède quatre paramètres ajustables, dont les noms apparaissent verticalement sur l'écran : **Instrument**, **Canaux MIDI**, **Préreg** (préréglage) et **Regist** (registre). Il existe pour chaque paramètre une palette de quinze couleurs, chaque couleur représentant un son (instrument ou effet sonore).

Utiliser l'écran MIDI

Le paramètre Instruments

Les noms d'instruments inscrits sur la gauche sont donnés par Musique Studio. Ils peuvent être changés si vous en avez besoin après avoir ajusté les paramètres pour chaque son.

- Placez le pointeur sur la liste des instruments.
- Sélectionnez l'instrument dont vous désirez changer le nom et cliquez : le nom de l'instrument disparaît et laisse place à une barre verticale.
- Tapez le nom que vous avez choisi pour le nouvel instrument. Le nouveau nom ne peut excéder neuf caractères.
- Pressez la touche **Retour**.

Si vous changez d'avis, cliquez : le nom initial se remet à sa place. Cliquez une autre fois et tapez un nouveau nom.

Remarque : les noms d'instruments qui apparaissent sur l'écran MIDI ne concernent que cet écran. Ils ne seront pas transmis dans la **Palette** des instruments de l'écran principal de composition.

Le paramètre Canaux MIDI Musique Studio vous permet d'assigner un canal MIDI à chaque instrument. La Casio CZ 101 possède quatre canaux MIDI numérotés de 1 à 4. Pour plus de détails, reportez-vous à la section MIDI du manuel d'utilisation de votre synthétiseur ou de votre instrument.

- Placez le pointeur sur le chiffre du canal qui correspond à la couleur de l'instrument sur lequel vous travaillez et pressez.
- Faites glisser le pointeur vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce qu'apparaisse le numéro de canal que vous désirez utiliser.
- Relâchez le bouton de la souris.

Remarque : n'assignez pas le même canal MIDI à deux instruments qui jouent en même temps.

Le paramètre Préréglage (Préreg)

Musique Studio vous permet d'assigner un son spécifique à chaque nom d'instrument, selon le synthétiseur que vous utilisez. Vous avez la possibilité d'utiliser jusqu'à cent vingt-huit sons différents. En fait, le nombre de sons disponibles est fonction de l'instrument MIDI utilisé. Sur la Casio CZ 101, vous disposez de quarante-huit sons : seize pré-réglages (1-16), seize cartouches de sons (17-32) et seize sons internes (33-48).

Vous pouvez assigner le même son pour les quinze instruments, ou des sons différents pour chacun.

- Placez le pointeur sur le chiffre du préréglage de la couleur de l'instrument sur lequel vous travaillez et pressez.
- Faites glisser le pointeur vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce qu'apparaisse le numéro que vous voulez utiliser.
- Relâchez le bouton de la souris.

Le paramètre Registre (Regist)

Musique Studio vous permet d'assigner un registre de cinq octaves à chaque instrument. Le registre le plus bas est 0-60 ; le plus haut 60-120. Chaque nombre représente un demi-ton sur le clavier. Bien que la double portée ne vous permette de visualiser que cinq octaves (registre 36-96), vous pouvez utiliser jusqu'à neuf ou dix octaves, selon l'instrument MIDI que vous utilisez.

- Placez le pointeur sur la couleur de l'instrument sur lequel vous travaillez et pressez.
- Faites glisser le pointeur vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce qu'apparaisse le numéro que vous voulez utiliser.

Annuler les changements

- Placez le pointeur sur **Annul** et cliquez : le programme remet tous les paramètres dans la configuration où ils étaient lorsque vous avez installé l'écran MIDI.

Enregistrer les paramètres MIDI

Les paramètres MIDI sont enregistrés automatiquement avec n'importe quel morceau lors de l'enregistrement de ce dernier. Vous pouvez toutefois les enregistrer séparément sur des fichiers sons. Pour cela, suivez les instructions qui vous sont données pour l'enregistrement des sons (section «Manipuler les sons»).

Revenir à l'écran principal de composition

Il vous suffit de cliquer sur la case **Suite**.

LES REFERENCES DE MUSIQUE STUDIO

Ce chapitre explique, de manière systématique, toutes les fonctions de Musique Studio (sauf la Boîte de couleurs et les options traitées dans le chapitre "Le coin des spécialistes"). Vous pouvez l'utiliser pour rafraîchir votre mémoire sur des options que vous avez déjà vues dans les chapitres précédents, pour compléter vos connaissances ou pour explorer des options plus complexes qui ne sont pas traitées ailleurs. La plupart des manipulations simples ne sont pas réexpliquées, ayant été suffisamment développées dans les chapitres précédents.

SOMMAIRE

89 Les éléments d'une partition

90 Les menus

- 90 Le menu Fichier
- 90 Le Fichier morceaux
- 96 Le Fichier sons
- 96 Impression
- 96 Quitter
- 97 Le menu Options
- 97 Créer un instrument
- 97 Paramètres MIDI
- 98 Modifier le titre
- 99 Ajouter des paroles
- 99 Utiliser un instrument
- 99 Couper le son
- 100 Eteindre IIGS
- 100 Activer MIDI
- 100 Utiliser les pistes

101	Les symboles
101	La liaison et la barre de mesure
101	La liaison
101	La barre de mesure
101	La Palette d'instruments
102	La note
102	Les points, les accents et les triolets
102	Le silence
102	La clé
103	Les passages
103	Insérer
104	Copier
104	Déplacer
104	Changer d'instrument
104	Ralentir
104	Accélérer
105	Monter d'un ton
105	Descendre d'un ton
105	Reprise
106	Le rythme
106	La tonalité
107	Les accessoires
107	L'Oreille
107	La Note courante
107	La Bande de défilement
107	Le Contrôle de volume
108	Le Métronome
108	La Corbeille

Les éléments d'une partition

Une partition est faite de deux éléments : une ou des portées, qui sont le support de l'écriture musicale, et des notations musicales (notes, silences, dièses, etc.).

La double portée que vous propose Musique Studio vous permet de visualiser cinq octaves. Si les instruments que vous utilisez ont des registres situés au-dessus ou au-dessous de ces cinq octaves, vous ne pourrez pas voir les notes, mais Musique Studio les jouera (vous pouvez d'ailleurs les faire apparaître sur les portées en effectuant des transpositions).

Les notations musicales sont les signes qui vous permettent de transcrire et d'ordonner des agencements de sons et de silences.

Avec Musique Studio, vous pouvez également choisir les timbres, c'est-à-dire les instruments avec lesquels vous exécuterez un morceau : ces instruments sont ici représentés par des couleurs assignées aux notes.

Enfin, une partition peut aussi comporter des textes destinés à être chantés. Musique Studio ne chantera pas les paroles de vos chansons favorites, mais il vous permettra d'écrire jusqu'à trois lignes de texte.

Remarque : vous pouvez normalement installer 8 000 notations musicales sur les portées. Si toutefois vous ajoutez des paroles, la place disponible diminuera.

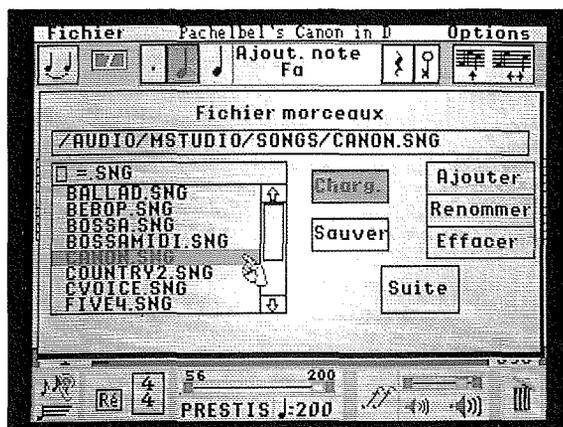
Les Menus

Le menu Fichier

Fichier
Fichier morceaux
Fichier sons
Impression
Quitter

Fichier morceaux

Permet d'installer, d'enregistrer, de détruire, de renommer ou de coller des morceaux. Lorsque vous sélectionnez cette commande, une fenêtre s'affiche à l'endroit habituellement occupé par la double portée, avec un ensemble de cases qui vous permettent de choisir ces fonctions.



La Liste

Elle contient à la fois des noms de fichiers et des noms de dossiers. Ces derniers apparaissent au sommet de la **Liste** avec un symbole particulier qui les identifie. Les documents qui suivent les dossiers appartiennent, eux, au dossier chargé. Si vous voulez ouvrir un autre dossier, placez le pointeur sur le dossier désiré, et cliquez. Après quelques instants, la liste affiche les fichiers contenus dans ce dossier.

Remarque : Si vous travaillez avec deux lecteurs de disquettes, vous voyez également, en haut de la liste, un symbole représentant le deuxième lecteur, avec le nom de la disquette inscrit à côté du symbole. Pour passer d'un lecteur à l'autre, placez le pointeur sur le symbole du lecteur que vous voulez atteindre, et cliquez. Après quelques instants, la **Liste** affiche les dossiers contenus dans le lecteur sélectionné.

Une bande de défilement vertical, située à droite de la **Liste** vous permet de faire défiler l'intégralité de la liste, lorsqu'on déplace le curseur de haut en bas.

La zone d'extension

C'est la barre horizontale qui est située juste au-dessus de la liste. Elle permet de savoir à quel dossier appartient la liste qui est affichée. Lorsque vous installez Musique Studio pour la première fois, la zone d'extension affiche .SNG, c'est-à-dire la liste des noms de documents qui se terminent par .SNG.

La zone d'extension permet également de voir les dossiers disponibles dans la disquette installée. Placez le pointeur sur la case de fermeture qui se trouve à l'extrême gauche de la zone d'extension et cliquez. Le programme ferme le dossier qui, jusque-là, était affiché dans la liste et inscrit son nom en haut de la liste. La zone d'extension affiche maintenant le dossier dans lequel le dossier précédemment chargé est rangé. Chaque clic de la souris vous permet d'accéder au niveau supérieur de classement.

La zone d'extension permet enfin d'installer les dossiers d'une autre disquette, si vous n'avez qu'un seul lecteur de disquettes. Enlevez la disquette sur laquelle vous ne désirez plus travailler et insérez la nouvelle. Placez le pointeur au milieu de la barre de recherche et cliquez. Le programme lira la nouvelle disquette.

Le nom d'accès

C'est la longue barre horizontale qui occupe la partie haute de la fenêtre. Elle permet de connaître l'identité exacte du fichier sur lequel on travaille. Cette case contient plusieurs noms. Dans l'ordre :

- le nom de la disquette utilisée,
- le nom du dossier utilisé (il peut y en avoir plusieurs, en cascade),
- le nom du fichier installé.

Par exemple, l'intitulé **X / Musique Studio / Y / Z** indique que le fichier Z appartient au dossier Y, qui lui-même appartient au dossier Musique Studio, qui lui-même est installé sur la disquette X. Chaque fois que vous changez de fichier, le nom d'accès change. Si l'intitulé est trop long, il est coupé en son début, et cette coupure est signalée par un astérisque (*) précédant le premier caractère.

Pour plus de renseignements sur les noms d'accès et les dossiers, reportez-vous au manuel d'utilisation de l'Apple IIGS.

Charger

Permet de charger un fichier. Sélectionnez la case **Charg.**, puis choisissez un fichier dans la Liste et cliquez sur le nom de celui-ci. Le message :

«Fichier chargé»
s'affiche en bas de l'écran.

Sauver

Permet de conserver le morceau que vous avez créé si vous désirez y revenir plus tard. Sélectionnez **Sauver**, puis placez le curseur sur le nom d'accès et cliquez. Tapez le nom sous lequel vous désirez conserver votre fichier à l'endroit où se trouve le curseur. Vous disposez de 15 caractères, dont les quatre derniers doivent être .SNG. Pressez la touche **Retour**.

Remarques : si le nom que vous entrez a déjà été utilisé pour un autre fichier, un message s'affiche :

«Remplacer le fichier déjà existant?».

Tapez **O** (oui) si telle est votre volonté (cette manipulation efface l'ancien fichier du même nom) ou pressez n'importe quelle touche pour annuler l'ordre.

Si le nom que vous voulez utiliser est celui qui est affiché dans le nom d'accès, vous pouvez enregistrer votre fichier simplement en plaçant le pointeur sur la case **Sauver** et en cliquant deux fois.

Vous pouvez enregistrer un fichier dans un autre dossier en spécifiant, au moment d'entrer le nom du fichier dans le nom d'accès, son identité complète : nom de la disquette, nom(s) du ou des dossiers, nom du fichier.

Quand Musique Studio enregistre un morceau, il vérifie que le dossier où vous le classez possède une copie des sons utilisés dans le morceau. S'il n'en possédait pas, le programme en placerait une copie dans le dossier, avec le morceau lui-même. Le document son est volumineux : il demande donc plus d'espace et plus de temps pour être enregistré.

Ajouter

Permet d'ajouter un morceau à celui qui est déjà sur les portées. Sélectionnez **Ajouter**, puis sélectionnez dans la liste le morceau à ajouter et cliquez (ou spécifiez son nom dans le nom d'accès). Le fichier que vous ajoutez se place à la fin du premier fichier. Si l'ensemble est trop long, le programme vous l'indique.

Renommer

Permet de changer le nom d'un fichier existant. Sélectionnez **Renommer**, puis le nom du morceau (dans la liste) que vous voulez modifier et cliquez. Tapez le nouveau nom à l'endroit où est le curseur puis pressez la touche **Retour**. Le message «Fichier renommé» s'affiche, et le fichier apparaît dans la liste sous son nouveau nom.

Effacer

Permet de supprimer un fichier. Sélectionnez **Effacer**, puis le nom du fichier dont vous désirez vous débarrasser, et cliquez. Le message "Voulez-vous vraiment?" s'affiche : tapez **O** (oui) si telle est votre volonté, ou n'importe quelle touche pour annuler l'ordre.

Suite

Permet de retourner à l'écran principal de composition lorsque la manœuvre pour laquelle le **Fichier morceaux** a été ouvert est terminée.

Fichier sons

Permet d'installer, d'enregistrer, de détruire ou de renommer des jeux de sons. Ces jeux (de 15 sons maximum) sont installés dans la **Palette d'instruments**.

Lorsque vous sélectionnez cette commande, une fenêtre s'affiche à l'endroit habituellement occupé par la double portée. Cet écran, qui fonctionne comme celui du **Fichier morceaux**, lui est identique, à deux exceptions près :

- le nom des fichiers, ici, se termine par .SND (Sound)
- la case **Ajouter** n'existe pas.

Impression

Permet d'imprimer vos partitions, si vous avez une imprimante reliée à votre ordinateur. Lorsque vous avez sélectionné **Impression**, un message s'affiche :

«Vérifiez que l'imprimante est prête», suivi de deux options : **Imprimer** et **Annuler**. Sélectionnez la case désirée. Pour interrompre l'impression, cliquez. Après l'impression ou l'annulation, l'écran principal de composition s'affiche à nouveau.

Quitter

Permet de sortir du programme. Lorsque vous avez sélectionné **Quitter**, un message s'affiche :

«Attention, tout travail non sauvé est perdu», suivi de deux options : **OK** et **Annuler**. Si vous n'avez pas encore enregistré votre fichier, cliquez sur **Annuler**. Si vous êtes prêt à quitter Musique Studio, cliquez sur **OK**.

Le menu Options

Options
Créer un instrument
Paramètres Midi
Modifier le titre
Ajouter des paroles
Utiliser un instrument
Couper le son
Eteindre IIGS
Activer Midi
Utiliser les pistes

Créer un instrument

Permet de créer vos propres instruments, en modifiant les sons préprogrammés que possède Musique Studio. Lorsque vous avez sélectionné **Créer un instrument**, un écran s'affiche, vous donnant accès à tous les paramètres nécessaires pour définir un nouvel instrument. Pour plus de renseignements, reportez-vous au chapitre «Le coin des spécialistes».

Paramètres MIDI

Permet d'assigner les sons préprogrammés ou créés à un ou des instruments extérieurs, si vous êtes équipé d'une interface MIDI. Reportez-vous au chapitre «Le coin des spécialistes».

Modifier le titre

Permet de modifier le titre du morceau chargé.

Sélectionnez **Modifier le titre**. Le mot **Titre** apparaît dans la partie basse de l'écran, suivi d'un point et d'un curseur.

Tapez votre nouveau titre. Vous pouvez utiliser jusqu'à 30 caractères. Si vous faites une erreur en tapant, utilisez la flèche gauche de votre clavier pour revenir en arrière, et retapez sur les caractères erronés.

Pressez la touche **Retour** lorsque vous avez terminé. Le nouveau titre apparaît à la place de l'ancien.

Remarque : cette modification ne concerne que le titre affiché, et non pas le nom sous lequel le morceau est répertorié dans le **Fichier morceaux**. Si vous enregistrez cet air, le nouveau titre réapparaîtra donc à chaque fois sur l'écran, mais le morceau continuera de porter son ancien nom. Si vous désirez changer ce nom-là aussi, vous devrez le faire à partir du **Fichier morceaux**.

Ajouter des paroles

Permet d'insérer jusqu'à trois lignes de texte à votre partition.

Pour effacer des textes qui ne conviennent plus, sélectionnez **Effacer les paroles**.

Remarque : lorsque vous ajoutez des textes à une musique, vous diminuez la place normalement disponible pour la musique (8 000 notes), car les textes prennent de la place dans la mémoire de l'ordinateur. Si vous atteignez la limite de la mémoire, vous obtiendrez le message :
«Pas de place dans le morceau».

Utiliser un instrument

Permet d'exécuter avec un seul instrument un morceau créé pour plusieurs instruments, de façon à en essayer divers. Pour utiliser de nouveau tous les instruments, sélectionnez **Tous les instruments**.

Couper le son

Permet d'empêcher le pointeur de jouer les notes lorsque le symbole **Note** est sélectionné et qu'on déplace le pointeur sur la double portée.

Pour remettre le son, sélectionnez **Remettre le son**.

**Eteindre IIGS
Activer MIDI**

Permet de contrôler l'interface MIDI si vous en avez une. **Eteindre/Activer IIGS** contrôle les sons émis par l'ordinateur lui-même; éteignez-le lorsque vous ne voulez écouter que les instruments de l'interface MIDI. La commande **Activer/Eteindre MIDI** contrôle les instruments extérieurs à l'ordinateur. Allumez l'interface MIDI lorsque vous désirez écouter ces instruments.

Pour plus de renseignements, reportez-vous au chapitre «Le coin des spécialistes».

Utiliser les pistes

Permet d'isoler un ou plusieurs instruments ou effets sonores dans un morceau, en assignant chaque instrument ou groupe d'instruments à une des quatre pistes disponibles et en coupant le son des autres.

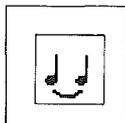
Pour effacer les pistes, sélectionnez **Effacer les pistes**.

Pour plus de renseignements, reportez-vous au chapitre «Le coin des spécialistes».

Les symboles

La liaison et la barre de mesure

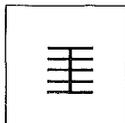
La Liaison



Permet d'installer une liaison entre deux ou plusieurs notes.

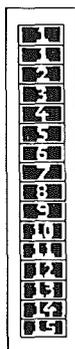
Remarque : vous ne pourrez pas séparer deux notes reliées par une tenue

La Barre de mesure



Permet d'installer des barres de mesure sur la portée.

La Palette d'instruments

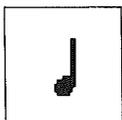


Permet de choisir un instrument. Lorsque vous avez sélectionné un des quinze instruments contenus dans la palette, toutes les notes que vous placez sur la portée ont le timbre de l'instrument choisi.

Remarque : le jeu d'instruments dont vous disposez est celui que contient le **Fichier sons** chargé. Si vous désirez accéder à d'autres documents, utilisez le **Fichier sons**.

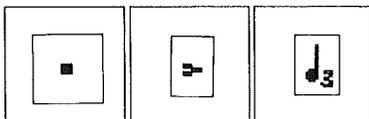
Pour plus de renseignements, reportez-vous au chapitre «Le coin des spécialistes».

La note



Permet de choisir la valeur des notes, puis de les inscrire sur les portées.

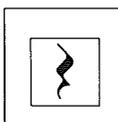
Les points, les accents et les triolets



Permet d'écrire des notes pointées, des notes accentuées ou des triolets.

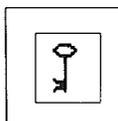
Seules des notes pouvant recevoir ces signes, veuillez donc tout d'abord à ce que le symbole **Note** soit activé (et non pas, par exemple, le symbole **Silence**).

Le silence



Permet de choisir une valeur de silence et d'installer des silences sur les portées.

La clé



Ce symbole ne sert pas à déterminer la tonalité d'un morceau, mais à ajouter des altérations (dièses, bémols, bécarrés) à certaines notes, tout en restant dans la tonalité sélectionnée.

Pour supprimer l'altération, sélectionnez la clé elle-même.

Les passages

Permet de travailler sur des portions d'un air : transpositions, altérations, déplacements, auditions, insertions de colonnes blanches, etc.

Toutes les commandes de ce menu fonctionnent de la même façon. Vous devez toujours :

- délimiter un passage à l'aide de marqueurs ;
- sélectionner le symbole désiré ;
- placer le pointeur dans le passage sélectionné, et cliquer.

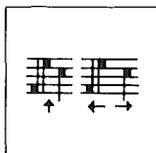
Pour plus de renseignements, reportez-vous au chapitre «La pratique de Musique Studio».

Remarque : si les modifications que vous voulez apporter concernent le morceau tout entier, ne délimitez pas de passage. Un message vous demandera de confirmer votre volonté :

«Modifier tout le morceau?».

Appuyez sur **O** (oui) pour effectuer la modification, ou pressez n'importe quelle touche pour annuler l'ordre.

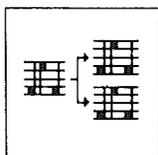
Insérer



Permet d'insérer un bloc de colonnes blanches dans la portée. Délimitez un passage égal au nombre de colonnes blanches que vous voulez insérer. Lorsque vous cliquez, les colonnes blanches viennent s'insérer à gauche du pointeur.

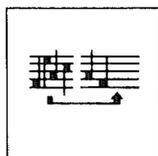
Remarque : vous pouvez également insérer des colonnes blanches une par une sans passer par la procédure de la délimitation. Sélectionnez le symbole **Insérer**, puis cliquez sur la portée : une colonne blanche apparaît à gauche du pointeur.

Copier



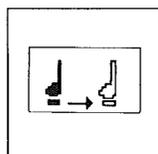
Permet de copier un passage afin de le reproduire à un autre endroit de la partition. Lorsque vous cliquez, le passage copié vient s'insérer à l'endroit du pointeur. Vous pouvez répéter cette dernière opération autant de fois que vous le voulez : la section copiée réapparaîtra à l'endroit voulu.

Déplacer



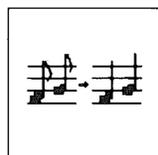
Permet de déplacer un passage d'un endroit à l'autre de la partition.

Changer d'instrument



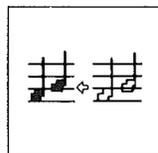
Permet de substituer un instrument à un autre. Vous devez d'abord choisir un nouvel instrument dans la **Palette d'instruments**. Lorsque vous avez sélectionné **Changer d'instrument**, cliquez dans une des notes de la couleur de l'instrument que vous désirez remplacer. Chaque note prendra la couleur du nouvel instrument.

Ralentir



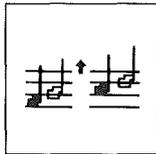
Permet de doubler la durée de toutes les notes dans un passage donné ou dans le morceau tout entier. Chaque clic supplémentaire de la souris doublera la valeur des notes.

Accélérer



Permet de diminuer de moitié la durée de toutes les notes dans un passage donné ou dans le morceau tout entier. Chaque clic supplémentaire divisera à nouveau par deux la valeur des notes.

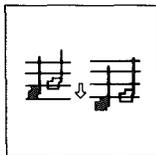
Monter d'un ton



Permet de monter d'un ton toutes les notes d'un passage donné ou d'un morceau. Lorsque vous aurez cliqué dans le passage sélectionné, toutes les notes monteront d'un intervalle sur la portée. Chaque clic de la souris fera monter le passage ou le morceau d'un intervalle supplémentaire.

Si vous transposez des notes au-dessus de l'écran de la double portée, vous ne les entendrez pas, mais elle réapparaîtront si vous transposez à nouveau un ton plus bas.

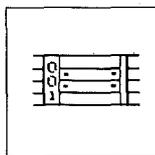
Descendre d'un ton



Permet de descendre d'un ton toutes les notes d'un passage donné ou d'un morceau. Lorsque vous aurez cliqué dans le passage sélectionné, toutes les notes descendront d'un intervalle sur la portée. Chaque clic de la souris fera descendre le passage ou le morceau d'un intervalle supplémentaire.

Si vous transposez des notes au-dessous de l'écran de la double portée, vous ne les entendrez pas, mais elle réapparaîtront si vous transposez de nouveau un ton plus haut.

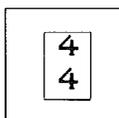
Reprise



Permet d'indiquer qu'un passage ou qu'un morceau doit être rejoué sans avoir à le réécrire ni à le recopier. Vous pouvez répéter jusqu'à 127 fois le même passage, dans les limites de la longueur maximale d'un morceau.

Pour plus de renseignements, reportez-vous au chapitre «La pratique de Musique Studio».

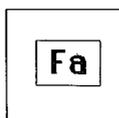
Le rythme



Permet de choisir le rythme d'un morceau, c'est-à-dire le nombre et la valeur des temps que comportera une mesure.

Pour supprimer toute indication de rythme, cliquez dans le symbole sélectionné.

La tonalité

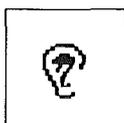


Permet de fixer la tonalité dans laquelle un morceau sera joué. Lorsque vous avez sélectionné une tonalité, l'armature (l'ensemble des dièses ou des bémols qui la caractérisent) apparaît sur la double portée, et toutes les notes déjà écrites sont transposées dans cette tonalité.

Remarque : l'ensemble de tonalités est présenté dans l'ordre habituel (*do, sol, ré, la, mi, si, fa* dièse, *do* dièse, puis *fa, si* bémol, *mi* bémol, *la* bémol, *ré* bémol, *sol* bémol, *do* bémol), c'est-à-dire dans l'ordre croissant des dièses et des bémols à la clé.

Les accessoires

L'Oreille



Permet de jouer le morceau depuis le début. Pour arrêter la musique, cliquez une fois.

La Note courante



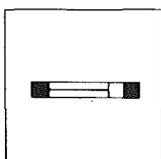
Permet de jouer le passage visible sur la portée en faisant défiler les notes au fur et à mesure de l'exécution. Pour arrêter la musique, cliquez une fois.

La Bande de défilement

Permet de se déplacer à l'intérieur du morceau.

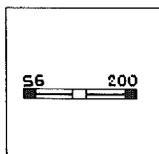
Pour ramener le morceau à son début ou à sa fin, placez le pointeur dans les cases rouges situées à l'extrême gauche ou à l'extrême droite de la bande de défilement et cliquez.

Le Contrôle de volume



Permet d'ajuster le volume général du morceau. Le programme affiche les volumes disponibles, de *pp* (pianissimo - très doux) à *ff* (fortissimo - très fort).

Le Métronome



Permet d'ajuster le tempo (la vitesse) de la musique. Le programme affiche les tempos disponibles, de grave (très lent) à prestissimo (très rapide), ainsi que leur valeur en temps (nombre de noires par minute).

La Corbeille



Permet d'effacer un morceau tout entier ou un passage délimité. Lorsque vous cliquez sur la **Corbeille**, le message «Effacer le passage?», ou «Effacer le morceau?» apparaît. Cliquez une deuxième fois dans la **Corbeille** pour effectuer la manœuvre.

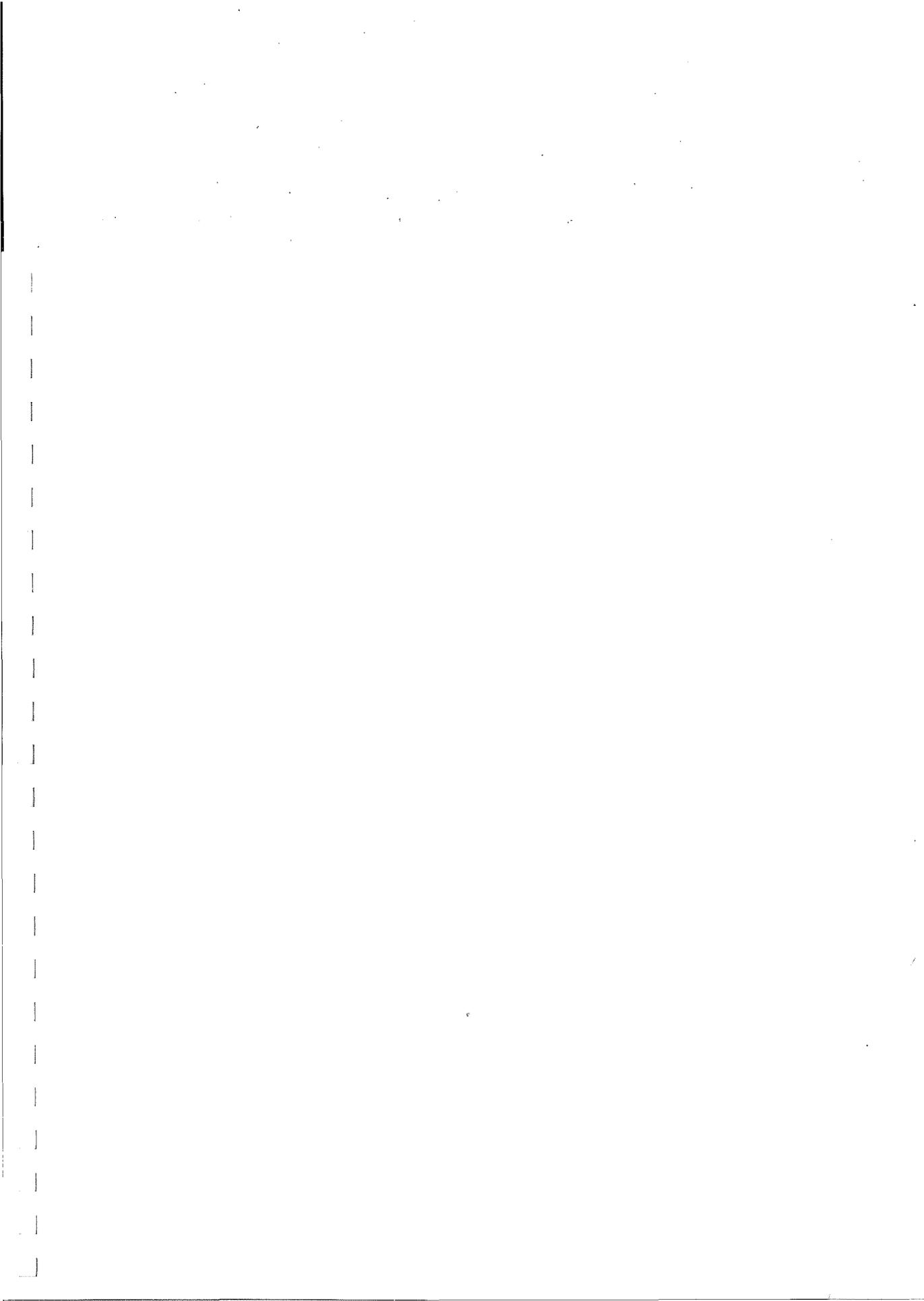
Si vous changez d'avis, déplacez le pointeur en dehors de la **Corbeille**. Si vous avez déjà cliqué deux fois, vous pouvez récupérer le morceau ou le passage en cliquant à nouveau deux fois dans la **Corbeille**, à condition qu'aucune autre option n'ait été sélectionnée entre-temps.

INDEX

Accent 31, 102
Accessoires 23, 107
Ajouter un morceau à un autre 56, 95
Altération 33, 102
Annuler 76, 85
Barre de mesure 33, 101
Barre de reprise 45, 105
Barre de temps 72, 73
Charger
 un morceau de musique 55, 56, 93
 un jeu de timbre 61
Clé 33, 102
Copier
 un passage ou un morceau 42, 104
 un son 78
Déplacer 42, 104
Détruire (effacer) 57, 95
Double portée 24, 89
Valeurs
 des notes 29, 101
 des silences 35, 102
 changer les valeurs 43, 104
Echantillons 78
Ecouter 38, 49, 107
Effacer 37, 51, 108
Enveloppe 67
Enregistrer (sauver)
 un morceau 53, 54, 94
 un son 79
 les paramètres MIDI 86
Imprimer 57, 96
Installer
 Musique Studio 10, 12
 l'écran de composition 12
 l'écran Boîte de Couleurs 47
 l'écran MIDI 82
Insérer 42

Instrument
 choisir 28, 48
 changer 43, 50
 créer 65
MIDI 80
Liaison 33
Menus 23, 90
Mesure (voir Rythme et Barre de mesure)
Nom d'accès 93
Note 29, 102
Paroles 36, 99
Partition 25, 89
Passages 39, 41, 103
Pistes 62, 64
Point 31, 102
Quitter 58, 96
Registre 76, 85
Renommer
 un morceau 95
 un son 77
Répéter 45, 105
Revenir à l'écran principale de composition
 à partir des fenêtres du menu Fichier 95
 à partir de l'écran Boîte de Couleurs 51
 à partir de l'écran MIDI 87
Rythme 26, 106
Se déplacer dans la partition 30, 38
Silence 35, 102
Stéréo 75, 84
Symboles 23, 101
Souris 10
Tempo 27, 108
Titre 98
Tonalité 26, 106
Transposer 44, 105
Trouver un fichier 55, 56, 91, 92, 93
Triolet 31, 102
Durées (voir Valeurs)
Vibrato 75
Vitesse 39

Volume
réglér le volume 39, 107
courbe de volume 70
Zone de messages 24
Zone d'extension 92



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100