



Sibelius® First

Guide de référence

Guide de référence écrit par Daniel Spreadbury, Tom Clarke et Ben & Jonathan Finn.

Consultez la boîte de dialogue **À propos de Sibelius First** pour obtenir la liste complète de l'équipe de développement et les autres crédits.

Nous adressons nos remerciements à tous ceux (trop nombreux pour être cités) qui nous ont envoyé des commentaires utiles ainsi que des suggestions concernant Sibelius et sa documentation.

Mentions légales

Ce produit est sujet aux termes et conditions d'un contrat de licence de logiciel.

Ce guide est protégé par le Copyright © 2012 d'Avid Technology Inc., (ci-après Avid), tous droits réservés. Selon les lois relatives aux copyrights, ce guide ne doit pas être reproduit en totalité ou en partie sans l'accord écrit d'Avid.

Avid, Sibelius et Scorch sont des marques déposées d'Avid Technology, Inc. aux États-Unis, au Royaume-Uni et dans d'autres pays. ReWire est une marque commerciale de Propellerhead Software et est utilisée sous licence. VST est une marque commerciale de Steinberg Soft- und Hardware GmbH. Toutes les autres marques commerciales citées sont la propriété de leur détenteur respectif.

Les fonctionnalités, les spécifications, les caractéristiques techniques et la disponibilité du produit sont susceptibles d'être modifiées sans avertissement.

Commentaires sur la documentation

Nous sommes toujours soucieux d'améliorer la qualité de notre documentation. Si vous avez des commentaires, corrections ou suggestions à apporter à notre documentation, veuillez nous contacter par e-mail à l'adresse suivante : **docs@sibelius.com**.

Table des matières

Table des matières	3	3 Onglet Saisie de notes	151
Introduction	5	3.1 Introduction à la saisie des notes . . .	153
L'histoire de Sibelius	7	3.2 Pavé	154
À propos de ce guide de référence	8	3.3 Saisie à la souris	157
Utilisation du ruban	12	3.4 Saisie alphabétique et pas-à-pas	158
Commandes Annuler et Rétablir	19	3.5 Fenêtre Clavier	166
Connexion de périphériques MIDI externes	20	3.6 Saisie de tablatures de guitare	169
1 Onglet Fichier	23	3.7 Fenêtre Manche	171
1.1 Manipuler les fichiers	25	3.8 Notation et tablature pour guitare . .	173
1.2 Partager et envoyer des fichiers par e-mail	28	3.9 Triolets et autres multiplets	178
1.3 Partager sur le Web	32	3.10 Transposition	181
1.4 Créer une nouvelle partition	38	3.11 Options de saisie de notes	183
1.5 Ouvrir des fichiers MIDI	41	3.12 Périphériques de saisie	185
1.6 Ouvrir des fichiers MusicXML	46	3.13 Flexi-time	193
1.7 PhotoScore Lite	50	3.14 Voix	200
1.8 AudioScore Lite	66	3.15 Arranger	204
1.9 Imprimer	73	3.16 Transformations	207
1.10 Exporter des fichiers audio	81	3.17 HyperControl™	211
1.11 Exporter des fichiers vidéo	84	4 Onglet Notations	215
1.12 Exporter des images	89	4.1 Clés	217
1.13 Exporter des fichiers MIDI	91	4.2 Armures	220
1.14 Exporter des fichiers MusicXML	93	4.3 Signatures rythmiques	223
1.15 Exporter vers des versions antérieures	94	4.4 Barres de mesure	225
1.16 Exporter vers Avid Scorch	99	4.5 Lignes	227
1.17 Exporter des pages Web Scorch . . .	104	4.6 Soufflets	232
1.18 Exporter des fichiers PDF	108	4.7 Liaisons	233
1.19 Préférences	109	4.8 Symboles	237
1.20 Paramètres d'affichage	111	4.9 Têtes de notes	239
1.21 Raccourcis clavier	113	4.10 Percussion	242
2 Onglet Accueil	115	4.11 Groupements de ligature	245
2.1 Sélections et passages	117	4.12 Positions des ligatures	248
2.2 Idées	124	4.13 Importer des images	251
2.3 Instruments	130	4.14 Crochets et accolades	253
2.4 Portées	133	4.15 Altérations	254
2.5 Mesures et pauses	135	4.16 Arpèges	256
2.6 Couleur	137	4.17 Articulations	257
2.7 Filtres et Rechercher	139	4.18 Ornaments	259
2.8 Masquer des objets	141	4.19 Articulations de jazz	261
2.9 Extensions	143	4.20 Barres de reprise	263
		4.21 Hampes et lignes supplémentaires .	265
		4.22 Tenues	267
		4.23 Trémolos	269

5 Onglet Texte	271	7 Onglet Mise en page	401
5.1 Utilisation du texte	273	7.1 Paramètres du document	403
5.2 Styles de texte courants	279	7.2 Pages de garde	408
5.3 Basse chiffrée et chiffres romains	286	7.3 Espacement des portées	409
5.4 Noms d'instruments	289	7.4 Mise en page magnétique	413
5.5 Typographie	293	7.5 Sauts automatiques	417
5.6 Paroles	296	7.6 Sauts	419
5.7 Symboles d'accord	303	7.7 Mise en page et formatage	422
5.8 Éditer les symboles d'accord	312	7.8 Attaches	426
5.9 Repères de répétition	314	7.9 Travailler avec des parties	429
5.10 Numéros de mesures	315		
5.11 Numéros de page	317	8 Onglet Présentation	435
5.12 Caractères génériques	318	8.1 Gravure musicale	437
		8.2 Style personnalisé	442
6 Onglet Lecture	323	8.3 Espacement des notes	445
6.1 Utilisation de la lecture	325	8.4 Polices musicales	448
6.2 Périphériques de lecture	327		
6.3 Table de mixage	337	9 Onglet Révision	449
6.4 Live Tempo	348	9.1 Commentaires	451
6.5 Exécution en direct	349	9.2 Surbrillance	453
6.6 Interprétation de la partition	350	9.3 Versions	454
6.7 Interprétation	354		
6.8 Reprises	358	10 Onglet Affichage	457
6.9 Vidéo	362	10.1 Affichage du document	459
6.10 Timecode et points de montage	366	10.2 Zoom	462
6.11 Sibelius 7 First Sounds	369	10.3 Invisibles	463
6.12 Le MIDI pour les débutants	371	10.4 Panneaux	464
6.13 Les instruments virtuels pour les débutants	374	10.5 Options Fenêtre	465
6.14 Utilisation d'instruments virtuels	381		
6.15 ReWire	386	Glossaire	467
6.16 Messages MIDI	389	Raccourcis clavier	479
6.17 SoundWorld	397	Index visuel	489
		Index	497

Introduction

L'histoire de Sibelius

Les frères jumeaux Finn ont commencé à travailler sur Sibelius en 1987 alors qu'ils étaient encore étudiants. Ils ont consacré tout leur temps libre pendant six années à développer un large éventail de fonctions avancées, réunies dans une interface utilisateur intuitive basée sur une intelligence intégrée inédites jusqu'alors dans les programmes de notation musicale. Une fois leur diplôme d'Oxford et de Cambridge en poche, les frères Finn ont fondé en 1993 leur propre société pour assurer eux-mêmes la vente de leur programme, sans vraiment savoir à quoi s'attendre.

Sibelius a connu un succès immédiat, et l'entreprise des frères Finn a pris une ampleur extraordinaire, avec des bureaux aux États-Unis et au Royaume-Uni ; elle compte désormais des clients dans plus de 100 pays.

En 2006, Sibelius a été racheté par Avid, société développant les logiciels Pro Tools et Media Composer, ainsi que d'autres produits référence du secteur axés sur la création de médias numériques et la création musicale, continuant ainsi sa montée en puissance. En réalité, il s'agit tout simplement du logiciel de notation musicale le plus vendu au monde.

Quant à Sibelius First, sa première version date de 2008. Version simplifiée de Sibelius dédiée à une utilisation personnelle, elle produit des partitions de qualité aussi élevée que celles de son aînée. Seules quelques fonctions plus ésotériques ou avancées ont été supprimées dans cette version.

Quant à Sibelius First, sa première version date de 2008. Version simplifiée de Sibelius dédiée à une utilisation personnelle, elle produit des partitions de qualité aussi élevée que celles de son aînée. Seules quelques fonctions plus ésotériques ou avancées ont été supprimées dans cette version.

À qui Sibelius est-il destiné ?

Parmi les utilisateurs les plus célèbres de Sibelius, citons le chef d'orchestre Michael Tilson Thomas, le compositeur Steve Reich, le compositeur de musique chorale John Rutter, le guitariste rock Andy Summers, le musicien de jazz Jamie Cullum et la Royal Academy of Music de Londres. Les plus grandes maisons d'édition comme Hal Leonard, Music Sales et Boosey & Hawkes utilisent Sibelius à la fois pour l'édition traditionnelle et pour proposer sur Internet de la musique à télécharger que chacun peut imprimer soi-même.

Sibelius First a été conçu pour rendre l'écriture et le partage de musique aussi simples que possible, pour tous types de musiciens, qu'ils soient compositeurs, arrangeurs ou auteurs-compositeurs en devenir, étudiants, professeurs d'instrument, etc.

À propos de ce guide de référence

Cet ouvrage de référence est un guide complet couvrant toutes les fonctions de Sibelius First. Afin de vous familiariser avec le programme Sibelius First et ses fonctions de base, vous pouvez commencer par suivre les tutoriels, auxquels vous pouvez accéder via l'onglet **Fichier** ▶ **Aide** de l'application.

Chapitres et sections

Ce guide de référence est divisé en 10 chapitres, correspondant aux 10 onglets situés dans la partie supérieure de la fenêtre de Sibelius First, chacun comprenant plusieurs sections. Vous pouvez consulter une liste de toutes les sections dans la **Table des matières**, mais l'**Index** vous sera probablement plus utile pour rechercher des informations sur des points précis du programme. L'**Index visuel** vous permettra d'identifier les éléments dont vous ignorez le nom. Le **Glossaire** explique des termes musicaux et techniques.

Guide de référence électronique

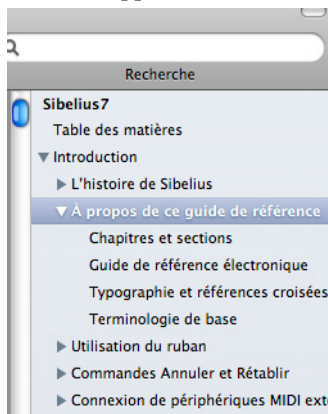
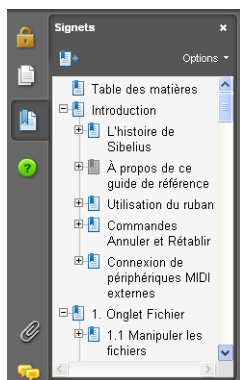
Pour ouvrir le guide de référence électronique, cliquez sur le bouton situé à l'extrémité droite de la barre d'onglet du ruban, représenté ici à droite, ou via la rubrique **Aide** de l'onglet **Fichier**, ou par le raccourci **F1** ou **⌘ ?**.



Le guide de référence s'affichera, quelle que soit l'application de votre ordinateur désignée pour ouvrir les fichiers PDF, habituellement Adobe Reader sous Windows et Aperçu sur Mac. Pour naviguer dans ce guide de référence électronique, vous pouvez utiliser les signets ou la commande **Édition** ▶ **Rechercher** d'Adobe Reader et d'Aperçu.

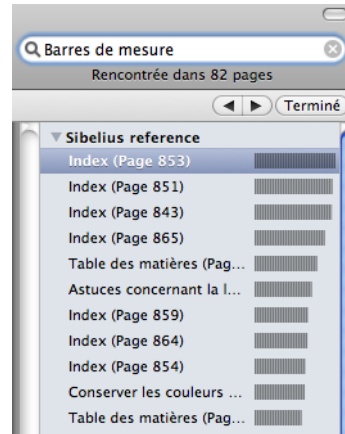
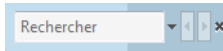
Les signets sont similaires à une table des matières qui resterait ouverte à côté du document que vous lisez. Ils permettent d'accéder instantanément à n'importe quel chapitre, section ou même sous-section du guide de référence. Pour afficher les signets :

- Dans Adobe Reader, sélectionnez **Affichage** ▶ **Volets du navigateur** ▶ **Signets** ; un volet semblable à celui représenté en bas à gauche s'affichera à gauche de votre écran.
- Dans Aperçu sur Mac, sélectionnez **Présentation** ▶ **Barre latérale** ▶ **Afficher la barre latérale** ; un volet semblable à celui illustré ci-dessous à droite apparaîtra à droite de la fenêtre.



Pour effectuer une recherche dans le guide de référence électronique, vous pouvez utiliser la commande **Édition ▶ Rechercher**, ou :

- dans Adobe Reader, saisissez le terme recherché directement dans la zone Rechercher de la barre d'outils, illustrée ci-dessous à gauche, puis utilisez les boutons précédent et suivant pour naviguer entre les résultats de la recherche ;
- dans Aperçu sur Mac, saisissez le terme recherché dans la zone Rechercher du tiroir, affiché ci-dessous à droite, puis cliquez dans la liste pour passer d'un résultat à un autre.



Typographie et références croisées

Les noms des touches, menus et boîtes de dialogue apparaissent dans **ce style de caractère**.

Dans Sibelius First, vous trouverez la plupart du temps les commandes dans le ruban, large bande de boutons de commande située en haut de l'écran lorsque vous cliquez sur un onglet tel que **Fichier** ou **Accueil**. Chaque onglet comprend un jeu de commandes connexes (**Saisie de notes**, **Notations**, **Texte**, **Mise en page**, etc.). Lorsque vous cliquez sur un onglet, le ruban change alors pour afficher les boutons de commande correspondants. Chaque onglet contient un certain nombre de groupes contenant les commandes associées.

Pour décrire rapidement comment accéder aux commandes, ce guide de référence utilise le format suivant : « sélectionnez **Accueil ▶ Instruments ▶ Ajouter/supprimer** », ce qui signifie « cliquez sur l'onglet **Accueil**, recherchez le groupe **Instruments** et cliquez sur le bouton **Ajouter/supprimer** ».

Le ruban est décrit en détail dans les pages suivantes, il n'aura bientôt plus de secret pour vous.

📖 **4.1 Clés** signifie « consultez la section **Clés** au début du chapitre 4 du Guide de référence ».

Terminologie de base

La terminologie informatique utilisée dans ce guide de référence est accessible à la majorité des lecteurs. Les précisions suivantes peuvent vous être utiles lorsque vous rencontrez certains termes spécifiques :

- Certaines touches ont des noms différents selon les claviers, et particulièrement sur Mac. Voici les conventions utilisées dans ce guide de référence :

<i>Symbole Mac</i>	<i>Nom Mac</i>	<i>Équivalent Windows</i>
⌘	Commande	Ctrl (Contrôle)
⌥	Ctrl	Aucun
⇧	Maj	Maj
⌥	Option	Alt
↵	Entrée	Entrée (clavier principal)
⌵	Entrée	Entrée (pavé numérique)

Notez que la touche appelée **Ctrl** sur Mac, ou parfois **Contrôle**, selon votre modèle de clavier, ne correspond pas à la touche **Ctrl** des claviers Windows, ce qui peut porter à confusion. Les raccourcis Mac utilisant la touche **Ctrl** sont rares dans Sibelius First. Le cas échéant, ils sont indiqués avec le symbole **⌥**, tel qu'il apparaît dans les menus Mac, afin d'éviter toute confusion pour les utilisateurs Windows.

- Sibelius First est pratiquement identique sous Windows et Mac. Lorsqu'une différence existe entre les deux versions, principalement au niveau des raccourcis clavier, la convention Windows est affichée en premier. Pour en savoir plus sur les différences entre les raccourcis clavier Mac et Windows, consultez  **Raccourcis clavier** à la fin de ce guide de référence. Cette section contient une listes de tous les raccourcis disponibles.
- « Appuyez sur **Ctrl+A** ou **⌘A** » signifie qu'il faut maintenir la touche **Ctrl** (Windows) ou **⌘** (Mac) enfoncée, puis appuyer sur **A**. Bien que **A** soit écrit en majuscule, n'appuyez pas sur **Maj**, à moins que cela ne soit spécifié explicitement. De même, pour les raccourcis tels que **Ctrl+?** ou **⌘?** où les caractères **/** et **?** sont réunis sur la même touche, vous appuyez en fait sur **Ctrl+/** ou **⌘/** sans utiliser la touche **Maj**.
- De la même manière, « **Alt+clic** ou **⌥+clic** » signifie que vous devez maintenir la touche **Alt** (Windows) ou **⌥** (Mac) enfoncée, puis cliquer.
- Sous Windows, *cliquer* sur quelque chose signifie déplacer le pointeur de la souris sur l'objet et cliquer avec le bouton *gauche* de la souris. Faire un *clic droit* sur quelque chose signifie pointer l'objet avec la souris et cliquer avec le bouton *droit* de la souris. Si vous utilisez un MacBook ou un autre portable Mac, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur le pavé tactile pour obtenir l'équivalent d'un clic droit.
- Faire *glisser* un objet signifie déplacer le pointeur de la souris sur l'objet, cliquer et *maintenir enfoncé* le bouton gauche de la souris tout en déplaçant la souris. Pour terminer cette opération, relâchez simplement le bouton de la souris.
- Une *boîte de dialogue* est une fenêtre comprenant des boutons. Certaines boîtes de dialogue sont divisées en plusieurs pages et contiennent des *onglets* dans leur partie supérieure, ou une *zone de liste* située sur la gauche, sur laquelle vous pouvez cliquer pour afficher les différentes *pages* de la boîte de dialogue.

- Le *pavé numérique* est le rectangle composé de chiffres et de quelques autres caractères à l'extrémité droite du clavier d'un ordinateur. Dans la plupart des cas, les ordinateurs portables n'ont pas de pavé numérique séparé. Consultez  **Raccourcis clavier** pour plus d'informations.
- La touche « **Entrée** » (Return sur les claviers anglais) se situe à droite des touches alphabétiques. Sur certains claviers elle est appelée « **Enter** » ou illustrée d'une flèche spéciale, mais nous l'appellerons toujours **Entrée**.
- La touche « **Entrée** » est la grande touche en bas à droite du pavé numérique. Même si sur certains claviers, cette touche n'a pas de nom, il s'agit bien de la touche **Entrée**.

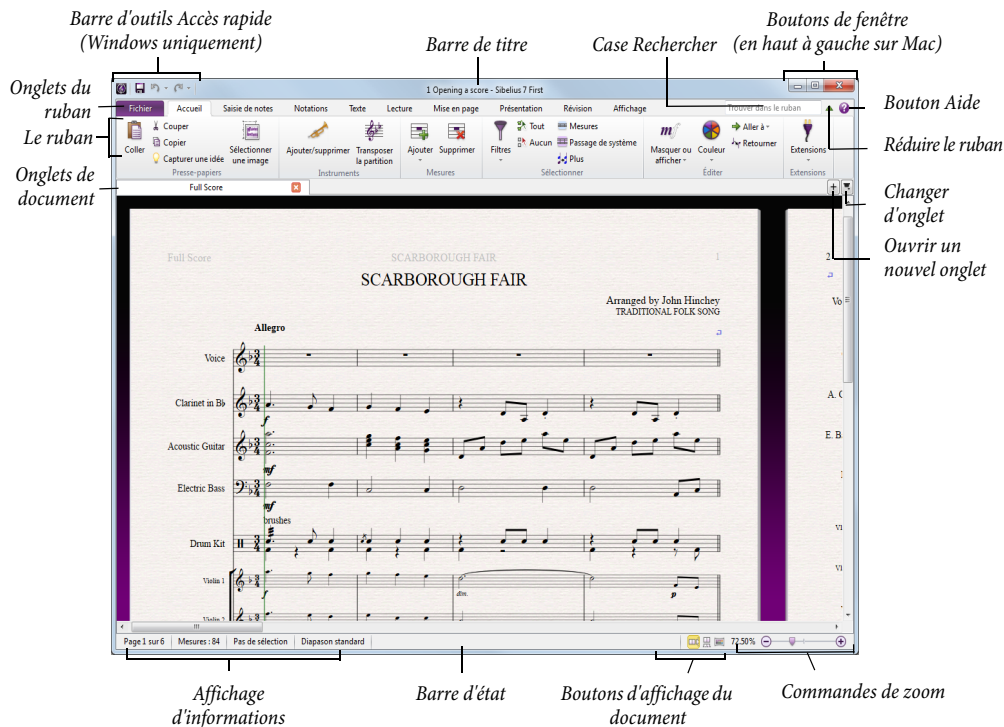
Les termes moins usités figurent dans le **Glossaire** à la fin de ce guide.

Utilisation du ruban

Le *ruban* est la large bande de boutons de commande située en haut de la fenêtre de Sibelius First. Il héberge l'intégralité des fonctions de l'application, organisées par tâche. En plus du ruban, chaque fenêtre de document Sibelius First contient également d'autres commandes utiles.

La fenêtre de Sibelius First

L'image ci-dessous représente une fenêtre type de Sibelius First. Vous retrouvez le ruban, ainsi que plusieurs autres commandes utiles réparties en haut et en bas de la fenêtre.



Voici une présentation rapide de la fenêtre de Sibelius First, en commençant par le haut, puis en descendant progressivement.

- **Barre d'outils Accès rapide (Windows uniquement)** : elle contient trois boutons importants, **Sauvegarder**, **Annuler** et **Rétablir**. Les boutons **Annuler** et **Rétablir** disposent également de menus qui vous permettent de revenir rapidement à un état spécifique de la partition, depuis que vous l'avez ouverte. Sur Mac, ces options sont accessibles à partir des menus **Fichier** et **Édition** respectivement.
- **Barre de titre** : indique le nom de fichier du document, ainsi que celui de la version ou partie dynamique actuellement affichée, le cas échéant. Sous Windows, une astérisque (*) apparaît à la fin du nom de fichier lorsque des modifications ont été apportées à la partition et n'ont pas encore été sauvegardées. Sur Mac, un point noir apparaît à l'intérieur du bouton de fermeture rouge situé dans le coin supérieur gauche de la fenêtre.

- *Boutons de fenêtre* : la barre de titre contient un groupe de boutons de gestion de la fenêtre active. Sous Windows, ces boutons sont situés dans le coin supérieur droit, alors qu'ils apparaissent dans le coin supérieur gauche sur Mac.
 - *Réduire* : il s'agit du premier des trois boutons sous Windows, du deuxième sur Mac. En cliquant dessus, la fenêtre de votre partition disparaît de l'écran, mais le fichier reste ouvert.
 - *Niveau inférieur/Agrandir* : appelé *Zoom* sur Mac, il s'agit du deuxième bouton sous Windows et du troisième sur Mac. Il permet de redimensionner la fenêtre du document. En cliquant dessus, vous pouvez basculer entre la taille maximum de fenêtre et sa taille précédente.
 - *Fermer* : troisième bouton sous Windows, premier sur Mac. Comme son nom l'indique, vous pouvez fermer une fenêtre en cliquant sur ce bouton.
- *Case Rechercher* : saisissez un ou plusieurs mots-clés dans cette case pour accéder à une liste de commandes suggérées situées sur n'importe quel onglet du ruban. Cette case est particulièrement utile lorsque vous souhaitez utiliser une commande et que vous ne vous rappelez plus son emplacement. À mesure que vous tapez du texte, Sibelius First affiche une liste de commandes correspondantes : utilisez les touches $\uparrow/\downarrow$ pour sélectionner celle de votre choix, puis appuyez sur **Entrée** pour y accéder. Sibelius First mettra automatiquement cette commande en surbrillance.
- *Réduire le ruban* : le ruban (décrit ci-après) occupe une partie non négligeable de l'espace vertical disponible. Si vous souhaitez que l'affichage de votre partition soit plus conséquent lorsque vous travaillez dessus, cliquez sur le bouton Réduire le ruban. Le ruban disparaîtra alors, ne laissant plus apparaître que les onglets dans la partie supérieure de l'écran. Pour faire réapparaître le ruban de manière permanente, cliquez une nouvelle fois sur le bouton. En cliquant simplement sur un onglet, le ruban s'affiche pour vous permettre d'utiliser une commande, puis disparaît de nouveau.
- *Aide* : cliquez sur le bouton **?** pour ouvrir à la version électronique de ce guide de référence. Vous pouvez accéder à des ressources d'aide supplémentaires à partir de l'onglet **Fichier** du ruban.
- *Le ruban* : présenté plus en détails ci-après.
- *Onglets de document* : vous pouvez ouvrir plusieurs vues différentes d'un même document dans une seule fenêtre, comme un conducteur et des parties d'instrument individuelles, et passer de l'une à l'autre à l'aide de ces onglets. Lorsque vous créez une nouvelle partition, un seul onglet est affiché, appelé **Partition complète**. Vous pouvez ouvrir de nouveaux onglets à l'aide du bouton **+** situé à l'extrémité droite de la barre d'onglets de document, ou via d'autres options permettant de changer de vue. Lorsque vous appuyez par exemple sur la touche **W**, vous basculez entre les vues de la partition complète et de la partie dynamique correspondant à la sélection en cours.
- *Ouvrir un nouvel onglet* : ce bouton **+** appelle un menu permettant d'ouvrir un nouvel onglet hébergeant une vue différente de la partition actuelle, dont les parties dynamiques et versions sauvegardées. Vous pouvez également sélectionner la commande **Nouvelle fenêtre** pour ouvrir l'onglet actif dans une nouvelle fenêtre. Vous pouvez aussi accéder à ce menu en effectuant un clic droit sur la barre d'onglets de document.
- *Alterner entre les onglets* : si de nombreux onglets sont ouverts simultanément, il est possible que vous ne puissiez pas voir les noms de chacun dans leur totalité. Cliquez sur ce bouton pour accéder à un menu répertoriant tous les onglets ouverts de la fenêtre active et afficher rapidement l'un d'eux.
- *Barre d'état* : la barre d'état s'étend sur toute la partie inférieure de la fenêtre et fournit des informations sur le document actuel. Elle comprend quelques boutons d'accès rapide.

- **Affichage d'informations** : dans la partie gauche de la barre d'état est affichée toute une série d'informations utiles. Les informations suivantes sont affichées de gauche à droite : la page actuelle et le nombre total de pages ; le nombre total de mesures ; l'instrument hébergeant la sélection actuelle, le cas échéant ; la plage actuellement sélectionnée ; le timecode de la sélection actuelle ; les hauteurs des notes sélectionnées (ou de la première note/accord d'un passage si vous avez sélectionné un passage) ; l'harmonie de l'accord formé par toutes les notes sélectionnées en début de plage, affichée sous forme de symbole d'accord ; une description de l'opération en cours (**Éditer Passage** ou **Éditer Texte** par exemple) ; le format d'affichage de la vue actuelle, au diapason standard ou transposé (écrit) ; l'état d'activation de la commande **Mise en page ▶ Masquage des portées ▶ Portées en vue ciblée** ; l'état d'activation de la Mise en page magnétique pour les objets sélectionnés ; et enfin la police et la taille en points de l'objet de texte sélectionné.
- **Commandes de zoom** : à droite de la barre d'état figurent un curseur et deux boutons – et +, à chacune de ses extrémités. Ces commandes permettent de modifier rapidement et simplement le niveau de zoom de la vue actuelle. À gauche de ce curseur, le niveau de zoom actuel est affiché sous forme de pourcentage.
- **Boutons d'affichage du document** : un groupe de boutons situé à gauche des commandes de zoom permet d'alterner rapidement entre différents types d'affichage, par exemple entre une disposition horizontale des pages de votre partition et l'affichage Panoramique. Ces boutons apparaissent également sur l'onglet **Affichage** du ruban.

Les onglets du ruban

Le ruban lui-même est divisé en 10 onglets. Le premier onglet, **Fichier**, est différent des autres : lorsque vous cliquez dessus, la partition est entièrement masquée et vous accédez à un affichage spécial appelé Backstage. Il regroupe toutes les opérations que vous pouvez effectuer avec un fichier, par opposition à toutes les opérations que vous pouvez effectuer avec *le contenu* d'un fichier, réparties elles sur les 9 autres onglets. À partir de l'onglet **Fichier**, vous pouvez créer, ouvrir, sauvegarder et fermer des fichiers, en importer et en exporter dans différents formats, imprimer de la musique ou la partager en ligne, obtenir des informations d'aide détaillées, et plus encore. Le premier chapitre de ce guide est consacré aux opérations que vous pouvez réaliser à partir de cet onglet **Fichier**.

Les 9 autres onglets se suivent selon l'ordre dans lequel vous exécuterez la plupart du temps des tâches sur votre partition. Ainsi, vous pourrez travailler du début d'un projet jusqu'à sa fin en utilisant les onglets du ruban de la gauche vers la droite. De la même manière, ce guide est organisé selon l'ordre de ces onglets.

Ces 9 onglets contiennent les types de commandes suivants :

- **Accueil** : opérations basiques de configuration de la partition, telles que l'ajout ou la suppression d'instruments et de mesures, et commandes d'édition principales, dont la gestion du presse-papiers et des puissants filtres de Sibelius First.
- **Saisie de notes** : commandes relatives à la saisie alphabétique, pas-à-pas et en mode Flexi-Time, ainsi qu'à l'édition de notes. Contient également des outils de composition tels que Exploder/Réduire et des transformations comme Rétrograder, Inverser, etc.
- **Notations** : regroupe toutes les indications basiques autres que des notes, silences et textes, comme les clés, armures et signatures rythmiques, barres de mesure spéciales, lignes, symboles, types de têtes de note, etc.

- **Texte** : commandes de style et de taille de police, de sélection de style de texte, de paroles et de symboles d'accord, repères de répétition et options de numérotation des mesures.
- **Lecture** : sélection d'une configuration de lecture, accès à la table de mixage et aux commandes de transport (lecture), options spécifiant de quelle manière Sibelius doit interpréter votre partition en lecture, et fonctions d'écriture de musique sur de la vidéo.
- **Mise en page** : options de paramétrage du document telles que les dimensions de la page et des portées, l'espacement et le masquage des portées, options de Mise en page magnétique et commandes de mise en forme.
- **Présentation** : regroupe les options qui agissent sur l'aspect visuel de votre partition, notamment l'espacement des notes et le format des noms d'instruments, plus des commandes de réinitialisation ou de modification de la présentation et de la disposition des objets de votre partition.
- **Révision** : ajout de notes adhésives pour les commentaires ou de mises en surbrillance et commandes de création et d'affichage de multiples versions de la même partition.
- **Affichage** : modifiez la mise en page et la taille d'affichage de la musique à l'écran, affichez ou masquez divers « invisibles » et autres indications utiles fournissant des informations sur votre partition. Affichez ou masquez des panneaux supplémentaires pour les opérations avancées, organisez et basculez entre les fenêtres de document ouvertes.

Groupes et commandes

Chaque onglet contient un certain nombre de *groupes* réunissant des commandes connexes. Les noms des groupes sont affichés en grisé, en dessous des noms des commandes individuelles, et les groupes sont séparés par une ligne verticale :

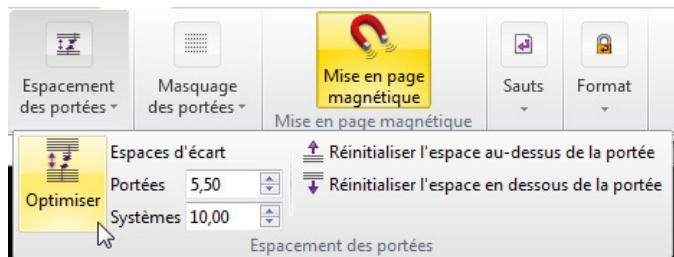


Dans l'image ci-dessus apparaissent les groupes **Courantes**, **Lignes** et **Symboles** de l'onglet **Notations**.

Chaque groupe contient une ou plusieurs commandes de différents types, dont des boutons, des boutons ouvrant des menus, des boutons mixtes (la moitié du bouton est un bouton classique, l'autre ouvre un menu), des cases à cocher, des listes déroulantes et *galeries*, qui sont des menus disposant de fonctionnalités particulières. Il existe deux types de galerie :

- **Galeries déroulantes** : elles ressemblent à des menus normaux, leur contenu est affiché sous forme de texte ou graphiquement. À l'inverse des menus classiques, le contenu des galeries est généralement organisé en catégories et peut être filtré (voir ci-dessous). La galerie **Accueil** ▶ **Sélectionner** ▶ **Filtres** est un exemple de galerie de texte. Tous les boutons du groupe **Notations** ▶ **Courantes** représentés sur l'illustration ci-dessus utilisent des galeries déroulantes graphiques.
- **Galeries de ruban** : ces galeries sont intégrées directement dans le ruban. Leurs premiers éléments sont affichés et accessibles, sans avoir à ouvrir les galeries. Vous pouvez faire défiler les éléments des galeries de ruban vers le haut ou le bas à l'aide des boutons fléchés situés sur leur droite, ou ouvrir les galeries en les affichant sous forme de galeries déroulantes. Dans l'image ci-dessus, les groupes **Notations** ▶ **Lignes** et **Notations** ▶ **Symboles** contiennent tous deux des galeries de ruban.

En fonction de la largeur de fenêtre, le ruban affichera le nombre maximum de commandes dans chaque groupe de l'onglet actif. Certaines commandes peuvent être regroupées verticalement pour économiser de l'espace, leur description textuelle peut même être masquée. En cas d'espace d'affichage réduit, certains groupes peuvent être *réduits*, ce qui signifie que leurs commandes ne sont plus affichées directement sur le ruban, un unique bouton reste affiché. En cliquant dessus, vous accédez à l'ensemble des commandes du groupe sur une palette affichée sous le ruban, comme suit :



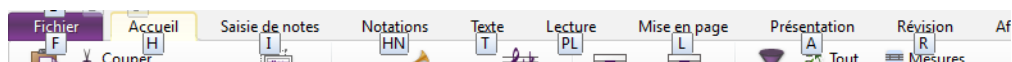
Dans l'image ci-dessus, plusieurs groupes de l'onglet **Mise en page** sont réduits. Le groupe **Espaces des portées** a été ouvert en cliquant sur le bouton représentant le groupe réduit.

Sibelius First compte tellement de commandes que vous devez utiliser une résolution d'écran d'une largeur de 1 920 pixels au minimum afin qu'aucun groupe d'onglet ne soit réduit!

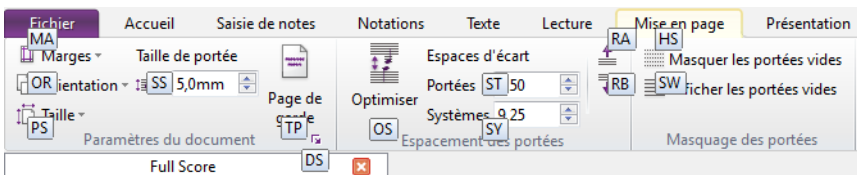
Accès au clavier

Le ruban regorge de fonctionnalités qui vous feront gagner du temps et vous aideront à accéder à n'importe quelle partie du programme rapidement, avec notamment la possibilité d'accéder à chaque commande via votre clavier à l'aide des *touches d'accès*. Les touches d'accès sont des raccourcis spéciaux qui permettent d'accéder directement à une commande, quel que soit l'onglet sur lequel elle se trouve.

Pour afficher ces touches d'accès, appuyez sur la touche **Alt** (Windows) ou **Ctrl** (Mac). Vous n'avez pas besoin de la maintenir enfoncée. Une bulle apparaît sous les noms de chaque onglet :



Pour accéder à un onglet, appuyez simplement sur la touche d'accès indiquée sous son nom. Vous devez par exemple appuyer sur la touche **L** pour basculer sur l'onglet **Mise en page** :



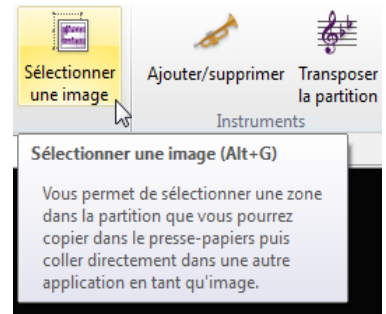
Appuyez ensuite sur la touche d'accès associée à la commande souhaitée (habituellement composée de deux lettres).

Lorsque vous avez mis le focus sur le ruban en appuyant sur la touche **Alt** (Windows) ou **Ctrl** (Mac), vous pouvez également parcourir les onglets et les commandes de chaque onglet en utilisant les touches de direction ou **Tabulation** et **Maj+Tabulation**, puis appuyer sur la touche **Espace** ou **Entrée** (clavier principal ou pavé numérique) pour activer le bouton ou toute autre commande mise en évidence.

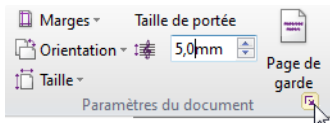
Info-bulles

Un texte de description supplémentaire est également disponible pour chaque commande du ruban. Il apparaît après un bref instant lorsque vous placez le pointeur de votre souris au-dessus d'une commande. Ces descriptions sont appelées des *info-bulles* et apportent des précisions extrêmement utiles sur chaque commande.

Vous pouvez voir sur la droite l'info-bulle associée au bouton **Accueil > Presse-papiers > Sélectionner une image**. Vous pouvez remarquer que le raccourci clavier associé est affiché entre parenthèses après le nom de la commande. Contrairement aux touches d'accès qui ne peuvent être utilisées qu'après avoir appuyé sur la touche **Alt** (Windows) ou **Ctrl** (Mac), ces raccourcis clavier peuvent être exécutés à tout moment. Vous pouvez même les personnaliser si vous le souhaitez.



Ouverture des boîtes de dialogue associées



Un petit bouton supplémentaire apparaît dans le coin inférieur droit de certains groupes du ruban, appelé *bouton d'ouverture de boîte de dialogue*. En cliquant dessus, une boîte de dialogue s'affiche, contenant des options avancées relatives aux commandes du groupe associé.

Sur l'image ci-dessus, le pointeur de la souris est situé sur le bouton d'ouverture de boîte de dialogue du groupe **Mise en page > Paramètres du document**. Ce bouton affiche la boîte de dialogue **Paramètres du document**, dans laquelle vous pouvez modifier la taille, l'orientation et les marges de la page, ainsi que d'autres options accessibles à d'autres emplacements du ruban.

Enregistrement de votre environnement de travail

Sibelius First conserve automatiquement l'état et la disposition des fenêtres et onglets pendant que vous travaillez sur votre partition, afin de pouvoir les rappeler lors de votre prochaine session. Lorsque vous ouvrez une partition sur laquelle vous avez déjà travaillé, Sibelius First effectue les opérations suivantes :

- La fenêtre de document est ouverte en utilisant les mêmes dimensions et position que lors de la dernière fermeture.
- L'intégralité des onglets ouverts lors de la dernière fermeture sont également ouverts, le dernier utilisé est activé.
- Le niveau de zoom et le type d'affichage sont rétablis.
- Les paramètres de l'onglet **Affichage** du ruban sont eux aussi rétablis, notamment pour les « invisibles » (éléments utiles affichés à l'écran mais non imprimés).
- Les panneaux et fenêtres ouverts lors de la dernière fermeture, tels que la table de mixage, le panneau Idées, etc., sont également ouverts.

Notes pour les utilisateurs ayant effectué une mise à niveau

Si vous avez effectué une mise à niveau à partir de Sibelius First version 6, Sibelius 6 Student ou version précédente, il se peut que vous soyez quelque peu désorienté en lançant votre nouvelle version de Sibelius First pour la première fois et en découvrant que les anciens menus et barres d'outils ont disparu et été remplacés par le ruban. Vous constaterez que vous vous habituerez très rapidement à ce ruban et que son mode de fonctionnement est bien plus intuitif que l'interface précédente. La zone **Trouver dans le ruban** située dans le coin supérieur droit du ruban est un outil extrêmement utile qui vous permettra d'accéder aux fonctionnalités que vous ne retrouvez pas immédiatement.

Voici comment localiser les éléments sur le ruban, en fonction de leur appartenance aux menus des versions précédentes de Sibelius First :

- Les éléments du menu **Fichier** se trouvent désormais sur l'onglet **Fichier**.
- Les éléments du menu **Édition** sont répartis entre la barre d'outils Accès rapide (Annuler et Rétablir), l'onglet **Accueil** (sélection, filtrage et couleurs), l'onglet **Notations** (voix multiples) et l'onglet **Texte** (paramètres des symboles d'accord). Vous pouvez toujours accéder à une version réduite du menu **Édition** en effectuant un clic droit sur une sélection de votre partition, tout comme vous le faisiez dans les précédentes versions de Sibelius First.
- Les éléments du menu **Affichage** se trouvent sur l'onglet **Affichage**.
- Les éléments du menu **Notes** se trouvent désormais sur l'onglet **Saisie de notes**.
- Les éléments du menu **Créer** sont répartis sur les onglets **Notations** et **Texte**. Vous pouvez toujours accéder au menu **Créer** en effectuant un clic droit sur la fenêtre de la partition lorsqu'aucun élément n'est sélectionné, tout comme vous le faisiez dans les précédentes versions de Sibelius First.
- Les éléments du menu **Lecture** se trouvent sur l'onglet **Lecture**.
- Les éléments du menu **Mise en page** se trouvent sur l'onglet **Mise en page**, à l'exception des commandes **Réinitialiser la présentation** et **Réinitialiser la position**, qui se trouvent désormais sur l'onglet **Présentation**.
- **Extensions** : les plus utiles apparaissent individuellement sur le ruban, à côté des fonctions correspondantes du programme. L'onglet **Accueil** comprend également une galerie **Extensions** dédiée contenant encore plus d'extensions.
- Les éléments du menu **Fenêtre** se trouvent sur l'onglet **Fenêtre**.
- Les éléments du menu **Aide** sont accessibles à partir de l'onglet **Fichier**, sur le panneau **Aide**.

Les raccourcis clavier sont restés dans la mesure du possible identiques à ceux des versions précédentes de Sibelius First, les utilisateurs confirmés retrouveront ainsi leurs habitudes de travail.

Commandes Annuler et Rétablir

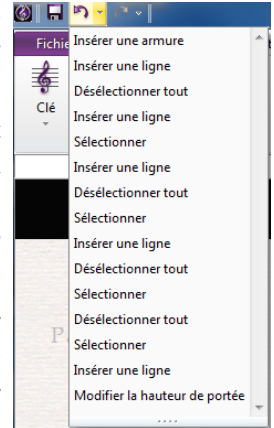
Les fonctions Annuler et Rétablir sont parmi les plus importantes dans Sibelius First. Elles vous permettent de naviguer entre les différentes étapes de modification de la partition sur laquelle vous travaillez, depuis son ouverture. Une fois n'est pas coutume, la méthode d'accès aux commandes Annuler et Rétablir est différente pour les versions Windows et Mac de Sibelius First.

Utilisateurs Windows

Sous Windows, les commandes Annuler et Rétablir se trouvent sur la barre d'outils Accès rapide située dans le coin supérieur gauche de chaque fenêtre de document Sibelius First, comme le montre l'image ici à droite.

Pour annuler la dernière opération effectuée, cliquez sur la flèche pointant vers la gauche ou utilisez le raccourci **Ctrl+Z**. Vous pouvez cliquer sur la partie menu du bouton pour afficher le menu d'historique d'annulation : cliquez sur un élément du menu pour revenir directement à cette étape de modification de la partition.

Pour rétablir une opération que vous avez annulée par erreur, cliquez sur la flèche pointant vers la droite, ou utilisez le raccourci **Ctrl+Y**. Comme pour l'annulation, vous pouvez cliquer sur la partie menu du bouton pour afficher le menu d'historique de rétablissement. La dernière opération annulée apparaît en haut de la liste. Cliquez dessus pour rétablir cette seule opération, sur le deuxième élément pour rétablir deux opérations, et sur le dernier pour rétablir l'intégralité des opérations annulées et revenir au point de départ.



Utilisateurs Mac

Sur Mac, les commandes Annuler et Rétablir se trouvent dans le menu **Édition**. Sélectionnez **Édition ▶ Annuler**, ou utilisez le raccourci **⌘Z** pour annuler la dernière opération effectuée. Le menu **Édition** indique le nom de la dernière opération effectuée, ce qui vous permet de vérifier quelle action sera réellement annulée. Il s'agit bien entendu de la dernière opération effectuée **dans** Sibelius First, cela va de soi !

Le menu **Édition ▶ Historique d'annulation** (raccourci **Ctrl+Maj+Z** ou **⌘⌥Z**) répertorie toutes les opérations récemment effectuées et vous permet de revenir à une étape de modification précédente. La dernière opération effectuée apparaît en haut de la liste. Cliquez dessus pour l'annuler, sur le deuxième élément pour annuler deux opérations, et sur le dernier pour annuler autant d'opérations que possible.

Pour rétablir une opération que vous avez annulée par erreur, sélectionnez **Édition ▶ Rétablir**, ou utilisez le raccourci **⌘Y**. De nouveau, le menu **Édition** indiquera l'opération que vous venez de rétablir.

Le menu **Édition ▶ Historique de rétablissement** (raccourci **Ctrl+Maj+Y** ou **⌘⌥Y**) est semblable au menu **Historique d'annulation**, il répertorie toutes les opérations pouvant être rétablies, suite à de multiples annulations.

Connexion de périphériques MIDI externes

Vous pouvez installer vos périphériques MIDI externes en trois étapes : connectez le matériel, installez les logiciels nécessaires (le cas échéant), puis configurez le MIDI dans Sibelius First. Cette section vous guidera à travers les deux premières étapes. Pour la troisième, consultez  **3.12 Périphériques de saisie** à la page 185.

Connexion de périphériques MIDI à votre ordinateur

MIDI est l'acronyme de Musical Instrument Digital Interface. Il s'agit de la norme universelle utilisée pour connecter des instruments de musique électroniques entre eux. Les claviers MIDI, synthétiseurs, expandeurs, sampleurs et autres gadgets électroniques peuvent être reliés les uns aux autres à l'aide de câbles MIDI, mais également connectés à votre ordinateur. Les instruments virtuels et synthétiseurs logiciels sont aussi compatibles avec le MIDI et, puisqu'ils sont installés sur l'ordinateur, ne nécessitent aucun câblage pour pouvoir lire de la musique.

Tous les périphériques MIDI modernes, tels que les claviers maîtres, disposent de prises USB qui permettent de les connecter directement à votre ordinateur à l'aide d'un simple câble USB.

Pour les périphériques MIDI plus anciens ne disposant pas de prises USB, vous pouvez connecter une interface MIDI distincte à un port USB de votre ordinateur, puis brancher votre périphérique MIDI à l'interface MIDI à l'aide de câbles MIDI.

Connexion de périphériques MIDI en USB

La totalité des claviers et autres périphériques MIDI récents peuvent être connectés directement aux prises USB de votre ordinateur, sans nécessiter d'interface MIDI additionnelle. Pour installer l'un de ces périphériques, connectez simplement un câble USB (qui peut être fourni avec votre périphérique) à votre ordinateur, puis suivez les instructions à l'écran afin d'installer les pilotes nécessaires, le cas échéant.

Lorsque les pilotes auront été installés correctement, vous pourrez configurer la saisie et la lecture dans Sibelius First. Consultez  **3.12 Périphériques de saisie**.

Mettez vos périphériques MIDI USB sous tension avant d'ouvrir Sibelius First. Dans le cas contraire, Sibelius First ne pourra détecter votre périphérique MIDI lors de son chargement. Notez que certains périphériques alimentés par bus, c'est-à-dire des périphériques ne disposant pas d'alimentation externe et alimentés directement par le câble USB, ne fonctionneront de manière satisfaisante que s'ils sont branchés sur une prise USB de votre ordinateur, et non sur un périphérique externe tel qu'un hub USB ou un clavier Mac par exemple.

Connexion de périphériques MIDI via une interface MIDI

Une interface MIDI est un boîtier placé entre votre ordinateur et vos périphériques MIDI externes permettant d'échanger des données MIDI. Les interfaces MIDI se connectent la plupart du temps à un port USB de votre ordinateur. Vous n'avez besoin d'une interface MIDI que dans le cas où votre périphérique MIDI externe ne dispose pas de sa propre connexion USB.

Les interfaces MIDI nécessitent souvent d'installer un pilote logiciel supplémentaire fourni par le fabricant du périphérique.

Prenons le cas d'une interface MIDI connectée en USB pour illustrer une installation MIDI courante. Les connexions entre les périphériques MIDI utilisent toutes des câbles MIDI standard, illustrés à droite.

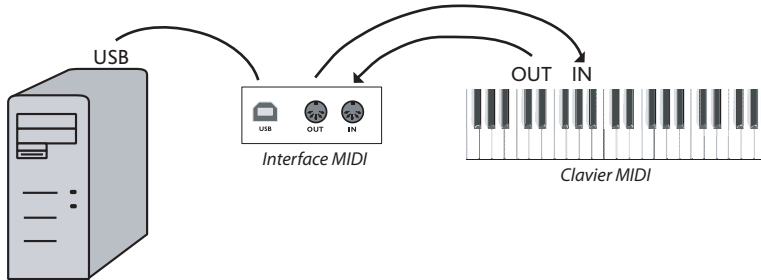


Pour connecter un clavier MIDI, reliez sa prise « Out » à la prise « In » de l'interface MIDI. Cela signifie que la musique jouée sur le clavier sera envoyée à *partir* du clavier, puis transmise par le câble vers l'ordinateur.

Pour que l'ordinateur puisse lire de la musique et l'envoyer vers le clavier (si le clavier dispose de sons internes par exemple), reliez également la sortie MIDI « Out » de l'interface à l'entrée « In » du clavier.

Si votre clavier dispose de deux prises « In » ou « Out », vous pouvez utiliser l'une ou l'autre indifféremment, il s'agit généralement uniquement de copies permettant de relier plusieurs câbles.

On peut donc schématiser les connexions d'un clavier de ce type comme suit :



Si vous souhaitez connecter un expandeur plutôt qu'un clavier, connectez simplement la sortie « Out » de l'interface à l'entrée « In » de l'expandeur.

Après avoir connecté vos périphériques MIDI à votre ordinateur, vous pouvez configurer la saisie dans Sibelius First. Consultez **3.12 Périphériques de saisie** à la page 185.

1. Onglet Fichier

1. Onglet Fichier

1.1 Manipuler les fichiers

Cette section explique comment sauvegarder des partitions au format Sibelius, et (pour les utilisateurs expérimentés) comment accéder à des fichiers contenant des paramètres personnalisés (par exemple les styles personnalisés). Les autres sections de ce chapitre expliquent comment partager des fichiers avec différentes personnes, qu'elles possèdent ou non Sibelius First, et comment importer ou exporter des fichiers sous différents formats.

Créer une partition

Pour découvrir les différentes façons de créer une nouvelle partition dans Sibelius First, consultez  **1.4 Créer une nouvelle partition.**

Taille des fichiers

Les fichiers Sibelius occupent en général environ 20 K plus 1 K par page (en excluant les images importées), même pour la musique pour orchestres ou groupes. Vous pouvez ainsi conserver des milliers de pages sur votre disque dur et même de très grandes partitions peuvent facilement être envoyées par e-mail. Même si vous vous appelez Jean-Sébastien Bach, votre espace disque ne vous posera pas de problème avec Sibelius First.

Sauvegarde

La sauvegarde fonctionne comme pour tout autre programme, en cliquant sur **Fichier ▶ Sauvegarder sous** (raccourci **Ctrl+Maj+S** ou **⌘+⌘ S**) et **Fichier ▶ Sauvegarder** (raccourci **Ctrl+S** ou **⌘ S**). En plus de pouvoir sauvegarder des partitions Sibelius, vous pouvez également exporter vers d'autres formats tels que MusicXML, MIDI, audio, vidéo et PDF. Pour en savoir plus, consultez les sections correspondantes du Guide de référence.

Vous pouvez facilement sauvegarder vos fichiers dans le dossier **Partitions** créé automatiquement par Sibelius First. Sous Windows, le dossier **Partitions** se trouve dans le dossier **Mes Documents**. Sous Mac, il se trouve dans votre dossier utilisateur **Documents**.

La prochaine fois que vous ouvrirez votre partition après l'avoir sauvegardée, elle s'ouvrira à l'endroit où vous étiez lors de la sauvegarde, avec la fenêtre dans la même position, les mêmes panneaux et fenêtres affichés ainsi que le même facteur de zoom.

Sauvegarde automatique

Sibelius First peut automatiquement sauvegarder votre partition à des intervalles réguliers de façon à ce que, si votre ordinateur plante, seules quelques minutes de travail seront perdues. Plutôt que de sauvegarder votre fichier en cours, Sibelius First effectue une copie de la partition et l'enregistre dans un dossier masqué spécial.

Si Sibelius First ne se ferme pas correctement (par exemple, si votre ordinateur plante ou s'il y a une panne de courant), lors du prochain démarrage du programme, il vérifiera dans le dossier spécial et s'il y trouve des partitions, il vous demandera si vous souhaitez les restaurer.

Lorsque vous fermez Sibelius First normalement, il supprime tous les fichiers contenus dans le dossier spécial. Il est donc essentiel que vous n'y sauvegardiez aucun fichier.

Copies de sauvegarde

Chaque fois que vous sauvegardez, la partition est également sauvegardée (avec un numéro de version ajouté au nom) dans le dossier **Partitions sauvegardées** situé dans votre dossier **Partitions**. Si jamais vous supprimez ou modifiez accidentellement une partition, consultez le dossier de copies de sauvegarde pour retrouver non seulement la dernière version sauvegardée, mais aussi d'autres versions antérieures. Le dossier conserve les 200 dernières partitions sauvegardées. Les copies antérieures sont supprimées progressivement pour éviter d'utiliser trop d'espace sur votre disque. N'utilisez donc pas ce dossier pour conserver vos propres sauvegardes.

Les copies de sauvegarde sont créées lorsque vous sauvegardez manuellement et pas lors de la sauvegarde automatique. Mais à la différence des sauvegardes automatiques, les copies de sauvegarde ne sont pas supprimées lorsque vous quittez Sibelius First.

Informations de brochure

Le panneau **Fichier ▶ Infos** peut être utilisé pour saisir des informations à propos de la partition, telles que le titre, le compositeur, l'arrangeur, le copyright, etc. qui sont automatiquement utilisées lorsque vous publiez votre partition sur Internet (📖 **1.17 Exporter des pages Web Scorch**). Vous remarquerez que plusieurs champs sont déjà remplis si vous avez spécifié le titre, le compositeur, etc. au moment de la création de la partition.

À droite du panneau **Fichier ▶ Infos** sont affichés d'utiles détails concernant votre partition tels que la date de création et de la dernière modification, le nombre de pages, de portées et de mesures, etc.

Les données saisies dans les champs du panneau **Fichier ▶ Infos** peuvent être aussi utilisées en tant que *caractères génériques* dans les objets de texte dans toute la partition. Pour en savoir plus sur les caractères génériques et la manière de les utiliser dans Sibelius First, consultez 📖 **5.12 Caractères génériques**.

Fichiers éditables par l'utilisateur

Les fichiers standard fournis avec Sibelius First ne peuvent être supprimés. Vous ne devez *rien* modifier dans le dossier d'installation (ou dans le package de l'application sous Mac, appelé parfois « bundle »), où ils sont sauvegardés.

Vos propres fichiers (ceux que vous pouvez créer ou modifier) sont sauvegardés dans des dossiers spécifiques situés dans le dossier de données d'application de votre compte utilisateur sur l'ordinateur, dont l'emplacement peut différer selon votre système d'exploitation :

- **Windows** : **C:\Users\nom d'utilisateur\Application Data\Avid\Sibelius 7**
- **Mac OS X** : **/Users/nom d'utilisateur/Library/Application Support/Avid/Sibelius 7**

Sous Windows, vous pouvez rapidement accéder à cet emplacement en cliquant sur le raccourci **Sibelius 7 First (User Data)** dans le groupe **Sibelius 7 First** dans le menu Démarrer. Le dossier des données de l'application est masqué par défaut et n'est pas visible par l'Explorateur Windows. Si vous souhaitez accéder à ce dossier en utilisant l'Explorateur, sélectionnez le **Panneau de configuration** et cliquez sur **Options des dossiers** à partir de n'importe quelle fenêtre de l'Explorateur ouverte. Cliquez sur l'onglet **Affichage** et sous la liste **Fichiers et dossiers** sélectionnez **Afficher les fichiers et dossiers cachés**.

À l'intérieur du dossier des données de l'application Sibelius First, vous trouverez différents dossiers dont le nom indique leur contenu. Sous Mac, il est possible qu'il n'y ait aucun dossier, car ceux-ci sont créés uniquement lorsque vous créez ou modifiez un fichier sauvegardé à cet emplacement.

Vous pouvez copier tout fichier approprié dans les répertoires utilisateurs et Sibelius First l'utilisera lors du prochain démarrage du programme. Les fichiers que vous avez créés ou modifiés peuvent aussi être supprimés sans conséquence.

Modèles Scorch et textures

Vous pouvez créer vous-même des modèles Scorch et des textures de papier ou de bureau. Placez-les dans le sous-dossier approprié du dossier de l'application et Sibelius First les détectera. Les modèles Scorch se placent dans le dossier appelé **Modèles Scorch**, et les textures (sous Windows au format BMP uniquement) dans le dossier appelé **Textures**.

Quick Look (sous Mac uniquement)

Quick Look est une fonction intégrée à Mac OS X vous permettant de visualiser instantanément le contenu de vos documents directement à partir du Finder, sans avoir à attendre l'ouverture des applications à partir desquelles ils ont été créés. Sélectionnez simplement le document dans le Finder et appuyez sur la touche **Espace**. De nombreux documents affichent également une représentation graphique miniature sur le bureau et dans les fenêtres du Finder. En réglant les fenêtres du Finder pour qu'elles utilisent Cover Flow, vous pourrez alors parcourir très rapidement les dossiers des différents documents.

Sibelius First prend totalement en charge Quick Look. Ainsi à la place de l'icône de document habituelle, une miniature de la première page de la partition sera affichée : sélectionnez-la et appuyez sur la touche **Espace** (ou cliquez sur l'icône Quick Look dans le Finder) pour afficher un aperçu plus grand de la partition. Vous pouvez parcourir les différentes pages en cliquant sur la barre de défilement à droite de l'aperçu.

Spotlight (sous Mac uniquement)

Spotlight est un moteur de recherche intégré à Mac OS X. Il vous suffit de cliquer sur l'icône Spotlight en haut à droite de l'écran, ou d'utiliser le raccourci clavier **⌘+Espace**, et de saisir le terme à rechercher. Vous pouvez rechercher des partitions Sibelius à partir de Spotlight simplement en saisissant le nom du fichier ou une partie du texte contenu dans le fichier (par exemple, le titre, le compositeur, les paroles, le nom des instruments, etc.). Une fois que vous avez trouvé une ou plusieurs partitions, appuyez sur la touche **Espace** pour la visualiser avec Quick Look (voir ci-dessus) ou double-cliquez dessus pour l'ouvrir dans Sibelius First.

1.2 Partager et envoyer des fichiers par e-mail

Pour en savoir plus sur les procédures de publication et de partage de votre musique en ligne, et notamment sous la forme de morceaux audio ou de vidéos, consultez  **1.3 Partager sur le Web**.

Il est très facile de partager des partitions créées dans Sibelius First.

Partager des fichiers avec d'autres utilisateurs de Sibelius

Si les personnes avec qui vous souhaitez partager votre partition possèdent Sibelius First, il suffit de leur envoyer le fichier par e-mail (voir ci-dessous), ou sur un support amovible tel qu'une clé USB ou un CD-R.

Renseignez-vous pour savoir quelle version de Sibelius ces personnes utilisent. Si elles possèdent la même version que vous ou une version supérieure, vous pouvez sauvegarder le fichier normalement et leur envoyer tel quel. En revanche, si elles utilisent une version antérieure de Sibelius, ou une version plus ancienne de Sibelius Student ou Sibelius First, vous devez exporter votre partition dans un format de fichier adapté avant de l'envoyer par e-mail. Sibelius First permet de réaliser ces opérations de manière très simple ; cf. **Partager et envoyer des fichiers par e-mail** ci-dessous.

Partager des fichiers avec des personnes n'utilisant pas Sibelius First

Si les personnes ne possèdent pas Sibelius First, il y a un certain nombre d'autres moyens de partager les fichiers avec elles :

- Les destinataires possédant un iPad peuvent télécharger et installer l'application Avid Scorch. Sauvegardez vos partitions et joignez-les à un e-mail afin qu'ils puissent les ouvrir sur leur appareil ; cf.  **1.16 Exporter vers Avid Scorch**.
- Demandez-leur de télécharger et d'installer la version de démonstration gratuite de Sibelius First disponible sur **www.sibelius.com**, puis envoyez-leur le fichier. Notez cependant qu'après expiration de la version de démonstration, une seule page avec un filigrane peut être imprimée. Si vous souhaitez qu'elles puissent imprimer la partition, cette procédure n'est dès lors pas la meilleure solution.
- Publiez vos partitions sur votre site Web, cf.  **1.17 Exporter des pages Web Scorch**.
- Créez un fichier PDF de votre partition et envoyez-le leur, cf.  **1.18 Exporter des fichiers PDF**.
- Si le destinataire possède un autre programme musical et veut écouter et peut-être modifier votre morceau, envoyez-lui un fichier MIDI ( **1.13 Exporter des fichiers MIDI**) ou de préférence un fichier MusicXML ( **1.14 Exporter des fichiers MusicXML**).
- Si vous voulez envoyer un morceau à quelqu'un pour qu'il puisse l'écouter, sans la partition, vous pouvez exporter un fichier audio de Sibelius First et ensuite le graver sur un CD audio ou le compresser au format MP3 et l'envoyer par e-mail. Consultez  **1.10 Exporter des fichiers audio**.
- Si vous souhaitez envoyer votre musique à d'autres personnes pour qu'ils puissent l'écouter *et* lire la partition, vous pouvez exporter un fichier vidéo directement à partir de Sibelius First ; cf.  **1.11 Exporter des fichiers vidéo**.
- Si vous souhaitez publier votre musique en ligne afin que des personnes puissent y accéder et l'imprimer, ou utiliser un service de partage vidéo ou audio, Sibelius First peut exporter des fichiers au format

adapté et les transférer directement sur votre compte Score Exchange, YouTube, Facebook ou SoundCloud ; cf.  **1.3 Partager sur le Web.**

Envoyer des fichiers par e-mail

La messagerie intégrée de Sibelius First permet d'envoyer des fichiers par e-mail de manière extrêmement simple. Sélectionnez simplement **Fichier** ▶ **Partager** ▶ **Envoyer par e-mail** et tapez votre adresse e-mail dans la zone située en haut de la page, puis celle de la personne à qui vous voulez envoyer votre partition. Tapez éventuellement un message, puis cliquez sur le bouton **Envoyer l'e-mail** :

Envoyer par e-mail

Saisissez l'adresse e-mail de l'expéditeur du message : 

☒ Je souhaite recevoir une copie de cet e-mail

Sélectionnez les fichiers que vous souhaitez joindre à l'e-mail :

☒  A capella voices.sib (Partition Sibelius 7 First, taille inconnue)

☐  Fichier pour une version précédente de Sibelius
Fichier destiné à une version précédente de Sibelius Sibelius 6

☒  Fichier PDF
Fichier que vous pourrez envoyer à une personne qui ne possède pas Sibelius Exporter la partition seule

Veuillez saisir l'adresse e-mail de la ou des personne(s) à qui vous souhaitez envoyer votre ou vos fichier(s) et modifier le message. Veuillez séparer les adresses e-mail de destinataires multiples par des points-virgules. Quand vous êtes prêt, cliquez sur Envoyer l'e-mail pour envoyer le message à partir de your.name@example.com.

Adresse e-mail : 

Objet :

Message :

 **Envoyer l'e-mail**

En cliquant sur Envoyer l'e-mail ci-dessus, vous acceptez de ne pas utiliser ce service pour envoyer du contenu qui (1) constitue du spam, est violent, illégal, choquant ou offensant de quelque sorte que ce soit ; (2) ne respecte pas les droits d'auteur ou d'autres droits de propriété de quiconque ; (3) contient des déclarations de fait ou des descriptions de l'origine du contenu erronées ou ambiguës.

Par défaut, Sibelius First envoie également une copie de l'e-mail et des pièces jointes à votre adresse e-mail. Vous pouvez ainsi conserver une trace des e-mails précédemment envoyés. Si vous souhaitez ne plus recevoir de copie des e-mails envoyés, désactivez l'option **Je souhaite recevoir une copie de cet e-mail**.

Les différentes options apparaissant au-dessus des champs du message à proprement parler permettent d'envoyer n'importe quelle combinaison des éléments suivants :

- une partition Sibelius 7 First, intégralement interchangeable avec Sibelius 7 ;
- un fichier destiné à une version précédente de Sibelius ;
- des fichiers PDF de la partition et/ou des parties.

Par défaut, Sibelius First envoie une partition Sibelius 7 First ainsi qu'un fichier PDF (de la partition uniquement).

1. Onglet Fichier

Si vous choisissez d'envoyer un fichier destiné à une version précédente, vous pouvez sélectionner un format à partir de la liste déroulante, en remontant jusqu'à la version 2 de Sibelius. Lors de l'envoi de l'e-mail, Sibelius First exporte une copie de la partition au format spécifié et la joint au message.

Trois options sont disponibles pour l'envoi de fichiers PDF :

- **Partition uniquement** : exporte uniquement le conducteur.
- **Partition et toutes les parties (un seul fichier)** : exporte le conducteur ainsi qu'une copie unique de chaque partie en un seul fichier PDF.
- **Toutes les parties uniquement (fichiers séparés)** : exporte une copie unique de chaque partie vers un fichier PDF distinct pour chacune d'entre elles.

Dans chacun des cas, les fichiers PDF exportés sont liés à l'e-mail qui est envoyé lorsque vous cliquez sur le bouton **Envoyer l'e-mail**. Pour en savoir plus sur l'exportation de fichiers PDF de votre partition, consultez  **1.18 Exporter des fichiers PDF**.

Pour envoyer un e-mail à plusieurs destinataires simultanément, saisissez leurs adresses e-mail à la suite en les séparant par des points-virgules : **destinataire1@exemple.fr; destinataire2@exemple.fr; destinataire3@exemple.fr**, etc.

Lorsque vous envoyez des e-mails à partir de la messagerie intégrée de Sibelius First, employez un ton courtois pour vos messages et n'envoyez aucun contenu pouvant être considéré comme du spam ou être de nature injurieuse, illégale, obscène ou menaçante, de quelque façon que ce soit.

Vous ne devez pas utiliser ce service d'une manière contraire au respect des droits d'auteur ou de tout autre droit de propriété et ne devez en aucun cas communiquer d'informations erronées, ambiguës ou mensongères quant à l'origine des contenus envoyés.

Envoyer des fichiers via un autre client de messagerie

Si vous préférez envoyer vos e-mails à partir d'un autre propre programme de messagerie ou si vous avez choisi d'exporter une partition optimisée pour l'application Avid Scorch, la procédure varie en fonction du programme de messagerie utilisé mais reste simple dans tous les cas :

- *Windows Mail, Outlook Express ou Mozilla Thunderbird* : commencez un nouveau message, puis cliquez sur le bouton (avec un trombone) **Joindre**, recherchez le fichier et cliquez sur **Joindre** pour l'attacher au message. Envoyez-le ensuite comme d'habitude.
- *Apple Mail* : commencez un nouveau message, puis faites glisser le fichier à attacher dans la fenêtre du message, puis envoyez-le comme d'habitude.
- *Eudora* : commencez un nouveau message, faites un clic droit (Windows) ou **Contrôle+clic** (Mac) dans le corps du message, et cliquez sur **Joindre un fichier**. Recherchez le fichier à joindre, et double-cliquez sur son nom pour l'attacher au message, qu'il suffit ensuite d'envoyer normalement.

Si vous n'utilisez pas l'un des programmes mentionnés ci-dessus, consultez la documentation de votre programme de messagerie électronique pour en savoir plus sur l'envoi de pièces jointes.

Si vous envoyez un fichier Sibelius en tant que page web Scorch par e-mail :

- Tout d'abord, exportez-le ( **1.17 Exporter des pages Web Scorch**).
- Comprimez les fichiers **.sib** et **.htm** exportés dans une archive zip, en les sélectionnant et en effectuant ensuite un clic droit et en cliquant sur **Envoyer vers ▶ Dossier compressé** (Windows) ou **Compresser 2 éléments** (Mac). Un nouveau fichier appelé certainement **Archive.zip** sera alors créé.
- Attachez simplement le fichier **.zip** à votre e-mail.
- Informez le destinataire qu'il a besoin d'avoir Scorch installé sur son ordinateur. Dites-lui de sauvegarder l'archive dans un seul dossier sur son ordinateur (par exemple sur le bureau) et de double-cliquer ensuite sur le fichier **.htm** sauvegardé pour afficher la partition dans son navigateur.

Fichiers sous Windows et sur Mac

Sibelius pour Mac et Sibelius First pour Windows utilisent exactement le même format de fichier. Une partition Sibelius First peut donc passer de l'un à l'autre sans la moindre conversion.

Les deux formats de fichier utilisent Unicode, un jeu de caractère au standard international, qui garantit la compatibilité des caractères spéciaux (comme les lettres accentuées) entre Mac et Windows. De même, les polices musicales et textuelles sont substituées intelligemment.

Sous Windows, les fichiers Sibelius portent l'extension **.sib**. Sur Mac, les fichiers Sibelius sont un genre de « document Sibelius » (en interne, le créateur est « SIBE » et le type est « SIBL »).

Ouvrir sous Windows des partitions créées sur Mac

Si vous essayez d'ouvrir un fichier créé sur Mac et sauvegardé sur un CD-R ou un autre disque, assurez-vous que le disque est formaté pour Windows. Bien que Mac puisse lire les disques Windows, Windows ne peut pas lire les disques Mac.

Pour ouvrir sous Windows le fichier Sibelius First créé sur Mac, vous devrez ajouter l'extension **.sib**. Bien que Sibelius First ajoute les extensions de fichier par défaut tant sur Mac que sous Windows, certains utilisateurs Mac préfèrent ne pas les utiliser. Sous Windows, cela pose un problème car c'est l'extension qui indique à Windows qu'il s'agit d'un fichier Sibelius.

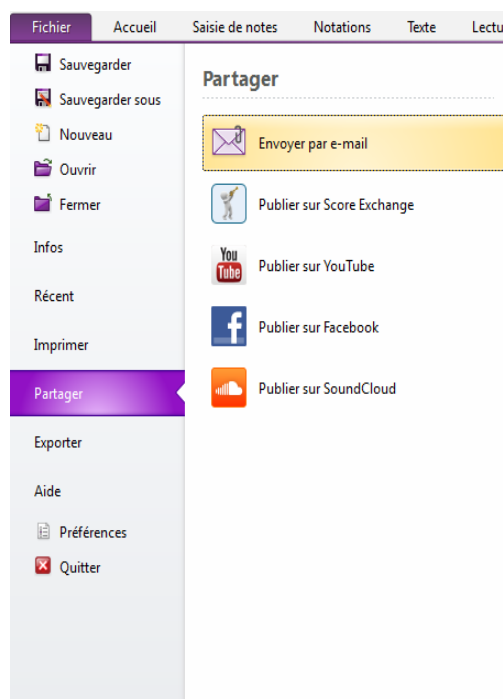
Vous pouvez ajouter l'extension de fichier sous Windows en effectuant un clic droit sur l'icône du fichier (dans le Poste de travail ou l'explorateur Windows) et en sélectionnant **Renommer**. Modifiez l'extension puis appuyez sur la touche **Entrée** (clavier principal). Vous aurez probablement un avertissement vous indiquant que modifier les types de fichier peut les rendre inutilisables. S'il vous demande si vous êtes sûr de vouloir continuer, cliquez sur **Oui**.

Une fois le fichier renommé, vous pouvez l'ouvrir de la manière habituelle en double-cliquant dessus.

Ouvrir sur Mac des partitions créées sous Windows

Pour ouvrir un fichier Sibelius First créé sous Windows, sélectionnez simplement **Fichier ▶ Ouvrir** et double-cliquez sur le nom du fichier dans la boîte de dialogue.

1.3 Partager sur le Web



La page **Fichier ▶ Partager** regroupe les différentes options de Sibelius First permettant de partager et publier vos partitions, incluant les réseaux et services sociaux de partage de médias ainsi que des méthodes plus traditionnelles telles que le partage par e-mail et la publication en ligne sur Score Exchange.

Vous pouvez choisir sur cette page d'envoyer un e-mail directement à partir de Sibelius First, avec votre partition jointe dans l'un des formats disponibles.

Vous pouvez également opter pour la méthode révolutionnaire d'export vidéo de Sibelius First pour un partage immédiat sur YouTube et Facebook. De la même manière, vous pouvez exporter un fichier audio de la lecture de votre partition et le transférer sur votre compte SoundCloud. L'intégration avec Score Exchange vous permet de publier des partitions en ligne.

Bien entendu, Sibelius First permet également d'imprimer (📖 **1.9 Imprimer**), d'exporter des partitions au format MIDI, MusicXML ou PDF (📖 **1.13 Exporter des fichiers MIDI**,

1.14 Exporter des fichiers MusicXML, **1.18 Exporter des fichiers PDF**) et de créer des fichiers audio et vidéos sur votre disque dur (📖 **1.10 Exporter des fichiers audio**, **1.11 Exporter des fichiers vidéo**).

Enfin, il est possible de transférer vos partitions vers l'application mobile Avid Scorch pour les emporter où bon vous semble (cf. 📖 **1.16 Exporter vers Avid Scorch**).

Envoyer par e-mail

Le panneau **Fichier ▶ Partager ▶ Envoyer par e-mail** contient des options configurant l'envoi par e-mail de votre partition sous la forme d'une pièce jointe dans l'un des formats disponibles, sans avoir à quitter Sibelius First.

Pour en savoir plus sur cette procédure, consultez **Partager et envoyer des fichiers par e-mail** à la page 28.

Publier pour que d'autres puissent voir, acheter et imprimer vos partitions

Sibelius First permet de transférer et publier vos partitions sur ScoreExchange.com sous la forme de partitions numériques.

Score Exchange est un site Web de recherche et d'achat de partitions inédites publiées par des compositeurs et arrangeurs du monde entier. ScoreExchange.com propose des milliers de partitions destinées à tous les types d'instrumentations imaginables, des pièces pour solistes aux œuvres pour orchestre entier et de la musique classique à la pop.

Sur Score Exchange, vous pouvez transférer, promouvoir, vendre ou même proposer gratuitement vos compositions et arrangements. Pour plus de détails, rendez-vous sur www.scoreexchange.com.

Le panneau **Fichier ▶ Partager ▶ Publier sur Score Exchange** contient des options agissant sur la préparation et l'envoi de vos partitions vers votre compte ScoreExchange.com. Si vous ne possédez pas encore de compte, cliquez sur le bouton **Créer un compte** pour accéder directement à la page de création de compte sur ScoreExchange.com.

Publier sur Score Exchange

Publiez votre partition et toutes ses parties sur votre compte Score Exchange afin que d'autres utilisateurs puissent les visualiser, les lire, les acheter et les imprimer.

Votre compte

You are currently signed in as: **tom.clarks@avid.com.** [Se déconnecter](#)

Saisissez l'adresse e-mail et le mot de passe que vous avez utilisés lors de la création de votre compte Score Exchange puis cliquez sur le bouton **Se connecter** pour activer les autres options de la page. Si vous cochez la case **Rester connecté** avant de cliquer sur le bouton **Se connecter**, Sibelius First gardera en mémoire vos identifiants entre vos sessions successives. Vous serez ainsi automatiquement connecté à votre compte lors du prochain lancement du programme.

Vous pouvez voir sous le titre **Infos sur la partition** les champs de l'onglet **Fichier ▶ Infos** que vous avez déjà renseignés. Après le transfert de la partition, Score Exchange utilisera ces données pour fournir à ses utilisateurs plus d'informations sur le contenu de la partition.

Vous pouvez également voir une liste des parties instrumentales créées automatiquement par Sibelius First pour chaque instrument de la partition. Vous pouvez choisir si ces parties doivent figurer dans le fichier transféré vers ScoreExchange.com ou non. Toutes les parties sont incluses par défaut et peuvent être proposées séparément à l'achat ou en téléchargement.

En cliquant sur le bouton **Publier**, Sibelius First ouvre votre navigateur Web sur le site ScoreExchange.com à partir duquel vous pourrez fournir des détails supplémentaires sur votre partition afin d'améliorer sa visibilité sur le site. Vous pouvez cependant choisir de la rendre inaccessible jusqu'à ce qu'elle soit finalisée.

Partager une vidéo de votre partition



Publier sur YouTube



Publier sur Facebook

Sibelius First intègre des options de transfert et de partage d'une vidéo numérique de la lecture de votre partition sur YouTube et Facebook, sans même avoir à quitter l'application.

Sélectionnez le panneau **Publier sur YouTube** ou **Publier sur Facebook** à partir de la page **Fichier ▶ Partager** pour accéder à une partie des options du panneau **Fichier ▶ Exporter ▶ Vidéo**. Vous pouvez sélectionner la configuration de lecture utilisée pour la lecture audio et configurer divers paramètres d'affichage de la vidéo finale, concernant l'affichage de la ligne de lecture, la texture de papier et la mise en page de la partition, avec possibilité de sélectionner les portées visibles dans la vidéo.

1. Onglet Fichier

Notez que le choix de la **Résolution** est impossible à partir de ce panneau. Vous devrez en effet choisir parmi les options prises en charge par le fournisseur du service de partage vidéo sélectionné après vous y être connecté.

Cliquez sur le bouton **Publier** pour ouvrir la boîte de dialogue **Publier**. Vous serez tout d'abord invité à vous connecter sur votre compte Facebook ou YouTube. Si vous n'avez pas encore de compte, suivez les instructions pour en créer un. Lors de votre première connexion sur Facebook à partir de Sibelius First, un message vous demandera de relier Sibelius First à votre compte Facebook et de l'autoriser à publier des vidéos sur votre mur.

Après votre identification, un formulaire vous permettra de fournir des informations supplémentaires concernant votre partition. Tous les renseignements que vous avez saisis dans les champs de la page **Fichier ▶ Infos** seront automatiquement communiqués par Sibelius First.

Deux paramètres sont particulièrement importants :

- **Format** : cette liste d'options propose uniquement les formats et résolutions pris en charge par le service de partage. C'est à partir de cette liste que vous devez choisir la résolution de la vidéo exportée à partir de Sibelius First (cf. **Exporter des fichiers vidéo** à la page 84 pour plus de détails).
- **Visibilité** : ce paramètre définit quels utilisateurs pourront accéder à votre vidéo lorsqu'elle aura été transférée. En fonction du service sélectionné, les options permettent de rendre votre vidéo visible par tout le monde (publique) ou uniquement par votre réseau d'amis, voire même privée ; certains services proposent également de ne pas répertorier vos vidéos pour les exclure des recherches.

Cliquez sur **Démarrer** afin que Sibelius First initie la procédure de création de votre vidéo avant de la transférer sur YouTube ou Facebook. Pour obtenir plus de détails sur cette opération, consultez **Exporter et transférer votre fichier vidéo ou audio vers le Web** ci-dessous.

Si vous souhaitez finalement ne pas publier votre partition de cette manière, vous pouvez cliquer sur le bouton **Fermer** à n'importe quelle étape de la procédure pour revenir sur le panneau **Publier sur YouTube** ou **Publier sur Facebook** de la page **Fichier ▶ Partager**.

Partager un fichier audio de votre partition

Une option de partage sur SoundCloud a également été intégrée à Sibelius First afin que vous puissiez transférer et partager des fichiers audio de la lecture de vos partitions, ici encore sans quitter l'application.



Publier sur SoundCloud

SoundCloud est la plateforme de partage de musique la plus utilisée. Chacun peut y ajouter de la musique et la partager avec le monde entier. Les utilisateurs de SoundCloud peuvent enregistrer et transférer de la musique pour la partager uniquement avec leurs amis ou publiquement sur des blogs, sites et réseaux sociaux. Pour plus d'informations, rendez-vous sur **www.soundcloud.com/tour**.

En sélectionnant le panneau **Publier sur SoundCloud** à partir de la page **Fichier ▶ Partager**, vous accédez à un simple menu déroulant permettant de choisir la configuration de lecture à utiliser pour la création du fichier audio à transférer.

Notez que les options **Résolution** et **Fréquence d'échantillonnage** du panneau **Fichier ▶ Exporter ▶ Audio** ne figurent pas ici. Vous serez invité à choisir parmi une liste d'options préconfigurées après votre connexion au service.

Cliquez sur le bouton **Publier** pour ouvrir la boîte de dialogue **Publier**. Vous serez tout d'abord invité à vous connecter sur votre compte SoundCloud. Si vous n'avez pas encore de compte, suivez les instructions pour en créer un.

Après votre identification, un formulaire vous permettra de fournir des informations supplémentaires concernant votre partition. Tous les renseignements que vous avez saisis dans les champs de la page **Fichier ▶ Infos** seront automatiquement communiqués par Sibelius First.

Deux paramètres sont particulièrement importants :

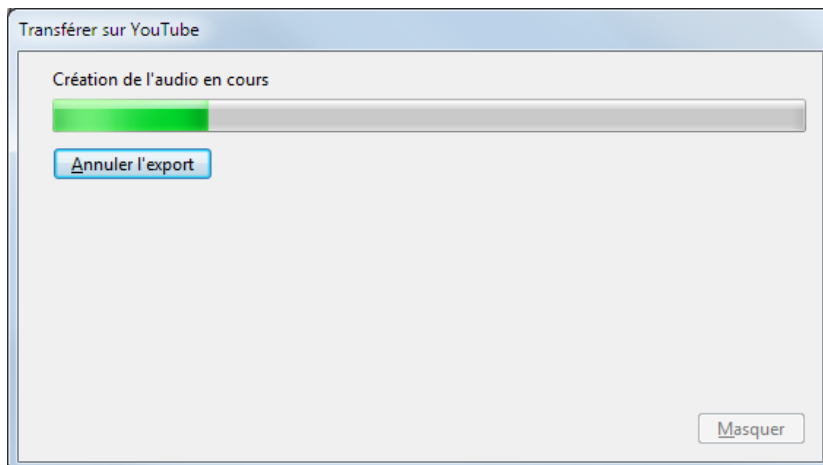
- **Format** : cette liste d'options comprend toute une série de presets de résolutions et fréquences d'échantillonnage qui déterminent la qualité audio du fichier exporté à partir de Sibelius First.
- **Visibilité** : ce paramètre définit quels utilisateurs pourront accéder à votre fichier audio lorsqu'il aura été transféré. Vous pouvez rendre votre fichier audio accessible par tout le monde, ou restreindre son accès à des utilisateurs spécifiques avec qui vous souhaitez le partager.

Cliquez sur **Démarrer** afin que Sibelius First initie la procédure de création de votre fichier audio avant de le transférer sur SoundCloud. Pour obtenir plus de détails sur cette opération, consultez **Exporter et transférer votre fichier vidéo ou audio vers le Web** ci-dessous.

Si vous souhaitez finalement ne pas publier votre partition de cette manière, vous pouvez cliquer sur le bouton **Fermer** à n'importe quelle étape de la procédure pour revenir sur le panneau **Publier sur SoundCloud** de la page **Fichier ▶ Partager**.

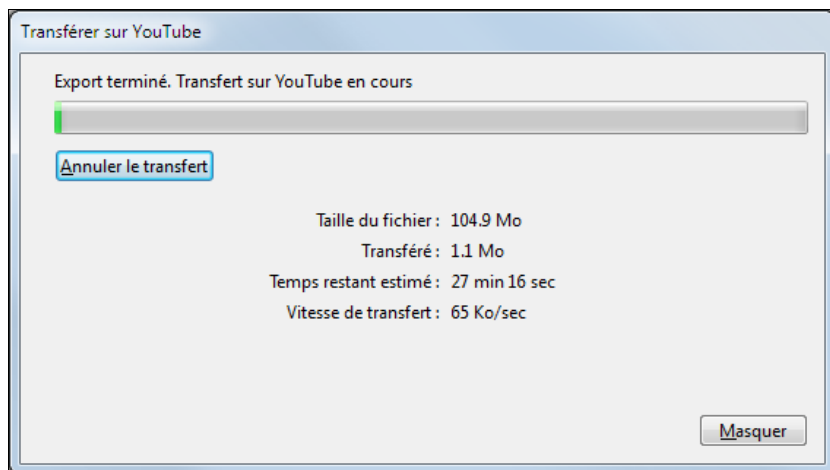
Exporter et transférer votre fichier vidéo ou audio vers le Web

En cliquant sur Démarrer, vous ordonnez à Sibelius First de lancer l'exportation et le transfert de vos fichiers, que ce soit pour la publication de vidéos sur YouTube ou Facebook, ou d'un fichier audio sur SoundCloud. La boîte de dialogue **Transférer vers** vous informe sur l'état d'avancement de l'opération :



1. Onglet Fichier

Lorsque le fichier audio ou vidéo a été créé, Sibelius First le transfère sur YouTube, Facebook ou SoundCloud. La boîte de dialogue **Transférer vers** affiche alors des informations supplémentaires relatives au débit de votre connexion et au temps restant avant la fin du transfert :



En fonction de la puissance de votre ordinateur et du débit de votre connexion Internet, cette opération peut durer plusieurs minutes. Vous pouvez toutefois continuer à utiliser Sibelius First, la tâche de transfert se poursuivant en arrière-plan ; cf. **Exporter et transférer un fichier en arrière-plan** ci-dessous.

Une fois le transfert terminé, votre fichier audio ou vidéo est prêt à être partagé. La boîte de dialogue **Transférer vers** affiche alors l'URL du média partagé ainsi que des détails concernant le fichier audio ou vidéo que vous venez de transférer.

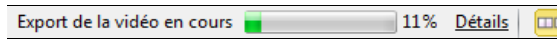


Le bouton **Copier le lien** copie l'URL dans le presse-papiers afin que vous puissiez la coller dans un navigateur Web ou une autre application, ou encore l'intégrer dans une page Web. Cliquez sur le bouton **Regarder sur YouTube/Facebook** ou **Écouter sur SoundCloud** pour accéder directement au média dans votre navigateur Web.

Si vous souhaitez modifier le morceau audio ou le fichier vidéo ultérieurement, ou le supprimer, rendez-vous sur le site Web du service concerné et utilisez les options de votre compte.

Exporter et transférer un fichier en arrière-plan

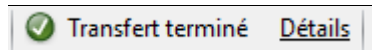
Lorsque Sibelius First a généré l'audio pour votre morceau ou vidéo, vous pouvez cliquer sur le bouton **Masquer** de la boîte de dialogue **Transférer vers** pour continuer à utiliser Sibelius First de manière normale. Les tâches de génération de la vidéo et/ou de transfert se poursuivront en arrière-plan.



Lorsque la boîte de dialogue **Transférer vers** est masquée, une barre de progression semblable à celle affichée ici à gauche apparaît sur la barre d'état située en bas de la fenêtre de Sibelius First. Elle permet de visualiser l'état de l'opération en cours. Pour ouvrir à nouveau la boîte de dialogue **Transférer vers** ou annuler l'opération, cliquez sur le lien **Détails**.

Sibelius First affiche également l'état de progression du transfert dans une info-bulle lorsque vous positionnez le pointeur de votre souris sur l'indicateur de progression de la barre d'état.

Une fois le transfert terminé, votre fichier audio ou vidéo est prêt à être partagé. Sibelius First affiche le message **Transfert terminé** dans la barre d'état.



Notez que Sibelius First ne peut transférer plus d'un fichier audio ou vidéo à la fois sur Internet. Si vous sélectionnez l'un des panneaux **Fichier** ▶ **Partager** ▶ **Publier sur YouTube/Facebook/SoundCloud**, un message vous invitera à patienter jusqu'à ce que le transfert en cours soit terminé. Vous pouvez cependant annuler le transfert afin d'en lancer un autre. Si vous essayez de quitter Sibelius First alors qu'une opération de transfert est lancée en arrière-plan, un message d'avertissement apparaîtra pour vous demander si le transfert doit être annulé ou poursuivi.

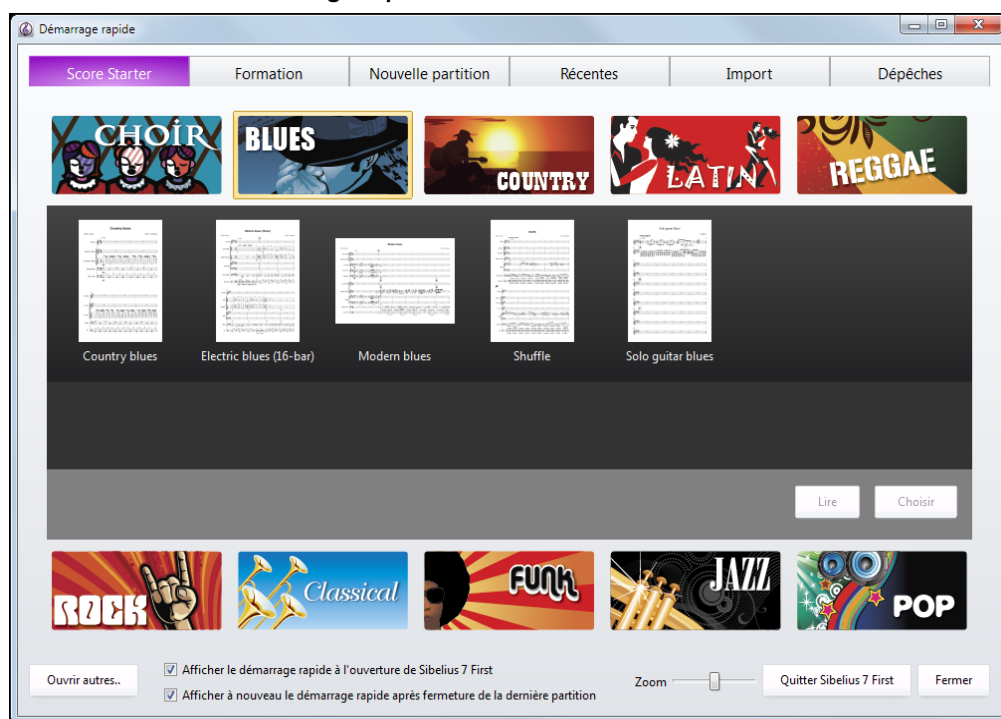
1.4 Créer une nouvelle partition

Il existe différentes manières de créer une nouvelle partition dans Sibelius First : vous pouvez importer de la musique depuis un autre programme au format MusicXML ou MIDI, numériser une partition imprimée avec PhotoScore, ou saisir de la musique via un microphone en utilisant AudioScore.

Bien entendu, vous pouvez également commencer à travailler sur une nouvelle partition de l'une des deux manières décrites ci-après.

Modèles Score Starter

Sibelius First inclut 40 modèles Score Starter dédiés à divers styles et genres. Ces modèles permettent de commencer à écrire de la musique rapidement, sans avoir à se soucier des détails de présentation de votre partition. Pour y accéder, fermez toutes les fenêtres ouvertes, puis cliquez sur l'onglet **Score Starter** de la fenêtre **Démarrage rapide**.



Une sélection de dix genres musicaux différents s'affiche, du **Blues** à la **Country** jusqu'au **Classique** ou **Latin** en passant par le **Rock**. Cliquez sur l'une de ces icônes pour accéder à des miniatures de styles appartenant à ce genre. Chacun de ces styles correspond à un modèle que vous pouvez utiliser pour commencer à écrire de la musique. Cliquez sur une miniature pour obtenir des informations sur le modèle (dont l'armure, la signature rythmique et le tempo) et écouter un aperçu du genre de musique auquel ce style correspond.

Cliquez sur **Choisir** pour ouvrir une partition basée sur ce modèle. Vous pouvez commencer à écrire de la musique dès l'ouverture de la partition. Tous les détails tels que les instruments, armures, signatures rythmiques, clés, et même un titre, ont déjà été ajoutés à la partition, pour que vous puissiez vous concentrer sur la musique. De nombreux modèles Score Starter contiennent déjà des passages de musique, de rythme, d'accompagnement ou des progressions d'accords. Si vous êtes à court d'inspiration ou recherchez un élément stylistique précis pour lancer votre processus de création, vous trouverez quelque chose d'adapté.

Papier à musique

Vous pouvez également créer une partition intégralement :

- Si aucune partition n'est ouverte, cliquez sur l'onglet **Nouvelle partition** dans la fenêtre **Démarrage rapide**.
- Si une partition est déjà ouverte, sélectionnez l'onglet **Fichier**, et cliquez sur **Nouveau**, ou utilisez le raccourci **Ctrl+N** ou **⌘N**.

Dans tous les cas, vous allez devoir utiliser la liste des modèles, appelée *Papiers à musique*, organisée en catégories et affichant un aperçu miniature de chacun d'entre eux. Les papiers à musique prédéfinis présentent différentes combinaisons d'instruments ainsi que d'autres paramètres plus ou moins évidents garantissant une présentation et une lecture optimales de la partition. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser les instruments tels qu'ils se présentent dans un modèle de papier à musique. N'hésitez pas à en supprimer ou à en ajouter.

Il est préférable d'utiliser un papier à musique contenant des instruments plutôt que de commencer à partir d'une page blanche. En effet, même si l'instrumentation ne convient pas exactement, vous bénéficiez de réglages spécifiques au type de musique pour lequel le papier à musique a été conçu.

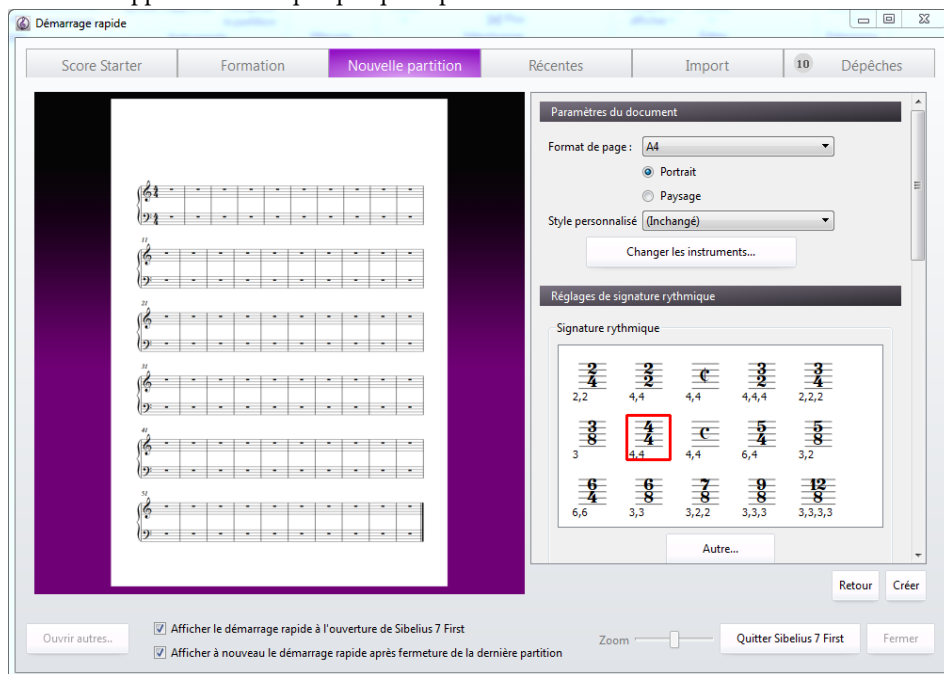
Il y a plus de 35 papiers à musique prédéfinis fournis avec Sibelius First, organisés selon les catégories suivantes :

- **Aucune catégorie** : modèles de base tels que **Portée en clé de sol**, **Portée en clé de fa** et **Vierge** qui ne contient aucun instrument prédéfini.
- **Ensemble de musique de chambre** : modèles pour trio, quatuor et quintette de cuivres, à vents et à cordes.
- **Chorale et chant** : plusieurs papiers à musique pour **Chœur**, dont certains (appelés **en réduction**) avec les chants réduits sur deux portées, d'autres avec un accompagnement d'orgue ou de piano, et Voix + clavier pour la musique piano/vocale.
- **Jazz** : plusieurs modèles basés sur des styles personnalisés de type « manuscrits ».
- **Orchestre** : contient un modèle simple pour **Orchestre à cordes**.
- **Rock et pop** : modèles pour les groupes pop conduits par une guitare et pour les groupes de R&B.
- **Instruments solo** : différents papiers à musique pour la notation et les tablatures de guitare, le **Piano** et une **Lead sheet**.

Pour naviguer entre les catégories plus rapidement, vous pouvez réduire les catégories en cliquant sur leur barre de titre, ou maintenez enfoncée la touche **Maj** et cliquez sur n'importe quelle barre de titre pour réduire ou développer toutes les catégories en même temps.

Configurer votre partition

Pour ouvrir votre partition directement sans modifier les instruments qu'elle contient, ou définir une armure initiale ou une signature rythmique, double-cliquez simplement sur le papier à musique que vous souhaitez. Pour modifier le papier à musique, cliquez dessus une seule fois et une version agrandie du modèle apparaîtra ainsi que quelques options à droite.



Les options à droite vous permettent de modifier le format de page, l'orientation, les instruments utilisés, la signature rythmique, l'armure, le tempo initial et vous pouvez même spécifier le titre et le compositeur du morceau.

Vous pouvez ajouter ou modifier tous ces éléments plus tard, donc ne vous mettez pas la pression. Pour l'instant, vous pouvez configurer autant d'éléments que vous souhaitez. Pour créer la partition, cliquez sur **Créer** n'importe quand.

1.5 Ouvrir des fichiers MIDI

Pour en savoir plus sur le format MIDI, consultez  **6.12 Le MIDI pour les débutants** expliquant ce que sont les fichiers MIDI. Si vous vous demandez où obtenir des fichiers MIDI, consultez **Télécharger des fichiers MIDI** ci-dessous.

Importer un fichier MIDI

Ouvrez un fichier MIDI comme un fichier Sibelius normal. Sélectionnez simplement **Fichier ▶ Ouvrir** (raccourci **Ctrl+O** ou **⌘O**), recherchez le fichier désiré (sous Windows, les fichiers MIDI ont généralement l'extension **.mid**), et cliquez sur **Ouvrir**.

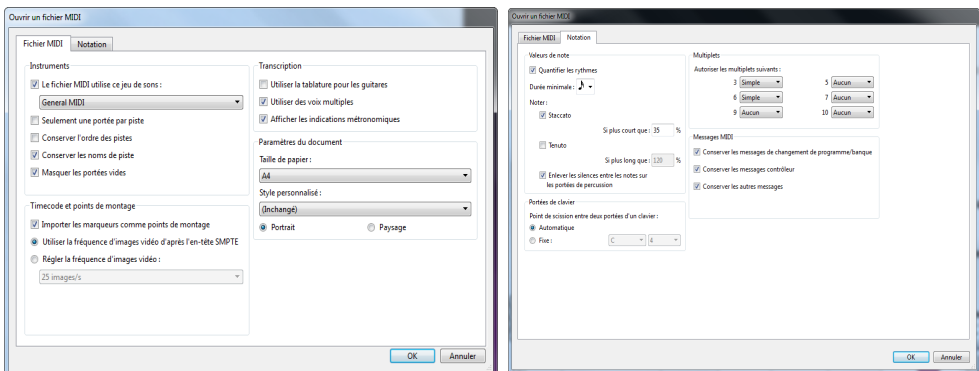
Une boîte de dialogue apparaît avec les options d'importation que vous pouvez définir (détaillées ci-dessous). En principe, il suffit de cliquer sur **OK**, et le fichier s'ouvre après quelques secondes.

Certains fichiers MIDI ne contiennent pas d'informations de changement de programme (bien qu'ils contiennent les noms des instruments), Sibelius First doit donc détecter les instruments. Dans ce cas, Sibelius vous avertira que les noms d'instruments, les sons, les clés et certains détails pourront être incorrects. Il faudra soit ajuster les clés d'instrument, etc. manuellement, ou (de préférence) réimporter le fichier MIDI contenant cette fois les indications de changements de programme.

Si vous n'êtes pas satisfait du fichier MIDI importé, essayez de modifier les réglages d'importation. Consultez **Options d'importation** ci-dessous.

Une fois le fichier MIDI importé, vous pouvez l'exécuter, l'éditer, le sauvegarder, l'imprimer et extraire les parties comme si vous aviez saisi la musique vous-même. Les fichiers MIDI importés sont lus en respectant la moindre nuance de la séquence d'origine.

Options d'importation



Les options de l'onglet **Fichier MIDI** de la fenêtre **Ouvrir un fichier MIDI** sont les suivantes :

- **Le fichier MIDI utilise ce jeu de sons** vous permet de spécifier si les numéros de programme et de banques utilisent le standard General MIDI ou un autre jeu de sons. Cela aide Sibelius First à détecter quels sont les instruments. Normalement, vous pouvez laisser cette option définie sur General MIDI ou désactivez-la si vous voulez importer le fichier MIDI tel quel.
- L'option **Seulement une portée par piste** est utile si vous ouvrez un fichier MIDI qui indique un piano avec par exemple deux pistes de piano séparées, une pour la main gauche et l'autre pour la main droite. Activez cette option et les pistes des deux mains seront écrites sur une portée et non deux. Vous pouvez ensuite créer une portée de piano et copier les deux parties correspondant à chaque main dedans. Enfin, effacez les deux portées de piano originales.
- **Conserver l'ordre des pistes** est désactivé par défaut, permettant à Sibelius First de choisir l'ordre des instruments. Activez cette fonction pour garder les instruments dans le même ordre que les pistes du fichier MIDI.
- **Garder les noms de piste** permet à Sibelius First d'utiliser le nom de chaque piste comme nom d'instrument. Désactivez cette option pour utiliser le nom des instruments par défaut que Sibelius First détectera.
- **Masquer les portées vides** est activé par défaut. Cette option permet à Sibelius First de masquer toutes les portées vides dans la partition obtenue, ce qui est souvent utile car de nombreux fichiers MIDI présentent des pistes souvent pratiquement vides. La partition obtenue avec les portées masquées sera plus facile à lire.
- **Importer les marqueurs comme points de montage** permet de convertir tous les marqueurs du fichier MIDI en points de montage dans la partition créée. Si l'option est désactivée, Sibelius First importera les marqueurs comme objets de texte standard.
- **Utiliser la fréquence d'images vidéo d'après l'en-tête SMPTE** indique à Sibelius First de définir les paramètres de fréquence d'images utilisés pour l'affichage des points de montage en se basant sur les paramètres du fichier MIDI.
- **Utiliser la tablature pour les guitares** spécifie si Sibelius First doit importer les pistes de guitare du fichier MIDI en portée de tablature. Si l'option est désactivée, les guitares sont importées sur des portées de notation normale.
- **Utiliser des voix multiples** détermine si Sibelius First doit utiliser deux voix le cas échéant pour obtenir une notation plus claire. Cette option doit normalement rester activée.
- **Afficher les indications métronomiques** rend toutes les indications métronomiques visibles. S'il y a de nombreux changements de tempo (par exemple *rit.* et *accel.*), vous pouvez désactiver cette option afin de masquer les indications métronomiques dans la partition et ainsi la rendre plus claire sans modifier sa lecture.
- Les options **Paramètres de document** permettent de choisir le **Format de la page**, le **Style personnalisé** et l'orientation (**Portrait** ou **Paysage**) de la partition.

Pour plus de détails sur les options de l'onglet **Notations**, consultez **Options Flexi-time** à la page 197.

Options d'importation recommandées

La combinaison précise des options que vous devez spécifier dans la boîte de dialogue **Ouvrir un fichier MIDI** dépend d'un certain nombre de facteurs :

- Si vous importez un fichier MIDI pour créer une notation claire, vous devez désactiver les options de l'onglet **Notations** pour noter les staccatos et tenutos, et essayer plusieurs réglages de **Valeur de note minimum** jusqu'au moment où vous obtenez le résultat le plus net.
- Si vous importez un fichier MIDI destiné uniquement à être lu, la configuration des options n'a pas d'importance car Sibelius First le lira toujours en respectant la totalité de son contenu.
- Si vous importez un fichier MIDI uniquement pour l'exécuter, les options choisies n'auront pas d'importance puisque Sibelius jouera le fichier MIDI tel quel en utilisant l'Exécution en direct.
- Si vous importez un fichier créé par quelqu'un d'autre, probablement sur un périphérique différent (par exemple un fichier MIDI téléchargé depuis Internet), spécifiez le périphérique sur lequel il a été créé dans **Le fichier MIDI utilise ce jeu de sons**.
- Si vous importez un fichier utilisant le jeu de sons General MIDI, spécifiez **General MIDI** dans **Le fichier MIDI utilise ce jeu de sons**.

Les paramètres par défaut de l'onglet **Notations** fonctionnent correctement dans la plupart des cas. Ils doivent être définis comme suit : **Quantifier les rythmes** activé, **Valeur de note minimum** sur double croche, **Staccato** et **Tenuto** activés. Si vous lisez un fichier MIDI dont les rythmes sont exacts (déjà quantifiés), désactivez l'option **Quantifier les rythmes**.

Si vous spécifiez une valeur trop longue dans **Valeur de note minimum**, par exemple des croches alors que le fichier MIDI contient de nombreuses doubles croches, Sibelius First ne pourra pas assurer une exécution correcte du fichier. Sibelius First devra déterminer les séries des doubles croches à l'aide de multiplets de croches ou en associant des paires de doubles croches ensemble pour former des accords de croches.

Les options possibles pour les multiplets sont les suivantes :

- **Simple** signifie que les multiplets sont indiqués uniquement s'ils contiennent des valeurs de notes égales.
- **Modéré** et **Complexe** pour des rythmes plus irréguliers.

Souvenez-vous que si un multiplet particulier, par exemple un triolet, est utilisé dans un fichier MIDI, vous devez laisser cette option sur **Simple**, ou il ne sera pas lu correctement. Notez cependant que si par exemple vous définissez les multiplets sur **Complexe**, Sibelius First pourra découvrir des rythmes de multiplets élaborés là où vous ne le saviez pas.

Arranger des fichiers MIDI

Étant donné que les fichiers MIDI ne contiennent aucune information de notation, ils peuvent paraître fouillis lors de leur ouverture dans Sibelius First. Voici quelques astuces pour améliorer leur aspect, avant et après la conversion :

- Si le fichier MIDI utilise un numéro de programme non standard (par exemple s'il est réglé pour jouer sur un instrument MIDI inhabituel), Sibelius First ne pourra pas identifier les instruments correctement et des erreurs pourront apparaître, telles que des clés ou un ordre incorrects. De même, si le fichier MIDI utilise le canal 10 pour les instruments à sons déterminés, ils peuvent être importés par Sibelius

First comme instruments de percussion. Tout cela dépend en fait du périphérique MIDI spécifié lors de l'ouverture du fichier MIDI.

- Si c'est le cas, essayez d'ouvrir le fichier à nouveau en modifiant l'option **Le fichier MIDI utilise ce jeu de sons**.
- Si le fichier MIDI n'est pas entièrement ou correctement quantifié, vous pouvez trouver que les rythmes ne sont pas indiqués aussi précisément que vous l'auriez désiré. Si vous avez un séquenceur, vous pouvez requantifier le fichier avant de l'ouvrir dans Sibelius First. Sinon, utilisez **Saisie de notes › Flexi-time › Réécrire l'interprétation**, qui peut à la fois réharmoniser et requantifier les notes intelligemment. Consultez **Nettoyer après la saisie Flexi-time** à la page 195 pour en savoir plus.

Après l'ouverture d'un fichier MIDI, il est indispensable de rendre le plus possible lisible les portées de percussion à sons indéterminés. Consultez  **4.10 Percussion** pour en savoir plus.

Lorsque Sibelius First importe des parties de percussions à sons indéterminés dans un fichier MIDI, chaque son de percussion est converti en une tête de note et une position (par exemple ligne ou espace) définies dans l'instrument **5 lignes (batterie)**. Si un son de percussion est utilisé alors que la notation n'est pas définie dans ce type de portée, Sibelius First l'indiquera en utilisant des têtes de notes normales en forme de croix ou de losange dans les positions vides sur la portée.

Fréquence d'images

Si vous savez quelle fréquence d'images utiliser, activez l'option **Régler la fréquence d'images vidéo** sur l'onglet **Fichier MIDI** de la boîte de dialogue **Ouvrir un fichier MIDI**, puis sélectionnez la fréquence souhaitée à partir du menu. Si vous n'avez aucune idée de ce que cela signifie, pas de panique, laissez les options telles quelles.

Détails techniques

Sibelius First importe des fichiers MIDI de types 0 et 1. Lors de l'importation, Sibelius First va déterminer quel instrument utiliser (en utilisant les noms des pistes s'ils sont présents, sinon en utilisant les sons), et peut aussi différencier un instrument d'un autre (par exemple un violon d'un alto, une clarinette d'une clarinette basse, une voix soprano d'une voix alto) en fonction de la tessiture dans chaque piste. Sibelius First va améliorer l'affichage des rythmes en utilisant les algorithmes de Flexi-time, et retiendra autant de messages de données MIDI que vous aurez spécifiés (par exemple les indications métronomiques, les changements de programme, etc.). Sibelius First réduira aussi automatiquement la taille des portées s'il y a trop d'instruments par rapport à la taille de la page.

Télécharger des fichiers MIDI

Il existe de nombreuses ressources en ligne pour télécharger des fichiers MIDI. Si vous recherchez un morceau spécifique, faites votre recherche avec **www.google.com** en entrant par exemple le nom du morceau suivi des mots « fichier MIDI ». Vous pouvez aussi visiter les sites suivants :

- **www.prs.net** : plus de 16 000 fichiers de musique classique, tous dans le domaine public
- **www.musicrobot.com** : un moteur de recherche sur le web pour les fichiers MIDI de musique pop
- **www.cpd.org** : un excellent site pour la musique de chœur dans le domaine public contenant des centaines de fichiers
- **www.cyberhymnal.org** : tous les grands hymnes, avec les paroles en plus

Les fichiers présents sur ces sites ne sont pas tous au format MIDI, certains peuvent être des fichiers PDF ou autres. Il y en a parfois au format audio, comme le MP3, qui ne peuvent pas être ouverts par Sibelius First. Regardez bien le format du fichier avant de le télécharger. Sibelius First peut cependant ouvrir des fichiers de différents formats. Consultez les autres sections de ce chapitre pour en savoir plus.

Une fois que vous avez trouvé le fichier MIDI avec votre navigateur web, recherchez le lien pour le télécharger. Normalement les liens sont soulignés. Ne cliquez *pas* sur le lien directement car le fichier MIDI sera simplement joué à l'intérieur du navigateur web. Or l'objectif est de le télécharger, pas de l'écouter. Procédez plutôt de la manière suivante :

- Faites un clic droit (Windows) *ou* **Contrôle**+clic (Mac) sur le lien, et un menu apparaîtra.
- Sélectionnez **Enregistrer le lien sous**, **Enregistrer la cible sous** ou **Télécharger le lien** (les termes utilisés dépendent du navigateur).
- Selon le navigateur, vous devrez peut-être sélectionner l'emplacement de sauvegarde du fichier. Dans ce cas, sélectionnez un emplacement facile à retrouver, par exemple sur le bureau.
- Le fichier devrait alors se télécharger. Étant donné que les fichiers MIDI sont généralement très petits, le téléchargement ne doit prendre qu'une seconde ou deux.

Félicitations ! Vous avez maintenant téléchargé un fichier MIDI. En fait toutes les étapes décrites ci-dessus peuvent être utilisées pour n'importe quel type de fichier sur le web.

Vérifiez le nom du fichier MIDI et l'emplacement où il est sauvegardé (normalement sur le bureau), puis ouvrez Sibelius First, et suivez les étapes décrites au début de cette section dans **Importer un fichier MIDI**.

Gardez à l'esprit que si vous téléchargez ou publiez des fichiers MIDI de quelqu'un d'autre sans autorisation, vous ne respectez probablement pas les règles de copyright. La violation du copyright est illégale.

La plupart des partitions mentionnent un copyright et leur titulaire. Si vous n'êtes pas sûr du statut du copyright du fichier MIDI téléchargé, contactez l'éditeur, le compositeur ou l'arrangeur.

1.6 Ouvrir des fichiers MusicXML

Le convertisseur de fichier intégré MusicXML 2.0 de Sibelius First vous permet d'ouvrir des fichiers au format MusicXML créés avec de nombreuses applications musicales dont Finale version 2003 et ultérieure et SharpEye.

Le but du convertisseur de fichier est de vous faire gagner du temps, pas de convertir chaque partition de façon à ce qu'elle soit parfaitement identique à l'originale.

Description du format MusicXML

MusicXML est un format de fichier d'échange pour les applications de notation musicale. Il permet de transférer de la notation entre différents programmes plus facilement que d'autres formats tels que celui des fichiers MIDI.

Créer des fichiers MusicXML dans Finale

La manière de créer des fichiers MusicXML dans Finale dépend de la version que vous utilisez :

- *Finale 2006 ou ultérieure* : sélectionnez **Fichier** ▶ **MusicXML** ▶ **Exporter**.
- *Finale 2003, 2004 ou 2005 (sous Windows uniquement)* : sélectionnez **Extensions** ▶ **MusicXML Exporter**.

Si vous utilisez Finale 2004 ou Finale 2005 sur Mac OS X, ou si vous utilisez une version antérieure à Finale 2003 sous Windows, l'extension Dolet est nécessaire pour exporter les fichiers MusicXML. Il est possible de l'acheter à l'adresse suivante : www.recordare.com. Si vous utilisez l'extension Dolet, vous pouvez exporter un fichier MusicXML en sélectionnant **Extensions** ▶ **MusicXML** ▶ **Exporter au format MusicXML**.

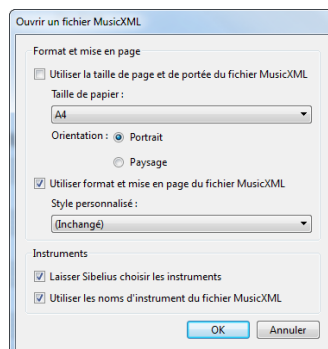
Ouvrir un fichier MusicXML

Les fichiers MusicXML possèdent une des deux extensions de fichiers suivantes : les fichiers MusicXML non compressés ont l'extension **.xml**, et les fichiers MusicXML 2.0 ou ultérieurs ont l'extension **.mxl**. Sibelius First peut ouvrir ces deux types de fichiers MusicXML.

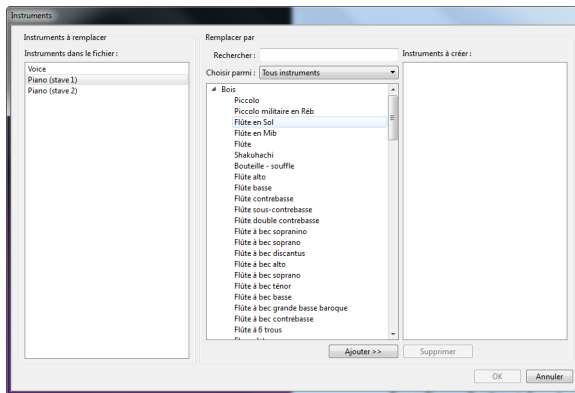
Ouvrez un fichier MIDI comme un fichier Sibelius normal.

Sélectionnez simplement **Fichier** ▶ **Ouvrir** (raccourci **Ctrl+O** ou **⌘O**), recherchez le fichier, et cliquez sur **Ouvrir**. Sibelius First affichera une boîte de dialogue, telle qu'illustrée ici à droite, avec les options suivantes :

- L'option **Utiliser la taille de page et de portée du fichier MusicXML** est activée par défaut si le fichier MusicXML ouvert a été créé avec la version 1.1 ou ultérieure. Sibelius First essaiera ainsi de conserver le format de page et la taille de la portée du fichier MusicXML. Si vous la désactivez, vous pourrez régler le format de papier et son orientation pour le fichier MusicXML importé, et Sibelius First utilisera la taille de portée par défaut telle que déterminée par le style personnalisé sélectionné plus bas dans la boîte de dialogue.



- **Utiliser format et mise en page du fichier MusicXML** est aussi activé par défaut si le fichier MusicXML ouvert a été créé avec la version 1.1 ou ultérieure. Sibelius First essaiera ainsi de conserver la mise en page et la mise en forme (par exemple les distances entre les portées, les sauts de système et de page, etc.) du fichier MusicXML original. Si vous désactivez cette option, Sibelius First débloquera le format de la partition obtenue et utilisera la mise en page et la mise en forme par défaut.
- **Style personnalisé** permet d'importer un style personnalisé spécifique dans la partition obtenue. Si cette option est définie sur **Inchangé**, Sibelius First utilisera le style personnalisé par défaut. Si vous choisissez un autre style personnalisé, notez que la taille de la page et des portées spécifiée dans le style personnalisé ne sera pas utilisée dans la partition obtenue sauf si l'option **Utiliser la taille de page et de portée du fichier MusicXML** est désactivée.
- **Laisser Sibelius First choisir les instruments** permet à Sibelius First de détecter automatiquement les instruments dans le fichier MusicXML. Si Sibelius First crée des instruments incorrects, importez à nouveau le fichier, et désactivez cette option, ce qui, après avoir cliqué sur **OK**, entraînera l'affichage de cette boîte de dialogue :



- La liste de gauche **Instruments dans le fichier** répertorie les parties individuelles dans le fichier MusicXML.
- Dans l'ordre dans lequel les portées sont affichées dans la liste **Instruments dans le fichier**, sélectionnez les instruments que vous souhaitez utiliser pour chaque partie (un peu comme dans la boîte de dialogue **Instruments**). Ensuite, double-cliquez sur l'instrument ou cliquez sur **Ajouter** pour l'ajouter à la liste de droite **Instruments à créer**.
- Quand toutes les parties ont été attribuées à des instruments Sibelius First, le bouton **OK** devient actif. Cliquez dessus pour ouvrir le fichier.
- **Utiliser les noms d'instruments du fichier MusicXML** permet à Sibelius First de définir les noms d'instruments au début des systèmes selon les noms spécifiés dans le fichier MusicXML. Si vous souhaitez que Sibelius First utilise plutôt les noms d'instruments par défaut, désactivez cette option.

Quand toutes les options sont définies comme vous le souhaitez, cliquez sur **OK**, et le fichier MusicXML sera importé. Vous pouvez ensuite vérifier et modifier le fichier si nécessaire.

Messages d'avertissement

Certains fichiers MusicXML peuvent contenir des erreurs, qui seront affichées dans une boîte de dialogue répertoriant chaque erreur et l'emplacement où elle apparaît dans le fichier. Il existe trois types d'erreurs :

- *Erreurs fatales* : si le fichier n'est pas un fichier XML valide, c'est une erreur fatale et le fichier ne peut être ouvert.
- *Erreurs de validation* : si le fichier est un fichier XML valide, mais que la syntaxe des éléments MusicXML contient des erreurs ou des incohérences, alors Sibelius First tentera d'ouvrir le fichier, mais la partition obtenue pourra comporter des problèmes, et donc l'opération pourrait s'avérer délicate.
- *Avertissements* : le validateur XML affiche parfois des messages d'avertissement à l'ouverture des fichiers XML. Ce type d'erreur ne doit pas normalement empêcher l'ouverture correcte du fichier.

Importer des fichiers MusicXML sauvegardés dans un séquenceur

La fonction d'importation de fichier MusicXML de Sibelius First est optimisée afin d'obtenir les meilleurs résultats lors de l'ouverture de fichiers MusicXML enregistrés à partir de Finale ou utilisant l'extension Dolet de Finale. Dans de rares cas, certains fichiers MusicXML, en particulier ceux créés avec des séquenceurs sans fonctionnalité de notation, ne peuvent fournir aucune notation lisible.

Versions prises en charge

Le convertisseur MusicXML de Sibelius First s'appuie sur le MusicXML 2.0. Les fichiers créés avec des formats MusicXML plus anciens s'ouvrent correctement, à condition qu'ils soient valides. Les fichiers créés avec les futures versions de MusicXML devraient aussi s'ouvrir, mais les nouvelles caractéristiques ne seront pas importées.

Sibelius First peut seulement ouvrir des fichiers MusicXML utilisant la Définition de type de document (DTD) de premier niveau **partwise.dtd**. Si vous utilisez la DTD **timewise.dtd**, vous devrez utiliser XSLT pour convertir votre fichier timewise MusicXML en fichier partwise MusicXML. Un de ces convertisseurs est disponible en ligne à l'adresse suivante :

<http://www2.freeweb.hu/mozartmusic/pttp/converter.html>.

Restrictions

Les restrictions de la fonction d'importation de fichiers MusicXML dans Sibelius First sont résumées dans le tableau ci-dessous :

Fonction	Restriction
Armures	Seuls les modes major et minor sont reconnus par l'élément mode . Si l'élément fifths est manquant, l'armure sera importée comme une armure atonale. Les autres éléments enfants key (par exemple key-step et key-alter) sont ignorés. Si une partie comporte plus d'une portée, les armures sont ignorées sur une ou plusieurs de ces portées. Les armures placées après la barre de mesure dans certaines applications de notation musicale peuvent se retrouver derrière la barre de mesure dans Sibelius First.
Articulations	Quelques articulations sont positionnées du mauvais côté de la note ou de l'accord. Les éléments technical et ornaments ne sont pas importés.
Barres de mesure	Si différentes portées présentent plusieurs types de barres de mesure en même temps, Sibelius First utilisera le type de la partie la plus haute. Les barres de mesure Heavy , heavy-light et heavy-heavy ne sont pas importées.
Clés	Les clés de percussion et de tablature du fichier MusicXML seront remplacées par les clés de Sibelius First qui correspondent le mieux. MusicXML ne fait pas la différence entre les clés au début ou à la fin d'une mesure.

Fonction	Restriction
<i>Hampes</i>	Les valeurs de hampe none et double ne sont pas importées.
<i>Indications métronomiques</i>	Les indications métronomiques contenant des sextuple, quintuple, quadruple croches et des notes carrées ne sont pas importées par Sibelius. Toutes les indications métronomiques suivent les positions de Sibelius par défaut. Seule l'indication métronomique de la portée supérieure de la partie en haut est lue lors de l'importation du XML. Les indications métronomiques peuvent être dédoublées si la partie supérieure d'un fichier comporte plus d'une portée.
<i>Liaisons de tenue</i>	L'élément tie est complètement ignoré. Seules les liaisons de tenue spécifiées par l'élément tied sont importées. L'attribut number est ignoré. Toutes les liaisons de tenue sont importées comme liaisons continues. Les attributs position, placement, orientation, bezier-offset, bezier-x et bezier-y ne sont pas importés.
<i>Ligatures</i>	Les ligatures secondaires ne sont pas importées.
<i>Lignes de fin de reprise</i>	La position des lignes de fin de reprise doit parfois être ajustée manuellement après l'importation.
<i>Notes entre portées</i>	Les fichiers MusicXML utilisant un certain nombre de voix au-dessus des portées importeront peut-être certaines notes sur la mauvaise portée. Les fichiers contenant des accords avec des notes sur des portées différentes peuvent être mal importés.
<i>Mise en page</i>	Sibelius ne peut utiliser qu'un seul format de page pour toute la partition importée. Les objets qui sont seulement décalés graphiquement dans le fichier d'origine peuvent avoir un impact sur la lecture dans Sibelius.
<i>Multiplets</i>	Certaines versions de l'extension Dolet pour Finale ne placent pas les extrémités des multiplets aux bons endroits, ce qui peut provoquer une mauvaise importation. Les attributs tuplet, tels que placement, position, show-type, show-number, bracket et line-shape ne sont pas importés.
<i>Ornements</i>	Quelques ornements ne sont pas importés. Les mordants, les trilles et les grupetti sont importés.
<i>Paroles</i>	Les éléments laughing , humming , end-line , end-paragraph et editorial sont ignorés.
<i>Portées</i>	Les changements de type de portée ne sont pas importés.
<i>Signatures rythmiques</i>	Sibelius First n'importera pas les signatures rythmiques composées (par exemple 2/4 + 6/8). Seules les divisions de temps au numérateur (par exemple 2+3 / 4) seront importées. Les éléments senza-misura ne sont pas importés. La valeur d'attribut single-number pour le symbole n'est pas importée (si elle existe elle est importée comme normal). Si différentes signatures rythmiques apparaissent sur différentes portées en même temps, Sibelius First utilisera la signature rythmique de la portée supérieure.
<i>Silences</i>	Les silences supplémentaires qui apparaissent quand il y a plusieurs voix sur la même portée sont automatiquement supprimés, mais des silences supplémentaires peuvent apparaître, par exemple dans les passages entre portées.
<i>Symboles</i>	Les symboles ne sont pas importés.
<i>Symboles d'accord</i>	Quelques symboles d'accord peuvent ne pas être importés (quand ils utilisent un élément function). MusicXML spécifie que tous les symboles d'accord se placent au-dessus de la première portée dans une partie exclusivement. Les instances kind Neapolitan, Italian, French, German, pedal (pedal-point bass) et Tristan sont toutes importées comme accords majeurs. Si l'élément function n'est pas présent dans l'élément harmony, le symbole d'accord n'est pas importé.
<i>Texte</i>	Certains éléments de texte sont importés par l'élément dynamics, mais aucun attribut de cet élément n'est importé. Des éléments de basse chiffrée tels que parentheses, elision et extend ne sont pas importés. L'élément directive n'est pas importé.

1.7 PhotoScore Lite

INTRODUCTION

PhotoScore Lite de Neuratron est un programme de numérisation de musique conçu pour fonctionner avec Sibelius First. Il s'agit en fait de l'équivalent musical d'un programme de reconnaissance optique de caractères (OCR).

PhotoScore un programme sophistiqué extrêmement puissant. Si vous envisagez de numériser des partitions relativement complexes, comme une partition d'orchestre ou une partition de plusieurs pages, nous vous recommandons vivement de commencer avec une partition plus simple et de vous familiariser avec la section **FONCTIONS AVANCÉES**.

Aide à l'écran

En plus de cette section, PhotoScore Lite possède une aide à l'écran. Pour y accéder, sélectionnez **Help ▶ Neuratron PhotoScore Help** (raccourci **F1**) à partir du menu de PhotoScore Lite.

PhotoScore Ultimate

Une version évoluée de PhotoScore Lite, appelée PhotoScore Ultimate est disponible séparément, avec des fonctions plus complètes. PhotoScore Ultimate lit les indications musicales (comme les multiplats, les liaisons, les notes ornementales, les barres entre portées, les tablatures de guitare, les diagrammes d'accord, les barres de reprise, etc.) et lit les partitions contenant plus de 12 portées.

Pour en savoir plus sur PhotoScore Ultimate, rendez-vous sur <http://www.sibelius.com/photoscore>.

Numérisation

Numériser un texte est une tâche difficile pour un ordinateur, et les résultats obtenus ne sont vraiment valables que depuis quelques années. Numériser de la musique est une tâche encore plus compliquée à cause du grand nombre de symboles utilisés et aussi à cause de la « grammaire » bidimensionnelle de la notation musicale.

La difficulté vient du fait qu'en numérisant une page de texte ou de musique, un ordinateur ne comprend pas ce qu'il numérise. En effet, pour l'ordinateur, une page numérisée représente une grille contenant des millions de points noirs et blancs qui peuvent représenter du texte, de la musique, une image ou toute autre chose.

Le processus d'interprétation de ces points en musique, texte ou image est extrêmement complexe et difficilement compréhensible. Au niveau du cerveau humain, une bonne part des milliers de connexions neuronales est consacrée à la reconnaissance de ce type de choses.

Originaux compatibles

PhotoScore Lite est conçu pour lire des partitions originales qui :

- sont de préférence imprimées plutôt que manuscrites (et utilisent des notes d'apparence « imprimées » plutôt que des notes d'apparence « manuscrites ») ;
- s'ajustent à votre scanner (par exemple pour un scanner A4, que la musique soit comprise dans ce format, même si le papier en lui-même est plus grand) ;
- ont une taille de portée d'au moins 3 mm ;

- ne comportent pas plus de 12 portées par page et 2 voix par portée. Les portées ou les voix supplémentaires ne seront pas prises en compte ;
- sont assez claires, par exemple les portées doivent être continues et non interrompues ou tâchées, les rondes et blanches ainsi que les bémols doivent avoir leur circonférence bien dessinée et non interrompue, les espaces entre les ligatures des doubles croches ou des valeurs plus petites doivent être suffisants, et les objets séparés (par exemple, les têtes de note et les altérations qui les précèdent) ne peuvent pas se superposer.

Les partitions qui ne respectent pas ces conditions manqueront certainement de précision.

Numériser une partition photocopiée n'est pas particulièrement recommandé car la qualité de la copie est moindre que celle de l'original. Il se peut cependant que vous deviez numériser une photocopie réduite si votre partition originale est plus grande que votre scanner, mais attendez-vous dans ce cas à obtenir moins de précision.

Utiliser PhotoScore Lite sans scanner

Outre la lecture de partitions numérisées par vos soins à l'aide d'un scanner, il est possible de « lire » des partitions sans scanner, soit en ouvrant des pages individuelles que vous avez sauvegardées en tant que fichiers image, ou en ouvrant des fichiers PDF.

Pour travailler avec des images, chaque page de la partition doit figurer dans l'ordinateur sous forme de fichiers image séparés au format **BMP** (bitmap) sous Windows, ou **TIFF** et **PICT** sur Mac.

PhotoScore Lite peut aussi lire des fichiers PDF. Cette faculté peut s'avérer utile pour des partitions existant au format PDF sur un site web, ou si vous voulez convertir un fichier provenant d'un autre programme de musique par le biais de fichier PDF que vous ouvrirez ensuite dans PhotoScore Lite.

Avant de décider d'utiliser des fichiers PDF comme moyen de conversion de fichiers créés dans un autre programme de musique, vérifiez si ce dernier ne peut pas exporter un fichier sous un format lisible directement par Sibelius First, tel que le MusicXML, qui est préférable aux fichiers PDF.

Musique protégée par un copyright

Prenez garde au fait que si vous numérisez la partition d'un tiers sans avoir son autorisation, vous ne respectez pas le copyright. La numérisation d'une partition protégée par un copyright est illégale.

La plupart des partitions mentionnent un copyright et leur titulaire. Si vous voulez numériser une partition dont vous ne savez pas si elle est protégée par un copyright ou non, veuillez contacter l'éditeur, le compositeur ou l'arrangeur.

PREMIERS PAS

Tout comme pour Sibelius First, les fonctions de PhotoScore Lite seront identiques que vous soyez sous Windows ou sur un Mac. Lancez PhotoScore Lite en le sélectionnant dans le menu Démarrer (Windows) ou en double-cliquant sur son icône dans le dossier **Applications** (Mac). Il n'est pas nécessaire que Sibelius First soit ouvert pour utiliser PhotoScore Lite.

Les quatre étapes

L'utilisation de PhotoScore Lite se déroule selon les quatre étapes suivantes :

- *Numériser les pages ou ouvrir un fichier PDF.* Quand vous numérisez une page, PhotoScore Lite prend une « photographie » de votre original. De la même manière, quand vous ouvrez un fichier PDF, PhotoScore Lite en prend une « photographie », de sorte qu'il peut le lire à l'étape suivante.
- *Lire les pages.* C'est à ce stade que PhotoScore Lite « lit » intelligemment les pages numérisées pour déterminer quelles sont les notes et les autres indications.
- *Éditer la partition obtenue.* C'est à ce moment que vous pouvez corriger les erreurs commises par PhotoScore Lite. L'édition d'une partition dans PhotoScore Lite se fait de la même manière que dans Sibelius First. La plupart des indications peuvent être corrigées ou encodées dans PhotoScore Lite, mais il est essentiel de corriger à ce stade les erreurs de rythme. Les autres corrections peuvent être faites après avoir envoyé la musique dans Sibelius First selon votre convenance.
- *Envoyer la musique dans Sibelius First.* Il suffit de cliquer sur le bouton approprié. Après quelques instants, la musique apparaîtra comme une partition Sibelius First, comme si vous l'aviez saisie vous-même.

Vous pouvez ensuite exécuter la partition, la réarranger, la transposer, créer des parties ou l'imprimer.

Démarrage rapide

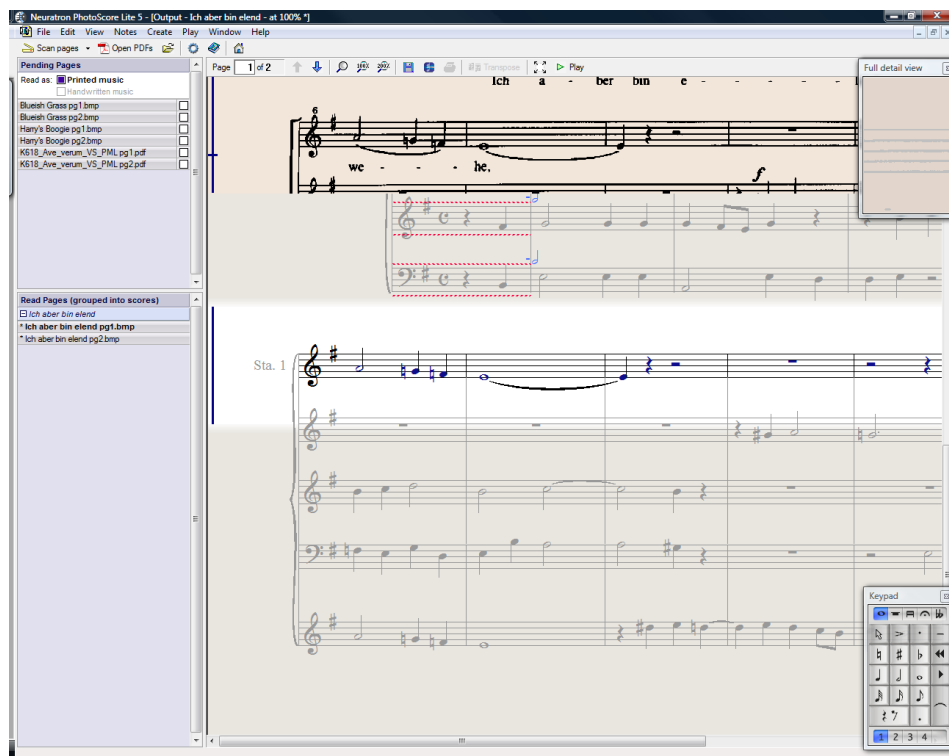
Avant d'examiner en détail PhotoScore Lite, voici rapidement le processus suivi lors de ces quatre étapes.

La première étape consiste donc à numériser la partition ou à ouvrir une page numérisée au préalable :

- Pour numériser une page, sélectionnez **Fichier ▶ Numériser les pages** (raccourci **Ctrl+W** ou **⌘W**). L'interface de votre scanner s'affichera. Numérisez la page et celle-ci apparaîtra dans la liste des pages numérisées de PhotoScore.
- Pour ouvrir un fichier image, sélectionnez **Fichier ▶ Ouvrir**. Lorsque vous êtes invité à vérifier la résolution à laquelle l'image a été numérisée, choisissez les réglages adéquats et cliquez sur **OK**. Les fichiers image seront ainsi ajoutés à la liste des pages numérisées.
- Pour ouvrir un fichier PDF, choisissez **Fichier ▶ Ouvrir des fichiers PDF**. Il vous sera ensuite demandé de choisir la résolution. Normalement le réglage par défaut de **300 ppp** étant adéquat, cliquez sur **OK**. Si le PDF est protégé par un mot de passe, celui-ci vous sera demandé. Vous pouvez ouvrir plusieurs PDF en même temps et sélectionnez une plage de pages à examiner dans chaque PDF si nécessaire.

Dès qu'une page est numérisée ou ouverte en tant que PDF ou fichier image, elle apparaît dans le panneau Pages, qui est à gauche de la fenêtre principale de PhotoScore Lite. Chaque page apparaît sous **Pending Pages**, et PhotoScore Lite commence immédiatement à lire la page ajoutée. La lecture d'une page peut prendre un certain temps (en fonction de la vitesse de l'ordinateur) indiqué par une barre de progression verte placée sous le nom de la page dans la liste **Pending Pages**. Dès que PhotoScore Lite a fini de lire la page, elle est déplacée dans la liste du dessous intitulée **Read Pages**.

Lorsque PhotoScore Lite a terminé la lecture de l'image, la fenêtre d'édition principale apparaît :



C'est dans cette fenêtre que vous pouvez corriger d'éventuelles erreurs.

Dès que vous êtes satisfait de vos corrections, sélectionnez **File ▶ Send to ▶ Sibelius** (raccourci **Ctrl+D** ou **⌘D**) pour envoyer la musique dans Sibelius First.

Si Sibelius First n'est pas encore ouvert, il sera lancé automatiquement, et la boîte de dialogue **Ouvrir un fichier PhotoScore** apparaîtra. Elle vous permettra de choisir différentes options concernant le choix des instruments utilisés dans la partition. Vous pouvez à ce stade ignorer cette opération et cliquez sur **OK**. Quelques instants plus tard, la partition s'affichera à l'écran, prête à être éditée, exactement comme si vous l'aviez saisie vous-même.

1. NUMÉRISATION OU OUVERTURE D'UN PDF

Avant de numériser, sélectionnez **File ▶ Scanner Setup** pour choisir si vous voulez utiliser l'interface de numérisation de PhotoScore, dans ce cas sélectionnez **PhotoScore**, ou l'interface de votre scanner, sélectionnez alors **TWAIN (scanner default)**. Cliquez ensuite sur **OK**. Par défaut, PhotoScore Lite utilisera l'interface de votre scanner, qui vous est probablement plus familière.

Ensuite, mesurez la hauteur des portées de la page à numériser et choisissez une résolution en utilisant le tableau suivant, puis numérisez en noir et blanc ou en gris mais pas en couleur :

Dimension des portées	Résolution
6 mm ou plus	200 ppp
4-6 mm	300 ppp
3-4 mm	400 ppp

1. Onglet Fichier

La précision de lecture ainsi que la vitesse seront considérablement réduites si vous numérisez à une résolution trop basse ou trop élevée. Par exemple, ne numérisez pas à 400 ppp si les portées ne sont pas réellement petites.

Habituellement, vous pourrez choisir si vous voulez numériser en noir et blanc ou en échelle de gris. Numériser en gris donne des résultats plus précis. Si cette option n'est pas disponible dans la boîte de dialogue de votre scanner, consultez sa documentation.

Vous pouvez à présent numériser votre première page. Essayez une ou deux pages d'une partition simple pour clavier, ou quelque chose de similaire :

- Placez l'original dans le scanner, face vers le bas.
Ajustez le bord de la feuille contre le bord de la vitre.
Vous pouvez mettre la page sur le côté. PhotoScore Lite la tournera automatiquement de 90 ° si nécessaire. Cependant, alignez le haut de la page avec le côté gauche du scanner afin qu'elle ne soit pas scannée à l'envers. Ne vous inquiétez pas si elle est scannée à l'envers, car il est ensuite facile de changer l'orientation.
Si vous numérisez en gris, la page n'a pas besoin d'être tout à fait droite, un décalage de maximum 8 ° peut être toléré. PhotoScore Lite va automatiquement réajuster la page (par incrément de 0,1 °) sans perte de qualité. Une rotation sera toujours faite si la numérisation a été faite en noir et blanc, mais il y aura une perte dans les détails entraînant un résultat moins précis.
- Sélectionnez **File ▶ Scan Pages**, ou cliquez sur le bouton **Scan Pages** sur la barre d'outils de PhotoScore Lite.
- Après un moment, vous entendrez le bourdonnement du scanner et la partition sera transférée à votre ordinateur. Si cela ne se produit pas, consultez **PROBLÈMES POSSIBLES** ci-dessous.
- Si vous numérisez depuis un livre, appuyez *légèrement* ce dernier sur la vitre du scanner afin qu'elle reste bien en contact.
- Une fenêtre apparaît dans laquelle vous pourrez saisir le nom de la page, souvent nommée par défaut **Partition 1, Page 1**. Vous pourrez modifier ce nom, bien que pour éviter les erreurs, il vaut mieux que le nom se termine par un numéro, en **Piano p1**. Puis cliquez sur **OK**. Les pages suivantes que vous numérisez seront automatiquement numérotées, par exemple **Piano p2**, mais vous pouvez modifier ce nom si vous le désirez.
- Attendez quelques secondes pendant que PhotoScore Lite règle le niveau de l'image, choisit la meilleure luminosité et localise les portées.
- PhotoScore est maintenant prêt à numériser la page suivante. Placez donc la page dans le scanner, puis cliquez sur le bouton indiquant à votre scanner de relancer la numérisation, et faites comme pour la première page. Si l'interface du scanner ne réapparaît pas, recliquez simplement sur le bouton **Scan Pages**.
- Continuez jusqu'à ce que vous ayez numérisé toutes les pages souhaitées.
- La numérisation de la première page apparaît. Le papier coloré indique que vous regardez une image numérisée de la page originale.
Vérifiez que toutes les portées sont surlignées en bleu, preuve que PhotoScore Lite les a bien détectées. Si dans la page, il y a des systèmes de deux ou plusieurs portées, vérifiez que celles-ci sont bien jointes sur la gauche par un trait rouge vertical (ou proche du vertical).

Si aucune portée n'est surlignée en bleu, ou si aucune portée à l'intérieur d'un système n'est jointe, vous pouvez manuellement signaler à PhotoScore Lite où elles se trouvent. Consultez **FONCTIONS AVANCÉES** ci-dessous.

Ignorez les autres boutons au-dessus de cette fenêtre, ils seront expliqués dans **FONCTIONS AVANCÉES** ci-dessous.

En résumé

Lorsque vous aurez numérisé quelques pages, la procédure vous semblera très simple. Elle peut se résumer comme suit :

- Placez la page dans le scanner.
- Cliquez sur le bouton du scanner ou sélectionnez **File ▶ Scan Pages**.
- Choisissez la résolution et si vous voulez numériser en gris ou en noir et blanc.
- Cliquez sur **Scan**.
- S'il s'agit de la première page, saisissez son nom ou laissez le nom par défaut.
- Passez à la page suivante.

Catalogue des pages numérisées

Lorsque vous numérisez plusieurs pages, il est important de comprendre que PhotoScore Lite les ajoute à une liste ou « catalogue » d'où elles seront lues plus tard. La sauvegarde est automatique et vous n'avez donc pas besoin d'enregistrer le catalogue.

Ainsi lorsque vous utiliserez PhotoScore, il se souviendra des pages numérisées auparavant. Vous pouvez évidemment effacer les pages dont vous n'avez plus besoin.

Une description plus détaillée du catalogue apparaît plus loin dans ce manuel.

Astuces concernant la numérisation

- Si vous voulez lire une page de musique plus petite que la taille du scanner, vérifiez que seule cette portion sera numérisée.

La plupart des interfaces de scanner vous permettent de numériser une partie de la page, normalement en cliquant sur le bouton **Aperçu** pour faire apparaître une prévisualisation qui peut vous sembler dense. Vous pouvez ensuite ajuster la zone nécessaire en faisant glisser les côtés de la prévisualisation.

Cliquez sur **Scan** pour numériser la partie sélectionnée en haute résolution. Après cela, chaque fois que vous cliquerez sur **Scan** seule la partie sélectionnée sera numérisée, jusqu'au prochain changement.

- Vérifiez que toute la page que vous voulez numériser se trouve sur la vitre du scanner.
Peu importe si votre original est plus grand que le format Lettre/A4, tant que la partition en elle-même correspond à ce format.
- Si vous numérisez une page plus petite que le format Lettre/A4, la position de la feuille sur la vitre n'a pas beaucoup d'importance. Cependant, ajuster le bord de la feuille au bord de la vitre vous assurera que votre page est bien droite.
- Si vous voulez numériser un petit livre de partitions, vous pourriez numériser deux pages en même temps, en tenant le livre ouvert sur la vitre du scanner. Ne le faites pas, étant donné que PhotoScore Lite ne peut lire qu'une seule page à la fois. Numérisez donc chaque page séparément.

1. Onglet Fichier

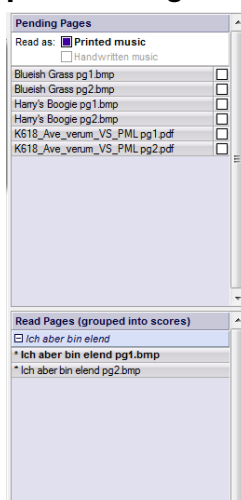
- Pour plus de simplicité, il est recommandé de numériser toutes les pages d'une partition avant de les lire. Vous pouvez numériser une page, la lire, puis en numériser une nouvelle et ainsi de suite, (cf. **FONCTIONS AVANCÉES** ci-dessous), mais ceci n'est pas recommandé si vous n'êtes pas assez familiarisé avec PhotoScore Lite.

2. LECTURE

Comme mentionné ci-dessus, le résultat d'une numérisation représente, pour l'ordinateur, une grille de millions de points noirs ou blancs, et ce, que le document numérisé soit une photo, un texte, ou une partition.

« Lire » la partition est l'opération la plus importante, au cours de laquelle PhotoScore Lite reconnaît intelligemment la musique sur la page numérisée.

Le panneau Pages



À gauche de la fenêtre de PhotoScore Lite vous devriez voir le panneau pages, tel qu'affiché ci-contre. Si vous ne pouvez pas le voir, sélectionnez **View ▶ Toggle Pages Pane**.

Les pages qui n'ont pas été lues apparaîtront dans la partie supérieure du panneau Pages, sous l'intitulé **Pending Pages**. Remarquez que PhotoScore Lite affiche une prévisualisation de la page numérisée quand vous déplacez le pointeur de la souris au-dessus de son nom.

Pour lancer la lecture d'une page numérisée, cliquez sur la petite case à cocher à droite, qui s'agrandit en affichant **Read** quand vous passez le pointeur de la souris dessus. PhotoScore Lite va commencer le traitement et la barre bleue sous le nom de la page deviendra verte pendant que PhotoScore lira la page.

Si vous avez accidentellement numérisé des pages dans un ordre incorrect, vous pouvez le modifier dans la liste **Pending Pages** en cliquant sur la page souhaitée et en la déplaçant simplement à l'endroit approprié.

Si vous avez seulement numérisé quelques pages ou ouvert un PDF, vos pages auront déjà été lues par PhotoScore Lite, et figureront dans la partie inférieure du panneau Pages, sous l'intitulé **Read Pages**. Les pages sont automatiquement regroupées dans les partitions. Vous pouvez afficher ou masquer des pages individuelles dans chaque partition en cliquant sur le bouton **+** ou **-** à gauche. Pour afficher une page en vue de l'éditer, cliquez sur son nom sous **Read Pages**.

Indications lues par PhotoScore Lite

PhotoScore Lite lit les indications musicales suivantes :

- Les notes, les accords (ainsi que la direction des fractions de ligature, les ligatures et les crochets) et les silences
- Les dièses, bémols et bécarrés
- Les clés de sol et de fa, les armures et les signatures rythmiques
- Les portées de 5 lignes (normales ou réduites), les barres de mesure standard et les tablatures de guitare à 6 lignes
- Le format de la page, y compris la taille de la page, la taille de la portée, les marges ainsi que la fin des systèmes

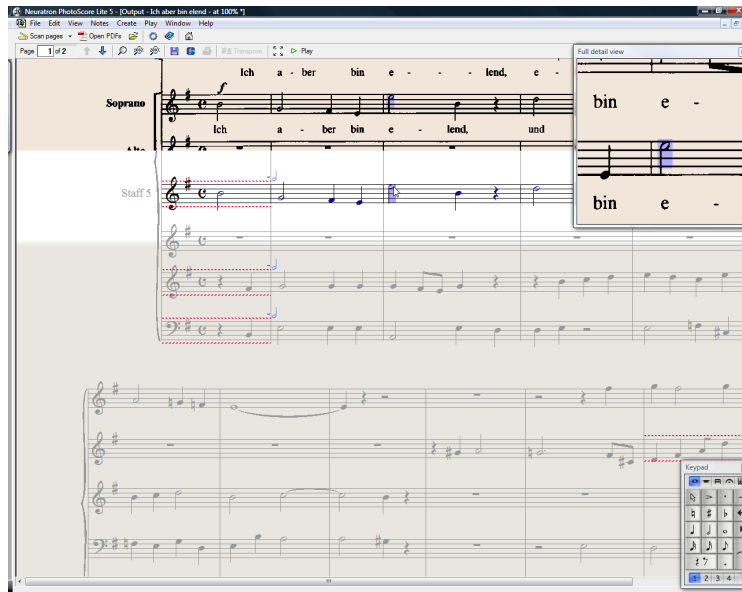
PhotoScore Ultimate, disponible séparément, lit aussi les textes (tels que les paroles, les nuances, les noms des instruments, les doigtés, etc.), un grand nombre de clés et d'altérations, les multipliants, les diagrammes d'accord de guitare et diverses autres indications tels que les codas, les signes de renvoi, les ornements, les pédales et les reprises de fin. PhotoScore Ultimate peut même lire de la musique soigneusement manuscrite.

Astuces concernant la lecture

- Bien que ce soit à éviter, si vous deviez interrompre la lecture, appuyez sur **Échap** ou **⌘**, ou cliquez sur **Cancel** dans la fenêtre de progression des tâches. PhotoScore Lite vous montrera la partie de la page qui a déjà été lue. Vous pouvez effacer cette page en cliquant sur **Edit ▶ Delete page** avant de recommencer à numériser ou à lire la page.
- Si l'ordinateur affiche un avertissement pendant la lecture de la page, ou s'il vous semble que le temps de traitement est très long, consultez **PROBLÈMES POSSIBLES** ci-dessous.
- Si vous le désirez, vous pouvez demander à PhotoScore Lite de lire juste une seule page scannée, ou une sélection de plusieurs pages au lieu de l'intégralité de la partition. Consultez **FONCTIONS AVANCÉES** ci-dessous.

3. ÉDITION

Lorsque PhotoScore Lite a terminé de lire la musique, l'interprétation de la première page apparaît à l'écran, dans une fenêtre appelée fenêtre de sortie. C'est ici que vous pouvez corriger les erreurs faites par PhotoScore Lite.



Notez que le panneau des pages n'apparaît pas dans l'illustration ci-dessus ; pour avoir plus de place lors de l'édition de la partition, vous pouvez la masquer en sélectionnant **View ▶ Toggle Pages Pane** (raccourci **Ctrl+E** ou **⌘E**).

La partie supérieure de la fenêtre (avec un arrière-plan roussâtre) affiche la page originale. La fenêtre **Full detail view** (fenêtre d'affichage des détails) dans le coin supérieur droit affiche une partie agrandie de la page originale, selon l'endroit où se trouve le pointeur de la souris.

La grande partie inférieure de la fenêtre (avec un fond gris) montre comment PhotoScore Lite a interprété la première page numérisée, c'est-à-dire ce qu'il pense être la première page. C'est donc dans cette partie de la fenêtre que les erreurs peuvent survenir.

Dans le coin supérieur gauche de la fenêtre, vous pourrez voir par exemple **Page 1 of 2**, et en cliquant sur les flèches, vous pourrez naviguer entre toutes les pages lues. Il paraît logique d'éditer complètement la première page, puis de passer à la suivante et ainsi de suite.

Dans le coin inférieur droit de la fenêtre se trouve le pavé, qui comporte des fonctions similaires au Pavé de Sibelius First. Vous pouvez repositionner cette fenêtre en cliquant sur sa barre de titre et en la déplaçant.

Il existe un menu **Create** en haut de la fenêtre, qui fonctionne de la même manière que le menu **Créer** de Sibelius First accessible en cliquant droit sur la partition sans rien sélectionner, bien que les fonctions non appropriées à PhotoScore Lite aient été supprimées.

Corrections

La correction minimale à effectuer avant de transférer la partition dans Sibelius First est d'adapter les armures et les signatures rythmiques. D'autres erreurs comme la hauteur de note peuvent être corrigées dans Sibelius First, mais corriger les armures et les indications de mesure est bien plus facile dans PhotoScore Lite, et nous vous recommandons donc de le faire.

En particulier, si vous numérisez une partition transposée, vous devrez corriger l'armure des instruments transposés. Pour effacer une armure, sélectionnez-la et appuyez sur les touches **Ctrl+Suppr** ou **⌘+Suppr**. Puis insérez l'armure correcte sur la portée : sélectionnez **Create ▶ Key Signature** (raccourci **K**), et effectuez un **Ctrl+clik** ou **⌘+clik** sur la portée où vous voulez insérer l'armure.

Pour corriger les erreurs de rythme, ajoutez la signature rythmique appropriée si ce n'est pas déjà le cas : sélectionnez **Create ▶ Time Signature** (raccourci **T**) et cliquez sur une des portées pour ajouter la signature rythmique. Une fois la signature rythmique reconnue par PhotoScore Lite, toutes les imprécisions rythmiques seront indiquées par des petites notes rouges sur la portée, montrant les temps manquants ou en trop. Lorsque ces erreurs seront corrigées, ces petites notes disparaîtront, vous pourrez alors transférer votre partition vers Sibelius First.

Lorsque vous serez familiarisé à PhotoScore Lite, vous pourrez totalement corriger la partition dans PhotoScore Lite avant de l'envoyer dans Sibelius First. L'avantage de cette méthode est que vous pourrez comparer la partition numérisée (fichier image) et la partition lue sur laquelle vous effectuez les corrections.

Vérifier les erreurs

Vérifiez les erreurs en comparant la partie inférieure de la partition avec le fichier original au-dessus. Les parties supérieures et inférieures bougent en fonction de la zone de la page pointée par la souris.

Ne comparez pas les pages obtenues avec l'original sur papier car c'est toujours beaucoup plus rapide de faire la comparaison à l'écran.

Dans le coin supérieur droit de la fenêtre de sortie se trouve une vue détaillée montrant la partie de l'original pointée par la souris. Pour agrandir ou réduire la fenêtre, effectuez un **Ctrl+clik** ou **⌘+clik** sur cette fenêtre. Cette fenêtre peut être repositionnée en cliquant sur sa barre de titre et en la déplaçant.

Lecture MIDI

Une autre manière de contrôler les erreurs est d'exécuter la partition. Votre ordinateur devra être équipé d'un périphérique MIDI pour pouvoir exploiter cette fonction. Si vous avez plus d'un instrument MIDI connecté, celui défini par défaut sera utilisé.

Pour exécuter la partition depuis le début, assurez-vous qu'aucune partie n'est sélectionnée en cliquant sur un emplacement vide de la partition. Sélectionnez alors **Play ▶ Play/Stop** (raccourci **Espace**), ou cliquez sur le bouton **Play** de la barre d'outils. Faites de même pour arrêter la musique. Pour jouer à partir d'un emplacement précis de la page, sélectionnez un objet dans chacune des portées que vous voulez exécuter. La lecture débutera depuis le début de la mesure contenant la première sélection.

Par défaut, toutes les portées seront jouées avec un piano, mais vous pouvez changer ce paramètre : cliquez droit (Windows) ou **Contrôle+clic** (Mac) sur les noms au début du premier système (par exemple **Portée 1**), sélectionnez **Instruments** dans le menu contextuel, puis cliquez sur **Rename**. Vous verrez une boîte de dialogue similaire à celle de Sibelius First **Créer ▶ Instruments**, depuis laquelle vous pourrez choisir le nom désiré (et aussi le son) utilisé par la portée.

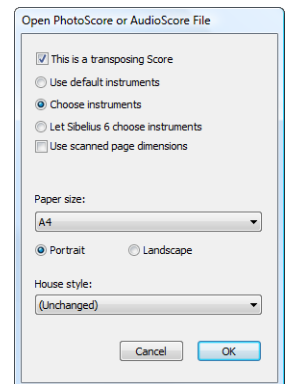
Pendant que la partition est jouée, la mesure en cours est surlignée en gris.

4. ENVOYER VERS SIBELIUS FIRST

Une fois les pages éditées, vous pourrez les envoyer vers Sibelius First. Sélectionnez **File ▶ Send to ▶ Sibelius** (raccourci **Ctrl+D** ou **⌘D**), ou cliquez sur l'icône  près du bouton **Save** en haut de la fenêtre de sortie.

Si Sibelius First n'est pas déjà ouvert, il s'ouvrira et la boîte de dialogue **Ouvrir un fichier PhotoScore ou AudioScore** apparaîtra :

- **Ceci est une partition transposée** : activez cette option si votre partition contient des instruments transposeurs, vous serez alors invité à choisir l'instrument adéquat lorsque vous cliquerez sur **OK**.
- **Utiliser les instruments par défaut** : ouvre le fichier sans se préoccuper des instruments utilisés dans la partition.
- **Choisir les instruments** : vous permet de spécifier un instrument pour chaque portée depuis une boîte de dialogue similaire à celle d'**Instruments**. Sélectionnez la portée de la partition scannée que vous voudriez remplacer par un instrument de Sibelius First, puis cliquez sur **Ajouter**. Si vous ajoutez un instrument qui habituellement utilise deux portées (comme le piano), deux des portées se trouvant dans la liste la plus à gauche de la boîte de dialogue seront utilisées.
- **Laisser Sibelius First choisir les instruments** : avec cette option activée, Sibelius First va tenter de déterminer quels instruments sont utilisés dans la partition en utilisant le nom des portées réglées dans PhotoScore. Si pour une portée, le nom ne peut être reconnu, Sibelius First ouvrira le fichier avec le son de piano par défaut.
- **Utiliser les dimensions des pages scannées** : cette option indique à Sibelius First de formater la partition en fonction de la taille de la page suggérée par PhotoScore. Par défaut, c'est la taille du papier à musique utilisé pour l'importation qui sera utilisée, mais vous pouvez modifier cette donnée.



1. Onglet Fichier

- Les options de **Format de page**, **Style personnalisé** et d'orientation (**Portrait** ou **Paysage**) déterminent la présentation de la partition obtenue.

Une fois que votre partition a été ouverte dans Sibelius First, vous pouvez la modifier comme vous le désirez, comme si vous l'aviez saisie vous-même. Mais vous pouvez consulter **Instruments à plusieurs portées** plus loin pour en savoir plus.

Éditer les erreurs rythmiques

Si vous envoyez dans Sibelius First une partition qui contient des mesures dans lesquelles il manque des temps, ou qui contiennent des temps supplémentaires, Sibelius First va allonger ou raccourcir les mesures.

Pour cela, Sibelius First compare la longueur de la mesure avec la signature rythmique prédominante. Si une mesure est trop courte, Sibelius First la complétera en y insérant des silences à la fin. Si la mesure est trop longue, Sibelius First la raccourcira en ignorant une ou plusieurs notes/silences à la fin de la mesure.

Bien que Sibelius First ajuste la longueur des mesures de cette manière, il est vivement conseillé d'effectuer les corrections rythmiques dans PhotoScore, cela vous fera gagner du temps.

Format

Sibelius First utilise les options **Assembler en un système** et **Assembler en une page** pour s'assurer que le format de la partition soit le même que l'original. Cependant, si les notes semblent trop proches ou trop éloignées, essayez de modifier la taille de la portée dans la boîte de dialogue **Mise en page** ▶ **Paramètres du document** ▶ **Paramètres du document** (raccourci **Ctrl+D** ou **⌘D**). Autrement, si vous n'avez pas besoin que la mise en forme de la partition corresponde à l'original, sélectionnez toute la partition (**Ctrl+A** ou **⌘A**) et déverrouillez la mise en forme (**Ctrl+Maj+U** ou **⌘⇧U**).

Instruments à plusieurs portées

Pour les instruments qui par défaut utilisent deux portées, comme le piano, vous constaterez que les barres entre les portées n'ont pas été traitées. Cela provient du fait que PhotoScore Lite considère toutes les portées comme instruments séparés, ce qui signifie que, par défaut, les instruments à portées multiples, comme les claviers, seront envoyés vers Sibelius First sous forme de deux portées distinctes sans accolade.

Lorsque vous envoyez un fichier PhotoScore vers Sibelius First, vous pouvez utiliser la boîte de dialogue **Ouvrir un fichier PhotoScore** pour indiquer à Sibelius First que les portées 1 et 2, par exemple, sont respectivement la main droite et la main gauche d'un système de piano. Sinon choisissez les instruments vous-même, ou encore cliquez sur **Laisser Sibelius First choisir les instruments**.

Si vous souhaitez relier par un sous-crochet les portées de plusieurs instruments et leur appliquer un nom unique et ainsi créer un instrument multi-portée tel que Flûtes 1+2, vous pouvez importer les deux portées comme vous le feriez pour un piano, puis modifier leur nom et le son utilisé.

Si votre original contient des instruments qui ont un nombre différent de portées sur différents systèmes (par exemple les cordes qui sont parfois divisés), consultez **FONCTIONS AVANCÉES** ci-dessous.

Supprimer la partition éditée

Une fois la partition numérisée et envoyée dans Sibelius First, et si vous êtes satisfait du résultat, vous pouvez l'effacer dans PhotoScore Lite si vous voulez en numériser une nouvelle. Pour cela, cliquez sur le bouton **File** ▶ **Close Score**. Si la partition n'a pas été sauvegardée, une boîte de dialogue apparaîtra vous y invitant.

Supprimer les numérisations indésirables

PhotoScore Lite enregistre automatiquement chaque page numérisée en tant qu'image. Ces fichiers occupent de l'espace sur votre disque dur. Vous devez ainsi supprimer régulièrement les numérisations qui ont déjà été lues. En revanche, vous ne pouvez pas supprimer les numérisations avant de scanner le prochain morceau.

Pour effacer ces fichiers :

- Si le panneau pages n'est pas en cours d'affichage, choisissez **View ▶ Toggle Pages Pane** (raccourci **Ctrl+E** ou **⌘E**).
- Cliquez sur le nom de la page à supprimer. Vous pouvez sélectionner plusieurs pages en même temps en maintenant la touche **Maj** enfoncée et en cliquant ailleurs dans la liste. Quand une page est sélectionnée, l'option **Remove** apparaît à droite du nom. Cliquez sur **Remove** pour supprimer les pages.
- PhotoScore vous avertira que vous êtes sur le point de supprimer ces pages. Cliquez sur **Yes** pour confirmer la suppression.

PROBLÈMES POSSIBLES

La numérisation prend beaucoup de temps

Si vous ne voyez aucune activité au niveau de la numérisation, par exemple après avoir cliqué sur le bouton **Scan** ou **Preview** le scanner reste silencieux, la communication entre l'ordinateur et le scanner a probablement été interrompue.

Vérifiez que le scanner est bien allumé, et que le câble reliant le scanner à l'ordinateur est bien branché des deux côtés. Si cela ne fonctionne pas, essayez de réinstaller le pilote TWAIN de votre scanner.

Tenez compte du fait que certains scanners ont besoin d'être allumés avant que l'ordinateur ne démarre.

Certaines portées ou systèmes ne sont pas détectés

Si après une numérisation, toutes les portées ne sont pas surlignées en bleu, ou si les portées ne sont pas correctement reliées en systèmes par un trait vertical rouge, il peut y avoir plusieurs causes :

- La partition comporte 13 (ou plus) portées sur une page : seul PhotoScore Ultimate peut numériser les partitions de plus de 12 portées.
- L'original n'était pas bien en contact avec la vitre du scanner : fermez toujours le couvercle lors de la numérisation, à moins que vous ne numérisiez un livre épais. Vous pouvez également appuyer *légèrement* sur le couvercle du scanner pendant la numérisation.
- La page a été numérisée dans une résolution trop basse (les portées sont plus petites que vous ne le pensiez) : vérifiez la dimension des portées et modifiez les paramètres du scanner en fonction, puis numérisez à nouveau.
- Vous tentez de numériser une page double : PhotoScore Lite ne peut pas lire les deux pages d'une page double en même temps (par exemple depuis une très petite partition). Recommencez la numérisation de chacune des pages séparément. Assurez-vous que la musique sur la seconde page n'est pas sur la vitre car PhotoScore pourrait ne pas pouvoir lire le tout correctement.
- Les portées ne sont pas assez claires dans l'original pour être détectées : dans ce cas, vous pouvez signaler à PhotoScore Lite l'emplacement des portées manquantes sur la page. Consultez **FONCTIONS AVANCÉES** ci-dessous.

La lecture prend beaucoup de temps

- Si la page a été numérisée sans être correctement contre la vitre ou avec le couvercle ouvert : vous pouvez obtenir une bordure noire qui peut cacher certaines parties de la partition. Cela peut rendre l'opération de lecture très longue. Si cela se produit, interrompez la lecture et recommencez la numérisation.
- Si certaines portées n'ont pas été détectées après la numérisation (certaines n'ont pas été surlignées en bleu) : cela peut ralentir la lecture, consultez **Certaines portées ou systèmes ne sont pas détectés** ci-dessus.

La musique est lue de manière inexacte

Si vous trouvez que la lecture de la musique manque de précision :

- L'original n'est pas de bonne qualité, par exemple une photocopie ou une édition plus ancienne.
- L'original est manuscrit ou utilise des polices de type manuscrit : PhotoScore Lite n'est pas conçu pour lire des partitions manuscrites.
- La partition utilise plus de deux voix.
- La page a été scannée en noir et blanc et n'est pas assez droite : recommencez la numérisation en échelle de gris.
- La page n'était pas assez droite lors de la numérisation et l'option **Make image level** n'était pas sélectionnée dans les préférences (consultez **FONCTIONS AVANCÉES** ci-dessous).
- Les symboles musicaux utilisés dans l'original ont une taille ou une forme non standard.

FONCTIONS AVANCÉES

PhotoScore Lite propose plusieurs options et caractéristiques pour une utilisation avancée.

Il est vivement recommandé que vous vous familiarisiez avec cette section avant de vous lancer dans une numérisation intensive, comme des partitions d'orchestre, ou contenant plusieurs pages.

Choisir le scanner

Si plusieurs scanners sont connectés à votre ordinateur, sélectionnez celui que vous voulez utiliser en sélectionnant **File ▶ Select Scanner**.

Ajuster les portées/systèmes détectés

Lorsque vous numérisez une page, PhotoScore Lite surligne en bleu les portées qu'il détecte, et les relie dans des systèmes par un trait vertical rouge.

Cependant, si la page originale est de faible qualité, PhotoScore Lite peut ne pas détecter certaines portées/systèmes, vous devrez alors indiquer à PhotoScore Lite où ces portées/systèmes se trouvent.

La méthode la plus facile est de sélectionner la portée surlignée en bleu la plus proche (en cliquant dessus) et de la copier (**Alt+clic** ou **⌘+clic**) sur la ligne médiane de la portée manquante (la position horizontale a peu d'importance).

Vous pouvez créer une portée bleue directement numérisée en cliquant dessus et en la déplaçant avec le bouton gauche de la souris.

Après avoir créé la portée, assurez-vous qu'elle est reliée aux autres portées du même système (voir ci-dessous).

PhotoScore Lite placera automatiquement la portée à sa place, en ajustant sa position et sa taille, s'il trouve une portée appropriée en dessous. Si cela ne se fait pas correctement, étirez l'image à sa taille entière (en cliquant sur le bouton **100**) et ajustez-le en utilisant les poignées bleues.

- Vous pouvez aussi déplacer vers le haut ou le bas toutes les portées bleues avec le bouton gauche de la souris. Cela aussi place automatiquement la portée.
- Vous pouvez étirer la fin des portées bleues, et aussi les mettre dans un angle.
- Vous pouvez modifier la taille de n'importe quelle portée bleue. Tirez les poignées dans le milieu de la portée, vers le haut ou le bas. PhotoScore Lite peut lire des pages qui présentent des portées de différentes tailles, et chaque portée bleue peut avoir une taille différente. La poignée circulaire supérieure vous permet de modifier la courbure de la portée. Ceci peut s'avérer utile lors de la numérisation de pages d'un livre épais où il est impossible d'empêcher la page d'être courbée sur les côtés.
- Si une portée numérisée reste sans portée bleue au-dessus d'elle, la portée numérisée et la musique qu'elle contient seront ignorées lors de la lecture de la page. Cela peut ralentir la lecture, mais reste tout à fait inoffensif.
- Pour relier deux portées adjacentes dans un même système, cliquez sur une portée. Elle devient alors rouge, effectuez ensuite un **Alt**+clic ou **⌘**+clic sur l'autre portée. Elles seront reliées par un trait vertical rouge.
- Pour séparer deux portées en deux systèmes distincts, procédez comme pour relier deux portées.
- PhotoScore Lite devinera automatiquement si des portées doivent être jointes ou non lorsque vous en créez de nouvelles, ou déplacez des portées existantes.
- Si vous avez raté les portées bleues et voulez recommencer, effectuez un **Ctrl**+double clic ou un **⌘**+double clic sur la numérisation et PhotoScore Lite rétablira les portées bleues à leur position originale.
- Une fois que l'édition des portées/systèmes est terminée, vérifiez que les portées sont correctement reliées en systèmes car vous ne pourrez plus modifier quoi que ce soit une fois la lecture faite.

Options de la fenêtre de numérisation

Si vous avez choisi d'utiliser l'interface de numérisation de PhotoScore dans **File ▶ Scanner Setup**, vous verrez plusieurs options et boutons supplémentaires disponibles dans la fenêtre de numérisation :

- Le bouton **Read this page** lira uniquement cette numérisation. Cliquez sur la flèche, un menu vous permettra de spécifier l'endroit auquel cette page doit être insérée dans la partition.
- **Scale** donne la possibilité d'agrandir ou réduire la numérisation. Le bouton sur la droite de **Scale** agrandira l'image de telle sorte qu'elle occupera toute la fenêtre. **50** zoomera à 50 %, **100** à 100 %.
- **Upside down** retourne rapidement l'image de 180 °, si elle a été numérisée à l'envers.
- **Re-scan** numérise la page à nouveau.
- **On side** fait pivoter l'image de 90 °, si elle a été numérisée du mauvais côté.

Portées ignorées

Dans les partitions contenant beaucoup d'instruments, et particulièrement dans les partitions d'orchestre, les portées inutilisées sont souvent ignorées.

Si vous remplacez le nom par défaut de l'instrument (par exemple portée 1) par son nom propre, PhotoScore Lite affectera les instruments aux portées des systèmes concernés, en respectant l'ordre du haut vers le bas. Cependant, si la page originale ignore un instrument d'un système, certaines portées auront un nom inexact. Dans ce cas, pour corriger les noms, faites un clic droit *ou* **Contrôle**+clic sur le nom existant (contre la portée en question) et choisissez le nom correct dans la liste des instruments.

Dans tout système présentant des portées ignorées, vous aurez probablement à corriger plusieurs noms d'instruments de la même manière. Faites-le avec précaution, au risque de provoquer une certaine confusion.

Instruments à plusieurs portées

Pour les instruments à plusieurs portées, comme les claviers ou les cordes ou bois divisés, PhotoScore Lite traitera chaque portée comme un instrument séparé.

Si le nombre de portées pour un tel instrument varie dans l'original, par exemple où les cordes sont divisées, il vaut mieux donner des noms différents pour éviter les confusions, par exemple **Alto a** et **Alto b**. Vous pourrez modifier les noms une fois la partition envoyée dans Sibelius First.

Si des portées sont ignorées, consultez **Portées ignorées** ci-dessus.

N.B. Si le nombre de portées de l'instrument augmente (passant de 1 à 2) dans la partition, et que la seconde portée ne s'est pas présentée auparavant, effectuez les opérations décrites dans la section **Instruments/portées insérés après le début** ci-dessous.

Instruments/portées insérés après le début

Certaines partitions contiennent des instruments ou portées qui ne sont pas présents dans le premier système.

Dans ce cas, dans les systèmes sur lesquels sont insérés les instruments/portées pour la première fois, procédez de la façon suivante :

- Corrigez d'abord le nom de chaque portée :
Faites un clic droit (Windows) *ou* **Contrôle**+clic (Mac) sur chaque nom et choisissez le nom correct depuis la liste d'instruments.
- Indiquez alors à PhotoScore Lite le nom des instruments/portées nouvellement insérés.
- Placez le curseur au-dessus du nom saisi (comme par exemple Portée 5 ou encore le nom d'un instrument ignoré). Faites un clic droit (Windows) *ou* **Contrôle**+clic (Mac), cliquez sur **New** et sélectionnez un nom à partir de la liste des instruments affichés. Si vous souhaitez utiliser un autre nom, vous pouvez modifier le nom en bas.

Exécutez ceci avec précaution afin d'éviter que des confusions n'apparaissent.

Petites portées

Dans la fenêtre de sortie, les portées réduites sont affichées en pleine taille pour qu'elles soient bien lisibles, mais le symbole suivant apparaît à la fin de la portée :



Autres préférences

La boîte de dialogue **File ▶ Preferences** contient d'autres options, décrites ci-dessous.

Sur la page **Scanning** :

- **Automatic scanning** et **Scan more quickly** sont uniquement disponibles dans PhotoScore Ultimate.
- **PhotoScore** : PhotoScore utilise sa propre interface de numérisation.
- **TWAIN (scanner default)** : l'interface standard TWAIN (qui fonctionne avec tous les scanners) sera utilisée quand vous sélectionnerez **File ▶ Scan pages**.
- **Select TWAIN scanner** vous permet de choisir le scanner à utiliser par PhotoScore.
- **Make scans level** : avec cette option activée, PhotoScore Lite vérifiera si la numérisation n'est pas tournée et fera pivoter les portées. Il est recommandé de laisser cette option activée.
- **Read pages after scanning/opening** est seulement disponible dans PhotoScore Ultimate.
- Sur la page **Reading**, la plupart des options sont désactivées étant donné qu'elles sont uniquement disponibles dans PhotoScore Ultimate. La seule option que vous pouvez activer ou désactiver est **Ties, Slurs and Hairpins**, qui n'est qu'en partie activable puisque PhotoScore Lite ne peut lire que les tenues.
- Sur la page **Editing** :
 - **Automatic page margins** : crée des marges sur chaque page.
 - **Attach scanned staff panel to current staff** : dans la fenêtre de sortie, cette option place la numérisation de l'original au-dessus de la portée surlignée au lieu de la placer en haut de la fenêtre. Cette option vous permet de limiter le déplacement de vos yeux lorsque vous comparez la sortie avec l'original mais l'effet peut être déroutant.
 - **Drag paper by** : vous permet de spécifier si vous faites glisser le papier en cliquant dessus et en le faisant glisser, ou en maintenant la touche Maj enfoncée et en le faisant glisser (**Holding Shift and dragging**), de la même manière que proposent les options de la page **Souris** de la boîte de dialogue **Fichier ▶ Préférences** de Sibelius First.
- Sur la page **Advanced** :
 - **MIDI playback device** : vous permet de choisir quels périphériques de lecture PhotoScore utilisera.
 - **System playback properties** : lance la boîte de dialogue de votre système d'exploitation qui concerne les propriétés des périphériques de son et d'audio, pour que vous puissiez y choisir les périphériques de lecture et d'enregistrement et votre périphérique MIDI favori.
 - **Display splash screen at start-up** : désactive l'affichage de la fenêtre de chargement de PhotoScore Lite lors du démarrage.
 - **Auto-save to backup file every *n* minutes** : sauvegarde automatiquement votre partition aux intervalles spécifiés.

Si vous modifiez l'une de ces options, elles deviendront les nouveaux réglages par défaut jusqu'à ce que vous les modifiiez à nouveau.

1.8 AudioScore Lite

AudioScore Lite de Neuratron est un programme de transcription conçu pour fonctionner avec Sibelius First. Vous pouvez l'utiliser pour saisir de la musique dans Sibelius First en jouant un instrument acoustique monophonique (comme une flûte, une clarinette ou une trompette) ou en chantant dans un microphone. Vous pouvez aussi importer un fichier audio existant au format **.wav** ou **.aiff**. AudioScore écoute votre performance, transcrit les notes, et vous permet de les éditer avant de les envoyer vers Sibelius First pour une modification ultérieure.

Aide à l'écran

En plus de cette section, AudioScore Lite possède une aide à l'écran. Pour y accéder, sélectionnez **Help** ► **Neuratron AudioScore Help** à partir du menu d'AudioScore Lite.

AudioScore Ultimate

Il est possible d'acheter séparément AudioScore Ultimate, la version évoluée d'AudioScore Lite. AudioScore Ultimate peut reconnaître jusqu'à 16 instruments ou notes simultanément, importer des fichiers audio MP3, lire de la musique directement depuis un CD audio, et prend en charge une édition de notes plus avancée.

Pour en savoir plus sur AudioScore Ultimate, rendez-vous sur <http://www.sibelius.com/audioscore>.

Microphones compatibles

AudioScore Lite est compatible avec tout microphone relié à votre ordinateur via un port USB, d'entrée micro ou d'entrée de ligne. Toutefois, les microphones bon marché, qui produisent généralement beaucoup de bruits parasites, risquent de ne pas donner de bons résultats. Si votre microphone n'est pas assez de bonne qualité, le VU-mètre d'AudioScore Lite lors de l'enregistrement affiche un niveau élevé, même lorsque vous ne jouez ou ne chantez pas.

AudioScore Lite tentera de reconnaître la performance indépendamment de ces éléments, mais le résultat sera moins précis, notamment aux extrémités des hauteurs de note. Jouer ou chanter plus fort ou plus près du microphone (en veillant à ne pas y toucher ou souffler dessus) peut aider, mais si vous souhaitez exploiter AudioScore au meilleur de sa capacité, un microphone de bonne qualité améliorera la qualité des résultats que vous pouvez obtenir.

Performances adaptées

Pour de meilleurs résultats, essayez de jouer ou de chanter de manière aussi claire et nette que possible, en suivant un tempo régulier. Par exemple, si vous jouez du violon, déplacez vos doigts entre les cordes aussi silencieusement que possible, et évitez de cogner contre le corps de l'instrument avec l'archet ou vos doigts. Essayez de jouer ou de chanter dans un environnement aussi calme que possible (notamment en ce qui concerne les interférences électriques, qui produiront la plupart du temps un souffle rauque si vos câblages sont mal protégés).

Musique protégée par un copyright

Prenez garde au fait que si vous enregistrez la musique d'un tiers sans avoir son autorisation, vous ne respectez pas le copyright. La violation du copyright est illégale et interdite par le contrat de licence de Sibelius First.

Démarrer avec AudioScore Lite

Démarrez AudioScore Lite en cliquant sur l'icône dans le menu Démarrer (Windows) ou dans le dossier **Applications** (Mac).

Dans AudioScore Lite, sélectionnez **File ▶ Select Devices** pour vérifier si les périphériques d'entrée audio et de sortie MIDI sont sélectionnés. Vous devez veiller à bien choisir le périphérique d'entrée qui correspond à l'entrée à laquelle votre microphone est relié. À moins que votre microphone ne soit branché via USB, cela peut être quelque peu obscur.

Les trois étapes

L'utilisation d'AudioScore Lite se déroule selon les trois étapes suivantes :

- **Créer des pistes.** AudioScore enregistre votre performance, décrypte les notes et les hauteurs de note jouées, et détermine le rythme de votre performance. AudioScore Lite vous permet de créer jusqu'à quatre pistes (soit quatre instruments, ou quatre portées dans Sibelius First) dans un seul projet.
- **Éditer des pistes.** Éditez la performance pour créer une partition de base contenant le rythme et les hauteurs de notes souhaités.
- **Envoyer vers Sibelius First.** Il suffit de cliquer sur un bouton. Après quelques instants, la musique apparaît dans Sibelius First, comme si vous l'aviez saisie avec une autre méthode d'entrée.

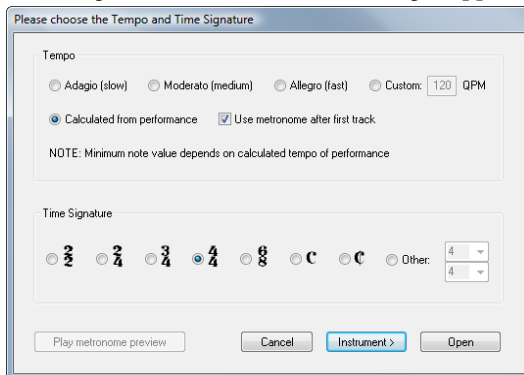
Vous pouvez ensuite lire la partition, la réarranger, la transposer, créer des parties ou l'imprimer.

1. CRÉER DES PISTES

La première étape consiste à créer une ou plusieurs pistes, soit en enregistrant à l'aide d'un microphone, ou en ouvrant un fichier audio existant (au format **.wav** ou **.aiff**).

Enregistrer une nouvelle piste à l'aide d'un microphone

Cliquez sur **Record new track** sur la barre d'outils (raccourci * sur le pavé numérique). Avant le début de l'enregistrement, cette boîte de dialogue apparaît :

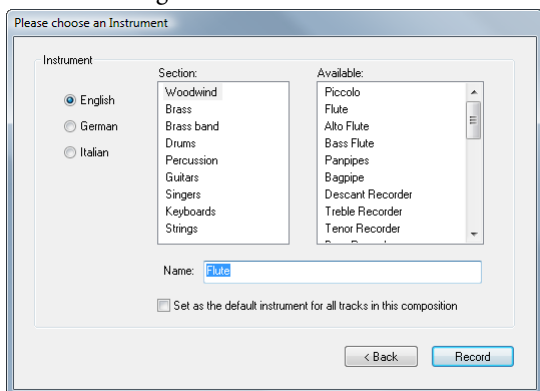


- Si vous souhaitez enregistrer suivant un clic de métronome, vous pouvez choisir parmi l'un des tempos prédéfinis (par exemple **Adagio (slow)** ou **Allegro (fast)**), ou saisir le tempo de votre choix en noire par minute.
- Si vous souhaitez enregistrer à votre propre rythme sans clic de métronome, sélectionnez **Calculated from performance**. AudioScore fera de son mieux pour calculer automatiquement les durées de note, qu'il est facile de corriger s'il commet des erreurs.

1. Onglet Fichier

- Que vous enregistriez suivant un clic ou non, vous devez définir la signature rythmique avant de commencer. Seules de simples signatures rythmiques sont disponibles dans AudioScore Lite, donc si vous avez besoin de signatures rythmiques composées (comme 6/8), vous devrez passer à AudioScore Ultimate.

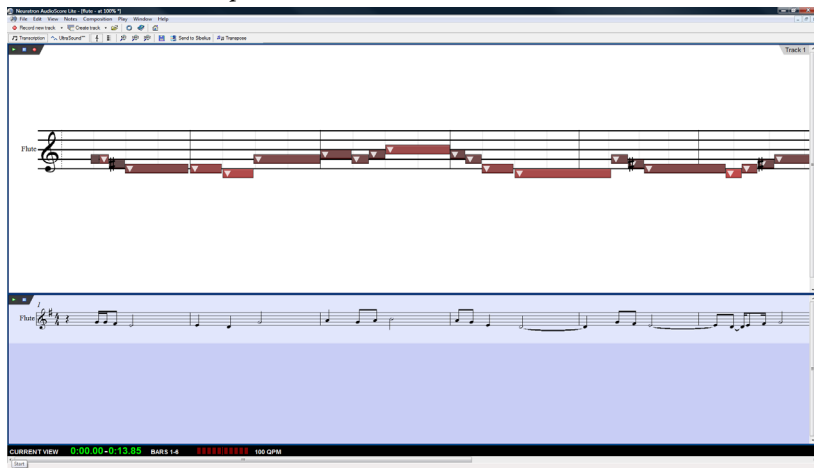
Vous pouvez maintenant simplement cliquer sur **Record** ou **Open**, auquel cas AudioScore déterminera automatiquement l'instrument à utiliser, ou cliquer sur **Instrument** pour choisir l'instrument que vous allez enregistrer :



- Tout d'abord, choisissez si vous souhaitez nommer vos instruments en **English**, en **German** ou en **Italian**.
- Ensuite, sélectionnez la famille d'instrument appropriée dans la liste **Section**.
- Enfin, sélectionnez l'instrument dans la liste **Available**, et définissez un **Name** personnalisé si vous le souhaitez.

Vous pouvez activer l'option **Set as the default instrument for all tracks in this composition** si vous ne souhaitez pas avoir à choisir à nouveau l'instrument pour les autres pistes que vous ajouterez par la suite.

Cliquez sur **Record**, et si vous choisissez de jouer suivant un clic de métronome, AudioScore jouera une mesure de clics. Autrement, il commencera d'enregistrer immédiatement. Chantez ou jouez dans votre microphone, et ce faisant, vous verrez la musique apparaître dans la moitié supérieure de la fenêtre, la *zone d'interprétation*.



La zone d'interprétation affiche l'interprétation de la piste actuelle en termes de hauteur de note et de temps, et est également l'endroit où vous éditez la hauteur, la position et la durée des notes.

Sous la zone d'interprétation se trouve la *zone d'aperçu de la partition*, qui affiche l'interprétation d'AudioScore de toutes les pistes en notation. La piste affichée dans la zone d'interprétation est surlignée en bleu dans la zone d'aperçu de la partition.

Vous pouvez redimensionner la zone d'interprétation et la zone d'aperçu de partition en cliquant et en déposant la ligne de division entre les deux zones.

Vous verrez également une petite *fenêtre du niveau d'entrée*, affichant le niveau d'entrée actuel de votre microphone. Vous pouvez redimensionner cette fenêtre en cliquant sur ses côtés et en les faisant glisser.

Lorsque vous avez terminé l'enregistrement, cliquez sur **Stop recording** sur la barre d'outils, appuyez sur **Espace** (Windows uniquement), ou appuyez sur la touche ***** du pavé numérique. Selon la vitesse de votre ordinateur, AudioScore peut nécessiter quelques instants pour reconnaître les notes de votre interprétation avant que vous puissiez continuer. La *barre d'information* noire en bas de la fenêtre AudioScore affiche la progression.

Enregistrer une autre piste

Pour enregistrer une autre piste, cliquez à nouveau sur **Record new track**. La nouvelle piste est insérée directement en dessous de la piste sélectionnée dans la zone d'aperçu de la partition. Pour sélectionner une piste, cliquez sur le nom d'instrument dans la zone d'aperçu de la partition. Vous pouvez sélectionner plusieurs pistes adjacentes en cliquant dessus et en maintenant la touche **Maj** enfoncée, ou plusieurs pistes non-adjacentes en cliquant dessus et en maintenant la touche **Ctrl** ou **⌘**.

En enregistrant votre nouvelle piste, AudioScore jouera toutes les pistes existantes (si aucune piste n'a été sélectionnée avant de commencer l'enregistrement), ou seulement les pistes que vous avez sélectionnées avant de commencer l'enregistrement. AudioScore utilisera les mêmes réglages de tempo et de métronome que ceux utilisés pour la piste précédente. Si votre première piste a été enregistrée librement sans métronome, AudioScore utilisera le tempo déterminé d'après votre première interprétation comme base en clic de métronome pour les pistes suivantes.

Insérer de la musique sur une piste existante

Pour insérer ou annexer plus de musique à une piste existante, sélectionnez la piste dans la zone d'aperçu de partition en cliquant sur son nom, puis cliquez sur la zone d'interprétation à l'endroit où vous souhaitez insérer plus de musique. Sélectionnez **File ▶ Record to Current Track**, ou cliquez sur le petit bouton rouge d'enregistrement  en haut à gauche de la zone d'interprétation (pas le bouton principal **Record new track** sur la barre d'outils).

Créer une nouvelle piste à partir d'un fichier audio

Pour créer une nouvelle piste à partir d'un fichier audio, sélectionnez **File ▶ Open**, et sélectionnez un fichier **.wav** ou **.aiff**, ou insérez un CD audio dans le lecteur DVD-ROM de votre ordinateur et sélectionnez-le. De même que pour enregistrer une piste à l'aide d'un microphone, AudioScore vous invite à choisir le tempo, la signature rythmique et l'instrument. Consultez **Enregistrer une nouvelle piste à l'aide d'un microphone** pour obtenir de l'aide concernant ces réglages. À moins que vous ne connaissiez déjà le tempo de votre fichier audio, vous devez sélectionner **Calculated from performance** au lieu de l'un des tempos prédéfinis.

2. ÉDITER DES PISTES

Après avoir enregistré une ou plusieurs pistes, la prochaine étape consiste à les éditer.

Lire l'interprétation

Pour lire votre interprétation, cliquez sur la zone d'interprétation pour définir la position de démarrage, puis sélectionnez **Play ▶ Play/Pause Original** (raccourci **O**) ou cliquez sur le petit bouton de lecture vert  en haut à droite de la zone d'interprétation. Les notes dans la zone d'interprétation sont mises en surbrillance pendant la lecture.

Lire une note individuelle

Pour lire une note individuelle, cliquez simplement sur la zone d'interprétation. Si la note fait partie d'un accord, double-cliquez sur la note pour lire tout l'accord.

Supprimer des pistes

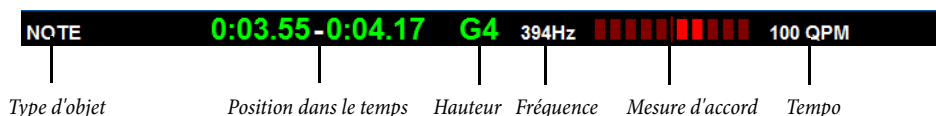
Pour supprimer la piste actuelle (celle affichée sur la zone d'interprétation, et mise en surbrillance dans la zone d'aperçu de la partition), sélectionnez **Edit ▶ Delete Current Track**.

Pour supprimer plusieurs pistes, sélectionnez-les dans la zone d'aperçu de partition en maintenant la touche **Maj**, **Ctrl** ou **⌘** enfoncée, puis choisissez **Edit ▶ Delete Selected Tracks**.

La suppression d'une piste ne peut être annulée, soyez prudent !

Éditer les notes

Vous ne pouvez modifier des notes que dans la zone d'interprétation, pas dans la zone d'aperçu de partition. En déplaçant le curseur de la souris au-dessus de la zone d'interprétation, le curseur change pour vous aider à comprendre quel genre de modifications vous pouvez effectuer. Notez également que la barre d'informations noire en bas de l'écran se met à jour pour afficher des informations utiles sur les éléments que votre curseur survole.



Pour sélectionner une seule note, cliquez simplement dessus. Pour sélectionner une plage de notes, cliquez dessus et faites-les glisser sur un espace vide de la zone d'interprétation. Vous pouvez également sélectionner une plage continue de notes en maintenant la touche **Maj** enfoncée et en cliquant sur les notes, ou ajouter des notes individuelles à la sélection en maintenant la touche **Ctrl** ou **⌘** enfoncée et en cliquant dessus.

Les modifications suivantes peuvent être effectuées :

- Faites glisser une note vers le haut ou vers le bas pour changer sa hauteur. Maintenez la touche **Alt** enfoncée ou **⌥** pour changer la hauteur par demi-tons.
- Faites glisser l'extrémité gauche ou droite d'une note pour changer sa durée. Des silences sont automatiquement créés dans la zone d'aperçu de partition si les notes ne sont pas reliées. Lorsque les notes sont liées, faire glisser la frontière entre les notes rallonge la première et raccourcit la seconde.
- Faites glisser une note à gauche ou à droite pour changer sa position sur la mesure.
- Supprimez une note en la sélectionnant et en appuyant sur **Suppr**.

- Pour diviser une note, par exemple parce qu'AudioScore n'a pas détecté correctement deux notes ou plus de la même hauteur l'une après l'autre, sélectionnez-la, puis sélectionnez **Notes ▶ Split Into Two/Three/Four**. Vous pouvez aussi effectuer un clic droit (Windows) *ou* un **Contrôle**+clic (Mac) sur une note pour voir ces options.
- Pour lier deux notes ou plus à une note individuelle (qui terminera par la hauteur de la première note), sélectionnez les notes que vous souhaitez lier, et sélectionnez **Notes ▶ Join Notes into One**. Cette option est également disponible quand vous effectuez un clic droit (Windows) *ou* un **Contrôle**+clic (Mac) sur une note.

Déplacer des barres de mesure

Les lignes verticales dans la zone d'interprétation représentent les temps et les barres de mesure. Les temps sont représentés en gris clair et les barres de mesure en noir. Vous pouvez déplacer des barres de mesure en cliquant simplement dessus et en les faisant glisser. Ce faisant, la zone d'aperçu de partition s'actualise pour présenter la notation obtenue.

Si votre interprétation originale a été enregistrée sur un clic, vous pouvez disposer les barres de mesure dans n'importe quel ordre, mais si votre interprétation originale a été enregistrée librement, vous devez disposer les barres de mesure de gauche à droite.

Insérer une mesure

Si vous devez insérer une mesure, cliquez sur la zone d'interprétation à l'endroit où vous souhaitez insérer une mesure, puis sélectionnez l'une des options dans le sous-menu **Notes ▶ Insert Bar** :

- **In Current Track** ajoute une seule mesure vide à la piste actuelle.
- **In All Tracks** ajoute une seule mesure vide à toutes les pistes.
- **Other** vous permet d'ajouter plus d'une mesure à la piste actuelle, aux pistes sélectionnées, ou à toutes les pistes. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, vous pouvez également activer **Fill with notes** pour remplir les nouvelles mesures avec des notes.

Changer l'armure

AudioScore tente de déterminer automatiquement l'armure appropriée, mais dans le cas où vous souhaiteriez la changer, sélectionnez **Composition ▶ Key Signature**, puis sélectionnez l'armure souhaitée depuis le sous-menu **Major Key** ou **Minor Key**.

Changer la signature rythmique

Si vous souhaitez changer la signature rythmique après avoir fait votre choix initial lors de l'enregistrement de la première piste, sélectionnez **Composition ▶ Time Signature**, sélectionnez la signature rythmique souhaitée, et cliquez sur **OK**.

Changer d'instrument

Si vous souhaitez changer l'instrument utilisé par la piste actuelle, sélectionnez **Composition ▶ Set Instrument for Current Track**, sélectionnez l'instrument souhaité, et cliquez sur **OK**.

Affichage de portée et affichage de l'éditeur clavier

AudioScore comporte deux modes pour afficher les notes dans la zone d'interprétation. Par défaut, il affiche les hauteurs de note sur une portée standard à 5 lignes. Quand vous faites glisser une note vers le haut et le bas en mode diatonique, elle passe à la hauteur diatonique suivante, à moins de maintenir enfoncé **Alt** ou $\surd$ pour déplacer la note par demi-tons.

Vous pouvez passer à l'affichage de l'éditeur clavier en cliquant sur le bouton  en haut de la zone d'interprétation. Un clavier de piano apparaît à gauche de la zone d'interprétation, et la note sélectionnée est mise en surbrillance sur le clavier. Revenez à l'affichage de portée en cliquant sur .

3. ENVOYER VERS SIBELIUS FIRST

Une fois que vous êtes satisfait de l'apparence des pistes dans la zone d'aperçu de partition, vous pouvez envoyer votre musique vers Sibelius First.

Créer une partition

Vous pouvez sélectionner **File ▶ Create Score** pour mettre en forme la musique depuis la zone d'aperçu de partition comme une partition, que vous pouvez éditer de la même manière que la musique scannée dans PhotoScore ( **1.7 PhotoScore Lite**). Toutefois, compte tenu du fait qu'AudioScore Lite ne peut pas imprimer, et que vous possédez Sibelius First, vous pouvez normalement envoyer une partition directement vers Sibelius First.

Envoyer vers Sibelius First

Pour envoyer votre partition vers Sibelius First, cliquez simplement sur le bouton **Send to Sibelius** de la barre d'outils, ou sélectionnez **File ▶ Send to ▶ Sibelius** (raccourci **Ctrl+D** ou ⌘D). Si Sibelius First n'est pas encore ouvert, il démarrera et une boîte de dialogue apparaîtra vous invitant à sélectionner des instruments et à définir le format de page. Cette boîte de dialogue est la même que celle qui apparaît lorsque vous envoyez de la musique depuis PhotoScore vers Sibelius First. Pour en savoir plus, consultez

4. ENVOYER VERS SIBELIUS FIRST à la page 59.

Enregistrer un fichier .opt

Si, pour une raison quelconque, cliquer sur le bouton **Send to Sibelius** ne fonctionne pas, vous pouvez utiliser **File ▶ Save As** pour enregistrer votre projet AudioScore en cours en fichier **PhotoScore (.opt)**. Une fois votre projet AudioScore enregistré en tant que fichier **.opt**, vous pouvez ouvrir le fichier **.opt** directement dans Sibelius First en sélectionnant **Fichier ▶ Ouvrir**.

1.9 Imprimer

Pour obtenir des informations détaillées sur les formats de papier standard ainsi que quelques conseils sur les dimensions de page et de portées à utiliser selon le type de partitions, consultez  **7.1 Paramètres du document**.

Régler le format de papier par défaut

Les paramètres d'impression, dont le format de papier par défaut, de chaque partition créée sont sauvegardés. Cependant, il est préférable de vérifier que votre pilote d'imprimante est configuré pour utiliser le format de papier par défaut approprié.

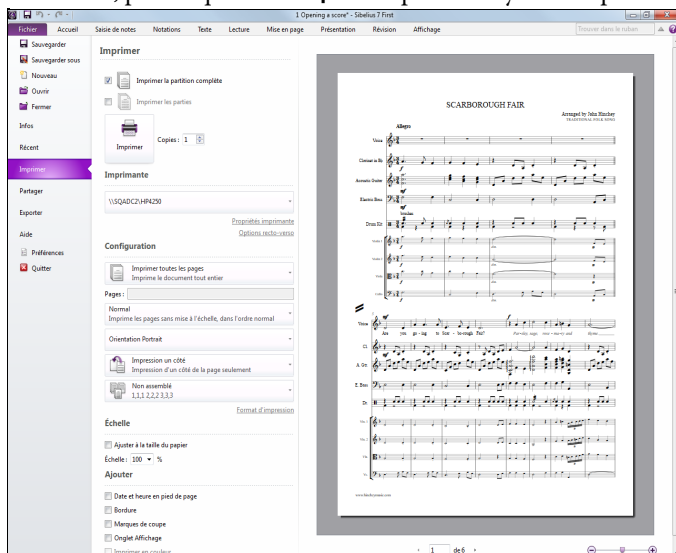
Sur Mac, chaque programme sur l'ordinateur conserve son propre format par défaut, si bien qu'il suffit de s'assurer que le format exact est bien celui qui est réglé dans la boîte de dialogue **Format d'impression** accessible en sélectionnant **Fichier ▶ Imprimer** dans Sibelius First.

Sous Windows, vous pouvez changer le format de papier via la boîte de dialogue **Format d'impression**, mais cela n'affecte que les documents imprimés depuis Sibelius First. Au prochain lancement de Sibelius First, le format de papier par défaut est réglé sur celui défini par le pilote d'imprimante. Il faut donc s'assurer que ces réglages par défaut sont corrects. Pour ce faire, procédez de la manière suivante :

- Dans le menu Démarrer, cliquez sur **Imprimantes et télécopieurs**.
- Faites un clic droit sur l'icône de l'imprimante et sélectionnez **Options d'impression**.
- La boîte de dialogue qui s'affiche ensuite ne sera pas exactement la même selon la marque et le modèle de l'imprimante. Cependant, vous pouvez trouver quelque part dans les paramètres de l'imprimante le format de papier par défaut. Cliquez ensuite deux fois sur **OK** pour confirmer les changements.

Impression rapide

Pour imprimer votre partition, cliquez sur l'onglet **Fichier**, puis sélectionnez **Imprimer**, ou utilisez le raccourci **Ctrl+P** ou **⌘P**. Un gros bouton **Imprimer** est affiché en haut de la page. Si vous souhaitez simplement imprimer une ou plusieurs copies de votre partition sans définir des paramètres avancés, définissez le nombre de copies, assurez-vous que la case d'option **Imprimer la partition entière** est cochée, puis cliquez sur **Imprimer** pour envoyer votre partition à l'imprimante par défaut.



Options d'impression

Pour des besoins d'impression plus évolués, tels que les livrets, consultez les autres options dans la page **Imprimer**.

Un grand aperçu de l'impression s'affiche sur la droite, vous permettant de visualiser exactement ce qui sera envoyé à votre imprimante. Si par exemple, votre partition au format B5 est réglée pour être imprimée sur du papier A4 avec des bordures et des marques de coupe, l'aperçu d'impression affichera le résultat exact. De même, si votre partition en orientation portrait est réglée pour être imprimée 2 pages par côté sur du papier en orientation paysage, l'aperçu d'impression affichera le résultat exact. Des commandes, permettant de naviguer entre les pages à imprimer et d'agrandir ou de réduire l'aperçu d'impression, apparaissent sous l'aperçu d'impression.

Les options situées à gauche pour paramétrer l'impression sont les suivantes :

- **Imprimante** répertorie les imprimantes disponibles sur votre ordinateur. Par défaut, l'imprimante définie pour tout le système sera sélectionnée, à moins que vous ayez sélectionné une autre imprimante pendant cette session de travail.
- **Propriétés imprimante** ouvre soit la boîte de dialogue des préférences de l'imprimante sélectionnée (Windows) soit la fenêtre **Imprimantes et fax** des Préférences Système (Mac). Sous Windows, les modifications effectuées dans cette boîte de dialogue ne prennent effet que lorsque vous quittez Sibelius First. Pour effectuer des modifications permanentes aux réglages par défaut de votre imprimante, sélectionnez **Préférences de l'imprimante** dans **Périphérique et imprimantes** dans le Panneau de configuration.
- Les **options d'impression recto-verso** vous permet d'indiquer à Sibelius First comment l'imprimante sélectionnée traitera l'impression recto-verso ; cf. **Impression recto verso** ci-dessous.
- **Imprimer toutes les pages/Imprimer la page actuelle/Imprimer une plage** vous permet d'imprimer toutes les pages, une ou certaines des pages de la partition. Consultez **Imprimer une plage** ci-dessous.
- **Impression d'un côté/Impression manuelle des deux côtés/Impression automatique des deux côtés** vous permet de choisir entre l'impression d'un seul côté de chaque feuille de papier, le retournement du papier à mi-parcours afin d'imprimer l'autre côté, et l'impression automatique des deux côtés de chaque feuille de papier (cette option sera uniquement disponible si votre imprimante dispose d'une fonction d'impression recto-verso automatique) ; cf. **Impression recto verso** ci-dessous.
- **Non assemblé/Assemblé** vous permet d'imprimer toutes les copies des pages requises ensemble ou d'imprimer toutes les pages ensemble pour chaque copie. Consultez **Assembler** ci-dessous.
- **Orientation Portrait/Orientation Paysage** modifie l'orientation des pages lors de l'impression, mais ne modifie pas l'orientation de la partition en elle-même. Pour ce faire, sélectionnez **Mise en page ▶ Paramètres de document ▶ Orientation**. Ne modifiez pas cette option inconsidérément. À moins que vous n'activiez l'option **Adapter à la page** ou que vous n'ajustiez l'**Échelle** (voir ci-dessous), certaines parties de la page ne seront pas imprimées.
- **Normal/Vis-à-vis/Livret/2 pages par côté** vous permet d'imprimer une seule page de la partition sur un seul côté du papier, et de sélectionner parmi trois autres options qui impriment deux pages sur un seul côté du papier. Consultez la section ci-dessous.
- **Adapter à la page** réduit automatiquement les pages de votre partition si nécessaire afin qu'elles correspondent au format de papier actuellement sélectionné. Consultez **Adapter à la page** ci-dessous.

- **Échelle** vous permet de sélectionner n'importe quel facteur d'échelle pour l'impression. Normalement, votre partition est imprimée à une échelle de 100 %. Pour réduire la partition de manière à l'imprimer sur du papier plus petit, activez **Adapter à la page** plutôt que de procéder vous-même au réglage de l'échelle.
- **Date et heure en pied de page** permet d'imprimer la date et l'heure en pied de page sur chaque page de votre partition. L'intérêt est de pouvoir identifier les différentes versions d'une partition. Pour en savoir plus sur le paramétrage et la personnalisation des pieds de page, consultez  **1.19 Préférences**.
- **Bordure** imprime une fine bordure autour de la page. Lorsque vous imprimez sur du papier de grande taille, les pages sont alors plus faciles à lire et à massicoter qu'avec de simples marques de coupe. C'est également très utile pour relire des partitions réduites à par exemple 65 %, avec les options **Bordure** et **Vis-à-vis** (voir ci-dessous) activées.
- Les **Marques de coupe** sont les petites croix utilisées dans l'édition professionnelle pour indiquer les coins de page. Les marques de coupe sont nécessaires car les livres sont imprimés sur du papier sur-dimensionné qui est ensuite massicoté à la taille requise. Les marques de coupe ne sont utiles que lorsque vous imprimez sur du papier plus grand que le format de page de votre partition.
- **Onglet Affichage** permet d'imprimer les options activées dans l'onglet **Affichage**, tels que les surbrillances, les objets masqués et les notes en couleur. Pour en savoir plus sur ces options, consultez  **10.3 Invisibles**
- **Imprimer en couleur** (Windows uniquement) permet d'imprimer tous les objets en couleur d'une partition (ou en gris si vous possédez une imprimante noir et blanc). Les couleurs de toutes les images qui se trouvent dans votre partition seront aussi imprimées. Si l'option est désactivée, les objets en couleur seront imprimés en noir.

Sur Mac, il existe un bouton supplémentaire **Utiliser la boîte de dialogue OS** en bas à gauche de la page **Imprimer**, permettant d'utiliser la boîte de dialogue **Imprimer** liée au système Mac OS X plutôt que les commandes spéciales disponibles dans Sibelius First. Notez que si vous décidez d'utiliser la boîte de dialogue de Mac OS X, la plupart des options décrites ici ne seront pas disponibles.

Imprimer une plage

Si vous ne souhaitez pas imprimer l'intégralité de la partition, vous pouvez spécifier une liste de pages à imprimer (par exemple **1, 3, 8**), et/ou une plage de pages (par exemple **5-9**), qui peut être spécifiée à l'envers pour imprimer dans l'ordre inverse (par exemple **9-5**).

Les numéros de page que vous spécifiez ne sont pas nécessairement les numéros de page affichés dans la partition si y figurent des changements de numéros de page. Ils se réfèrent aux pages physiques de votre partition. Si vous voulez imprimer la deuxième, la troisième et la quatrième page de la partition, même si elles sont numérotées ii, iii et iv, vous devez saisir **2-4** dans le champ **Pages**. Consultez

 **5.11 Numéros de page**.

Assembler

Lorsque vous imprimez plusieurs copies d'une partition, par défaut, les copies sont imprimées de façon **Non assemblé**. Ainsi si vous imprimez deux copies, les pages sortiront dans l'ordre suivant : 1, 1, 2, 2, 3, 3, etc.

Cependant, si vous sélectionnez **Assemblé**, chaque copie de la partition sera assemblée correctement, et les pages sortiront donc dans l'ordre suivant : 1, 2, 3, 4... 1, 2, 3, 4... Cette option vous évite d'avoir à trier les pages, mais sur une imprimante laser l'impression peut durer un peu plus longtemps.

Adapter à la page

Cette option réduit la taille de la partition à l'échelle si nécessaire, de façon à ce que toute la musique tienne à l'intérieur des marges d'impression du papier afin d'éviter que les côtés de la partition ne soient coupés. Elle est particulièrement utile pour imprimer des partitions au format Lettre sur du papier A4 (et vice versa) ou pour réduire des partitions au format A3/Tabloïd sur du papier Lettre/A4. Cependant, **Adapter à la page** n'augmente pas la taille de la partition afin de remplir le papier si celui-ci est plus grand que le format de la page.

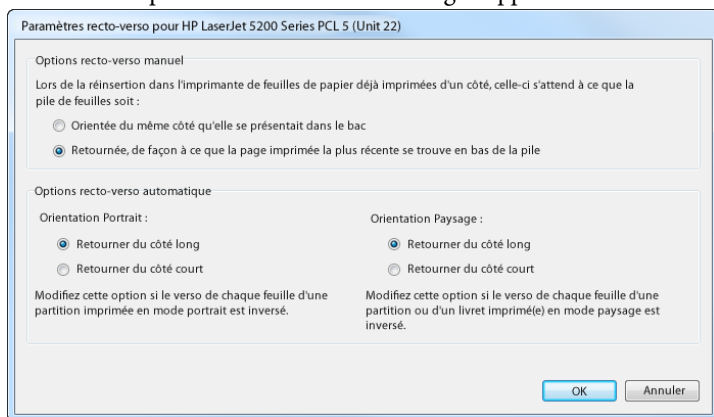
Les formats de papier US tels que Lettre et Tabloïd n'ayant pas exactement la même forme, les marges des pages peuvent donner un résultat différent de ce à quoi vous vous attendiez. Les formats de papier européens ne posent pas de problème.

Cette option ajuste automatiquement le réglage de l'**Échelle**. Donc si vous avez coché **Ajuster à la taille du papier**, vous ne devriez pas modifier le réglage de l'**Échelle** vous-même.

Impression recto verso

Si votre imprimante ne prend pas en charge l'impression recto-verso, et avant de vous lancer dans l'impression d'un gros projet, vous devez indiquer à Sibelius First la méthode d'alimentation du papier de votre imprimante. Les variables correspondent au sens des feuilles (vers le haut ou vers le bas) lors de leur sortie de l'imprimante, et définissent si le papier doit être retourné avant d'être réintroduit dans l'imprimante. Ces deux facteurs mis ensemble déterminent si les pages devant être imprimées au verso de chaque feuille doivent être imprimées dans l'ordre inverse.

Avant de lancer l'impression, sélectionnez **Fichier ▶ Imprimer** et cliquez sur les **options d'impression recto-verso** pour voir cette boîte de dialogue apparaître :



Dans le groupe d'**options d'impression recto-verso manuelle**, sélectionnez le bouton correspondant au comportement de votre imprimante. Cela détermine si les pages devant être imprimées au verso de chaque feuille de papier doivent être imprimées dans l'ordre inverse. Sibelius First se souvient de ce réglage pour chaque imprimante de votre système, donc vous ne devrez le paramétrer qu'une seule fois par imprimante.

Une fois ce réglage effectué :

- Sélectionnez **Imprimer toutes les pages** ainsi que **Impression manuelle des deux côtés**, puis cliquez sur **Imprimer**. Sibelius First imprimera les pages impaires (de droite), puis arrêtera l'impression et affichera un message vous indiquant de retourner le papier et de le réintroduire dans l'imprimante. Ne cliquez pas sur **OK** tant que vous n'avez pas effectué cette opération car Sibelius First lancera l'impression des pages paires dès que vous cliquerez sur **OK**.

- Remplacez les pages dans l'imprimante, en les retournant si nécessaire.
- Cliquez ensuite sur **OK**. Imprimez la partition à nouveau afin d'imprimer les pages paires (de gauche) au dos des pages impaires.

Si votre imprimante prend en charge l'impression recto-verso automatique, vous n'aurez pas à réintroduire les pages manuellement, mais Sibelius First doit savoir comment votre imprimante retournera le papier et cela peut varier en fonction de l'orientation de l'impression : portrait ou paysage. Si vous imaginez une feuille en orientation portrait, vous pouvez la retourner du côté long, la changer de sens comme une page d'un livre de portraits, ou bien du côté court, comme un bloc-notes à spirales.

Le meilleur moyen de savoir comment votre imprimante se comporte est de l'essayer. Si votre partition est ouverte et présentée dans le sens paysage :

- Sélectionnez **Fichier ▶ Imprimer**, puis **Imprimer toutes les pages**, **Normal** et **Impression automatique des deux côtés** puis cliquez sur **Imprimer**.
- Vérifiez que la partition s'affiche de la même manière sur les deux faces du papier. Si ce n'est pas le cas, revenez aux **options d'impression recto-verso** et sélectionnez **Retourner du côté court** sous **Orientation Portrait** puis réessayez.
- Enfin, sélectionnez **Fichier ▶ Imprimer**, puis **Livret** et **Impression automatique des deux côtés** et enfin cliquez sur **Imprimer**.
- Vérifiez que la partition s'affiche de la même manière sur les deux faces du papier. Si ce n'est pas le cas, revenez aux **options d'impression recto-verso** et sélectionnez **Retourner du côté court** sous **Orientation Paysage** puis réessayez.

Sibelius First se souvient des **options d'impression recto-verso** sélectionnées pour chaque imprimante, donc une fois que vous aurez établi comment l'impression automatique recto-verso fonctionne pour votre imprimante pour les partitions en orientation portrait et paysage, vous n'aurez pas besoin de les modifier ultérieurement.

Vis-à-vis

Cette option permet d'imprimer deux pages consécutives côte à côte sur chaque feuille de papier, les pages impaires sont toujours imprimées à droite du papier. Ce format se prête bien à la correction d'épreuve.

Lorsque **Vis-à-vis** est sélectionné, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Assurez-vous que le papier est au moins deux fois plus grand que la taille des pages dans Sibelius First (par exemple un format de papier Tabloïd/A3 pour un format de page Lettre/A4).
- Utilisez le même format de page que la taille du papier mais réduisez l'**Échelle** en conséquence, par exemple imprimez des pages au format Lettre/A4 à 68 % sur du papier Lettre/A4.

Imprimez ensuite normalement, en utilisant les autres options telles que **Bordure**.

Différence entre les vis-à-vis et les 2 pages par côté sur un document de six pages :

Vis-à-vis	2 pages par côté														
<table border="1"><tr><td></td><td>1</td></tr><tr><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>4</td><td>5</td></tr><tr><td>6</td><td></td></tr></table>		1	2	3	4	5	6		<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td></tr><tr><td>3</td><td>4</td></tr><tr><td>5</td><td>6</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6
	1														
2	3														
4	5														
6															
1	2														
3	4														
5	6														

2 pages par côté

Cette option est identique à **Vis-à-vis**, excepté que la première page spécifiée est toujours imprimée à *gauche*.

Livret

Un livret est un petit livre formé de feuilles imprimées recto verso agrafées au centre. Les livrets sont imprimés avec deux pages en vis-à-vis sur des feuilles deux fois plus grandes que celles des pages.

Pour qu'un livret assemblé soit fonctionnel, la numérotation des pages imprimées sur les feuilles peut sembler étrange. Par exemple, la feuille la plus à l'extérieur d'un livret de 16 pages aura les pages 16 et 1 en vis-à-vis au recto et les pages 2 et 15 au verso. Heureusement Sibelius First réalise automatiquement cette procédure de mise en page, connue sous le nom d'« imposition ».

Pour imprimer votre partition sous forme de livret, sélectionnez **Livret** dans **Fichier ▶ Imprimer**. Beaucoup des autres options sont réglées puis désactivées, afin d'assurer l'obtention du meilleur résultat : les livrets sont toujours imprimés selon l'orientation paysage, toujours assemblés et utilisent toujours les deux côtés de chaque feuille (vous pouvez choisir entre impression recto-verso manuelle et automatique si votre imprimante prend en charge l'impression recto-verso automatique). Cliquez sur **Format d'impression** pour vérifier que le format de papier approprié est sélectionné. Vous pouvez imprimer un livret à partir d'une partition utilisant un format A4 sur des feuilles A3, afin que chaque page A4 soit imprimée à leur taille réelle, ou sur des feuilles A4, afin que chaque page A4 soit imprimée à 70 % de leur taille réelle.

Vous noterez que l'aperçu d'impression affiche ce qui sera imprimé sur chaque côté de la feuille de papier. La première page affichée dans l'aperçu correspond à un côté de la première feuille de papier, la deuxième page correspond au verso de cette feuille, la troisième page correspond au premier côté de la deuxième feuille, et ainsi de suite. Cependant, cet ordre ne correspond pas à celui dans lequel les pages sortiront de l'imprimante. Sibelius First imprimera d'abord un côté de chaque feuille, puis vous invitera à retourner la pile imprimée et à la réintroduire dans l'imprimante pour imprimer l'autre côté.

Vous remarquerez peut-être que la première page affichée par l'aperçu d'impression est complètement vierge. Cela peut arriver si votre partition comporte, par exemple, six pages, et que la numérotation de la première page commence à 2. Cette partition sera imprimée sur un livret de 8 pages, avec les pages 8 et 1 (à l'extérieur du livret) vierges. Si Sibelius First imprime une page vierge au début du livret, ne la jetez pas et réintroduisez-la dans l'imprimante afin d'être sûr d'obtenir le résultat souhaité.

Enfin, sélectionnez le nombre de copies du livret que vous souhaitez imprimer en utilisant le champ **Copies** à côté du bouton **Imprimer**, puis cliquez sur **Imprimer**. Sibelius First imprimera les pages extérieures de toutes les copies du livret, puis affichera un message vous invitant à retourner le papier et à le réintroduire dans l'imprimante. Après avoir effectué cette opération, cliquez sur **OK** et Sibelius First imprimera les pages intérieures.

Par exemple, l'ordre d'impression d'un livret de 8 pages est le suivant :

- *Pages extérieures* : 1 et 8 (ensemble, la page 1 à droite), 3 et 6
- *Pages intérieures* : 2 et 7, 4 et 5

Notez également que l'addition des deux numéros de page adjacents sur une feuille donne toujours le nombre total de pages (arrondi à un multiple de quatre) plus 1, dans le cas ci-dessus 9.

Une fois l'impression effectuée, pliez chaque livret en deux et agrafez-les.

Imprimer les parties dynamiques

Pour imprimer des parties dynamiques, cochez la case d'option **Imprimer les parties** afin de pouvoir choisir les parties à imprimer, ou sélectionnez **Fichier ▶ Imprimer** lorsqu'une partie est active, ce qui aura pour effet d'imprimer uniquement cette partie. Dans les deux cas, la page **Fichier ▶ Imprimer** s'affiche, avec un tableau supplémentaire en haut de la page, au-dessus du bouton **Imprimer** (illustré ci-contre).

Le tableau répertorie les parties de la partition, le nombre de copies à imprimer (bien que vous puissiez également définir le nombre de copies ici), ainsi que le format de papier et l'orientation enregistrés (tels que spécifiés dans **Format d'impression**). Toute modification effectuée aux réglages dans **Fichier ▶ Imprimer** ou dans la boîte de dialogue **Format d'impression** s'appliquera à toutes les parties sélectionnées dans le tableau en haut de la page.

Après avoir cliqué sur **Imprimer**, Sibelius First imprimera toutes les parties sélectionnées, l'une après l'autre. Si vous souhaitez imprimer plus d'une seule partie, vous ne pourrez pas spécifier la plage de parties dans la page **Imprimer**, et si vous modifiez le nombre de copies à imprimer, le nombre spécifié ici remplacera les paramètres individuels des parties à imprimer.

Parties

Nom de partie	Copies
Trumpets in Bb	1
Trombones	1
Electric Guitar	1
Electric Stage Piano	1
5-string Bass Guitar	1
Drum Set	1
Tambourine	1
Violin 1	1
Violin 2	1



Imprimer

Copies : 1

Choisir un papier de qualité

Investir dans du papier de très bonne qualité peut améliorer radicalement l'apparence de vos impressions. Un papier de qualité doit être d'un blanc lumineux, très opaque pour éviter tout effet de transparence et suffisamment rigide pour ne pas tomber d'un pupitre. Évitez le papier léger ordinaire pour machine à écrire ou photocopieur. Un papier de 100 g/m2 est recommandé.

Problèmes avec les marges

Certaines imprimantes peuvent couper les bords des partitions, en particulier le bord inférieur. Cela est dû au fait qu'elles ont besoin d'une partie de la feuille pour accrocher le papier.

Une solution à ce problème est d'éloigner la musique du bord inférieur en augmentant les marges de la page dans **Mise en page ▶ Paramètres du document ▶ Marges**.

Si seul le bas de la page est coupé et que la modification de la mise en page est difficile, vous pouvez éviter cela en réduisant la marge supérieure, par exemple, de 5 mm et augmenter la marge inférieure de 5 mm, de façon à faire remonter légèrement la musique sur la page. Sinon, utilisez **Verrouiller le format** avant d'ajuster les marges (📖 7.7 Mise en page et formatage).

Problèmes lors de l'impression recto verso

Les imprimantes laser ont tendance à faire légèrement gondoler le papier lors de l'impression. Cela peut provoquer des problèmes d'alimentation du papier quand il est replacé afin d'imprimer sur l'autre côté. Le problème sera limité si vous laissez reposer le papier pendant une heure après avoir imprimé la première face, ou si vous alimentez l'imprimante manuellement pour le second côté (ce qui est une vraie corvée). Certains problèmes d'alimentation du papier sont également causés par de l'électricité statique résiduelle provenant de l'effet corona utilisé par la plupart des imprimantes laser. Ce problème peut être limité en feuilletant le papier avant de l'introduire à nouveau.

Si le recto verso entraîne des bourrages sur votre imprimante, voici quelques astuces pour y remédier :

- Laissez le papier refroidir un moment après l'impression du premier côté.
- Utilisez l'introduction manuelle pour le second côté.
- Ouvrez le volet extérieur de l'imprimante (s'il en existe un), par lequel le chargement se fait plus à plat.

Si des bandes de toner apparaissent sur le premier côté quand le second est imprimé :

- Laissez le papier refroidir un moment après l'impression du premier côté.
- S'il existe des réglages pour charger le papier plus vite (comme c'est le cas avec les résolutions inférieures), essayez-les pour imprimer le second côté.

1.10 Exporter des fichiers audio

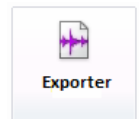
📖 6.11 Sibelius 7 First Sounds, 1.3 Partager sur le Web.

Sibelius First peut sauvegarder un fichier audio de votre partition, prêt à être gravé sur CD ou à être converti en fichier MP3 pour la diffusion sur Internet. Pour sauvegarder des fichiers audio avec Sibelius First, votre configuration de lecture doit utiliser un ou plusieurs instruments virtuels tels que la bibliothèque de sons Sibelius 7 First Sounds (📖 6.11 Sibelius 7 First Sounds).

Exporter l'intégralité de la partition

Pour créer un fichier audio de votre partition au format WAV (Windows) ou AIFF (Mac), procédez de la manière suivante :

- Si vous utilisez des instruments virtuels en même temps que d'autres instruments MIDI pour la lecture, seules les portées jouées avec les instruments virtuels pourront être exportées dans le fichier audio. C'est pourquoi avant de commencer, il convient de vérifier que la configuration de lecture n'utilise que des instruments virtuels (📖 6.2 Périphériques de lecture).
- Sélectionnez **Fichier** ▶ **Exporter** ▶ **Audio** pour afficher les options d'exportation.
- Vous pouvez choisir la configuration de lecture à utiliser. Si la configuration sélectionnée ne convient pas, Sibelius First affichera un triangle jaune vous avertissant que seules certaines portées seront exportées, ou un cercle rouge vous prévenant qu'aucune portée ne sera exportée. Ces symboles vous suggèrent de choisir une configuration plus adaptée.
- Vous pouvez exporter la partition depuis son début ou à partir de la position actuelle de la ligne de lecture si celle-ci n'est pas placée au début de la partition.
- Vous pouvez spécifier la profondeur de bits et la fréquence d'échantillonnage à exporter. Normalement, une profondeur de 16 bits et une fréquence d'échantillonnage de 44,1 KHz sont suffisantes, ce qui équivaut à une qualité CD audio. Cependant, vous pouvez augmenter les valeurs de ces réglages afin de produire un fichier audio de plus haute qualité mais occupant plus d'espace disque.
- Sibelius First vous indiquera la durée du fichier audio et la taille qu'il occupera sur le disque dur.
- **Nom de fichier** : spécifie le nom de fichier attribué au fichier audio exporté.
- **Sauvegarder dans le dossier** : permet de choisir l'emplacement de sauvegarde du fichier audio exporté. Cliquez sur **Parcourir** et naviguez jusqu'à l'emplacement souhaité.
- Une fois que vous êtes satisfait de vos réglages, cliquez sur le bouton **Exporter** en bas de la page (illustré ici à droite) et l'exportation commencera. Sibelius First exporte les fichiers audio *en off*, c'est-à-dire qu'il ne joue pas la partition pendant l'exportation. En effet, il transfère les données audio directement sur votre disque dur. Selon le niveau de complexité de la partition et la vitesse de l'ordinateur, l'exportation peut être plus ou moins rapide qu'en temps réel. Ainsi, si la partition est trop complexe pour être jouée en temps réel sans rencontrer des problèmes ou interruptions, vous pourrez quand même exporter une piste audio sans problème. L'exportation sera simplement plus longue que la durée de lecture de la partition.
- Pour arrêter l'exportation à n'importe quel moment, cliquez sur **Annuler** dans la fenêtre de progression qui s'affiche. Le fichier audio partiel sera sauvegardé dans l'emplacement spécifié.



Exporter chaque portée sous forme d'audio

Pour exporter chaque portée de votre partition dans un fichier audio séparé, parfois appelé *hampe*, vous pouvez utiliser une des extensions intégrées à Sibelius. Si vous souhaitez exporter seulement certaines portées de votre partition, sélectionnez-les avant de lancer l'extension. Par ailleurs, pour exporter toutes les portées, assurez-vous que rien n'est sélectionné, puis cliquez sur **Accueil ▶ Extensions ▶ Exporter chaque portée en audio**. Une boîte de dialogue simple s'affiche, dans laquelle vous pouvez choisir entre **Exporter les instruments à portées multiples ensemble** (ce qui exporte par exemple les portées main gauche et main droite d'un piano ensemble) ou **Exporter chaque portée séparément** (ce qui les exporte en tant que fichiers audio séparés).

Vous pouvez aussi choisir le format ou le nom de fichier à utiliser, ainsi que l'emplacement où les fichiers audio seront sauvegardés. Par défaut, ils seront sauvegardés avec la partition. Cliquez sur **OK**. Une barre de progression apparaît au fur et à mesure de l'exportation de chaque fichier audio. Cela peut prendre un certain temps, soyez patient.

Partager des fichiers audio sur le Web

Si vous souhaitez publier votre musique en ligne afin que d'autres personnes puissent l'écouter et la commenter, Sibelius First peut exporter un fichier dans un format adapté et le transférer directement sur le site de partage audio SoundCloud ; cf.  **1.3 Partager sur le Web**.

Graver des fichiers audio sur CD

Si vous possédez un graveur de CD-R/RW et un logiciel adéquat, vous pourrez graver vos fichiers nouvellement créés sur un CD. Veuillez vous reporter à la documentation fournie avec votre logiciel de gravure pour connaître la marche à suivre pour graver des fichiers audio exportés par Sibelius First sur un CD.

Créer des fichiers MP3

Le MP3 (ou MPEG Audio Layer 3) est le format le plus utilisé pour échanger de la musique sur Internet ou par e-mail, car les fichiers sont moins lourds que ceux au format WAV ou AIFF. Une fois que vous avez sauvegardé un fichier audio dans Sibelius First, vous pouvez facilement le convertir au format MP3 en utilisant des logiciels gratuits, tels qu'iTunes d'Apple.

Après avoir exporté vos pistes audio depuis Sibelius First, déplacez-les simplement dans iTunes pour les ajouter à votre bibliothèque, puis suivez les étapes décrites sur le site Web d'Apple pour convertir les nouveaux fichiers au format MP3 : http://support.apple.com/kb/HT1550?viewlocale=fr_FR

1.11 Exporter des fichiers vidéo

6.11 Sibelius 7 First Sounds, 1.3 Partager sur le Web.

Sibelius First peut sauvegarder un fichier vidéo numérique de votre partition, prêt à être gravé sur DVD ou transféré sur Internet. Pour sauvegarder des fichiers vidéo à partir de Sibelius First, votre configuration de lecture doit utiliser un ou plusieurs instruments virtuels, tels que la bibliothèque de sons Sibelius 7 First Sounds incluse ; cf. **6.11 Sibelius 7 First Sounds**.

Exporter l'intégralité de la partition

Pour créer un fichier vidéo numérique de la lecture de toute votre partition au format WMV (Windows) ou MOV (Mac), procédez de la manière suivante :

- Si vous utilisez des instruments virtuels ainsi que d'autres périphériques MIDI pour interpréter votre partition, seules les portées utilisant les instruments virtuels pourront être exportées dans le fichier vidéo. Il est donc conseillé de vérifier avant l'export que la configuration de lecture n'utilise que des instruments virtuels ; cf. **6.2 Périphériques de lecture**.
- Sélectionnez **Fichier > Exporter > Vidéo** pour accéder aux options d'exportation.

Exporter une vidéo

Exporte un fichier vidéo de la lecture de cette partition, que vous pourrez graver sur DVD ou publier sur le Web.

Configuration de lecture

Configuration : **Custom**

Affichage

☒ Afficher la ligne de lecture

☒ Utiliser la texture de papier de la partition (modifiable dans Fichier > Préférences)

La désactivation de ces options entraînera la réduction de la taille du fichier vidéo exporté.

Mise en page

☐ Utiliser la mise en page de la partition

☒ Afficher uniquement ces portées :

Tenor 2

Baritone

Trumpet 1

Trumpet 2

Trumpet 3

Trombone

Electric Guitar

Electric Stage Piano (a)

Electric Stage Piano (b)

Bass

Drum Kit

Taille et durée

Résolution : **Full HD (1080p)**

Taille de fichier maximum : 282.1MB

Durée : 5:32

Aperçu

Voici comment se présentera votre partition dans la vidéo exportée avec les paramètres actuels.

Dossier

Nom de fichier : **Jazz.wmv**

Sauvegarder dans le dossier : **\\Users\\Public\\Documents\\Sibelius First Example Scores** **Parcourir...**

Exporter

- Vous pouvez choisir la configuration de lecture à utiliser. Si la configuration actuelle ne convient pas, Sibelius First affichera un triangle jaune pour vous informer que seules certaines portées seront exportées, ou un avertissement rouge si aucune portée ne peut être exportée. Vous devez alors sélectionner une configuration plus adaptée.
- Vous pouvez choisir d'afficher ou non la ligne de lecture dans la vidéo exportée.

- Il est possible d'utiliser la texture actuelle de papier de partition pour l'arrière-plan de la vidéo, ou un fond blanc uni. Consultez la section **Textures** à la page 111 pour plus de détails sur la modification de la texture de papier de la partition. Notez que seule la texture du papier de la partition est utilisée pour l'exportation de vidéos, et non celles des parties et versions sauvegardées.
- Vous pouvez sélectionner les portées qui seront affichées dans la vidéo afin que la partition soit plus lisible, même si toutes seront audibles dans l'export, à moins que vous ne les ayez rendues muettes dans la Table de mixage ; cf.  **6.3 Table de mixage**.

Par défaut, Sibelius First inclut toutes les portées, mais vous pouvez en supprimer certaines, ou à l'inverse conserver la mise en page exacte de votre partition. En règle générale, il vous faudra alors au préalable ajuster manuellement l'apparence de votre partition ; cf. **Préparer manuellement les partitions pour l'export vidéo** ci-dessous.

Sibelius First redimensionne la partition pour respecter les proportions de l'image vidéo. L'**Aperçu** montre la partition telle qu'elle apparaîtra dans la vidéo.

- Vous pouvez spécifier la résolution de la vidéo exportée : la définition standard (480p) est normalement suffisamment lisible, mais vous pouvez tout à fait utiliser une résolution supérieure pour obtenir un fichier vidéo de meilleure qualité qui sera toutefois de taille plus importante. Pour en savoir plus sur les différentes résolutions vidéo, consultez **À propos des résolutions vidéo** ci-dessous.
- Sibelius First indique la durée de la vidéo qui sera créée, ainsi que l'espace de stockage nécessaire sur le disque dur, variable en fonction du contenu de votre partition et des options d'affichage sélectionnées.
- **Nom de fichier** : spécifie le nom du fichier vidéo exporté.
- **Sauvegarder dans le dossier** : permet de choisir l'emplacement de sauvegarde du fichier vidéo exporté. Cliquez sur **Parcourir** et sélectionnez le dossier souhaité.
- Lorsque tous les paramètres sont configurés, cliquez sur le bouton **Exporter** en bas de la page (illustré ici à droite) et la procédure d'exportation commencera. Sibelius First exporte le fichier vidéo *hors ligne*, vous n'entendrez donc pas la partition être lue pendant l'export. Les données audio sont enregistrées directement sur votre disque dur et synchronisées avec la vidéo. En fonction de la complexité de la partition et la puissance de votre ordinateur, l'exportation peut prendre plus ou moins de temps qu'une lecture en temps réel. Ainsi, si une partition est trop complexe pour être jouée en temps réel sans qu'aucune erreur ou saccade ne se produise, il est toujours possible d'exporter une piste audio dont la lecture sera parfaite afin de l'intégrer à une vidéo. L'exportation sera simplement plus longue que la durée de lecture de la partition.
- Pour interrompre une exportation à n'importe quel moment, cliquez sur **Annuler** dans la fenêtre de progression qui s'affiche.



Exporter des parties individuelles

Dans certains cas, notamment pour préparer des répétitions, il peut être utile d'exporter une vidéo ne contenant que la partie d'un instrument spécifique, l'ensemble des autres instruments étant également audible.

Pour créer un tel fichier vidéo numérique dédié à une partie instrumentale spécifique :

- Comme pour l'exportation de la partition entière, vérifiez que la configuration de lecture actuelle n'utilise que des instruments virtuels ; cf. 📖 **6.2 Périphériques de lecture**.
- Cliquez sur le menu **+** situé à l'extrémité droite de la barre d'onglet du document, sous le ruban.
- Cliquez sur le nom de la partie que vous souhaitez afficher et Sibelius First l'ouvrira dans un nouvel onglet.
- Sélectionnez **Fichier** ▶ **Exporter** ▶ **Vidéo** pour accéder aux options d'exportation.
- La page d'options est semblable à celle affichée pour l'exportation de la partition entière, à l'exception des paramètres de mise en page permettant de sélectionner les portées incluses dans la vidéo.
 - Notez qu'un message d'avertissement vous informe que seules les portées de la partie actuelle seront affichées dans la vidéo exportée.
 - Même si une seule partie sera affichée, tous les instruments de la partition seront audibles dans la bande-son. Pour choisir vous-même les instruments à inclure, cliquez sur les boutons **Muet** et **Solo** de la Table de mixage avant l'exportation ; cf. 📖 **6.3 Table de mixage**.
- Définissez les paramètres d'affichage, la résolution et le nom de fichier de la vidéo à l'aide des autres options de la page.
- Cliquez enfin sur le bouton **Exporter** en bas de la page pour lancer la procédure d'exportation.
- Pour interrompre une exportation à n'importe quel moment, cliquez sur **Annuler** dans la fenêtre de progression qui s'affiche.

À propos des résolutions vidéo

La résolution du fichier vidéo exporté est un paramètre essentiel et doit être choisie avec soin. En effet, les différentes résolutions disponibles sont caractérisées par différents *ratios d'image* (rapport largeur/hauteur). La plupart des vidéos ont un ratio de 4:3, ou 16:9 pour les écrans larges. Si vous ignorez quel ratio utiliser, vous pouvez mesurer les dimensions du moniteur de votre ordinateur ou l'écran de votre télévision afin de déterminer leur ratio d'image.

Les résolutions vidéo sont habituellement exprimées en pixels sous la forme largeur x hauteur, ou de manière abrégée par la hauteur en pixels suivie d'une lettre indiquant si les lignes de chaque image de la vidéo sont tracées les unes à la suite des autres (balayage *non-entrelacé* ou *progressif*, désigné par la lettre « p ») ou alternativement (balayage *entrelacé*, désigné par la lettre « i »). La résolution influe de manière considérable sur la qualité de la vidéo finale.

Prenez en compte le type d'écran sur lequel votre vidéo sera visionnée : un écran de petite taille tel que celui d'un smartphone, ou de plus grand taille, comme celui d'une tablette, d'un moniteur ou d'une télévision haute définition.

Sibelius First propose différentes résolutions vidéo standard, toutes à balayage progressif (indiquées par la lettre « p »), et adaptées à toute une gamme de formats d'écran :

- **La plus rapide (360p)** : ratio d'image de 4:3, 480 pixels de large par 360 de haut. Il s'agit de la qualité d'exportation vidéo la plus faible de Sibelius First, adaptée aux appareils à petit écran tels que les smartphones. Le fichier exporté présente l'avantage de pouvoir être transféré sur Internet plus rapidement.
- **Standard (480p)** : ratio d'image de 4:3, 640 pixels de large par 480 de haut. Cette résolution est amplement suffisante pour afficher la plupart des partitions sur les écrans basse résolution (SD), dont ceux des tablettes.
- **HD (720p)** : ratio d'image de 16:9, 1280 pixels de large par 720 de haut. Résolution vidéo haute définition (HD) standard, adaptée aux écrans HD de tout type. La taille du fichier généré implique un temps de transfert sur Internet plus long.
- **Full HD (1080p)** : ratio d'image de 16:9, 1920 pixels de large par 1080 de haut. Il s'agit de la qualité d'exportation vidéo la plus élevée de Sibelius First. Notez que tous les écrans HD ne sont pas forcément capables d'afficher une telle résolution. Les vidéos exportées en Full HD nécessitent un temps de transfert sur Internet bien plus important.

Lorsque vous publiez des vidéos sur YouTube ou Facebook, ces services créent automatiquement des versions de plus faible résolution. Il est donc conseillé d'utiliser la résolution d'exportation la plus haute possible ; cf.  **1.3 Partager sur le Web**.

Préparer manuellement les partitions pour l'export vidéo

Sibelius First détermine automatiquement les paramètres adaptés pour la mise en page de votre partition, en fonction de la résolution spécifiée. Cependant, si vous préférez contrôler manuellement cette mise en page, voici quelques conseils à respecter. Pour obtenir des instructions détaillées relatives aux points suivants, consultez  **7.1 Paramètres du document** et **7.7 Mise en page et formatage**.

- Sélectionnez une taille de page adaptée à la résolution et au ratio d'image de la vidéo à exporter. Vous pouvez utiliser les valeurs par défaut suivantes :
 - Pour un export en 360p ou 480p, définissez une taille de page personnalisée de 297 mm de large par 222,8 mm de haut.
 - Pour un export en 720p ou 1080p, définissez une taille de page personnalisée de 297 mm de large par 167,1 mm de haut.
- Déverrouillez tous les éléments de mise en forme de la partition et vérifiez s'il est nécessaire d'ajouter une page ou des sauts de système ; cf.  **7.6 Sauts**.
- Réduisez la taille des portées uniquement si l'espace est trop réduit pour afficher la totalité de la musique d'une page. De manière générale, essayez d'inclure un seul système par page si la partition compte quatre portées ou plus, deux systèmes s'il n'y a que trois portées et trois systèmes pour les partitions à une seule portée.
- Pour éviter que votre partition ne se retrouve comprimée au milieu de la page, réduisez les marges des portées supérieure et inférieure en leur appliquant une valeur située autour de 5 mm. Si la partition contient un titre, vous pouvez appliquer une marge de 25 mm pour la portée supérieure, uniquement sur la première page.

1. Onglet Fichier

- Pour optimiser la mise en page et la présentation de la partition de manière automatique, vous pouvez également utiliser les outils suivants si nécessaire :
 - **Présentation** ▶ **Réinitialiser les notes** ▶ **Réinitialiser l'espacement des notes.**
 - **Mise en page** ▶ **Espacement des portées** ▶ **Réinitialiser l'espace au-dessus/en dessous de la portée.**
 - **Mise en page** ▶ **Espacement des portées** ▶ **Optimiser.**
 - **Mise en page** ▶ **Masquage des portées** ▶ **Masquer les portées vides.**
 - Les options du groupe **Mise en page** ▶ **Format.**

Lorsque la mise en page et la présentation de votre partition vous conviennent, sélectionnez **Fichier** ▶ **Exporter** ▶ **Vidéo**, activez l'option **Utiliser la mise en page de la partition** et définissez tout autre éventuel paramètre, puis cliquez sur le bouton **Exporter**.

Partager des fichiers vidéo sur le Web

Si vous souhaitez publier votre musique en ligne afin que d'autres personnes puissent visionner et commenter vos fichiers, Sibelius First peut créer un fichier adapté à ce type d'utilisation, puis le transférer directement vers toute une série de services de partage de vidéos ; cf. 📖 **1.3 Partager sur le Web**.

Graver des fichiers vidéo sur DVD

Si votre ordinateur comprend un graveur de DVD-R/RW, vous devez certainement posséder un logiciel de création/gravure de DVD. Veuillez vous reporter à la documentation fournie avec ce logiciel pour connaître la marche à suivre afin de graver vos fichiers vidéo créés avec Sibelius First sur DVD.

1.12 Exporter des images

Il existe deux méthodes principales d'exportation d'images à partir de Sibelius First :

- Copier et coller directement dans une autre application. Consultez **Copier des images dans le presse-papiers** ci-dessous.
- Exporter l'intégralité de la partition et/ou ses parties instrumentales en fichiers PDF, consultez  **1.18 Exporter des fichiers PDF**.

Si votre document final contient principalement de la musique, vous pouvez utiliser Sibelius First comme programme pour assembler la musique et les images, par exemple pour créer des feuilles d'exercices ou des partitions avec une image en page de couverture, cf.  **4.13 Importer des images**.

Copier des images dans le presse-papiers

Sibelius First vous permet de copier une partie de la partition dans le presse-papiers, que vous pouvez ensuite coller directement dans un autre programme en tant qu'image.

- Si vous voulez exporter une mesure ou un passage spécifique, vous devez d'abord le sélectionner.
- Sélectionnez **Accueil** ▶ **Presse-papiers** ▶ **Sélectionner une image** (raccourci **Alt+G** ou **⌘G**).
- Lorsque vous effectuez une sélection, un cadre en pointillés apparaît autour de la sélection. Si vous n'avez rien sélectionné, le curseur se transformera en croix et en cliquant et déplaçant la souris, vous pourrez sélectionner la zone de la partition à exporter.
- Ajustez la taille du cadre de sélection (voir ci-dessous) afin qu'il contienne exactement ce que vous voulez copier.
- Sélectionnez **Accueil** ▶ **Presse-papiers** ▶ **Copier** (raccourci **Ctrl+C** ou **⌘C**).
- Basculez sur l'application de destination et sélectionnez **Édition** ▶ **Coller** (raccourci **Ctrl+V** ou **⌘V**) ou **Édition** ▶ **Collage spécial**.

Quand vous utilisez le copier-coller pour exporter une image, Sibelius First génère une image bitmap.

Ajuster le cadre de sélection

Pour ajuster le cadre de sélection, vous pouvez :

- Cliquer et déplacer une poignée pour étendre le cadre de sélection dans une direction.
- Maintenir enfoncée la touche **Ctrl** ou **⌘** et déplacer les poignées droite ou gauche pour restreindre le cadre de sélection aux barres de mesure.
- Maintenir enfoncée la touche **Maj** et déplacer les poignées pour agrandir le cadre de sélection de manière proportionnelle dans les deux directions. Par exemple, pour agrandir le cadre de sélection au-dessus et en dessous de la portée, déplacez une des poignées supérieures tout en maintenant enfoncée la touche **Maj**.

Si avant de faire les opérations décrites ci-dessus vous avez préalablement effectué une sélection de passage ou de système, Sibelius First dessinera automatiquement un cadre autour de cette zone lorsque vous cliquerez sur **Sélectionner une image**. Le cadre se calera sur le haut et le bas des portées, nécessitant probablement d'étendre la sélection au-delà, au-dessus et en dessous. Pour réaliser cela, maintenez la touche **Maj** enfoncée et déplacez la poignée supérieure vers le haut.

Insérer des images dans Microsoft Word

Pour insérer dans un document Word une image créée dans Sibelius First et copiée dans le presse-papiers, procédez de la manière suivante :

- Placez le curseur dans le document Word à l'endroit d'insertion de l'image.
- Sélectionnez **Édition ▶ Coller** (raccourci **Ctrl+V** ou **⌘V**). L'image apparaîtra alors dans votre document.
- Augmentez ou diminuez ensuite la taille de la partition en déplaçant avec la souris un coin du cadre. Ne déplacez pas un bord, sinon la partition s'étirera sans conserver ses proportions. Appuyez sur les touches **Ctrl+Z** ou **⌘Z** pour annuler si cela vous arrivait.

Dans certaines versions de Microsoft Word, il peut arriver que coller une image créée dans un autre programme ne fonctionne pas correctement. Dans ce cas, sélectionnez **Édition ▶ Collage spécial** et dans la liste des formats disponibles, sélectionnez **Bitmap**.

Gardez à l'esprit que l'édition d'images dans Word, étant donné que son éditeur graphique ne gère pas parfaitement la musique, peut parfois produire des résultats inattendus. Utilisez plutôt un programme d'édition graphique dédié.

1.13 Exporter des fichiers MIDI

Vous pouvez exporter une partition en tant que fichier MIDI, vous permettant ainsi de transférer facilement de la musique dans n'importe quel autre programme musical. Il n'est pas nécessaire de posséder une interface ou un périphérique MIDI pour exporter un fichier MIDI.

Exporter un fichier MIDI

- Sélectionnez **Fichier** ▶ **Exporter** ▶ **MIDI**. Une page d'options s'affiche.
- Vous pouvez exporter le fichier MIDI via **Les périphériques de lecture en cours** ou **Un autre périphérique de lecture**. Par défaut, Sibelius First exporte un fichier MIDI lisible par un périphérique **General MIDI**, ce qui est l'idéal pour, par exemple, envoyer la partition à quelqu'un qui souhaite l'écouter. Cependant, si vous souhaitez exporter un fichier MIDI lisible par un instrument virtuel tel qu'un séquenceur comme Pro Tools pour continuer à travailler dessus, sélectionnez alors le jeu de son approprié dans la liste **Un autre périphérique de lecture**. Sibelius First exportera le fichier MIDI avec les changements adéquats de contrôleur MIDI, de touches, etc.
- Vous pouvez aussi exporter un fichier MIDI de **Type 0** ou de **Type 1**. En général, le fichier MIDI de **Type 1** est recommandé. Cependant, certains périphériques tels que les pianos et claviers électroniques ne peuvent jouer que des fichiers MIDI de Type 0. Consultez la documentation de votre périphérique pour savoir avec quel type de fichier MIDI il est compatible. En cas de doute, sélectionnez le **Type 1**.
- La **Résolution des impulsions** est une option assez obscure. Le réglage par défaut de **256 PPQN** (pulsations par note), correspondant à la résolution interne de Sibelius First, est celui recommandé. De nouveau, certains périphériques ne peuvent jouer des fichiers MIDI que selon un réglage spécifique de pulsation par note. Consultez la documentation de votre périphérique pour savoir si une valeur spécifique est requise. En cas de doute, laissez ce réglage sur **256**. Choisir une valeur de PPQN plus élevée n'améliore pas la précision du fichier MIDI exporté, puisque la résolution interne de Sibelius First est fixée à 256.
- L'option **Exporter les mesures de levée en tant que mesures complètes remplies de silences** vous permet de choisir la manière dont Sibelius First doit gérer les mesures de levée (anacrouses) au début de la partition. Lorsque cette option est activée (réglage par défaut), Sibelius First exporte une mesure de levée en tant que mesure complète composée de silences à son début, ce qui fonctionne très bien lors de la lecture. Toutefois, si vous exportez un fichier MIDI depuis Sibelius First afin de pouvoir l'utiliser en tant que piste de tempo dans un séquenceur ou un système audio numérique (DAW) pour ReWire sync, il est plus utile d'exporter une mesure de levée (anacrouse) initiale en tant que mesure courte avec une indication de mesure différente de celle de la première mesure complète. Dans ce cas, cette option doit être désactivée.
- Si vous avez coupé le son d'un des instruments dans votre partition, par défaut Sibelius First n'inclura pas cet instrument dans le fichier MIDI exporté. En effet, la lecture du fichier MIDI doit être la même que celle de la partition dans Sibelius First. En revanche, vous souhaitez peut-être inclure tous les instruments dans votre fichier MIDI pour pouvoir travailler dessus dans votre séquenceur. Dans ce cas, désactivez l'option **Ignorer les instruments muets**.
- Dès que vous avez sélectionné les options correctes, cliquez sur **OK**. Saisissez ensuite le **Nom du fichier** que vous souhaitez utiliser. Pour éviter toute confusion, choisissez un nom différent du fichier Sibelius First original. Sélectionnez l'emplacement de sauvegarde et cliquez sur **Sauvegarder**.

1. Onglet Fichier

Lors de l'exportation de fichiers MIDI, Sibelius First incorpore toutes les options de lecture telles que *Espressivo*, *Rubato* et *Feeling* rythmique. Ainsi, vous pouvez utiliser Sibelius First pour améliorer ingénieusement vos fichiers MIDI. Il suffit d'ouvrir le fichier MIDI, d'activer les réglages de lecture intéressants et de sauvegarder la version améliorée du fichier MIDI.

Exporter chaque instrument dans un fichier MIDI distinct

Vous pouvez également exporter chaque instrument vers un fichier MIDI séparé, en utilisant l'extension **Accueil ▶ Extensions ▶ Exporter chaque instrument au format MIDI**.

Rubato

Si l'option *Rubato* est activée dans la boîte de dialogue **Lecture ▶ Interprétation ▶ Interprétation**, et que la partition est sauvegardée au format de fichier MIDI, les changements de temps provoqués par *Rubato* apparaîtront dans le fichier, et par conséquent, les notes seront décalées lorsqu'il sera ouvert dans un séquenceur MIDI.

Ceci est dû au fait que *Rubato* modifie la position de départ des notes directement, plutôt que de créer des changements de tempo. Ainsi, si vous voulez sauvegarder un fichier MIDI pour l'utiliser dans d'autres programmes et qu'il soit correctement quantifié, définissez **Rubato** sur **Meccanico** avant de le sauvegarder.

Reprises

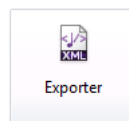
Par défaut, les fichiers MIDI contiendront toutes les reprises se trouvant dans la partition originale. Si pour une raison quelconque, vous préférez ne pas inclure les reprises, activez l'option **Ne pas lire les reprises** dans la boîte de dialogue **Lecture ▶ Interprétation ▶ Barres de reprise** avant de sauvegarder le fichier MIDI.

1.14 Exporter des fichiers MusicXML

MusicXML est un format de fichier d'échange pour les applications de notation musicale. Il permet de transférer de la notation entre différents programmes plus facilement que d'autres formats tels que celui des fichiers MIDI. Si vous devez partager des fichiers avec des amis ou des collègues utilisant d'autres logiciels musicaux, dont Finale PrintMusic, MusicXML est le format idéal.

Pour exporter un fichier MusicXML, sélectionnez **Fichier ▶ Exporter ▶ MusicXML**.

Il suffit ensuite de choisir le type de format MusicXML compressé (avec l'extension **.mxl**) ou non compressé (avec l'extension **.xml**), puis de cliquer sur le bouton **Exporter** (illustré ici à droite).



À moins de savoir que le programme dans lequel vous comptez importer le fichier MusicXML ne prend pas en charge le format compressé, nous vous conseillons d'utiliser des fichiers MusicXML compressés. Ce format comporte deux avantages principaux : tout d'abord, le fichier exporté est beaucoup moins volumineux et donc plus facilement échangeable, par exemple par e-mail ; d'autre part seuls les fichiers MusicXML compressés peuvent contenir des images. Si votre partition contient des images importées et que vous choisissez d'exporter un fichier MusicXML non compressé, Sibelius First vous avertira que les images ne seront pas exportées.

Restrictions

MusicXML est un format évolué destiné à décrire toute l'étendue d'une pratique courante de notation musicale, certaines applications ne peuvent donc pas exécuter tout ce qu'il contient. Ainsi, le même fichier MusicXML peut produire des résultats différents lorsqu'il est ouvert dans différentes applications.

De même, Sibelius First n'implémente pas pour l'instant tous les éléments de la spécification MusicXML, mais il exporte suffisamment de données pour faire de MusicXML le meilleur moyen de transférer des données de notation depuis Sibelius First vers d'autres programmes.

1.15 Exporter vers des versions antérieures

La compatibilité ascendante de Sibelius First est intégrale. Sibelius 7 First peut ouvrir les fichiers de toutes les versions précédentes de Sibelius pour Windows et Mac, y compris des fichiers sauvegardés avec des versions antérieures de Sibelius Student, Sibelius First et G7.

Les versions antérieures ne peuvent pas ouvrir des fichiers sauvegardés avec la version actuelle, mais vous pouvez utiliser la fonction **Fichier ▶ Exporter ▶ Version précédente** pour sauvegarder des fichiers pouvant être ouverts dans n'importe quelle version de Sibelius, jusqu'à Sibelius 2. Notez cependant que les versions antérieures ne comportent pas toutes les caractéristiques de Sibelius 7 First, ainsi l'apparence des partitions ouvertes avec ces versions ne sera peut-être pas exactement la même que lorsqu'elles sont ouvertes avec Sibelius 7 First. Les éléments listés ci-dessous sont ignorés ou modifiés, c'est-à-dire qu'ils ne sont pas exportés dans le fichier.

Notez également que les versions simplifiées de Sibelius ne peuvent ouvrir des partitions qu'avec un nombre limité de portées : Sibelius 3 Student est limité à huit portées ; G7, Sibelius 5 Student, Sibelius 5 First et Sibelius 6 Student à douze portées ; Sibelius 6 First à seize portées. Ainsi, si votre partition contient plus de portées que le nombre maximum pris en charge par ces programmes, Sibelius ne pourra pas l'exporter dans ce format.

Sélectionnez toujours la dernière version possible de Sibelius comme version cible afin de limiter la perte de données. Une fois la version cible sélectionnée dans la liste de la page **Fichier ▶ Exporter ▶ Version précédente**, cliquez simplement sur le bouton **Exporter** (illustré ici à droite) pour exporter le fichier.



Différences communes à toutes les versions précédentes et simplifiées de Sibelius

Les éléments suivants sont ignorés ou modifiés lors de l'exportation de fichiers vers d'autres versions de Sibelius :

- L'apparence des *images importées* dont l'arrière-plan est transparent ou opaque sera différente. Toutes les images sont converties au format TIFF lors de l'exportation, ainsi les images SVG s'afficheront peut-être dans une résolution plus basse.
- Les *symboles* reposant sur des images importées ne seront pas exportés.
- L'apparence du *texte* utilisant des interlignes, des approches, des exposants/indices, un échelonnement des caractères horizontal ou vertical, une couleur d'arrière-plan personnalisée, etc. sera différente. Les objets de texte utilisant des cadres pour les retours à la ligne automatiques auront des retours à la ligne forcés à la place et le texte justifié sera aligné à gauche.

Différences communes à Sibelius 2, 3, 4, 5, Sibelius 5 First et Sibelius 5 Student

Les éléments suivants sont conservés dans Sibelius 6, Sibelius 6 First et Sibelius 6 Student mais sont ignorés ou modifiés dans les versions antérieures :

- Les *lignes d'arpège* liées aux notes, telles qu'elles sont créées depuis le Pavé, seront converties en lignes d'arpège normales.

- *Articulations* :
 - Les articulations en-dessous de la note, qui ont été déposées indépendamment, apparaîtront dans leur position par défaut, à moins que les articulations au-dessus de la note n'aient pas été déposées (auquel cas la position inférieure sera utilisée).
 - Les articulations dans la portée pourront être incorrectement déplacées.
 - Les coups d'archet positionnés en dehors des liaisons au-dessus de la portée, tandis que d'autres articulations se trouvent dans la liaison, figureront dans la liaison.
- *Pauses* : la double pause (bâton) en 4/2 figurera comme une pause normale relative à une ronde.
- *Les altérations de précaution* seront ignorées.
- *Symboles d'accord* :
 - Les diagrammes d'accord de guitare horizontaux seront affichés sous forme de diagrammes d'accord verticaux.
 - Les doigtés indiqués en pointillés sur les diagrammes d'accord de guitare n'apparaîtront pas.
 - Tous les pointillés de doigté figureront sous forme de pointillés noirs, indépendamment de l'aspect utilisé dans Sibelius 6.
 - Les diagrammes d'accord ne comportant pas de pointillés sur une corde spécifique et ne portant pas non plus de O ou de X au-dessus du cadre porteront un O au-dessus de la corde.
- *Les commentaires* seront supprimés.
- *Les symboles de jazz* (plop, scoop, fall, doit) seront convertis en symboles normaux.
- *Les données Live Tempo* seront supprimées.
- Les positions de *mise en page magnétique* seront bloquées, et les objets ne figureront pas tous aux mêmes positions dans les versions antérieures, comme par exemple les segments de prolongement de lignes après des sauts de système ou de page.
- *Les têtes de note en oblique* pourront apparaître à des positions différentes sur la portée pour les instruments transpositeurs.
- *Les liaisons* seront affichées avec leur épaisseur, forme et aspect par défaut. Elles pourront également s'incurver dans le sens contraire (c'est-à-dire que les liaisons figurant en-dessous de la portée dans Sibelius 6 pourront apparaître au-dessus dans les versions antérieures).
- *L'espacement des portées* sera différent, car les versions précédentes de Sibelius justifient toujours la distance entre les portées d'instruments à plusieurs portées. L'espace supplémentaire prévu pour les paroles, les positions d'objets de systèmes, et entre les groupes d'instruments reliés par un crochet ou une accolade sera conservé jusqu'à ce que l'espacement des portées soit réinitialisé dans la version précédente.
- *Les liaisons de tenue* s'afficheront avec la même épaisseur que les liaisons.
- Les reprises de deux et quatre mesures ne s'afficheront pas correctement, et toute mise en forme automatique produite par ces barres de reprises ne sera pas conservée dans les versions antérieures. Ainsi, les mesures pourront apparaître sur des systèmes différents.
- Les positions verticales des objets de système, comme les repères de répétition aux positions des objets de système ailleurs qu'au-dessus de la portée supérieure, pourront être différentes.
- Les barres de reprise ne seront pas lues dans les versions antérieures.

Différences communes à Sibelius 2, 3, 4, G7 et Sibelius 3 Student

Les éléments suivants sont conservés dans Sibelius 5, Sibelius 5 First et Sibelius 5 Student mais sont ignorés ou modifiés dans les versions antérieures :

- *Numéros de mesure* :
 - Si les numéros de mesure sont réglés pour apparaître toutes les n mesures, n sera converti selon les options existantes des versions précédentes, si bien que les numéros de mesure pourront apparaître sur des mesures différentes.
 - Les numéros de mesure automatiquement masqués quand les repères de répétition apparaissent ne le seront plus.
 - La numérotation des mesures ne prendra pas en compte les reprises.
- Les *idées* sauvegardées dans la partition seront ignorées.
- Les *changements de marge*, dont ceux produits par l'option **Après la première page** dans **Mise en page** ▶ **Paramètres du document** et les sauts de page spéciaux, seront supprimés. Toutes les pages de la partition utiliseront les marges définies pour la première page de la partition.
- Les *pauses multiples* dans les parties pourront se diviser différemment dans Sibelius 4 et les versions antérieures, car le texte de système attaché au page n'entraîne pas la division des pauses multiples dans Sibelius 5 et supérieur.
- Les *changements de numéros de page* seront supprimés. Lorsqu'elles sont ouvertes dans des versions antérieures, les pages sont numérotées à partir de la première page.
- Les *sauts de page spéciaux* seront convertis en sauts de page normaux, et tout ce qui apparaît sur les pages blanches, textes, symboles ou images seront supprimés de la partition, en même temps que les styles de texte de page blanche.
- *L'orientation des hampes et la position des silences* peut varier, aux emplacements où des notes ou des silences ont été masqués précédentes.
- Toutes les nouvelles définitions d'instruments, les nouveaux types de portées et les nouvelles données d'ensemble seront supprimés.

Différences communes à Sibelius 2, 3, G7 et Sibelius 3 Student

Les éléments suivants seront ignorés ou modifiés uniquement dans les versions antérieures à Sibelius 4 :

- *Parties dynamiques* : toute partie existante dans votre partition sera omise ; cf.  **7.9 Travailler avec des parties**.
- *Positions de ligatures optiques* : les ligatures changeront légèrement de position à l'ouverture dans les versions antérieures ( **4.12 Positions des ligatures**).
- *Liaisons de tenue optiques* : les liaisons de tenue changeront légèrement de position à l'ouverture dans les versions antérieures ( **4.22 Tenues**).
- *Justification* : la justification horizontale et verticale des notes et des systèmes pourra changer à l'ouverture dans les versions antérieures ( **7.3 Espacement des portées**).

Différences supplémentaires propres à Sibelius 2

Les éléments suivants sont conservés dans Sibelius 4, Sibelius 3, G7 et Sibelius 3 Student mais sont ignorés ou modifiés dans Sibelius 2 :

- *Espacement des notes* : certaines options d'espacement des notes (par exemple l'espace minimum autour des notes, des crochets, etc.) seront ignorées. L'espacement des notes pourra être légèrement ajusté, surtout quand l'espacement est particulièrement serré ou large, mais l'ensemble de la mise en page ne changera pas (nombre de mesures par système ou par page).
- *Lecture* : toutes les données d'exécution en direct seront omises (cf.  **6.5 Exécution en direct**) ; des intervalles seront insérés entre les mouvements d'une même partition (cf.  **6.7 Interprétation**).
- *Les objets en couleur* (y compris la couleur des surbrillances) n'apparaîtront pas en couleur.

Utilisateurs de Sibelius 1.4

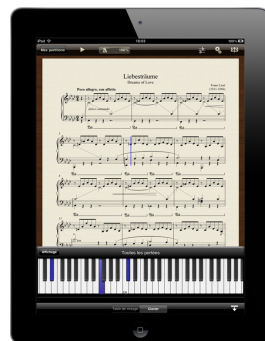
Si vous connaissez des utilisateurs de Sibelius 1.4 et que vous souhaitez partager des fichiers avec eux, ils doivent mettre à jour leur version car vous ne pouvez pas exporter un fichier Sibelius 7 dans un format 1.4.

1. Onglet Fichier

1.16 Exporter vers Avid Scorch

L'application Avid Scorch transforme l'iPad en pupitre, bibliothèque musicale et boutique de partitions interactive.

Les partitions affichées dans Avid Scorch sont réellement interactives et ne sont pas uniquement de simples fichiers PDF ou images. La musique écrite dans Sibelius First peut ainsi être transférée vers votre appareil, puis adaptée, transposée et lue. Avid Scorch est l'outil idéal pour répéter et interpréter vos partitions préférées où que vous soyez, promouvoir votre musique ou acheter des partitions publiées par les plus grandes maisons d'édition.



Rendez vous sur www.avid.com/fr/scorch pour en savoir plus.

Pour savoir comment publier vos partitions sur votre site Web afin que chacun puisse y accéder, les lire, les transposer et les imprimer à l'aide de l'extension gratuite Scorch, consultez

1.16 Exporter vers Avid Scorch.

Paramètres d'exportation

Pour exporter une copie de votre partition pour la transférer sur votre iPad, sélectionnez **Fichier ▶ Exporter ▶ Avid Scorch** afin d'accéder à la page d'options de mise en page du fichier exporté :

Exporter pour Avid Scorch

Avid Scorch est une appli mobile permettant de répéter, jouer et acheter des partitions en déplacement. Exportez votre partition pour l'ajouter à votre bibliothèque musicale dans Avid Scorch, puis faites-la interpréter par l'appli en agissant sur de nombreux paramètres : transposition, orchestration, etc.

- ☐ Ne pas modifier la mise en page de la partition
- ☒ Optimiser la mise en page de la partition pour un appareil mobile

Paramètres

Marges de la page :

Horizontales : 4,0mm

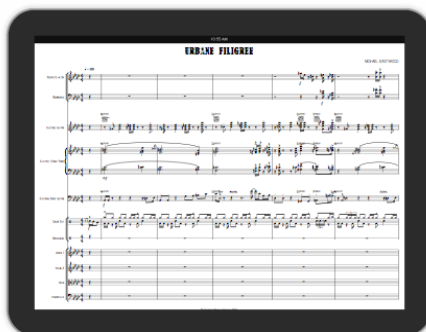
Taille de portée :

4,5mm

Verticales : 4,0mm

Rétablir les valeurs par défaut

- ☐ Après l'export, ouvrir automatiquement une nouvelle partition dans Sibelius 7 First.



Page 1 de 6

Vous pouvez choisir le type de mise en page à appliquer à votre partition :

- Sélectionnez l'option **Ne pas modifier la mise en page de la partition** pour conserver exactement la même mise en page que dans Sibelius First. N'activez cette option que si vous avez défini manuellement une taille de page et des marges personnalisées pour exploiter au mieux l'écran de l'iPad ; cf. **Configurer manuellement des partitions pour Avid Scorch** ci-dessous.
- Par défaut, l'option **Optimiser la mise en page de la partition pour un appareil mobile** est activée, ce qui signifie que Sibelius First analyse votre partition et la met à l'échelle pour optimiser son affichage sur l'iPad, en modifiant si besoin est l'orientation des pages, le nombre de portées présentes sur chacune, la taille des marges, etc.

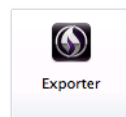
Sibelius First permet de modifier certains paramètres d'une partition déjà optimisée en définissant directement les **Marges de la page** et la **Hauteur des portées**. Vous pouvez modifier les marges **Horizontales** (gauche et droite) et **Verticales** (haut et bas) indépendamment les uns des autres.

La fenêtre d'aperçu de la mise en page de votre partition est automatiquement mise à jour pour refléter les modifications apportées et présenter votre partition dans un cadre semblable à celui d'un iPad.

Cliquez sur le bouton **Rétablir les valeurs par défaut** pour restaurer les paramètres appliqués par Sibelius First à votre partition.

Si vous souhaitez revenir sur ces modifications ou apporter n'importe quel autre changement à votre partition avant de la transférer vers votre iPad, ou l'envoyer par e-mail directement à partir de Sibelius First, cochez l'option **Après l'export, ouvrir automatiquement une nouvelle partition dans Sibelius 7 First**.

Lorsque tous les paramètres d'export sont configurés, cliquez sur le bouton **Exporter** (illustré ici à droite). Sibelius First vous suggérera un nom de fichier que vous pouvez modifier si vous le souhaitez, puis sauvegardera une version optimisée de la partition à l'emplacement sélectionné.



La partition est maintenant prête à être transférée vers votre iPad ; consultez **Transférer des partitions vers votre iPad** ci-dessous.

Configurer manuellement des partitions pour Avid Scorch

Si vous préférez contrôler manuellement la mise en page de votre partition afin d'exploiter au mieux l'écran de l'iPad, voici quelques points à respecter. Pour obtenir des instructions plus détaillées au sujet de ces modifications, consultez 📖 **7.1 Paramètres du document** et **7.7 Mise en page et formatage**.

- L'orientation des pages a une importance capitale.
 - L'orientation paysage est plus adaptée aux partitions pour de nombreux instruments. En effet, chaque page contient un plus grand nombre de mesures, mais généralement un seul système.
 - L'orientation portrait convient aux ensembles de plus petite taille, chaque page contenant au moins deux systèmes. Pour ce type de partition, la fenêtre de Scorch défile demi-page par demi-page.
- La taille des pages doit être définie en fonction des dimensions de l'écran 4:3 de l'iPad. Gardez à l'esprit que même en mode **Pupitre** (ou *plein écran*) de Scorch, une hauteur de 20 pixels est réservée à la barre d'état affichée en haut de l'écran de l'iPad. Essayez donc de respecter les conseils relatifs à la taille des pages mentionnés ci-après.

- Les marges des pages doivent être réduites au maximum du fait de la taille relativement réduite de l'écran. Dans le cas contraire, un espace vierge superflu apparaîtra autour de votre partition. Pensez au *cadre* de l'iPad (le tour d'écran) comme à une extension des marges.
- La taille des portées ne doit pas être trop réduite, ou vous risquez de ne plus pouvoir lire la partition sur iPad.

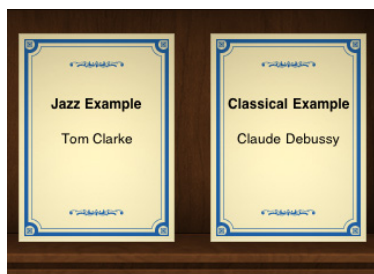
Les valeurs indiquées ci-après sont adaptées dans la plupart des cas à l'affichage de vos partitions sur l'écran de votre iPad.

- Utilisez pour les partitions en paysage :
 - une taille de page d'une largeur de 297 mm et d'une hauteur de 216,9 mm ;
 - des marges de 4 mm sur chaque côté ;
 - une taille de portée comprise entre 3,9 et 8 mm, en fonction du nombre de portées de votre partition.
- Utilisez pour les partitions en portrait :
 - une taille de page d'une largeur de 210 mm et d'une hauteur de 274,5 mm ;
 - des marges de 4 mm sur chaque côté ;
 - une taille de portée comprise entre 6,5 et 9 mm, en fonction du nombre de portées de votre partition.

Souvenez-vous que vous pouvez rapidement vérifier l'effet des modifications apportées en sélectionnant **Fichier ▶ Exporter ▶ Avid Scorch** et en se référant à la fenêtre d'aperçu encadrée. Si le résultat n'est pas satisfaisant, vous pouvez soit **Annuler** les modifications, soit activer l'option **Optimiser la mise en page de la partition pour un appareil mobile** de la page **Fichier ▶ Exporter ▶ Avid Scorch**.

Lorsque l'apparence de la partition vous convient, sélectionnez la commande **Fichier ▶ Sauvegarder sous** pour créer une copie de la partition. La partition est maintenant prête à être transférée vers votre iPad ; consultez **Transférer des partitions vers votre iPad** ci-dessous.

Informations de brochure



Avid Scorch génère une image pour la couverture de toutes les partitions que vous ajoutez à votre bibliothèque, en utilisant les informations de brochure telles que le nom du compositeur et le titre de l'œuvre. Ces couvertures sont semblables aux exemples présentés ici à gauche.

Remplissez simplement les champs **Titre**, **Compositeur**, etc. lorsque vous créez une partition, ou ultérieurement sur la page **Fichier ▶ Infos**. Avid Scorch utilisera ces informations pour la création automatique de la couverture de la partition

transférée dans la bibliothèque de l'iPad.

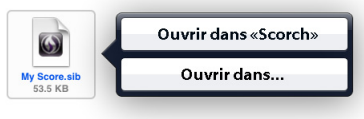
Si les champs de la page **Fichier ▶ Infos** ne sont pas renseignés pour un export de partition à partir de Sibelius First, un triangle jaune et un message d'avertissement s'affichent pour vous informer que les champs **Titre** et **Compositeur** sont vides. Si vous ne fournissez pas ces informations à Sibelius First, Avid Scorch affichera uniquement le nom de fichier **.sib** lors du transfert de la partition.

Transférer des partitions vers votre iPad

Trois méthodes permettent de transférer des partitions créées dans Sibelius First vers Avid Scorch sur votre iPad : envoyez-vous une copie de la partition par e-mail, utilisez un service de synchronisation de fichiers ou transférez-la directement à l'aide d'iTunes sur votre ordinateur.

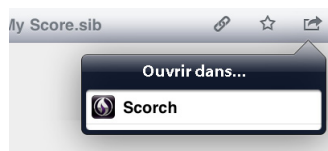
La méthode la plus simple reste l'envoi de votre partition par e-mail :

- Ouvrez la partition que vous souhaitez transférer ou exportez une version optimisée. Assurez-vous de cocher l'option **Après l'export, ouvrir automatiquement une nouvelle partition dans Sibelius 7 First** avant de cliquer sur le bouton **Exporter**.
- Sélectionnez **Fichier ▶ Partager ▶ Envoyer par e-mail**, puis envoyer un e-mail à l'adresse que vous utilisez sur votre iPad, en joignant un fichier Sibelius 7 (Avid Scorch peut également ouvrir les fichiers PDF) ; cf. **Partager et envoyer des fichiers par e-mail** à la page 28
- Ouvrez l'e-mail sur votre iPad, touchez la pièce jointe **.sib**, des boutons **Ouvrir dans** doivent apparaître sur la droite.
- Touchez **Ouvrir dans Avid Scorch** ou sélectionnez-le dans la liste des applications disponibles.
- Avid Scorch s'ouvre alors et affiche la partition que vous venez d'ouvrir.



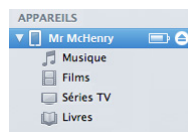
La procédure de transfert via une application de synchronisation de fichiers est assez similaire. Les instructions suivantes se réfèrent à l'application Dropbox et peuvent donc être différentes pour d'autres services :

- Déplacez ou copiez la partition que vous souhaitez transférer dans votre Dropbox, ou exportez une version optimisée de la partition vers cet emplacement.
- Ouvrez l'application Dropbox sur votre iPad, touchez le document **.sib**, des boutons **Ouvrir dans** doivent apparaître sur la droite.
- Touchez **Ouvrir dans Avid Scorch** ou sélectionnez-le dans la liste des applications disponibles.
- Avid Scorch s'ouvre alors et affiche la partition que vous venez d'ouvrir.



Enfin, vous pouvez utiliser iTunes sur votre ordinateur, ce qui est la méthode la plus simple pour transférer un grand nombre de fichiers simultanément :

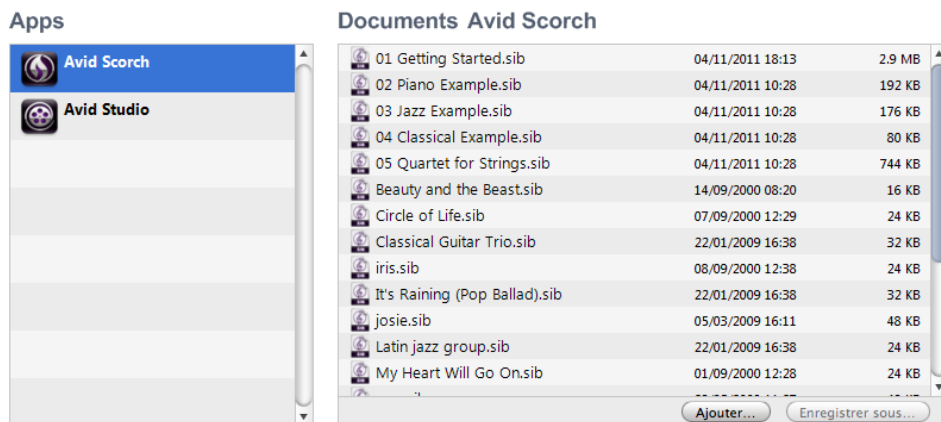
- Connectez votre iPad à votre ordinateur.
- Lancez iTunes sur votre ordinateur.
- Sélectionnez votre iPad dans la section Appareils d'iTunes, comme illustré ici à droite.
- Cliquez sur l'onglet **Apps** et faites défiler la page jusqu'en bas.
- Vous trouverez sous la section **Partage de fichiers** une liste de toutes les applications de votre iPad vers lesquelles vous pouvez transférer des fichiers.



- Sélectionnez **Avid Scorch** dans la liste pour accéder à toutes les partitions de votre bibliothèque :

Partage de fichiers

Les apps de la liste ci-dessous peuvent transférer des documents entre votre iPad et cet ordinateur.



- Pour transférer vos partitions, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - faites glisser des fichiers **.sib** vers la liste **Documents Avid Scorch** pour les copier, ou ;
 - cliquez sur le bouton **Ajouter**, naviguez jusqu'aux partitions que vous souhaitez copier à partir de votre ordinateur, puis sélectionnez **Ouvrir**.
- Dès que vous lancerez Avid Scorch, les partitions que vous venez de transférer seront disponibles dans votre bibliothèque.

Proposer vos partitions sur la Boutique Scorch

Avid Scorch propose un vaste catalogue en ligne de partitions couvrant tous les genres, des plus grands succès actuels jusqu'aux œuvres classiques les plus célèbres. Vous pouvez acheter ces partitions directement à partir de l'application. Vous pouvez également publier vos propres partitions Sibelius First et les vendre à d'autres utilisateurs, ou les mettre à disposition en téléchargement gratuit.

Pour vendre votre musique ou l'offrir en téléchargement sur la Boutique Scorch, vous devez posséder un compte sur Score Exchange de type revendeur (seller account). Pour plus de détails, rendez-vous sur **www.scoreexchange.com**.

Pour en savoir plus sur la méthode de transfert de votre musique sur ScoreExchange.com, consultez **Partager sur le Web** à la page 32.

1.17 Exporter des pages Web Scorch

Internet est le medium idéal pour diffuser votre musique dans le monde entier. L'extension gratuite de Sibelius First, Scorch, permet à n'importe qui de lire, jouer, transposer et imprimer les partitions depuis votre site Web.

Réglages recommandés

Lorsque vous préparez des partitions pour les publier sur votre site Web, vous envisagerez peut-être de changer la taille de la page et des portées pour rendre la partition aussi lisible que possible à l'écran. Pour les partitions pour petits ensembles en orientation portrait, essayez de régler la taille de la page de façon à ce qu'un seul système soit affiché par page. Les visiteurs de votre site Web n'auront ainsi pas besoin de faire défiler la page de haut en bas pour voir chaque système. Certains modèles de pages web fournis sont définis pour n'afficher qu'un système à la fois. Consultez **Modèles de page web** ci-dessous.

Exporter

- Tout d'abord, sélectionnez **Fichier ▶ Infos** et saisissez quelques informations concernant votre partition si vous ne l'avez pas déjà fait lors de sa création. La page Web que vous êtes sur le point de créer, inclura les champs **Titre** et **Compositeur**.
- Sélectionnez **Fichier ▶ Exporter ▶ Page Web Scorch**.
- Si vous n'avez rien saisi sur la page **Fichier ▶ Infos**, un triangle jaune et un message d'avertissement s'afficheront pour vous prévenir, par exemple, que les champs **Titre** et **Compositeur** sont vides.
- Sélectionnez un modèle de pages Web à partir de la liste dans lequel insérer la partition. Pour en savoir plus sur les différences entre chaque modèle, consultez **Modèles de page web** ci-dessous. Vous pouvez également ajuster la largeur et la hauteur que doit avoir la partition sur la page web. Si vous ne vous sentez pas trop aventureux, sélectionnez simplement le modèle **Classique** et laissez les autres réglages pour le moment.
- Définir une **Largeur** plus grande rend la page, et par conséquent la partition, plus grande. Il n'est pas nécessaire d'entrer une valeur pour la **Hauteur** si vous souhaitez que la page conserve le même format, ce qui est préférable.
- L'option **Conserver les proportions** (activée par défaut) ajuste automatiquement la taille de la partition pour que les lignes de portées soient toujours équidistantes. Laissez cette option activée.
- L'option **Autoriser l'impression et la sauvegarde**, comme son nom l'indique, vous permet de choisir si les visiteurs de votre site web peuvent imprimer et sauvegarder votre partition, ou simplement la lire. Consultez **Imprimer et sauvegarder à partir de Scorch** ci-dessous.

Une fois que vous êtes satisfait de vos réglages, cliquez sur le bouton **Exporter** (illustré ici à droite). Vous êtes invité à saisir un nom de fichier. Sibelius First sauvegarde ensuite deux fichiers dans l'emplacement sélectionné : un fichier HTML (avec l'extension de fichier **.htm**), et une partition Sibelius (avec l'extension **.sib**).



Vous pouvez maintenant transférer ces deux fichiers sur votre site web. Selon la façon dont votre site web est hébergé, vous aurez soit à utiliser un programme FTP soit votre navigateur internet pour les transférer.

Vous devez inclure les *deux* fichiers, le fichier Sibelius et la page web *dans le même dossier* sur votre site web. Ne renommez pas le fichier Sibelius, la page HTML renvoie à ce fichier.

Imprimer et sauvegarder à partir de Scorch

Si vous activez l'option **Autoriser l'impression et la sauvegarde** lorsque vous sauvegardez votre partition en tant que page Web Scorch, les visiteurs de votre site pourront imprimer votre partition chez eux et l'enregistrer au format Sibelius afin de l'ouvrir à leur tour dans Sibelius ou Sibelius First.

Cette option facilite le partage de votre musique. Les enseignants peuvent placer des feuilles d'exercices sur le site Web de l'école, et les étudiants peuvent les imprimer directement depuis leur navigateur internet, ou, s'ils possèdent Sibelius ou Sibelius First, les télécharger et faire les exercices.

Notez bien que même si vous n'autorisez pas l'impression et la sauvegarde, vos partitions sont tout de même téléchargées sur l'ordinateur du visiteur de façon non cryptée. Quand vous ouvrez une page internet avec votre navigateur, que ce soit du texte, une image ou même une partition Sibelius utilisant l'extension Scorch, elle est téléchargée dans le dossier de fichiers Internet temporaires sur votre disque dur. Cela signifie que quiconque accède à votre musique sur votre page Web personnelle peut potentiellement modifier le fichier d'origine (à condition de posséder Sibelius ou Sibelius First).

Informations de la brochure

Vous pouvez inclure les informations de la brochure telles que le compositeur, le titre, etc. sur votre site Web. Tout ce que vous avez à faire est de saisir les informations dans les champs **Titre**, **Compositeur**, etc. lors de la création de votre partition, ou par la suite dans la page **Fichier » Infos**. Ensuite lorsque vous sauvegardez en tant que page Web, Sibelius First peut inclure ces informations automatiquement comme balises HTML, ainsi que placer les informations principales comme texte sur la page web.

Vous devez d'abord créer un modèle de page Web affichant le type d'informations de brochure que vous souhaitez inclure (consultez **Personnaliser votre site Web** ci-dessous).

Si vous avez un talent pour la programmation, vous pouvez écrire un programme pour créer une brochure en ligne (et même un moteur de recherche) des partitions sur votre site web automatiquement à partir de ces balises, avec des liens vers les partitions.

Modèles de page web

Un certain nombre de modèles de page web sont fournis, dans divers styles et couleurs. Certains des modèles utilisent l'une des fonctions les plus utiles de Scorch : *l'exécution fractionnelle*. L'exécution fractionnelle est conçue pour permettre de manipuler Scorch sans devoir se préoccuper de tourner les pages, c'est comme avoir un tourne-pages en permanence à votre disposition.

Lorsque Scorch atteint la fin d'un système pendant la lecture, il remplace automatiquement le système qu'il vient juste de lire par le système suivant. Votre œil suit naturellement la musique jusqu'en bas de la page, et lorsque vous arrivez en bas, vous vous apercevrez que les systèmes suivants sont déjà visibles en haut de la fenêtre Scorch.

L'exécution fractionnelle fonctionne mieux pour des instruments solistes ou des petits ensembles (tels que des instruments solistes et des claviers). Choisissez parmi les modèles **exécution fractionnelle 2 systèmes**, **exécution fractionnelle 3 systèmes** ou **exécution fractionnelle 4 systèmes** pour essayer cette fonction.

Les modèles d'**exécution fractionnelle 1 système** et d'**affichage 1 système** n'affichent qu'un système à la fois. Ils sont utiles si vous souhaitez que les visiteurs de votre site Web puissent suivre votre partition sans avoir à faire défiler la fenêtre du navigateur. L'**exécution fractionnelle 1 système** affiche une page entière lorsque Scorch ne joue pas, mais seulement un système pendant la lecture.

1. Onglet Fichier

Si vous avez autorisé l'impression et la sauvegarde à partir de Scorch, vos partitions seront sauvegardées et imprimées exactement telles qu'elles apparaissent dans Sibelius First. En d'autres termes, l'exécution fractionnelle n'a pas d'incidence sur les partitions elles-mêmes, c'est simplement une méthode alternative d'afficher les partitions dans Scorch.

Personnaliser votre site Web

Si vous ne souhaitez pas utiliser les modèles de page Web fournis avec Sibelius First ou si vous désirez les améliorer, vous aurez besoin d'une connaissance basique du langage HTML (ou d'un ami pouvant vous aider).

La page Web générée par Sibelius First est très simple, et vous pouvez y faire toutes les modifications que vous souhaitez. Vous pouvez y ajouter votre propre arrière-plan, des images, plus d'informations, des liens ou ce que vous voulez.

Vous pouvez créer vos propres modèles de page Web et les sauvegarder avec l'extension **.htm** dans le dossier **Modèles Scorch** du dossier de l'application (cf. **Fichiers éditables par l'utilisateur** à la page 26). Ils apparaîtront alors dans la liste des modèles de page Web.

Un modèle de page Web est un fichier HTML standard avec quelques balises spéciales dans lesquelles sont insérés le nom et la taille du fichier lors de la sauvegarde au format Scorch. Il y a également des balises optionnelles qui sont remplacées par les champs **Titre**, **Compositeur**, etc. sur la page **Fichier ▶ Infos**. Voici la liste complète des balises, qui ne sont cependant pas toutes utilisées dans les modèles standard :

\$FILENAME\$	Nom et extension du fichier Sibelius
\$PATHNAME\$	Chemin du fichier Sibelius
\$WIDTH\$, \$HEIGHT\$	Dans la boîte de dialogue Exporter une page Web Scorch
\$TITLE\$, \$COMPOSER\$, \$ARRANGER\$, \$LYRICIST\$, \$ARTIST\$, \$MOREINFO\$	Dans les boîtes de dialogue Fichier ▶ Nouveau et Fichier ▶ Infos

Consultez les modèles de page Web fournis pour des exemples d'utilisation de ces balises.

Les seuls éléments requis sont les balises imbriquées **<object>** et **<embed>**, qui devraient ressembler à quelque chose comme ceci :

```
<object id="ScorchPlugin"
classid="clsid:A8F2B9BD-A6A0-486A-9744-18920D898429"
width="x"
height="y"
codebase="http://www.sibelius.com/download/software/win/ActiveXPlugin.cab">
<param name="src" value="nomdefichier.sib">
<embed src="nomdefichier.sib"
width="x"
height="y"
type="application/x-sibelius-score"
pluginspage="http://www.sibelius.com/cgi/plugin.pl">
</object>
```

où *nomdefichier.sib* est le chemin vers le fichier Sibelius, *x* est la largeur de la fenêtre Scorch en pixels, et *y* sa hauteur. Ces balises peuvent être automatiquement renseignées lorsque vous utilisez **Fichier ▶ Exporter ▶ Page Web Scorch** dans Sibelius First et que vous les définissez dans votre modèle de page Web sur **\$FILENAME\$**, **\$WIDTH\$** et **\$HEIGHT\$**.

Ne modifiez pas les attributs **classid**, **codebase**, **type** ou **pluginspage** car ils renseignent le navigateur sur Scorch et lui indiquent où le trouver s'il n'a pas été encore installé.

Problèmes et solutions

Certains serveurs Web ne peuvent pas afficher les pages Web Scorch correctement. Dans ce cas, votre navigateur vous avertira que l'extension nécessaire n'a pu être trouvée. Ce problème est dû au fait que le serveur ne reconnaît pas l'extension de fichier **.sib** de Sibelius.

Si vous rencontrez ce problème, contactez votre fournisseur d'accès internet ou l'administrateur système de votre serveur Internet afin qu'il ajoute le type MIME de Sibelius à la configuration du serveur pour résoudre le problème.

Utiliser les e-mails et des CD-ROM

Si vous souhaitez envoyer un fichier Sibelius par e-mail pour l'afficher avec Scorch, consultez

1.2 Partager et envoyer des fichiers par e-mail.

Vous pouvez aussi utiliser la fonction de publication sur Internet de Sibelius pour diffuser votre musique en utilisant un CD-ROM. Sauvegardez tout simplement votre site Web sur un CD. Les gens pourront alors y accéder sur le CD exactement de la même façon que sur Internet.

Notez cependant que ces personnes devront quand même télécharger Scorch sur Internet. Elles pourront suivre le lien disponible sur chaque page Web Scorch sur le CD. Vous n'êtes pas autorisé à distribuer Scorch vous-même (cf. **Mentions légales** ci-dessous).

Mentions légales

Il est strictement interdit de diffuser de la musique protégée par un copyright sur Internet sans l'autorisation de son détenteur. Ceci s'applique également si vous avez effectué votre propre arrangement d'un morceau protégé par copyright.

Vous n'êtes pas autorisé à distribuer Scorch, par exemple sur votre site Web. Les visiteurs de votre site devront suivre les liens fournis pour pouvoir télécharger Scorch. Les termes et conditions de licence pour l'extension sont affichés lors de son installation.

1.18 Exporter des fichiers PDF

Le format de fichier PDF (Portable Document Format) permet à des documents, générés par des logiciels de traitement de texte ou de mise en page, d'être publiés électroniquement en préservant leur apparence originale, pour être consultés et imprimés sur n'importe quel système.

Vous pouvez exporter des fichiers PDF directement depuis Sibelius et choisir d'exporter uniquement le conducteur, le conducteur et toutes les parties instrumentales rassemblés dans un seul fichier PDF, ou uniquement les parties instrumentales dans un seul fichier PDF ou dans plusieurs fichiers séparés.

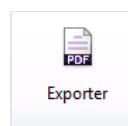
Sélectionner les éléments à exporter

Sélectionnez tout d'abord **Fichier ▶ Exporter ▶ PDF**. Une liste d'options s'affiche alors :

- **Partition uniquement** : exporte uniquement le conducteur.
- **Partition et toutes les parties (un seul fichier)** : exporte le conducteur ainsi qu'une copie unique de chaque partie en un seul fichier PDF.
- **Toutes les parties uniquement (fichiers séparés)** : exporte une copie unique de chaque partie vers un fichier PDF distinct pour chacune d'entre elles.
- **Toutes les parties uniquement (un seul fichier)** : exporte une copie unique de chaque partie en un seul fichier PDF.
- **Une sélection de parties** : exporte une copie unique de chaque partie sélectionnée dans le menu à droite des options.

Sibelius vous permet de créer des noms de fichiers pratiques pour chacun des PDF à sauvegarder en utilisant des codes. Sibelius fait la liste de ses codes reconnus sous les commandes de modification du **Nom de fichier**. Si par exemple, votre partition s'appelle **Opus 1** et que vous en extrayez la partie de deuxième hautbois, saisir un nom de fichier **%f - %p (partie %n de %o).pdf** donnerait **Opus 1 - 2ème Hautbois (partie 4 de 29).pdf**.

Par défaut, Sibelius attribue des noms au PDF dans un format pratique qui comprend le nom de fichier de la partition et celui de la partie. Une fois votre choix effectué, cliquez sur le gros bouton **Exporter** (situé à droite).



Lors de l'exportation du conducteur et des parties, ou de toutes les parties ensemble, si les dimensions et l'orientation du papier sont différentes à travers les diverses pages du conducteur ou des parties, ceci sera correctement redéfini dans le fichier PDF.

Incorporation des polices

Les fichiers PDF exportés depuis Sibelius intègrent toujours toutes les polices nécessaires pour afficher correctement le fichier sur un autre ordinateur (soumis aux restrictions établies sur des polices tierces empêchant l'incorporation). Vous pouvez donc envoyer vos fichiers en toute confiance à tout destinataire, même à quelqu'un qui ne possède pas Sibelius.

1.19 Préférences

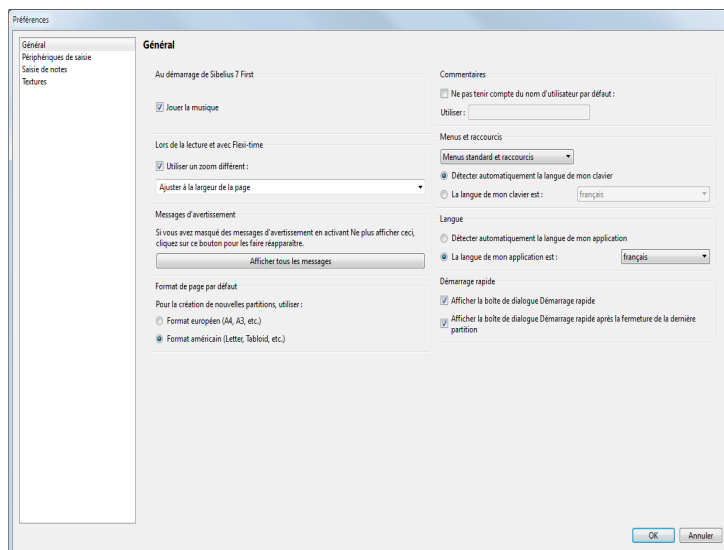
Les préférences sont des options qui déterminent le fonctionnement de l'application Sibelius First dans sa globalité et qui ne sont pas liées à des partitions en particulier. La configuration des préférences reste identique jusqu'à ce qu'elles soient à nouveau modifiées. Elles agissent sur des éléments tels que les paramètres d'affichage et les raccourcis clavier.

Si plusieurs personnes utilisent Sibelius First sur un même ordinateur et que chacune d'entre elles utilise son propre compte utilisateur, leurs préférences sont automatiquement appliquées.

La boîte de dialogue **Fichier ▶ Préférences** (raccourci **Ctrl+,** ou **⌘,**) contient diverses préférences réparties sur 4 pages.

Général

La page **Général** permet d'accéder à différentes options :



- L'option du groupe **Au démarrage de Sibelius 7 First** spécifie si Sibelius First doit jouer un court extrait musical lors de son ouverture.
- **Utiliser un zoom différent** permet de définir un niveau de zoom spécifique pour la lecture, indépendamment du niveau utilisé durant l'édition. Vous pouvez choisir le niveau souhaité en utilisant la liste déroulante. Si cette option est activée et que vous modifiez le niveau de zoom dans l'application en cours de lecture, le dernier niveau défini sera mémorisé et ensuite appliqué en lecture.
- **Afficher tous les messages** réinitialise les messages d'avertissement que vous avez choisi de ne plus afficher. Consultez **Messages d'avertissement** ci-dessous.
- **Format de page par défaut** permet de choisir si Sibelius First doit utiliser le **Format européen (A4, A3, etc.)** ou le **Format américain (Letter, Tabloid, etc.)** pour la création de nouvelles partitions. Sibelius First détermine cette option par défaut en fonction des paramètres régionaux de votre ordinateur, mais vous pouvez la modifier ici si vous le souhaitez.

- Les options du groupe **Commentaires** sont décrites dans **Changer le nom d'utilisateur affiché dans un commentaire** à la page 452.
- Pour en savoir plus sur les options du groupe **Menus et raccourcis**, consultez  **1.21 Raccourcis clavier**.
- Le groupe **Langue** permet de sélectionner la langue utilisée par Sibelius First dans les menus, boîtes de dialogue, etc. Par défaut, Sibelius First se lance dans la langue de votre système d'exploitation, mais vous pouvez également choisir la langue vous-même à partir du menu **La langue de mon application est**.

Périphériques de saisie

Pour en savoir plus sur la page **Périphériques de saisie**, consultez  **3.12 Périphériques de saisie**.

Saisie de notes

Pour en savoir plus sur la page **Saisie de notes**, consultez  **3.11 Options de saisie de notes**.

Textures

Pour en savoir plus sur la page **Textures**, consultez **Textures** à la page 111.

Messages d'avertissement

Un certain nombre de messages qui apparaissent lors de l'utilisation de Sibelius First peuvent être supprimés en activant la case **Ne plus afficher ceci** dans la fenêtre du message.

Si vous souhaitez que ces messages s'affichent à nouveau, cliquez sur le bouton **Afficher tous les messages**. Tous les messages que vous avez choisi de ne plus afficher s'afficheront dès que l'opération correspondante aura été réalisée.

1.20 Paramètres d'affichage

10.3 Invisibles.

Les paramètres d'affichage ont une influence directe sur la rapidité et le confort d'utilisation de Sibelius First. Il est donc essentiel de les configurer avec soin.

Taille et position des fenêtres

Par défaut, Sibelius First conserve la disposition des fenêtres, onglets et panneaux (ancrés sur les côtés de la fenêtre de document ou flottants). Cette disposition est enregistrée lorsque vous fermez une partition, puis restaurée lorsque vous l'ouvrez de nouveau.

Définir des options d'affichage personnalisées

En plus de mémoriser la taille et la position des fenêtres de document et les panneaux affichés lorsque vous fermez une partition, Sibelius First sauvegarde également la page active et le niveau de zoom, ainsi que le mode d'affichage et la configuration du groupe **Invisibles** de l'onglet **Affichage**.

Pour définir vos propres paramètres personnalisés, rendez-vous sur l'onglet **Affichage** du ruban et activez ou désactivez les options du groupe **Invisibles**.

Résolution de l'écran

Plus la résolution de l'écran est élevée, plus la quantité de musique affichée simultanément et avec une lisibilité suffisante est importante. La résolution verticale minimale recommandée pour Sibelius First est de 900 pixels. Si la résolution est inférieure, vous ne pourrez pas visualiser la totalité des boîtes de dialogue de grande taille telles que **Préférences**.

Pour modifier la résolution de votre écran :

- Sous Windows :
 - Réduisez les fenêtres de tous les programmes ouverts, puis effectuez un clic droit sur le bureau et sélectionnez **Résolution d'écran** dans le menu contextuel.
 - Déplacez le curseur **Résolution de l'écran** vers la droite pour augmenter la résolution d'écran, et cliquez sur **Appliquer** pour tester les changements ou sur **OK** pour les confirmer.
- Sous Mac :
 - À partir du dock, lancez les **Préférences système** et cliquez sur l'icône **Moniteurs**.
 - Sélectionnez une nouvelle résolution d'écran dans la liste. Votre Mac passe automatiquement à la résolution choisie.

En fonction de la carte graphique de votre ordinateur, des résolutions supérieures peuvent provoquer un ralentissement du rafraîchissement de l'écran. Si c'est le cas, vous pouvez peut-être envisager de passer à une carte graphique plus puissante.

Textures

Dans Sibelius First, l'utilisation de textures de haute qualité permet de rendre l'apparence du bureau et du papier virtuel plus agréable. Vous pouvez facilement changer de textures, à partir d'un large éventail de papiers, bois, marbres etc. proposé dans la page **Textures** de la boîte de dialogue **Fichier ▶ Préférences**.

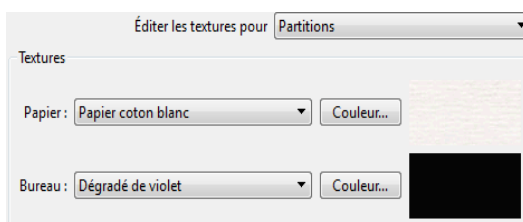
À partir du menu **Éditer les textures pour**, vous pouvez définir les textures appliquées aux **Partitions** et aux **Parties** et visualiser les **Versions** en lecture seule indépendamment.

De nombreuses textures sont disponibles : essayez les textures **Marbre rose** pour le bureau, ou **Papier tâché de café** pour le papier si vous avez passé la nuit à entière à composer !

Si la vitesse de rafraîchissement de l'écran est particulièrement lente, essayez d'activer l'option **Autre esquisse de texture** de cette boîte de dialogue, puis quittez et relancez Sibelius First. Cette opération peut améliorer la vitesse d'exécution de Sibelius First sur certains ordinateurs, ou la ralentir sur ceux disposant de peu de mémoire.

Si la vitesse de rafraîchissement de l'écran est toujours lente, il est conseillé de désactiver l'application de textures en sélectionnant les options **Utiliser une couleur, pas une texture**.

Si vous le souhaitez, vous pouvez également utiliser vos propres textures dans Sibelius First. Créez un dossier nommé **Textures** dans le dossier Application Data de votre système (cf. **Fichiers éditables par l'utilisateur** à la page 26) et copiez-y les fichiers Windows bitmap (BMP) des textures. Lors du prochain démarrage de Sibelius First, les nouvelles textures seront disponibles sur la page **Textures** de la boîte de dialogue **Fichier ▶ Préférences**.



Plusieurs moniteurs

Il est possible d'utiliser Sibelius First avec plusieurs moniteurs pour obtenir une zone d'affichage plus conséquente. Cela est particulièrement pratique et permet d'ouvrir une partition différente sur chaque écran, ou même d'afficher deux pages de la même partition sur deux écrans.

Astuces pour améliorer la vitesse

Voici quelques moyens permettant d'améliorer la vitesse d'exécution de Sibelius First sur votre ordinateur :

- Si la vitesse de déplacement du papier paraît lente, essayez d'activer l'option **Autre esquisse de texture** ou désactivez les textures de papier et de bureau. Pour en savoir plus, consultez **Textures** ci-dessus.
- Une fois que vous avez mémorisé toutes les touches du Pavé, masquez-le en désactivant l'option **Affichage ▶ Panneaux ▶ Pavé** (raccourci **Ctrl+Alt+K** ou **⌘+⌥+K**) afin d'accélérer légèrement la vitesse.
- Lors de la saisie ou de l'édition, Sibelius First sélectionne toujours le son le plus adapté pour les notes sur lesquelles vous cliquez. Par exemple, si vous cliquez sur une note staccato, Sibelius First jouera un son staccato s'il en existe un disponible. Si votre périphérique de lecture propose de nombreuses techniques de lecture, déterminer le son à jouer à un moment donné peut prendre un certain temps, notamment si vous jouez sur une grande partition. Il peut donc être utile de choisir une configuration de lecture utilisant des périphériques de lecture plus basiques. Vous pouvez par exemple sélectionner **General MIDI (basique)** à partir du menu **Configuration** de la boîte de dialogue **Lecture ▶ Paramétrage**. Vous pourrez bien entendu revenir sur une configuration de lecture plus adaptée lorsque vous aurez effectué la majeure partie du travail de saisie et d'édition.

1.21 Raccourcis clavier

Toutes les fonctions de Sibelius First peuvent être effectuées à l'aide du clavier. L'utilisation de Sibelius First vous paraîtra bien plus facile et plus rapide dès que vous aurez appris les raccourcis clavier pour les fonctions qui vous sont les plus utiles.

Il existe deux types de raccourcis clavier dans Sibelius First :

- Les *touches d'accès* pour les commandes du ruban : **Accès au clavier** à la page 16.
- Les *raccourcis clavier* pouvant être utilisés à tout moment, sans avoir à accéder à une commande particulière du ruban.

Dans ce Guide de référence, les raccourcis clavier sont représentés dans ce dernier type plutôt qu'en touche d'accès. Les raccourcis clavier s'affichent dans les infobulles qui apparaissent lorsque vous survolez les commandes du ruban avec la souris. De plus, une liste complète est fournie à la fin de ce guide.

La plupart des raccourcis clavier peuvent être personnalisés, cependant vous ne pouvez pas personnaliser les touches d'accès. De même, il est possible d'activer ou désactiver certaines fonctions dans les menus de Sibelius First, ce qui peut s'avérer utile pour l'enseignement. Consultez la section correspondante ci-dessous.

Combinaison des raccourcis

Voici la combinaison des raccourcis conçue de manière à les mémoriser facilement :

- Les opérations classiques communes à tous les programmes (par exemple **Nouveau**, **Copier**, **Imprimer**, **Rechercher**, **Sauvegarder**, **Annuler**) utilisent des raccourcis standard, qui sont principalement composés des touches **Ctrl** ou **⌘** plus la première lettre du nom anglais de l'opération. Les exceptions notables sont **Annuler**, dont le raccourci est **Ctrl+Z** ou **⌘Z**, et **Coller**, dont le raccourci est **Ctrl+V** ou **⌘V**).
- La majorité des raccourcis pour la création de notations usuelles (autres que du texte) sont composés d'une seule lettre, généralement la première du nom anglais, par exemple **L** pour ligne, **K** pour armure (Key Signature).
- Les raccourcis des styles de texte sont **Ctrl** ou **⌘**, ou **Ctrl+Alt** ou **⌘+⌥**, plus la première lettre (par exemple **Ctrl+E** ou **⌘E** pour Expression, **Ctrl+T** ou **⌘T** pour Technique, **Ctrl+Alt+T** ou **⌘+⌥T** pour Tempo).
- La plupart des raccourcis des onglets **Mise en page** et **Présentation** sont **Ctrl+Maj** ou **⌘+⇧** plus la première lettre (anglaise). Pour les options **Présentation ▶ Aspect et position**, les raccourcis utilisent la première lettre de l'option à réinitialiser (par exemple **Ctrl+Maj+P** ou **⌘+⇧P** pour **Réinitialiser la position**).
- Les raccourcis des panneaux sont **Ctrl+Alt** ou **⌘+⌥** plus la première lettre en anglais (ou une lettre du nom) du panneau que vous souhaitez afficher ou masquer.
- La combinaison de la touche **Ctrl** ou **⌘** avec les touches de direction ou les touches **Origine/Fin/** **Page précédente/Page suivante** signifie « en grands incréments ». Par exemple lorsqu'une note est sélectionnée, **Ctrl+↑** ou **⌘↑** transpose d'une octave. Lorsqu'une mesure est sélectionnée, **Ctrl+Maj+Alt+→** ou **⌘+⇧+⌥→** augmente énormément l'espacement des notes.
- La touche **Maj** combinée avec les touches de direction ou un clic de la souris signifie « étendre la sélection », par exemple lorsqu'une mesure est sélectionnée, **Maj+↑** étend la sélection à la portée supérieure.

Différences Mac/Windows

Les raccourcis clavier de Sibelius First sont pratiquement identiques sur Windows et Mac. La touche **Commande** (⌘) sur les claviers Mac est équivalente à la touche **Ctrl** des claviers Windows, et la touche **Option** (⌥) sur Mac est équivalente à la touche **Alt** sous Windows. Par conséquent, presque tous les raccourcis sont interchangeables du moment que, par exemple, ⌘ est remplacé par **Ctrl**. Il y a quelques exceptions, mais celles-ci seront clairement expliquées le cas échéant.

De plus, les ordinateurs portables Mac ont des trackpads avec seulement un bouton, ainsi les utilisateurs Mac devront peut-être effectuer un **Contrôle**+clic pour accéder aux menus contextuels, alors que les utilisateurs possédant une souris avec plusieurs boutons pourront effectuer un clic droit.

Les fonctions activées sont celles les plus susceptibles d'être utilisées par les élèves, par exemple la saisie de notes et d'autres objets communs, la lecture de base, l'impression. Mais les fonctions plus avancées (ou celles à interdire pour éviter toute distraction) sont désactivées, par exemple la plupart des fonctions des onglets **Mise en page** et **Présentation**, les fonctions de lecture avancées et les extensions.

Notez que les élèves peuvent accéder à la boîte de dialogue **Préférences** pour réactiver les fonctions.

Raccourcis Notebook (portable)

Sibelius First propose un jeu de fonctions conçu spécialement pour les utilisateurs de portables sans pavé numérique. Pour utiliser ce jeu de fonctions, sélectionnez **Raccourcis Notebook (portable)** dans la liste **Jeu de fonctions actuel**, puis cliquez sur **OK**. Pour en savoir plus, consultez **Utiliser les fonctions du pavé numérique sur un ordinateur portable** à la page 156.

Disposition du clavier

Sibelius First prend en charge plusieurs dispositions de claviers internationaux. Par défaut, Sibelius First part du principe que vous utilisez la disposition de clavier habituellement associée à la langue dans laquelle vous avez décidé que Sibelius First s'exécute. Consultez **Général** à la page 109.

Pour modifier la langue du clavier, sélectionnez la disposition souhaitée dans le menu **La langue de mon clavier est** de la page **Général** des **Préférences**.

Rétablir les raccourcis clavier par défaut

Pour rétablir les raccourcis clavier par défaut, résélectionnez simplement le jeu de fonctions **Menus standard et raccourcis** sur la page **Général** des **Préférences** et cliquez sur **OK**.

2. Onglet Accueil

2.1 Sélections et passages

2.7 Filtres et Rechercher

Dès que des objets dans la partition sont sélectionnés, ils se colorent pour indiquer qu'il est possible d'interagir avec eux via la souris ou le clavier. Dans Sibelius First, la plupart des opérations nécessitent des sélections préalables.

Il en existe de trois sortes :

- la sélection simple, quand seul un objet est sélectionné ;
- la sélection multiple, quand plusieurs objets séparés sont sélectionnés ;
- la sélection de passage, lorsqu'un passage musical continu est sélectionné, qui est entourée d'un cadre bleu clair (« passage de portée ») ou violet (« passage de système »).

Pratiquement toutes les opérations peuvent s'appliquer à ces trois types de sélection. La principale différence est la manière dont les objets ont été sélectionnés en premier lieu.

De plus, il est possible de sélectionner un rectangle de musique dans le but de l'exporter en tant qu'image ; cf.  **1.12 Exporter des images**.

Couleurs de sélection

Quand un objet est sélectionné, il change de couleur en conséquence :

- Les notes ainsi que les textes et lignes attachés à la portée sont colorés suivant la ou les voix auxquelles ils appartiennent (la 1re voix est en bleu foncé, la 2e en vert, la 3e en orange et la 4e en rose). Si un objet appartient à plus d'une voix ou à toutes les voix, il est de couleur bleu clair.
- D'autres objets de portée, par exemple les symboles, les clés, etc. s'appliquent à toutes les voix et sont donc aussi colorés en bleu clair.
- Les objets de systèmes (par exemple les textes de systèmes, les lignes et les symboles, les signatures rythmiques, les armures, etc.) sont colorés en violet lors de la sélection.

Sélections simples

Pour réaliser une sélection simple, il suffit de cliquer sur une note ou tout autre objet. Si vous cliquez sur une note, Sibelius First l'exécute, vous permettant ainsi de percevoir sa hauteur. Vous pouvez faire glisser une note vers le haut ou le bas pour modifier sa hauteur, ou faire glisser un objet pour le déplacer, ce qui fixera l'objet à de nouvelles positions rythmiques le long de la portée, voire d'une autre portée si vous le glissez suffisamment loin ( **7.8 Attaches**). Vous pouvez aussi maintenir certaines touches enfoncées en faisant glisser un objet : cliquez d'abord sur l'objet et maintenez le bouton de la souris enfoncé, puis ajoutez la touche de modification :

- **Maj**+glisser : restreint le mouvement de l'élément dans le sens du premier déplacement.
- **Alt**+glisser : déplace l'élément sans déplacer le point de fixation.
- **Ctrl**+glisser (**⌘**+glisser sur Mac) : désactive provisoirement la mise en page magnétique de cet élément pour pouvoir le déplacer où que vous le glissiez, puis revient en position quand vous relâchez **Ctrl** ou **⌘**.

Ces modificateurs peuvent également servir en combinaison (par exemple en maintenant **Maj** et **Alt** pour restreindre le mouvement d'un élément dans un sens donné et le déplacer sans le refixer à un point). En revanche, ils ne s'appliquent pas aux notes.

Pour sélectionner et déplacer une note ou tout autre objet sans la souris : sans sélection préalable, appuyez sur **Tabulation** pour sélectionner le premier objet au sommet de la page. Ensuite :

- Pour sélectionner l'objet suivant de la portée, utilisez les touches de direction ou **Tabulation** (pour sélectionner l'objet précédent, appuyez sur **Maj+Tabulation**). Sibelius First exécute chaque note ou accord au fil de la sélection.
- Vous pouvez également utiliser **←/→** pour vous déplacer rapidement entre les notes et les silences. Si vous sélectionnez une note dans un accord, Sibelius First exécute toutes les notes de cet accord dans la même voix, pour vous permettre d'entendre les notes et accords en contexte lorsque vous les parcourez rapidement.
- Pour sélectionner une tête de note spécifique dans un accord, utilisez **Alt+↑/↓** ou **⇧/⇩** pour sélectionner la note suivante la plus haute ou la plus basse de l'accord. Si la note la plus haute ou la plus basse de l'accord est sélectionnée, appuyez sur **Alt+↑/↓** ou **⇧/⇩** pour sélectionner un trémolo sur la hampe (le cas échéant) ; appuyez à nouveau sur **Alt+↑/↓** ou **⇧/⇩** pour sélectionner la poignée à l'extrémité de la hampe (si cette dernière pointe dans cette direction). Enfin, saisissez à nouveau cette commande pour sélectionner l'articulation la plus proche de la note (le cas échéant). Quand toutes les notes d'un accord sont sélectionnées, seule la note en surbrillance est jouée.
- **Maj+Alt+↑/↓** ou **⇧⇩⇧/⇩⇧⇩** vous permet de sélectionner la note la plus haute ou la plus basse dans la voix suivante utilisée (ainsi, si vous avez sélectionné la note la plus basse d'un accord dans la voix 1 et appuyé sur **Maj+Alt+↓** ou **⇧⇩⇧**, Sibelius First sélectionnera la note la plus haute dans la voix 2, le cas échéant ; sinon, la note la plus haute dans la voix 3 ou la voix 4). Seule la note sélectionnée est jouée.
- **Ctrl+Alt+↓** ou **⇧⇩⇧⇩** sélectionne la hauteur ou le silence le plus haut dans la voix numérotée la plus basse de la portée du dessous ; **Ctrl+Alt+↑** ou **⇧⇧⇧⇧** sélectionne la hauteur ou le silence le plus bas dans la voix numérotée la plus haute de la portée du dessous. Seule la note sélectionnée est jouée.
S'il n'existe aucune note ou aucun silence à la même position rythmique dans la voix ou portée suivante, Sibelius First sélectionnera plus tôt dans la même mesure, la note ou le silence ayant la position rythmique la plus similaire. Les voix qui ne sont pas présentes sont simplement ignorées. De même, lors d'un déplacement entre portées, les portées masquées sont ignorées.
- Certaines parties de notes et d'accords peuvent aussi être déplacées avec **Alt+←/→** ou **⇧←/⇧→**. Avec la commande **Alt+→** ou **⇧→**, l'ordre de la sélection de gauche à droite est comme suit : ligne d'arpèges ; scoop ou plop ; altération ; tête de note ; point rythmique ; fall ou doit ; extrémité gauche de la liaison ; liaison ; extrémité droite de la liaison. Ces raccourcis sont également valables pour les lignes ; cf. **4.5 Lignes** et **4.7 Liaisons**.

Il est parfois difficile de sélectionner un objet avec la souris s'il est trop proche d'un autre. Si c'est le cas, appuyez sur **Tabulation** (ou **Maj+Tabulation**) pour déplacer la sélection sur l'objet à sélectionner, ou utilisez le zoom pour agrandir l'image et réessayez ; si cela n'est pas suffisant, déplacez momentanément l'objet.

Sélections multiples

- Cliquez sur une note ou tout autre objet, puis utilisez **Ctrl**+cliquez ou **⌘**+cliquez pour ajouter d'autres notes ou objets à la sélection. **Ctrl**+cliquez ou **⌘**+cliquez à nouveau sur un objet si vous souhaitez le supprimer de la sélection. Si vous sélectionnez plusieurs notes d'un même accord, Sibelius First exécute toutes les notes sélectionnées.
- Une autre méthode consiste à effectuer un **Maj**+cliquez ou **⌘**+cliquez sur le papier puis à tirer le cadre gris clair autour des objets à sélectionner (on appelle parfois cela une sélection au lasso). Si vous tirez sur une portée entière, vous obtenez une sélection de passage. Vous pouvez ajouter ou enlever des objets d'une sélection en effectuant un **Ctrl**+cliquez ou **⌘**+cliquez.
- Avec des sélections de texte multiples, vous pouvez aussi étendre une sélection simple en saisissant le raccourci clavier **Ctrl**+**Maj**+**A** ou **⌘**+**⌘**+**A**, ce qui sélectionne tous les objets similaires (c'est-à-dire dans le même style) attachés à la même portée du même système. C'est une méthode rapide pour faire une sélection d'un ensemble d'accords, de paroles, de doigtés ou d'indications d'expression.
- Si une note d'un accord est sélectionnée, **Ctrl**+**Maj**+**A** ou **⌘**+**⌘**+**A** sélectionnera toutes les notes de cet accord ; de même, si une note isolée, un silence ou un accord est sélectionné, ce raccourci sélectionnera la mesure entière.
- Vous pouvez aussi utiliser les filtres pour faire des sélections multiples ; cf.  **2.7 Filtres et Rechercher**.

Les sélections multiples sont particulièrement utiles pour pouvoir agir sur des objets autres que les notes, les accords et les silences, par exemple pour supprimer des articulations ou des portions de texte.

Sélections de passages

Un « passage » est une partie continue de la partition jouée, qu'il s'agisse de deux notes ou de la partition entière, d'une portée ou d'un orchestre complet. C'est en quelque sorte un « rectangle » de musique, qui s'étend sur plusieurs systèmes et sur plusieurs pages, et qui peut aussi inclure des portées non adjacentes.

À l'inverse des sélections multiples, les sélections de passage sont surtout utiles pour des opérations sur un ensemble de notes, d'accords ou de silences.

Il y a deux sortes de passages : les passages de portée, les plus fréquents, sont entourés d'un simple cadre bleu clair et peuvent inclure n'importe quelle combinaison de portées d'une partition ; les *passages de système* (ou sélections transversales), eux, sont entourés d'un double cadre violet et incluent toutes les portées d'une partition.

Pour sélectionner un passage à la souris :

- Cliquez sur la note/l'accord/le silence se trouvant dans un coin du rectangle à sélectionner (par exemple le coin supérieur gauche). Si la sélection doit se faire à partir du début d'une mesure, une technique rapide consiste à cliquer sur une partie vide de cette mesure.
- Faites un **Maj**+cliquez sur la note/accord/silence dans le coin opposé du rectangle (par exemple le coin inférieur droit) du « rectangle ». Là encore, si la sélection doit s'achever à la fin d'une mesure, cliquez sur une partie vide.

2. Onglet Accueil

- Tous les objets sélectionnés vont se colorer et un cadre bleu clair apparaîtra autour de la sélection. Celle-ci apparaîtra aussi dans le navigateur, ce qui est pratique pour voir des passages qui s'étalent sur plusieurs pages.
- Pour ajouter des portées supplémentaires à la sélection, maintenez enfoncé **Ctrl** ou **⌘** et cliquez sur les portées souhaitées ; ce procédé peut s'utiliser pour ajouter des portées non adjacentes à la sélection.
- Pour exclure certaines portées d'une sélection de passage, maintenez enfoncé **Ctrl** ou **⌘** et cliquez sur les portées à enlever.

Vous pouvez aussi faire une sélection de passage avec la boîte de dialogue **Accueil ▶ Sélectionner ▶ Mesures** (raccourci **Ctrl+Alt+A** ou **⌘+⌥+A**). Cette commande est utile si vous savez ce que vous voulez sélectionner, par exemple les 16 premières mesures d'une portée, ou encore pour commencer la sélection à partir de la position en cours jusqu'à la fin de la partition. L'option **Transformer en sélection de système** transforme la sélection de passage en passage de système.

Pour sélectionner un passage de système, procédez de la même façon, mais commencez par un **Ctrl**+clic ou **⌘** +clic sur une partie vide d'une mesure, et maintenez enfoncé **Ctrl** ou **⌘** tant que vous cliquez sur d'autres notes/accords/silences dans d'autres portées pour étendre le passage.

Il est bien sûr possible de sélectionner un passage en utilisant juste le clavier :

- En partant d'une note sélectionnée, appuyez sur **Maj+←/→** pour étendre la sélection horizontalement d'une note à la fois, ou **Ctrl+Maj+←/→** ou **⌘+⌥+←/→** pour l'étendre d'une mesure à la fois. Le processus est similaire à celui des traitements de texte (comme pour d'autres usages des touches de direction).
- Pour sélectionner plusieurs portées en ajoutant une portée à la fois, utilisez **Maj+↑/↓**.
- Pour que la sélection en cours devienne une sélection de système, sélectionnez **Accueil ▶ Sélectionner ▶ Passage de système** (raccourci **Maj+Alt+A** ou **⌘+⌥+A**).

Pour sélectionner un passage en déplaçant la souris : maintenez enfoncé **Maj** ou **⌘** et tirez un rectangle en commençant au-dessus de la portée du passage souhaité et en finissant en dessous de la portée inférieure à la fin du cadre. Cette méthode n'est utile que pour de brefs passages.

Effacer une sélection

Pour une sélection individuelle, multiple ou de passage, vous pouvez toujours effacer la sélection en appuyant sur **Échap**. Si vous préférez procéder avec la souris, vous pouvez effacer une sélection en cliquant sur la page en dehors de votre sélection actuelle (par exemple dans la marge ou entre deux portées). Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton de curseur de la souris (), ce qui est pratique si vous travaillez avec un tableau interactif ou un tablet PC.  **3.2 Pavé**

Il peut aussi s'avérer utile d'utiliser **Annuler** et **Rétablir** (dans la barre d'outils Accès rapide de Windows, ou dans le menu **Édition** sous Mac) pour annuler/rétablir les changements de sélection.

Techniques rapides

Il existe plusieurs moyens de faire certaines sélections rapidement :

- Cliquer sur une partie vide d'une mesure sélectionne uniquement cette mesure sur la portée à laquelle elle appartient (utile par exemple pour copier une mesure)
- Double-cliquer sur une partie vide d'une mesure sélectionne la portée à laquelle elle appartient sur toute la longueur du système (utile par exemple pour copier les mesures de la portée)

- Triple-cliquer sur une partie vide d'une mesure sélectionne la portée dans toute la partition (utile par exemple pour supprimer un instrument complet)
- Après un simple, double ou triple clic, vous pouvez soit faire un **Maj**+clic sur une autre portée pour ajouter à la sélection toutes les portées situées entre la première portée sélectionnée et la seconde, soit (comme précédemment) ajouter ou enlever des portées individuellement avec **Ctrl**+clic ou **⌘**+clic.
- Si **Ctrl** ou **⌘** est enfoncé avant un simple, double ou triple clic, c'est un passage de système qui est sélectionné (dans un cadre violet).
- Vous pouvez même sélectionner l'intégralité de la partition à l'aide de la commande **Accueil ▶ Sélectionner ▶ Tout** (raccourci **Ctrl+A** ou **⌘A**). C'est particulièrement utile pour en transposer ou en modifier le format en une seule opération ou pour sélectionner des types d'objets spécifiques (cf. ci-dessous).

Au final, **Accueil ▶ Sélectionner ▶ Tout** produit le même résultat que **Ctrl**+triple clic ou **⌘**+triple clic.

Que faire avec des sélections multiples et des sélections de passages ?

Il est possible d'appliquer à une sélection multiple ou une sélection de passage quasiment tout ce qu'il est possible d'appliquer à une note sélectionnée :

- Copier n'importe où avec **Alt**+clic ou **⌘**+clic (très pratique pour l'arrangement et l'orchestration). Copier écrase le contenu à l'endroit du clic à moins que la sélection de passage soit faite avec **Ctrl** ou **⌘**, ce qui dans ce cas l'insérera.
- Supprimer : appuyez simplement sur **Suppr**. Si le passage a été sélectionné avec **Ctrl** ou **⌘** (et donc entouré d'un double cadre violet), les mesures elles-mêmes sont supprimées également.
- Répéter avec **R** (cf. **Répéter n'importe quelle sélection** ci-dessous).
- Transposer soit avec la boîte de dialogue Transposition (☐ 3.10 Transposition) pour transposer d'un intervalle spécifique, ou par intervalles diatoniques avec les touches **↑**/**↓**. **Ctrl**+**↑**/**↓** ou **⌘**+**↑**/**↓** transpose d'une octave.
- Produire des accords en lui ajoutant des notes au-dessus ou en dessous : **1-9** ajoute l'intervalle supérieur, **Maj+1-9** ajoute l'intervalle inférieur (sauf dans ce dernier cas si vous utilisez les fonctions de combinaison de **touches de clavier d'un ordinateur portable** ; ☐ 1.21 Raccourcis clavier)
- Lire le résultat en appuyant sur **P** (ce qui lance la lecture depuis le début de la sélection, à l'instar de **Lecture ▶ Transport ▶ Lecture ▶ Lire à partir de la sélection**) ; ou en appuyant sur **Y** pour déplacer la ligne de lecture jusqu'au début de la sélection, suivi de la **barre d'espace** pour lancer la lecture.
- « Distribuer » le passage en un nombre supérieur de portées, ou le « réduire » ; cf. ☐ 3.15 Arranger
- Ajouter des articulations pour toutes les notes/accords en utilisant le premier ou le quatrième agencement de pavé
- Régler l'espacement des notes par défaut avec la commande **Présentation ▶ Réinitialiser les notes ▶ Réinitialiser l'espacement des notes** (raccourci **Ctrl+Maj+N** ou **⌘⌘N**).

Copie multiple

La copie multiple permet de copier une sélection simple, multiple ou de passage plusieurs fois de suite horizontalement (sur la même portée), verticalement (sur plus d'une portée), ou les deux en même temps.

Copie multiple d'un seul objet

Un objet isolé tel qu'une note ou du texte peut être copié verticalement sur un nombre quelconque de portées. Ce procédé est particulièrement utile pour copier des nuances (par exemple *mf*) sur plusieurs portées en une fois :

- Sélectionnez un seul objet et choisissez **Accueil** ▶ **Presse-papiers** ▶ **Copier** (raccourci **Ctrl+C** ou **⌘C**) pour le copier dans le presse-papiers.
- Sélectionnez un passage d'une ou de plusieurs portées et choisissez **Accueil** ▶ **Presse-papiers** ▶ **Coller** (raccourci **Ctrl+V** ou **⌘V**) pour le copier une fois *au début* du passage uniquement, et sur chaque portée.

Copie multiple d'une sélection multiple

Plusieurs objets peuvent aussi être copiés verticalement sur un nombre quelconque de portées. Cette forme plus développée du processus décrit ci-dessus est particulièrement utile pour copier une rangée de nuances :

- Faites une sélection multiple avec **Ctrl**+clik ou **⌘**+clik sur les objets à copier ou sélectionnez-les avec un filtre (par exemple **Accueil** ▶ **Sélectionner** ▶ **Filtres** ▶ **Nuances**), puis choisissez **Accueil** ▶ **Presse-papiers** ▶ **Copier** pour les copier dans le presse-papiers.
- Sélectionnez un passage dans une ou plusieurs portées et choisissez **Accueil** ▶ **Presse-papiers** ▶ **Coller** pour copier la sélection *au début du* passage uniquement, sur chaque portée, en conservant les distances originales relatives entre les objets dans les nouvelles copies. Si des portées masquées figurent dans le passage de destination, la copie multiple s'y applique aussi.

Copie multiple d'un passage

- Sélectionnez un passage dans une ou plusieurs portées et choisissez **Accueil** ▶ **Presse-papiers** ▶ **Copier** pour le copier dans le presse-papiers.
- Sélectionnez un autre passage et choisissez **Accueil** ▶ **Presse-papiers** ▶ **Coller** pour remplir le passage avec plusieurs copies du passage original. Le nouveau passage se remplit ainsi :
 - *Horizontalement* : si le passage de destination est plus long que l'original, un nombre *entier* de copies est collé dans le nouveau passage (l'excédent de mesures est laissé tel quel en fin de passage). S'il est plus court que l'original, une seule copie est réalisée.
 - *Verticalement* : si le passage de destination contient plus de portées que l'original, un nombre *entier* de copies est fait en partant du haut (l'excédent de portées est laissé tel quel en bas de passage). S'il contient moins de portées que l'original, une seule copie est réalisée.

Ne perdez pas de vue que la copie multiple remplace le contenu original du passage de destination et s'installe aussi sur toutes les portées masquées.

Répéter n'importe quelle sélection

Voici une autre manière de faire une copie multiple de n'importe quelle sélection avec **Saisie de notes ▶ Saisie de notes ▶ Répéter** (raccourci **R**) :

- Faites une sélection quelconque de note, d'accord, de passage, de ligne, de texte, de symbole, de diagramme d'accord, d'image importée, de changement d'instrument, de clé, d'armure ou de barre de mesure et appuyez sur **R**.
- La sélection est répétée une fois sur la droite ; pour obtenir d'autres occurrences, appuyez à nouveau sur **R**.

La commande **R** comporte une subtilité quand vous avez sélectionné une note :

- Par défaut, appuyer sur **R** répète exactement la note sélectionnée : si celle-ci est plus longue que le restant de la mesure, Sibelius First crée des notes liées de la valeur correspondante. Si vous saisissez des notes (donc si le curseur est visible), cette même valeur de note restera sélectionnée sur le pavé numérique ; si vous répétez des notes pendant l'édition, le pavé numérique aura toujours la valeur de la note en cours de sélection (plutôt que de la note suivante dans l'ordre de saisie). Par conséquent, appuyer sur **R** à plusieurs reprises peut modifier la valeur de la note répétée en cas de ligature de notes entre deux mesures, ou de césure à la fin de la mesure en cours.

2.2 Idées

Souvent, quand les compositeurs sont au travail, des morceaux de mélodie, de rythme, d'accompagnement ou des progressions d'accords qui paraissent intéressants leur viennent à l'esprit. Les arrangeurs ont souvent à utiliser et à réutiliser des fragments de notation, tels que des indications de texte, des symboles ou des diagrammes d'accord spécifiques, etc.

Nous appelons tous ces fragments, quelle que soit leur longueur, leur nature et le nombre d'instruments concernés, des *Idées*. Il suffit d'appuyer sur une touche pour capturer une idée et la mémoriser pour l'utiliser plus tard. Le panneau Idées permet de naviguer et de rechercher parmi l'ensemble des idées disponibles, ou encore de les écouter. Utiliser une idée est aussi simple que de coller à partir du presse-papiers ; même la transposition selon la tonalité et la tessiture est gérée par Sibelius First.

De plus, Sibelius First propose plus de 250 idées prédéfinies, pour une multitude d'instruments et de genres différents, de sorte que si vous êtes en panne d'inspiration ou si vous recherchez un élément stylistique précis pour lancer votre processus de création, quelques secondes suffiront pour trouver celui qui convient.

Qu'est-ce qu'une idée ?

Une idée, c'est pratiquement tout ce qu'il est possible d'écrire dans Sibelius First. Quelle que soit l'importance du matériau (de la simple note sur une portée à des centaines de mesures sur un nombre illimité de portées), vous pouvez le sélectionner et le capturer en tant qu'idée. La nature des objets elle aussi peut varier : lignes, symboles, objets de texte et même images importées peuvent être capturés comme idées, qu'il y ait ou non des notes.

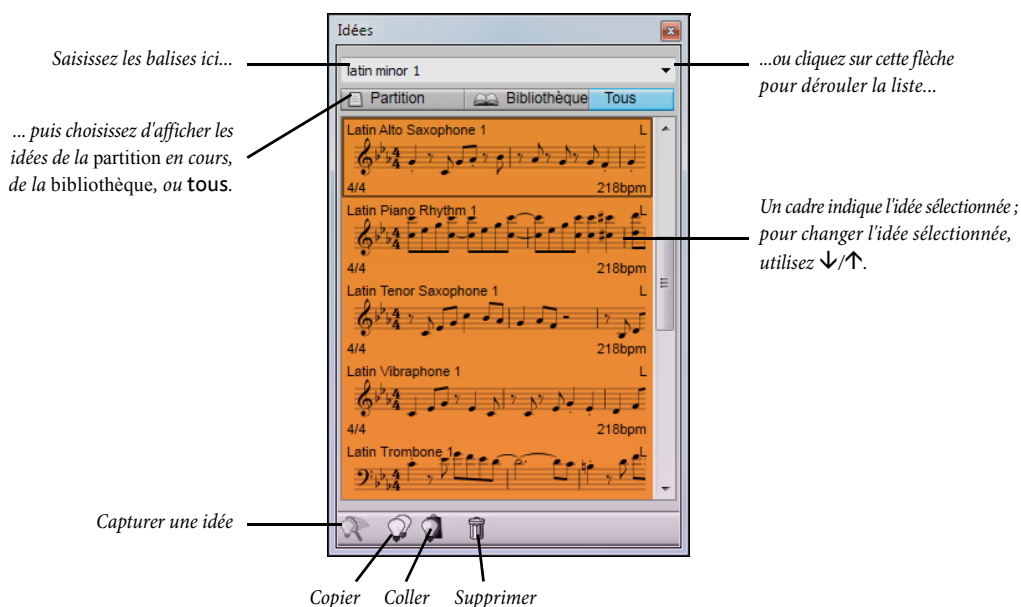
Outre la musique qu'elle contient, une idée est toujours associée à des *balises*. Les balises sont des mots-clés décrivant chaque idée pour permettre de la retrouver facilement par la suite. Sibelius First attache des balises à chaque nouvelle idée avec d'autres informations, telles que :

- Armure
- Signature rythmique
- Tempo
- Longueur de l'idée, en nombre de mesures
- Instruments utilisés dans l'idée
- Date de création
- Date de modification

Vous pouvez rechercher des idées en utilisant n'importe quel balise choisie soit parmi les vôtres, soit parmi celles créées automatiquement par Sibelius. Vous pouvez aussi attribuer une couleur spécifique à n'importe quelle idée.

Panneau Idées

D'une manière générale, le travail sur les idées s'effectue dans le panneau Idées, que l'on affiche ou masque avec la commande **Affichage ▶ Panneaux ▶ Idées** (raccourci **Ctrl+Alt+I** ou **⌘+I**).



Pour retrouver des idées, il suffit de rentrer une ou plusieurs balises dans le champ au sommet du panneau. Si vous en ignorez le type, cliquez sur la petite flèche à droite du panneau et un menu déroulant vous dévoilera les balises les plus fréquemment utilisées dans les idées disponibles. Il suffit de cliquer sur une des balises pour l'ajouter dans le champ. Dès qu'un ou plusieurs mots figurent dans le champ, vous pouvez dérouler le menu de nouveau. Sibelius First affichera alors les balises qui apparaissent le plus souvent dans les idées qui utilisent aussi les balises déjà choisies. Chaque fois que vous ajoutez un mot dans le champ et que vous appuyez sur la touche **Entrée**, Sibelius First met à jour la liste des idées dans la partie principale du panneau.

Les boutons **Partition** et **Bibliothèque** vous permettent de choisir si les idées proviennent de la partition en cours ou de la *bibliothèque*, qui recense toutes les idées prédéfinies disponibles pour chaque partition sur laquelle vous travaillez. Remarquez que si la partition en cours ne contient aucune idée, le bouton **Partition** sera désactivé et le bouton **Bibliothèque** ne pourra être désélectionné.

La partie principale du panneau affiche les idées qui correspondent aux balises que vous avez introduites, triées par pertinence. Si vous n'avez rien introduit dans le champ supérieur, toutes les idées disponibles (de la partition et/ou de la bibliothèque) s'affichent, avec en premier lieu celles dont la capture est la plus récente. Les idées sont toujours affichées en hauteur réelle.

Chaque idée de la liste affiche un bref aperçu de la musique ou des autres objets qu'elle contient (en général deux ou trois mesures de la portée supérieure). Les balises importantes sont affichées aux quatre coins de l'aperçu : en haut à gauche le nom de l'idée, en bas à droite la lettre **L** (qui apparaît si l'idée est contenue dans la bibliothèque plutôt que dans la partition en cours) ; en bas à gauche, l'indication de mesure de l'idée, et enfin en bas à droite, son tempo. Si vous faites glisser la souris sur l'idée, un bloc de texte opaque apparaît dans lequel figurent les autres balises, dont l'instrumentation. Chaque idée est affichée avec un arrière-plan en couleur. Toute nouvelle idée que vous capturez reçoit par défaut un arrière-plan blanc.

Un clic droit (Windows) ou **Contrôle**+clic (Mac) sur une idée de la liste appelle un menu pourvu de nombreuses options utiles, les mêmes que celles des boutons situés au bas du panneau :

- **Copier** : copie l'idée sélectionnée dans le presse-papiers, de manière à ce qu'on puisse la copier dans la partition ; voir **Coller une idée** ci-dessous.
- **Coller** : colle le contenu du presse-papiers dans la partition. Si vous avez déjà effectué une sélection dans la partition, le contenu est collé directement à cet endroit ; dans le cas contraire, le pointeur de la souris devient bleu et vous pouvez cliquer dans la partition à l'endroit souhaité.
- **Supprimer** : supprime l'idée sélectionnée de la collection d'idées sauvegardées dans la partition ou dans la bibliothèque, selon le cas.

Écouter une idée

Pour entendre à quoi ressemble une idée, il suffit de cliquer dessus dans l'affichage compact du panneau Idées et de maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé pour lancer la lecture ; Sibelius First va jouer l'idée en boucle en la répétant jusqu'à huit fois.

Capter une idée

Pour créer une idée, sélectionnez dans la partition ce que vous souhaitez et choisissez **Accueil ▶ Presse-papiers ▶ Capturer une idée** (raccourci **Maj+I**). Vous pouvez capturer une idée à partir de tout type de sélection, à savoir :

- Des sélections de passage de n'importe quel nombre de mesures ou de portées. Si la sélection est de type passage de système, prenez garde au fait que les objets de système (tels que les signatures rythmiques, les barres de reprise, le texte de tempo, etc.) seront exclus de l'idée ; en effet, les idées ne peuvent pas contenir des objets de système. De même, il est impossible de capturer une idée d'une sélection de portées non adjacentes.
- Un seul objet sélectionné, par exemple une note, un objet de texte, une ligne, etc. Là encore, rappelez-vous qu'il est impossible de capturer sous forme d'idée un objet de système.
- Des sélections multiples de notes, par exemple les premier et troisième temps d'une mesure, sélectionnés par **Ctrl**+clic ou **⌘**+clic, ou encore avec un filtre. Les sélections multiples sont transformées en sélection de passage quand elles sont capturées comme idées, de sorte que, quand vous modifiez ou collez votre idée, elle se complète avec les silences appropriés.
- Les sélections multiples d'objets divers autres que les notes, par exemple une série d'objets textuels d'expression et de soufflets, sélectionnés via **Ctrl**+clic ou **⌘**+clic, ou avec un filtre.

Pour en savoir plus sur les différents types de sélection, consultez  **2.1 Sélections et passages**.

Quelques objets ne peuvent évidemment pas être capturés comme idée. C'est le cas par exemple des altérations, ligatures ou articulations qui ne peuvent être dissociées des notes qu'elles affectent. La règle à retenir est que tout ce qui peut être copié-collé sans nécessiter une sélection de système peut être capturé comme idée.

Si le panneau Idées est affiché et si aucune balise n'a été saisie dans le champ au sommet du panneau, l'idée apparaît au sommet de la liste. Sibelius First lui assigne automatiquement un nom (déterminé d'après le titre de la partition ou du nom de fichier, suivi d'un numéro d'attribution unique).

Rechercher une idée

Pour rechercher une idée, entrez une ou plusieurs balises dans le champ en haut du panneau Idées, puis sélectionnez une idée dans la liste.

Au fur et à mesure que vous saisissez des mots dans le champ, Sibelius First déroule en dessous un menu qui contient les balises correspondant à ce qui est entré (par exemple si vous tapez « cl », « clarinette », « cloche », « classique », pourront s'afficher mais si vous ajoutez « a », « cloche » disparaîtra de la liste). Vous pouvez soit continuer à taper, soit utiliser les touches de direction ou la souris pour sélectionner une des balises de la liste. Dès que vous avez choisi une balise ou appuyé sur la **barre d'espace** pour indiquer que la balise est entièrement saisie, la liste des idées de la partie principale du panneau est mise à jour.

Vous pouvez alors saisir une autre balise. Dès que vous ajoutez une deuxième balise, seules les idées qui correspondent à la fois aux première *et* deuxième balises s'affichent dans la liste. Comme précédemment, quand vous commencez à taper dans le champ, le menu se déroule pour vous montrer les balises possibles qui correspondent aux lettres déjà tapées.

Au fur et à mesure que ajoutez une autre balise dans le champ, le choix des idées dans la partie principale du panneau va se réduire, car plus il y a de balises, moins il y a d'idées qui leur correspondent. Pour sélectionner une idée dans la liste, cliquez dessus.

Les idées se présentent dans la liste de la partie principale du panneau Idées en ordre décroissant de pertinence. Si la balise que vous avez saisie est le **nom** de l'idée, alors c'est un critère hautement pertinent ; si la balise apparaît dans la liste générale des **balises**, alors elle est considérée comme relativement pertinente ; si elle est générée par Sibelius First, elle est considérée comme peu pertinente.

Coller une idée

Avant de coller une idée, il faut la copier dans le presse-papiers. Pour cela, il suffit de sélectionner la fenêtre des idées, puis d'appuyer sur **Ctrl+C** ou **⌘C**, ou de cliquer sur le bouton **Copier** au bas du panneau, ou encore de faire un clic droit (Windows) ou **Contrôle+clic** (Mac) et de choisir **Copier** dans le menu contextuel.

Coller une idée dans une partition est exactement pareil à toute forme de collage : vous pouvez soit sélectionner l'emplacement voulu dans la partition et choisir **Accueil ▶ Presse-papiers ▶ Coller** (raccourci **Ctrl+V** ou **⌘V**) ; soit vérifier que rien n'est sélectionné et choisir **Accueil ▶ Presse-papiers ▶ Coller** puis cliquer à l'emplacement voulu dans la partition. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton **Coller** qui figure au bas du panneau Idées.

Comme avec toute forme de collage, il est possible de coller une idée en plusieurs exemplaires soit en utilisant la copie multiple (voir **Copie multiple d'un passage** à la page 122), soit avec la commande **Saisie de notes ▶ Saisie de notes ▶ Répéter** (raccourci **R**) juste après le collage pour coller l'idée plusieurs fois de suite.

Contrairement à un collage normal, lors d'un collage d'idée, Sibelius First réalise automatiquement quelques opérations supplémentaires : il transpose l'idée pour qu'elle corresponde à la tonalité qui prévaut à l'emplacement de la partition où a lieu le collage, et il transpose aussi les octaves de manière à ce que les notes correspondent à la tessiture de l'instrument dans lequel est collée l'idée.

Quand Sibelius transpose une idée pour qu'elle corresponde à la tonalité en cours, toutes les notes sont transposées vers le haut ou vers le bas selon le même intervalle, ce qui signifie qu'une idée en majeur collée dans une tonalité mineure continuera à sonner en majeur. Vous pouvez cependant réaliser une transposition modale si nécessaire grâce à l'extension **Saisie de notes ▶ Transformations ▶ Plus ▶ Transformer la gamme**.

Quand vous collez une idée qui utilise un instrument de percussion à sons indéterminés sur la portée d'un instrument de percussion à sons indéterminés différent, Sibelius First crée automatiquement un changement d'instrument au début de l'idée collée (et restaure l'instrument original à la fin de l'idée), pour que l'exécution soit exacte.

Idées intégrées

Sibelius First propose plus de 250 idées conçues pour stimuler l'inspiration des compositeurs de tous âges et recouvrant un éventail de genres le plus large possible dès le niveau élémentaire.

Chaque idée a un nom, en principe un nom de genre, suivi de l'instrument utilisé (ou de plusieurs selon le cas) et terminé par un numéro. En général, plus ce numéro est élevé, plus la musique de l'idée est complexe. Les idées prédéfinies sont aussi colorées selon leur genre (comme affiché dans la liste ci-dessous).

Pour rechercher une idée d'un genre spécifique, entrez d'abord l'une des balises suivantes :

- | | |
|---------------------------|----------------------------------|
| • Chill Out (vert pastel) | • Hip Hop (bleu pastel) |
| • Classique (vert citron) | • Jazz (rose intermédiaire) |
| • Concert Band (vert vif) | • Latino (orange) |
| • Country (jaune) | • Fanfare (turquoise) |
| • Dance (gris) | • Classique moderne (vert foncé) |
| • Film (bleu ciel) | • Motown (beige) |
| • Folk (olive) | • Pop (bleu vif) |
| • Funk (gris-rose) | • Reggae (violet) |
| • Garage (bleu voilé) | • Rock (rose vif) |
| • Groovy (rose pastel) | |

Vous pouvez affiner la recherche en utilisant des balises supplémentaires telles que :

- *Instrument*, par exemple guitare, percussion, piano
- *Tempo*, par exemple rapide, lent, moderato
- *Type d'idée*, par exemple mélodie, accompagnement, rythme
- *Complexité*, par exemple élémentaire, modéré, complexe
- *Humeur*, par exemple joyeux, triste, pensif
- *Caractéristiques*, par exemple excité, vivant, relax, majestueux, majeur, mineur, swing, dramatique, humoristique

Saisissez une ou plusieurs balises pour une ou plusieurs catégories et vous trouverez des idées qui correspondent à ce que vous recherchez.

Voici quelques astuces supplémentaires pour utiliser des idées prédéfinies dans vos partitions :

- Les idées peuvent être de longueur différente, en général entre deux et huit mesures. Les idées peuvent convenir par exemple pour illustrer des points spécifiques de composition, de style ou technique de jeu, tandis que les idées les plus courtes conviendront mieux pour s'intégrer dans vos compositions en les traitant de manières diverses telles qu'une transformation, une répétition ou autre chose.
- Pratiquement toutes les idées sont pour instrument seul (comme leur nom le spécifie) et fonctionnent mieux si elles sont collées dans l'instrument pour lequel elles ont été conçues, ou sinon un instrument très proche. Cependant, vous pouvez coller une idée sur une portée dans votre partition et Sibelius First la transposera en fonction de la tessiture de l'instrument ; ne vous en privez donc pas.
- Toutes les idées d'un genre ont été conçues pour fonctionner ensemble, même si elles ne partagent pas nécessairement les mêmes structures harmoniques et séquences d'accord. Les idées avec instrument de même numéro tels que **Reggae Bass 1** et **Reggae Keyboard 1**, fonctionnent souvent bien ensemble.
- Les idées prédéfinies ont été conçues pour sonner le mieux possible avec Sibelius 7 First Sounds et l'option **Lecture ▶ Exécution en direct** activée ( **6.5 Exécution en direct**), mais vous pouvez naturellement les jouer sur n'importe quel périphérique.

Utiliser les idées dans l'enseignement

Si vous êtes enseignant, il est plus que probable que vous ayez déjà entrevu les multiples manières d'intégrer la fonction Idées dans votre enseignement. Voici cependant quelques suggestions pratiques pour que vos élèves puissent en tirer le meilleur parti :

- *Écouter les idées écrites* : les élèves qui lisent mal la musique pourront facilement entendre les idées en cliquant dessus, ce qui permettra de stimuler leur créativité.
- *Créer des ostinatos de forme ABA* : montrez-leur comment créer un instrument approprié dans la partition avec **Accueil ▶ Instruments ▶ Ajouter/supprimer** (raccourci **I**), puis comment coller une idée sur la portée. Montrez-leur ensuite comment répéter rapidement une idée après l'avoir collée en utilisant **Saisie de notes ▶ Saisie de notes ▶ Répéter** (raccourci **R**). Avec ces techniques faciles, les élèves seront capables de construire leurs propres morceaux en utilisant les idées prédéfinies.
- *Improviser une mélodie* : encouragez vos élèves les plus doués à improviser une mélodie sur leur instrument après avoir construit un accompagnement de basse, piano et batterie avec les idées fournies.

La fonction Idées de Sibelius First peut aussi se prêter à :

- l'étude des éléments de la musique ;
- utiliser les idées dans des activités de questions-réponses ;
- expérimenter les changements de timbres des instruments ;
- entraîner l'oreille par des dictées et des idées répétées en boucle ;
- permettre aux élèves de capturer leurs propres idées qui seraient partagées avec de plus jeunes élèves ;
- aider les étudiants à créer dans le genre pop/dance.

Un certain nombre d'idées prédéfinies (particulièrement celles avec la balise « Classique ») ont été conçues en tant que point de départ spécifique pour des travaux de composition, couvrant le programme des niveaux collège (GCSE) et AS/A2.

2.3 Instruments

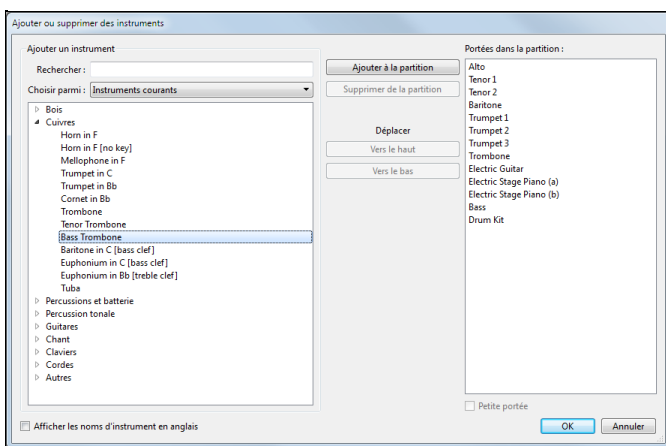
2.4 Portées, 5.4 Noms d'instruments

Instruments ou portées ?

Dans l'acception légèrement technique du mot « instrument » utilisée dans Sibelius First, un instrument consiste en une ou plusieurs portées avec un seul nom d'instrument apparaissant à gauche de la portée. Un piano comprenant deux portées compte pour un instrument car son nom n'apparaît qu'une seule fois, entre les portées. Cela signifie que Violon 1 compte pour un seul instrument, bien qu'il y ait normalement plusieurs violonistes. Même si la partie Violon 1 est divisée en deux portées, le nom n'apparaît qu'une seule fois entre elles : pour Sibelius First, il s'agit donc toujours d'un seul instrument. Les chanteurs sont considérés également comme des instruments. S'il n'y a qu'une seule portée de percussion, elle compte comme un instrument, même si elle peut être utilisée simultanément pour une caisse claire, des cymbales, des toms, etc.

Créer des instruments

Vous pouvez à tout moment créer un nouvel instrument dans la partition en sélectionnant **Accueil ▶ Instruments ▶ Ajouter/supprimer** (raccourci I).



La boîte de dialogue qui s'affiche est identique à celle obtenue en cliquant sur **Changer les instruments** durant la création d'une nouvelle partition.

Elle est composée de deux parties : la moitié gauche sert à choisir les nouveaux instruments à ajouter à la partition et la moitié droite vous montre les portées déjà présentes dans la partition, en vous permettant de les supprimer, d'en modifier l'ordre et d'ajouter des portées supplémentaires aux instruments existants.

Pour ajouter un nouvel instrument, vous pouvez parcourir la liste des instruments (solution ludique) ou rechercher par nom celui qui vous intéresse (solution ludique *et* rapide).

Pour trouver un instrument, saisissez les premières lettres de son nom dans le champ **Rechercher** en haut à gauche de la boîte de dialogue. Au fur et à mesure, les instruments dont le nom correspond à ce que vous avez saisi apparaissent dans une liste déroulante ; quand vous apercevez celui qui vous intéresse, utilisez la touche ↓ pour le sélectionner dans la liste et appuyez sur **Entrée** (sur le clavier principal) pour y accéder directement dans la liste des instruments en dessous.

Si vous préférez parcourir la liste des instruments :

- Réglez la liste **Choisir parmi** sur l'option correspondant le mieux au type d'ensemble pour lequel vous écrivez, car les instruments s'organisent parfois différemment selon les ensembles :
 - **Instruments courants** contient les instruments les plus couramment utilisés.
 - **Instruments de jazz** affiche tous les instruments des groupes de jazz et des big bands.
 - **Instruments rock et pop** propose des guitares, claviers, chanteurs, etc.
 - **Instruments du monde** énumère les instruments ethniques par région géographique.
- Choisissez la famille instrumentale à partir de la liste **Famille**, par exemple bois, cuivres, cordes, etc.
- Choisissez dans la liste l'**instrument** à ajouter.

Que vous ayez sélectionné l'instrument par recherche ou en parcourant la liste, passez maintenant à l'ajout proprement dit à la partition :

- Cliquez sur **Ajouter** pour l'ajouter à la liste **Portées dans la partition**, où il apparaîtra avec un **+** devant son nom pour indiquer qu'il est nouveau. Il est inséré à la position à laquelle il apparaîtra dans la partition lorsque vous cliquerez sur **OK**. Vous pouvez ajouter plusieurs instruments adjacents rapidement en glissant la souris sur plusieurs instruments de la liste **Instruments** avant de cliquer sur **Ajouter**.
- Vous pouvez créer jusqu'à 16 portées dans une seule partition.
- Si vous changez d'avis, vous pouvez sélectionner une portée dans la liste **Portées dans la partition** et cliquer sur **Supprimer de la partition** pour l'enlever.
- Vous pouvez également sélectionner une portée et utiliser les boutons **Vers le haut** et **Vers le bas** pour déplacer la portée verticalement. Toutes les portées d'un même instrument (par exemple les deux portées d'un piano ou d'une harpe, ou toutes les portées Violon 1) se déplacent toujours ensemble.
- Si vous souhaitez réduire une ou plusieurs portées, par exemple pour un instrument solo, sélectionnez-les dans la liste **Portées dans la partition** et cochez la case **Petite portée**.
- Lorsque vous cliquez sur **OK**, Sibelius First réalise tous les changements nécessaires dans la partition, ajoutant, supprimant et/ou réorganisant les portées. Si les instruments que vous voulez ajouter à votre partition risquent de trop encombrer la page, Sibelius First propose de redimensionner la portée ou la page en fonction de la musique : cliquez sur **Oui** pour accepter l'ajustement automatique de Sibelius First ou sur **Non** pour conserver la mise en page actuelle (vous pourrez toujours accéder à **Mise en page** ▶ **Paramètres du document** ultérieurement pour redimensionner manuellement la portée ou la page).

Supprimer des instruments

Pour supprimer des instruments, choisissez **Accueil** ▶ **Instruments** ▶ **Ajouter/supprimer**, sélectionnez la ou les portées que vous souhaitez supprimer des **Portées dans la partition** et cliquez sur **Supprimer de la partition** ; vous pouvez aussi les sélectionner en tant que passage dans toute la partition au moyen d'un triple clic et appuyer sur **Suppr**.

Vous serez averti que l'opération supprimera également toute musique présente sur ces portées ; si vous voulez continuer, cliquez sur **Oui** puis sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue. Comme pour l'ajout d'instruments à la partition, à force de supprimer des instruments, vos pages risquent de devenir trop vides ou au contraire trop pleines. Sibelius First vous propose alors de redimensionner la portée ou la page en fonction de la musique : cliquez sur **Oui** pour accepter l'ajustement automatique de Sibelius First ou sur **Non** pour conserver la mise en page actuelle.

Tessiture des instruments

Sibelius First peut afficher les notes en rouge si elles sont trop hautes ou trop basses pour la tessiture d'un instrument. Chaque instrument possède deux tessitures : « professionnelle » et « confortable ».

La tessiture professionnelle, de manière générale, définit la note la plus haute et la note la plus basse absolues pour un instrument particulier ; les notes en dehors de cette tessiture sont colorées en rouge vif. La tessiture confortable définit la note la plus haute et la note la plus basse qu'un interprète non professionnel utilise régulièrement ; les notes en dehors de cette tessiture mais encore dans la tessiture professionnelle sont colorées en rouge foncé.

Bien entendu, la plupart des instruments n'ont pas une tessiture clairement définie (pensez aux chanteurs, par exemple). Les adaptations aux instruments les plus courantes, telles que la corde Do grave des contrebasses, le Si grave des flûtes et le Do aigu du piano (par opposition au La aigu) sont généralement incluses dans la tessiture professionnelle mais pas dans la tessiture confortable.

Instruments transpositeurs

Sibelius First résout automatiquement toutes les complications liées à l'emploi d'instruments transpositeurs :

- Vous pouvez entrer les notes soit à la hauteur écrite, soit à la hauteur réelle. Pour basculer instantanément entre les deux écritures, choisissez simplement **Accueil ▶ Instruments ▶ Transposer la partition** (raccourci **Ctrl+Maj+T** ou **⇧⌘T**).
- Lorsque vous copiez de la musique entre des instruments transpositeurs, Sibelius First transpose automatiquement la musique en fonction des nécessités, de façon à ce qu'elle *sonne* toujours de la même manière. Cela vous épargne quelques migraines lorsqu'il faut copier (par exemple) d'une clarinette en La vers un cor en Fa.
- Lorsque vous faites l'extraction d'une partie séparée pour un instrument transpositeur, vous n'avez même pas à vous préoccuper de la transposition : Sibelius First s'en occupe automatiquement.

2.4 Portées

📖 **3.8 Notation et tablature pour guitare, 2.3 Instruments, 4.10 Percussion, 7.9 Travailler avec des parties**

Pour déplacer ou aligner des portées, consultez 📖 **7.3 Espacement des portées**.

Création des portées

Pour créer une portée pour un nouvel instrument, sélectionnez **Accueil ▶ Instruments ▶ Ajouter/supprimer** (raccourci **I**) ; cf. 📖 **2.3 Instruments**.

Systèmes indentés à gauche

Les systèmes sont automatiquement indentés pour laisser la place aux noms complets d'instruments, par exemple au début de nouvelles sections. Pour indenter un système manuellement, déplacez simplement la barre de mesure initiale (à gauche de la clé) ou l'extrémité de la portée elle-même.

L'indentation s'applique uniquement à cette barre de mesure, de sorte que pour être sûr de conserver le même format, il est recommandé de placer un saut de page ou de système à la fin du système précédent s'il existe. Sinon, si cette barre de mesure se retrouve au milieu d'un système, un espace vide apparaîtra devant comme pour une mesure de coda, laissant le système fragmenté de manière ingénieuse mais inattendue.

Pour rétablir l'indentation d'une portée modifiée, sélectionnez la première mesure ou l'extrémité gauche de la portée et choisissez **Présentation ▶ Aspect et position ▶ Réinitialiser la position** (raccourci **Ctrl+Maj+P** ou **⇧⌘P**).

Systèmes indentés à droite

Il est parfois utile qu'un système s'arrête avant la marge, par exemple pour des exemples musicaux, des feuilles d'exercice ou de questions. Pour ce faire :

- En premier lieu, placez un saut de système à la dernière mesure du système à raccourcir en sélectionnant la barre de mesure et en appuyant sur **Entrée** (sur le clavier principal).
- Cliquez à droite de la barre de mesure la plus à droite du système de sorte qu'au niveau de la ligne médiane de la portée une petite poignée bleue apparaisse. La poignée vire au violet pour indiquer qu'elle est sélectionnée.
- Glissez la poignée vers la gauche, ou utilisez les raccourcis **←/→** (avec **Ctrl** ou **⌘** pour de plus grands incréments), pour augmenter l'indentation à droite du système.

Pour rétablir la longueur par défaut d'un système, sélectionnez la poignée et choisissez **Présentation ▶ Aspect et position ▶ Réinitialiser la position** (raccourci **Ctrl+Maj+P** ou **⇧⌘P**).

Préservez les arbres : masquez les portées vides

Si une portée d'un système contient uniquement des mesures de silence, elle peut être masquée dans ce système, comme cela se pratique dans les grandes partitions :

- Faites un double clic sur la portée pour la sélectionner entièrement (ou sélectionnez plusieurs portées en tant que passage).
- Sélectionnez **Mise en page ▶ Masquage des portées ▶ Masquer les portées vides** (raccourci **Ctrl+Maj+Alt+H** ou **⇧⌘⌥H**).

2. Onglet Accueil

Cette opération peut s'effectuer sur plusieurs portées, sur un passage de la longueur souhaitée, voire sur la partition en entier. Les portées seront masquées uniquement dans les systèmes soit sans musique, soit avec de la musique masquée (par exemple les passages de réplique).

Pour masquer des portées vides dans toute la partition, sélectionnez simplement **Accueil ▶ Sélectionner ▶ Toutes** (raccourci **Ctrl+A** ou **⌘A**) et choisissez **Mise en page ▶ Masquage des portées ▶ Masquer les portées vides** : toutes les portées non utilisées de la partition disparaîtront et celle-ci sera complètement reformatée sur moins de pages, ce dont quelques arbres seront reconnaissants.

Quand l'option **Masquer les portées vides** est activée, le résultat peut paraître bizarre avec les portées d'instrument à clavier dont seule une main est jouée. Dans ce cas, faites une vérification de la partie de clavier et réaffichez les portées masquées là où c'est nécessaire, ou pour éviter la vérification, n'incluez pas les portées de clavier dans les portées à masquer.

Naturellement, il n'est pas possible de masquer l'unique portée d'un système, car la présence d'au moins une portée est la condition d'existence d'un système. Pour supprimer toutes les mesures d'une portée unique, il suffit de sélectionner les mesures comme passage de système et d'appuyer sur **Suppr.**

Afficher les portées masquées

Pour afficher à nouveau des portées préalablement masquées avec **Masquer les portées vides** :

- Cliquez sur la mesure dont vous voulez faire réapparaître les portées.
- Sélectionnez **Mise en page ▶ Masquage des portées ▶ Afficher les portées vides** (raccourci **Ctrl+Maj+Alt+S** ou **⌘⇧⌘S**).
- Dans la boîte de dialogue qui apparaît, cliquez sur **OK** pour afficher toutes les portées masquées, ou sélectionnez les portées spécifiques qui doivent apparaître.

Suppression définitive de portées

Pour supprimer une portée et son contenu de manière définitive, choisissez **Accueil ▶ Instruments ▶ Ajouter/supprimer** (raccourci **I**), sélectionnez la ou les portées à supprimer dans **Portées de la partition** ; enfin, cliquez sur **Supprimer de la partition** puis sur **OK**. Une autre méthode consiste à faire un triple clic sur la portée à supprimer, ce qui la sélectionne dans toute la partition, puis d'appuyer sur **Suppr.**

Dimension des portées

La dimension des portées détermine la dimension de tous les éléments d'une partition. Si vous doublez la dimension de la portée, la dimension de tous les éléments double aussi (texte, lignes etc.). Une partition trop chargée pourra être allégée en diminuant la dimension des portées ; cf. **7.1 Paramètres du document**.

Petites portées

Pour qu'une portée soit plus petite que les autres, choisissez **Accueil ▶ Instruments ▶ Ajouter/supprimer**, sélectionnez la portée en question dans la liste **Portées dans la partition**, cochez la case **Petite portée** puis cliquez sur **OK**.

2.5 Mesures et pauses

3.1 Introduction à la saisie des notes

Ajout de mesures à la fin d'une partition

Sélectionnez **Accueil** ▶ **Mesures** ▶ **Ajouter** ▶ **À la fin** (raccourci **Ctrl+B** ou **⌘B**) pour ajouter une mesure unique à la fin de la partition.

Pour ajouter un grand nombre de mesures, maintenez **Ctrl+B** ou **⌘B** enfoncé : après un bref moment, l'action se répétera automatiquement.

Ajout de mesures au milieu d'une partition

Sélectionnez **Accueil** ▶ **Mesures** ▶ **Ajouter** (raccourci **Ctrl+Maj+B** ou **⇧⌘B**), puis cliquez à l'endroit où vous voulez créer la mesure.

Si **Accueil** ▶ **Mesures** ▶ **Ajouter** ▶ **Une seule** est utilisé alors qu'une note, un silence ou autre objet est sélectionné, la nouvelle mesure sera créée après celle de l'objet sélectionné.

Suppression complète d'une mesure entière

Pour supprimer une mesure, il suffit de la sélectionner, puis de choisir **Accueil** ▶ **Mesures** ▶ **Supprimer** (raccourci **Ctrl+Suppr** ou **⌘+Suppr**). Cela supprime tout ce qui se trouve dans la mesure et la mesure elle-même. Pour supprimer plusieurs mesures, sélectionnez-les préalablement comme passage de système ; cf. **Sélections de passages** à la page 119.

Suppression d'une mesure dans une seule portée

- Cliquez sur une partie vide de la mesure qui sera alors entourée d'un cadre bleu clair.
- Appuyez sur **Suppr** pour la convertir en pause. Cela supprime également tout autre objet attaché à la portée dans cette mesure (par exemple du texte).

Pour supprimer le contenu de plusieurs mesures en une fois ou le contenu d'une mesure sur plusieurs portées, sélectionnez les mesures et appuyez sur **Suppr** ; cf. **Sélections de passages** à la page 119.

Anacrouses (ou mesure de levée)

Bon nombre de partitions commencent par une mesure courte, appelée *mesure de levée* ou *anacrouse*. Elles sont créées en même temps que la signature rythmique ( **4.3 Signatures rythmiques**). Sibelius First affichera le nombre exact de temps de l'anacrouse sous forme de silences, en les répartissant selon les réglages de **Groupement de ligatures (notes et silences)** créés avec la signature rythmique.

Création d'une pause pour une seule voix

- Sélectionnez une note ou un silence de la mesure.
- Appuyez sur **N** pour faire apparaître le curseur de saisie de notes.
- Affichez le deuxième agencement du Pavé (raccourci **F8**).
- Choisissez le numéro de la voix à l'aide des boutons au bas du Pavé (raccourci **Alt+1-4** ou **⌘1-4**).
- Choisissez le bouton de pause (raccourci **0**).

2. Onglet Accueil

Cette méthode peut également être utilisée pour placer une pause pour une voix qui n'existait pas encore dans une mesure, ou pour convertir une mesure d'une seule voix en pause. L'installation du symbole ne supprime que les notes et silences. Pour supprimer du texte, des lignes et d'autres objets attachés, sélectionnez la mesure et appuyez sur **Suppr**.

Gardez à l'esprit que la pause relative à une mesure, bien qu'identique d'aspect, n'est pas la même qu'une pause relative à une ronde. Les pauses sont centrées tandis que les pauses d'une durée d'une ronde sont alignées sur la gauche de la mesure, à la place qu'occuperait une ronde comme illustré à gauche.



Suppression d'un symbole de pause de mesure

Les mesures vierges sont utiles car on peut y placer tout ce qu'on veut, un symbole amusant par exemple. Sélectionnez la pause de mesure et choisissez **Accueil** ▶ **Éditer** ▶ **Masquer ou afficher** (raccourci **Ctrl+Maj+H** ou **⌘+⌘H**). La pause de mesure vide apparaît alors grisée si **Affichage** ▶ **Invisibles** ▶ **Objets masqués** est activé ; sinon, elle est invisible. Si la musique comporte deux voix, appuyez d'abord sur **Suppr** pour effacer le contenu de la mesure et restaurer la pause de mesure vide.

Changer la largeur d'une mesure vide

Il suffit de déplacer la barre de mesure à l'extrémité.

Déplacer une pause de mesure

(Véritablement utile seulement à partir de deux voix)

Sélectionnez simplement le symbole de la pause et appuyez sur ↑ ou ↓. Sibelius First ne permet aucun déplacement horizontal car soyons honnêtes, ce n'est pas franchement utile.

Si vous appuyez sur **Ctrl+↑/↓** ou **⌘+↑/↓**, la pause se déplace d'un espace et demi, soit la distance entre deux lignes de tablatures de guitare (un peu plus larges que les portées normales).

Grande pause

Une grande pause est un silence sur tous les instruments, qui dure normalement le temps d'une mesure. Pour plus de clarté, envisagez d'écrire **G.P.** au-dessus de la mesure de silence générale à l'aide d'un style de texte système comme Tempo.

2.6 Couleur

9.2 Surbrillance

Sibelius First est capable de colorer un grand nombre d'objets d'une partition. Cela peut s'avérer très utile pour produire des partitions qui attirent le regard : on peut, par exemple, colorer toutes les indications de tempo ou tous les repères de répétition dans une couleur spécifique pour attirer l'attention du chef d'orchestre ou des interprètes. De même, cette option peut s'avérer très intéressante pour des partitions à but pédagogique : les différentes couleurs s'utiliseront pour différencier les doigtés et les diagrammes d'accord, ou pour colorer chaque hauteur sur une portée afin de faciliter l'apprentissage de la lecture.

Comment colorer un objet

Changer la couleur d'un ou de plusieurs objets ne pose aucun problème :

- Sélectionnez le ou les objets à colorer.
- Sélectionnez **Accueil** ▶ **Éditer** ▶ **Couleur** (raccourci **Ctrl+J** ou **⌘J**).
- Une palette de couleurs standard apparaît : choisissez la couleur souhaitée et cliquez sur **OK**.

Pour colorer un objet avec la couleur précédemment appliquée à un autre, sélectionnez l'objet et cliquez à nouveau sur la partie principale du bouton **Couleur**, ou sélectionnez **Accueil** ▶ **Éditer** ▶ **Réappliquer la couleur** depuis le menu du bouton de **Couleur** (raccourci **Ctrl+Maj+J** ou **⌘⌥J**).

Les objets peuvent être colorés individuellement ou ensemble. Par exemple, pour changer la couleur de toutes les notes d'une mesure, sélectionnez la mesure de manière à ce qu'elle soit entourée d'un cadre bleu clair, puis sélectionnez **Accueil** ▶ **Éditer** ▶ **Couleur**. Vous pouvez aussi utiliser les filtres ( **2.7 Filtres et Rechercher**) pour sélectionner, par exemple, toutes les paroles d'une chanson et les colorer en une seule opération.

Réinitialiser la couleur d'un objet

Pour réinitialiser la couleur d'un objet en noir, sélectionnez-le et choisissez **Présentation** ▶ **Aspect et position** ▶ **Réinitialiser la présentation** (raccourci **Ctrl+Maj+D** ou **⌘⌥D**).

Imprimer en couleur

Au besoin, les partitions peuvent être imprimées en couleur ; pour ce faire, vérifiez que l'option **Onglet Affichage** dans la boîte de dialogue **Fichier** ▶ **Imprimer** est activée. Si vous possédez une imprimante noir et blanc, les objets en couleur seront imprimés en gris. D'office, si cette option est désactivée, tous les objets colorés seront imprimés en noir ;  **1.9 Imprimer**.

Quels objets peuvent être colorés ?

À quelques exceptions près, pratiquement tout ce qui est sélectionnable peut être coloré, c'est-à-dire les notes, les lignes, le texte, les diagrammes d'accord, les symboles, etc.

Quand les notes sont colorées, les éléments associés reçoivent la même couleur que la tête de note, c'est-à-dire les altérations, les articulations, les points rythmiques, les crochets et les liaisons de tenue.

En revanche, ne sont pas concernés par la couleur de la tête de note et restent toujours en noir : ligatures, lignes supplémentaires, hampes, barres des acciaccaturas, trémolos et crochets.

Quels sont les objets qui ne peuvent pas être colorés ?

- Les notes d'un accord prises individuellement (si on colore une note d'un accord, toutes les autres notes reçoivent la même couleur) ;
- Les noms d'instruments placés à gauche du système ;
- Les numéros de mesure ;
- Les clés initiales au début des systèmes (même si on peut colorer les *changements* de clés) ;
- L'armure initiale au début des portées (même si on peut colorer les *changements* d'armure) ;
- Les noms de notes indiquant l'accordage des portées de tablature en début de système ;
- Les barres de mesure normales (bien qu'il soit possible de colorer des barres de mesures spéciales, telles que les barres de mesure de répétition, les doubles barres et les barres finales) ;
- Les lignes de portée.

Conserver les couleurs dans le sélecteur de couleurs Windows

Pour conserver des couleurs afin de les réutiliser plus tard, il faut les conserver dans la section **Couleurs personnalisées** du sélecteur de couleurs. Ce n'est pas aussi simple qu'il y paraît, car la nouvelle couleur est toujours stockée en tant que *première* couleur personnalisée (ce qui remplace votre nouvelle couleur dans la partie droite de la boîte), sauf si une couleur personnalisée a été sélectionnée préalablement.

Si vous parcourez une partition à la recherche de plusieurs couleurs déjà utilisées et que vous souhaitez les ajouter à la liste des couleurs personnalisées, voici comment procéder :

- Sélectionnez l'objet qui utilise la couleur à mémoriser.
- Sélectionnez **Accueil ▸ Éditer ▸ Couleur** (raccourci **Ctrl+J**).
- Appuyez sur **Alt+C** pour sélectionner la première couleur personnalisée.
- Utilisez les flèches pour que le cadre actif se déplace jusqu'à la case dans laquelle la couleur de l'objet doit être conservée.
- Cliquez sur **Ajouter aux couleurs personnalisées**.

Conserver les couleurs dans le sélecteur de couleurs Mac

Pour ajouter une couleur personnalisée sur Mac :

- Sélectionnez l'objet qui utilise la couleur à mémoriser.
- Choisissez **Accueil ▸ Éditer ▸ Couleur** (raccourci **⌘J**).
- Cliquez et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris dans le cadre affichant la couleur de l'objet en haut de la boîte de dialogue.
- Déplacez la souris dans une des cases de couleur personnalisée situées en bas de la boîte de dialogue.

2.7 Filtres et Rechercher

2.1 Sélections et passages

L'une des fonctions intelligentes de Sibelius First est sa capacité à trouver des objets aux caractéristiques particulières, telles que les soufflets ou les textes écrits dans le style texte d'expression, ou encore toutes les notes de la voix 2.

Vous pouvez sélectionner tous les objets correspondant aux caractéristiques que vous choisissez via le menu **Accueil ▶ Sélectionner ▶ Filtres**. L'opération terminée, on peut agir à volonté sur la sélection : la modifier, la copier, la supprimer, etc.

Comment utiliser les filtres

- Sélectionnez le passage de musique dans lequel vous voulez sélectionner des objets, ou la partition entière (**Ctrl+A** ou **⌘A**).
- Choisissez l'un des « filtres rapides » dans le menu **Accueil ▶ Sélectionner ▶ Filtres**
- Vous pouvez ensuite faire ce que vous désirez de la sélection, par exemple la supprimer, la copier, la déplacer avec les flèches, ajouter des articulations, modifier les valeurs de notes, etc.
- Si nécessaire, vous pouvez aussi sélectionner une autre caractéristique dans le menu **Accueil ▶ Sélectionner ▶ Filtres** pour restreindre encore la sélection (cf. ci-dessous).

Filtres rapides

Le menu **Accueil ▶ Sélectionner ▶ Filtres** contient une sélection de filtres standard pour y accéder plus rapidement. Vous pouvez restreindre les choix qui vous sont proposés en choisissant une catégorie dans la barre grise en haut du menu.

Le groupe de filtres rapides **Texte** concerne les différents genres de texte dans votre partition :

- **Numéros de mesures** : sélectionne tous les changements de numéro de mesure et tous les numéros de mesure.
- **Symboles d'accord** : sélectionne tous les symboles d'accord (et symboles d'accord hérités).
- **Commentaires** : sélectionne toutes les notes adhésives.
- **Nuances** : sélectionne tout le texte d'expression et les crescendos/descrescendos (raccourci **Maj+Alt+D** ou **⌘⇧D**).
- **Texte d'expression** : sélectionne tout le texte du style Expression.
- **Paroles** : sélectionne toutes les paroles.
- **Repères de répétition** : sélectionne tous les repères de répétition.
- **Texte de portée** : sélectionne tout le texte dans tout style de texte de portée (par exemple Technique, Expression, Texte normal, Texte encadré).
- **Texte système** : sélectionne tout le texte dans tout style de texte de système (par exemple Tempo, Texte système simple), si vous avez une sélection de système.
- **Texte de technique** : sélectionne tout le texte du style Technique.

2. Onglet Accueil

Le groupe **Lignes** offre un accès rapide aux lignes courantes :

- **Soufflets** : sélectionne toutes les lignes de soufflet.
- **Lignes de pédale** : sélectionne tous les types de lignes de pédale de clavier.
- **Liaisons** : sélectionne toutes les liaisons (magnétiques et non magnétiques).

Le groupe **Notes et silences** sélectionne les combinaisons d'objets de notes utiles :

- **Notes ornementales** : sélectionne toutes les notes ornementales, dont les acciaccaturas, appoggiaturas et ornements sans hampe.
- **Notes et accords** : sélectionne toutes les notes et tous les accords (ainsi que leurs altérations, articulations, etc.) mais pas les autres objets tels que le texte.
- **Silences** : sélectionne tous les silences, mais ne sélectionne pas de note ni d'autres objets.
- **Multiplets** : sélectionne les crochets et chiffres de multiplets ; utile pour masquer, afficher ou réinitialiser la position des crochets de multiplets en une seule opération.

La catégorie **Voix** vous permet de sélectionner des objets dans certaines voix :

- **Voix 1/2/3/4** (raccourcis **Ctrl+Maj+Alt+1/2/3/4** ou **⇧⌘1/2/3/4**) : sélectionne tous les objets dans la voix choisie (par exemple les notes, les silences, le texte, les lignes, etc.), y compris les objets partagés avec une autre voix : par exemple, si vous filtrez la voix 1, les objets de texte communs aux voix 1 et 2 seront également sélectionnés. Cette fonction est particulièrement utile pour copier une seule voix sur une autre portée, pour que tous les objets tels que les nuances soient copiés avec les notes.

Utiliser les filtres pour copier et supprimer

Les filtres servent principalement à copier et/ou supprimer de la musique, d'où le large éventail de filtres rapides intégrés à Sibelius First. Prenons un exemple concret.

Dans un passage pour deux flûtes écrites à deux voix sur la même portée, vous souhaitez que la ligne de la seconde flûte soit jouée par une clarinette. Pour y parvenir rapidement, sélectionnez le passage dans la portée de flûte puis choisissez **Accueil ▸ Sélectionner ▸ Filtres ▸ Voix 2**, qui sélectionnera toutes les notes de la 2e flûte ainsi que les nuances, les liaisons etc. associés. Copiez alors simplement la musique dans la portée de clarinette avec **Alt+clic** ou **⌘+clic** et basculez la nouvelle musique pour clarinette en voix 1 avec **Alt+1** ou **⇧1**.

Lorsque vous supprimez une voix, appuyez deux fois sur **Suppr** : le premier **Suppr** change les notes en silences, le second **Suppr** supprime ces silences.

2.8 Masquer des objets

Il arrive parfois de devoir masquer certains objets présents dans une partition. C'est le cas par exemple si vous voulez que certaines instructions soient affichées dans des parties mais dissimulées dans le conducteur.

Un autre exemple est la réalisation d'une partie de basse chiffrée ou d'un accompagnement jazz qu'on veut faire jouer sans l'afficher pour autant.

Sibelius First vous permet de masquer n'importe quel objet et de contrôler si l'objet sera visible dans le conducteur, dans les parties séparées ou pas du tout.

Masquer un objet

Pour masquer un objet, sélectionnez-le et choisissez une des options suivantes dans **Accueil** ▶ **Éditer** ▶ **Masquer ou afficher** :

- **Masquer ou afficher** (raccourci **Ctrl+Maj+H** ou ⌘⌥H) : masque ou affiche un objet dans le conducteur ou la partie en cours.
- **Afficher dans la partition** : affiche un objet dans le conducteur uniquement (et le masque dans toutes les parties).
- **Afficher dans les parties** : affiche un objet dans les parties séparées uniquement (et le masque dans le conducteur).
- **Afficher dans tout** : affiche un objet à la fois dans le conducteur et dans les parties séparées.

Lorsque vous masquez un objet ou sélectionnez un objet masqué, il sera affiché en couleur pâle à l'écran. Lorsque vous aurez désélectionné l'objet, il disparaîtra, encore que vous puissiez choisir d'afficher tous les objets masqués en grisé ; cf. **Afficher les objets masqués** ci-dessous.

Ce qui peut être masqué

Tout objet d'une partition peut être masqué : notes, silences, texte, modifications d'armure ou de signature rythmique, lignes, etc. En outre, masquer une note en masque également les altérations, ligatures, hampes et articulations associées. Cela étant, vous pouvez masquer les altérations, les hampes et les ligatures de façon indépendante si besoin est ; cf.  **4.15 Altérations** et **4.11 Groupements de ligature**.

Pour approfondir la manière dont les objets sont masqués, consultez les sections correspondantes dans ce manuel ; pour spécifiquement masquer les lignes, consultez  **4.5 Lignes**.

Voici quelques utilisations d'objets masqués :

- **Notes** : permet des solos « improvisés » et des réalisations jouées mais invisibles dans la partition.
- **Texte** : masque les indications métronomiques ou les nuances ; ajoute des indications techniques pour les interprètes qui ne seront visibles que dans les parties séparées ; ajoute des indications pour le chef d'orchestre visibles dans le conducteur mais pas dans les parties séparées.
- **Lignes** : ajoute des indications, par exemple des crescendos/decrescendos ou des lignes d'*accel./rit.*, qui sont jouées mais masquées.

Afficher les objets masqués

Pour afficher les objets masqués d'une partition, activez **Affichage ▶ Invisibles ▶ Objets masqués** (raccourci **Maj+Alt+H** ou **⇧⌘H**). Cette option est désactivée par défaut. Lorsque cette option est activée, les objets masqués apparaissent grisés (mais ils ne sont pas imprimés ; cf. **Jouer et imprimer les objets masqués** ci-dessous). Un objet masqué se sélectionne et se modifie comme tout objet normal.

Lorsque **Affichage ▶ Invisibles ▶ Objets masqués** est désactivé, les objets masqués de la partition sont complètement invisibles et ne peuvent être sélectionnés ou modifiés individuellement. Ils s'affichent cependant quand un passage ou un système est sélectionné, ou même toute la partition (**Ctrl+A** ou **⌘A**) ; de plus, le déplacement à l'aide des flèches ou de la touche **Tabulation** s'effectue à travers les objets masqués et visibles.

Cette option contrôle également l'affichage d'objets qui ne sont normalement pas écrits. Par exemple :

- les changements d'armure ( **4.2 Armures**) desquels ne résultent l'apparition d'aucune altération, affichés par un rectangle gris
- les silences et les mesures de silence masqués dans certains types de portée, par exemple pour la guitare, affichés en grisé.

Notez également que si on supprime un silence, il sera d'abord masqué et apparaîtra donc grisé si l'option **Affichage ▶ Invisibles ▶ Objets masqués** est activée. Si vous le supprimez encore une fois, il disparaîtra entièrement.

Objets masqués dans les parties séparées

Quand un objet est masqué dans le conducteur mais visible dans une partie séparée (ou vice versa) et que **Affichage ▶ Invisibles ▶ Différences dans les parties** est activé, la version visible apparaît en orange (pour indiquer qu'il y a une différence entre le conducteur et la partie) ; la version masquée apparaît en grisé comme d'habitude si **Affichage ▶ Invisibles ▶ Objets masqués** est activé, et devient orange pâle en cas de sélection.

Jouer et imprimer les objets masqués

Par défaut, les objets masqués *ne sont pas* imprimés mais *sont joués*, quel que soit le statut de **Affichage ▶ Invisibles ▶ Objets masqués**. Vous ne souhaitez peut-être pas que certains objets masqués soient joués ; dans ce cas, utilisez des têtes de notes silencieuses  **4.9 Têtes de notes**.

Si vous souhaitez imprimer des objets masqués, par exemple dans le cadre de la vérification, activez **Affichage ▶ Invisibles ▶ Objets masqués** puis imprimez la partition après avoir activé **Onglet Affichage** dans la boîte de dialogue **Fichier ▶ Imprimer** ( **1.9 Imprimer**).

2.9 Extensions

3.16 Transformations

Le menu **Accueil** ▶ **Extensions** contient des extensions offrant un large panel de fonctions utiles.

Exporter chaque portée en audio

Exporte chaque portée de la partition sous forme d'un fichier audio séparé, ce qui s'avère particulièrement pratique si vous souhaitez les mélanger les uns aux autres dans un système audio numérique (DAW) comme Pro Tools ; cf.  **1.10 Exporter des fichiers audio**.

Exporter chaque instrument au format MIDI

Exporte chaque instrument de la partition sous forme d'un fichier MIDI séparé, ce qui s'avère particulièrement pratique si vous souhaitez les mélanger les uns aux autres dans un système audio numérique (DAW) ; cf.  **1.13 Exporter des fichiers MIDI**.

Ajouter le nom des notes sur les têtes de notes

Écrit le nom de la note dans la tête de note grâce à la police Opus Note Names fournie ; cf. **Nom des notes à l'intérieur des têtes de notes** à la page 241.

Extension développée par Neils Sands

Gammes et arpèges

Crée en quelques clics des feuilles d'exercices contenant des dizaines de gammes et d'arpèges. Pour utiliser cette extension, choisissez **Accueil** ▶ **Extensions** ▶ **Gammes et arpèges**. Vous êtes guidé au fil d'une série de boîtes de dialogue, de la manière suivante :

- Si une partition est déjà ouverte, il vous sera d'abord demandé si vous souhaitez ajouter les gammes à la partition existante ou créer une nouvelle partition. Faites votre choix et cliquez sur **Suivant**.
- Si vous créez une nouvelle partition, il vous sera demandé si vous souhaitez créer des gammes pour un instrument à une portée ou pour un instrument à clavier. Vous pouvez aussi demander à l'extension de produire un exemple de chaque type de gamme et d'arpège qu'il peut créer. Faites votre choix, puis cliquez sur **Suivant**.
- Plusieurs types de gammes ou d'arpèges vous sont proposés : gammes majeures, mineures, modales, altérées, gammes de jazz et arpèges. Là encore, faites votre choix et cliquez sur **Suivant**.
- La boîte de dialogue suivante vous permet de régler les options spécifiques des gammes ou des arpèges que vous souhaitez créer : le type de gamme, le nombre d'octaves et l'octave de départ, la direction, la valeur des notes à utiliser, la clé, etc. **Inclure l'armure** insère une nouvelle armure au début de chaque gamme.

Si vous souhaitez créer des gammes pour clavier, vous pouvez indiquer que vous souhaitez ajouter un intervalle de tierce ou d'octave au-dessus des notes dans la portée main droite.

Si vous souhaitez créer une série de gammes, vous pouvez choisir si chaque nouvelle gamme doit être dans l'armure de la nouvelle note de début ou si elle doit rester dans l'armure d'origine tout en commençant à un degré différent de la gamme.

2. Onglet Accueil

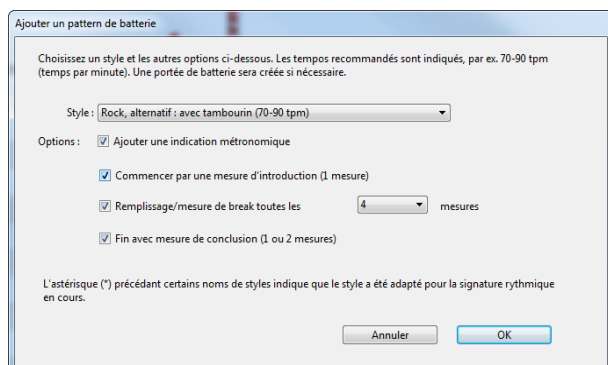
Quand vous êtes satisfait avec les options :

- Si vous créez des gammes ou des arpèges pour un instrument à une seule portée, cliquez sur **Terminer**.
- Si vous créez des gammes pour un instrument à clavier, cliquez sur **Suivant**. Vous pouvez faire des choix supplémentaires, par exemple spécifier si les gammes doivent être créées dans le même sens ou dans le sens inverse, si la portée main gauche doit commencer dans la même octave ou une octave différente de la portée main droite, etc.
- Après avoir cliqué sur **Terminer**, l'extension crée les gammes et les arpèges désirés en quelques secondes.

Extension développée par Gunnar Hellquist

Ajouter un pattern de batterie

Cette extension crée une portée de batterie dans votre partition et écrit un pattern de batterie dans l'un des 24 styles prédéfinis. Pour utiliser l'extension, choisissez simplement **Accueil ▶ Extensions ▶ Ajouter un pattern de batterie**. Vous n'avez pas besoin de créer une portée de batterie d'abord. La boîte de dialogue suivante apparaît :



- Sélectionnez un **Style** depuis la liste déroulante. Les styles disponibles dans la liste, incluant le blues, le rock, la pop, le jazz, la musique latino et la country, sont adaptés à la signature rythmique. L'extension ne vous proposera jamais un pattern de valse en 4/4 ou un rythme blues shuffle en 3/4 ! Les patterns proposent tous un tempo recommandé dans lequel ils sonnent le mieux. Il est recommandé de sélectionner un pattern qui corresponde au même genre de tempo que votre partition.
- **Ajouter une indication métronomique** crée une indication métronomique au début de la partition, ou du passage sélectionné si vous travaillez sur une partie de la partition, réglant le tempo de lecture sur le tempo recommandé par le pattern de batterie choisi.
- **Commencer par une mesure d'introduction** vous permet de déterminer si le pattern commence avec une mesure d'introduction, menant ensuite au pattern normal.
- **Remplissage/mesure de break toutes les *n* mesures** vous permet de choisir si le pattern devrait inclure une mesure de remplissage ou de break, ainsi que sa fréquence.
- **Fin avec une mesure de conclusion** indique si l'extension doit terminer le pattern avec une ou deux mesures de conclusion selon le pattern.

Dès que vous avez sélectionné les options appropriées, cliquez sur **OK**. Une barre de progression apparaît quelques instants pendant que l'extension crée le pattern de batterie. Vous pouvez ensuite lancer la lecture. Si vous souhaitez modifier le pattern, vous pouvez simplement sélectionner **Ajouter un pattern de batterie** à nouveau. Le pattern de batterie existant sera automatiquement effacé et remplacé par le nouveau.

Si votre partition utilise plusieurs signatures rythmiques, quand vous sélectionnez **Ajouter un pattern de batterie**, un message apparaît vous demandant de sélectionner un passage avec une même signature rythmique, puis essayez de nouveau.

Extension développée par Gunnar Hellquist

Ajouter une harmonie simple

Cette extension ajoute une harmonisation simple au passage mélodique sélectionné dans la partition ouverte.

- Sélectionnez le style de l'accompagnement dans la liste déroulante **Style d'accord : Bloc d'accords, Arpèges** ou **Basse d'Alberti**.
- L'extension détectera automatiquement la tonalité de la pièce, mais ne peut détecter les mineurs relatifs. Si la tonalité est, par exemple, Sol majeur au lieu de Mi mineur, vous devrez sélectionner la tonalité manuellement.
- Modifiez **La mélodie est dans la voix** si la mélodie à laquelle vous souhaitez ajouter l'harmonisation ne se trouve pas dans la voix 1.
- **Changer d'accord sur** vous permet de régler le rythme de l'harmonie généré par l'extension. **Chaque groupe de temps** fonctionne mieux en général. Cependant, si les changements d'harmonie sont trop fréquents ou trop rares, vous pouvez sélectionner **Chaque mesure** ou **Chaque temps** pour obtenir de meilleurs résultats.
- **Écrire l'harmonie pour** vous permet de choisir l'instrument (piano ou guitare) que l'extension devra utiliser pour l'harmonisation. Vous pouvez bien entendu copier ou arranger l'harmonie sur d'autres instruments par la suite.
- **Contenir l'accompagnement dans une tessiture intermédiaire** peut être utile si vous demandez à l'extension d'harmoniser une mélodie qui couvre une tessiture particulièrement importante ou si vous harmonisez une mélodie sur un instrument particulièrement grave ou aigu. En fait, si cette option n'est pas activée, l'harmonisation générée sera écrite dans une tessiture similaire à celle de la mélodie harmonisée. Par conséquent, si vous harmonisez une mélodie pour le piccolo, vous obtiendrez de meilleurs résultats avec cette option activée, à moins que vous ne vouliez attirer le chien du voisin !

Extension développée par Bob Zawalich, Andrew Davis et Daniel Spreadbury

Ajouter des doigtés de cuivres

Ajoute les doigtés appropriés pour un certain nombre de cuivres courants, notamment les trompettes en Sib, Do, Ré et Mi♭, les cors employant des doigtés en Fa et Sib et les euphoniums à 3 ou 4 pistons.

Pour utiliser l'extension, sélectionnez le passage auquel vous souhaitez ajouter des doigtés (par ex. triple-cliquez sur la portée de l'instrument Cuivre concerné) et choisissez **Texte ▶ Extensions ▶ Ajouter des doigtés de cuivres**. Choisissez l'instrument dans la boîte de dialogue et cliquez sur **OK** pour ajouter les doigtés à votre partition en style de texte Doigtés ; si vous constatez que les doigtés se superposent à des notes ou à d'autres indications, utilisez l'extension **Repositionner le texte** pour corriger ce problème (voir ci-dessous).

Ajouter les noms de notes

Écrit La, Do#, etc. au-dessus de chaque note de la partition.

Pour exécuter l'extension, il vous suffit de sélectionner un passage (ou de vous assurer que rien n'est sélectionné si vous souhaitez ajouter le nom des notes à toutes les portées de votre partition) et de choisir **Texte ▸ Extensions ▸ Ajouter les noms de notes**. Une simple boîte de dialogue apparaîtra. Elle vous permettra d'indiquer si le nom des notes doit être ajouté en minuscules ou en majuscules. Vous pourrez aussi spécifier le style de texte, indiquer si l'extension doit utiliser la hauteur réelle ou celle écrite (pour les instruments transposés), indiquer si l'extension doit inclure le numéro d'octave ainsi que le nom de note et indiquer si le nom des notes doit être ajouté au passage sélectionné ou à toute la partition. Vous pouvez aussi choisir la langue à utiliser pour écrire le nom des notes.

Si vous constatez que le texte ajouté se superpose à des notes ou à d'autres indications, sélectionnez un objet de texte et cliquez sur **Accueil ▸ Sélectionner ▸ Plus** (raccourci **Ctrl+Maj+A** ou **⌘+⌘A**). Déplacez ensuite l'ensemble de la rangée en utilisant les touches **↑/↓**.

Ajouter des doigtés de cordes

Cette extension ajoute les doigtés appropriés pour la musique de violon, d'alto, de violoncelle et de contrebasse.

Pour utiliser l'extension, sélectionnez le passage auquel vous souhaitez ajouter des doigtés (généralement, en triple-cliquant sur la portée de l'instrument concerné) et choisissez **Texte ▸ Extensions ▸ Ajouter des doigtés de cordes**. Choisissez l'instrument souhaité dans la boîte de dialogue ; vous pouvez aussi choisir la ou les positions des doigtés à utiliser (le réglage par défaut est **1 et 3**, ce qui ajoutera les doigtés pour la première position avant d'essayer de combler l'espace par des doigtés à partir de la troisième position). Cliquez sur **OK** pour ajouter les doigtés à votre partition en style de texte Doigtés ; si vous constatez que ces doigtés se superposent à des notes ou à d'autres indications, utilisez l'extension **Repositionner le texte** pour corriger le problème (voir ci-dessous).

Exporter les paroles

Exporte les paroles de votre partition dans un fichier texte brut. Pour utiliser l'extension, choisissez **Accueil ▸ Extensions ▸ Exporter les paroles**. Une simple boîte de dialogue apparaîtra. Elle vous permettra de choisir si l'extension doit essayer de **Séparer des lignes** (c'est-à-dire, ajouter des sauts de ligne après la ponctuation suivie d'une lettre majuscule ou d'un nombre). Vous pouvez aussi choisir si l'extension doit **Sauvegarder au format Unicode** (vous devez activer cette option si vous utilisez des paroles n'employant pas l'alphabet latin : l'alphabet japonais par exemple). Lorsque vous cliquerez sur **OK**, un fichier texte sera créé dans le même dossier que le fichier Sibelius.

Si vous souhaitez copier les paroles d'un passage particulier ou d'une portée, sélectionnez-le ou sélectionnez-la avant d'exécuter l'extension ; dans le cas contraire, l'extension enregistrera uniquement les paroles de la portée supérieure de la partition contenant des paroles.

L'utilisation cohérente des styles de texte dans votre partition offrira les meilleurs résultats avec cette extension, car elle permet de séparer chaque couplet. Utilisez **Ligne de paroles 1** pour les paroles du couplet 1, **Ligne de paroles 2** pour les paroles du couplet 2, etc. Utilisez **Paroles (refrain)** pour les refrains. Utilisez le style de texte **Blocs de paroles** pour les blocs de paroles situés à la fin de la partition, etc.

Si la partition contient des répétitions, des prima et secunda volta, etc. le fichier texte créé devra certainement être édité. L'extension n'est pas non plus conçue pour traiter les partitions contenant plusieurs morceaux : vous devrez sélectionner chaque chanson, l'une après l'autre, sous forme de passage et exécuter l'extension.

Si vous exécutez l'extension plus d'une fois sur la même partition (par ex. pour exporter des paroles de différentes portées ou de différents morceaux), assurez-vous d'avoir renommé le fichier texte enregistré sinon l'extension remplacera le fichier créé précédemment.

Extension développée par Lydia Machell

Ajouter des symboles d'accord avec capo

Ajoute un ou plusieurs jeux de symboles d'accord supplémentaires, généralement au-dessus des symboles d'accord existants, correspondant aux accords que la guitare devrait jouer avec un capo sur une frette donnée. Cette extension est particulièrement pratique pour les guitaristes qui trouvent difficile de jouer dans l'armure indiquée ; au lieu de cela, le guitariste peut fixer un capo sur sa guitare et jouer des accords plus simples.

Pour lancer l'extension, sélectionnez la portée qui contient les symboles d'accord existants et choisissez **Accueil ▶ Extensions ▶ Ajouter des symboles d'accord avec capo**. Une boîte de dialogue apparaîtra. Elle vous permettra de choisir la frette sur laquelle placer le capo. La boîte de dialogue vous indique également la clé à laquelle elle correspond. Vous pouvez choisir s'il faut que les nouveaux symboles d'accord soient en gras, en italique ou affichés entre parenthèses mais vous pouvez aussi choisir un autre style de texte si vous le souhaitez (bien que le style **Symboles d'accord** par défaut soit généralement approprié).

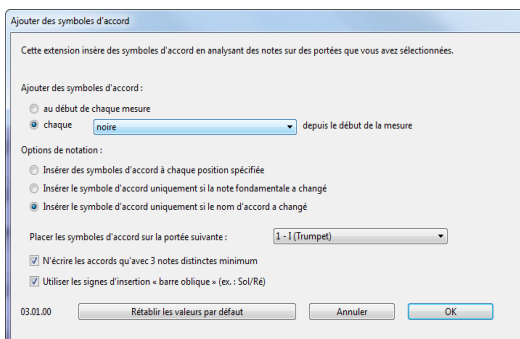
L'extension comporte sa propre boîte de dialogue d'**Aide** si vous avez besoin de plus d'assistance.

Extension développée par Bob Zawalich

Ajouter des symboles d'accord

Analyse l'harmonie de votre musique et ajoute automatiquement les symboles d'accord adéquats au-dessus des portées sélectionnées. Vous pouvez choisir d'analyser n'importe quelle portée ou toutes les portées de votre partition et sélectionner l'endroit où les symboles d'accord seront créés.

Pour lancer l'extension, sélectionnez les portées sur lesquelles se trouve l'harmonie (par exemple les deux portées d'un piano) puis choisissez **Accueil ▶ Extensions ▶ Ajouter des symboles d'accord**. Une boîte de dialogue apparaît :



2. Onglet Accueil

Vous pouvez généralement conserver les paramètres par défaut, il vous suffit de cliquer sur **OK** pour ajouter les symboles d'accord à votre partition.

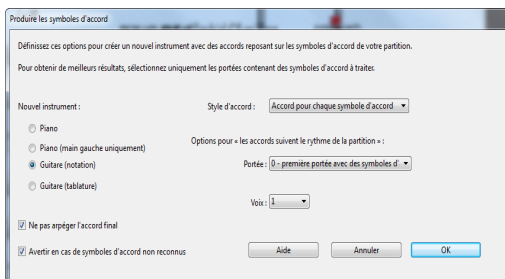
Si vous souhaitez modifier les paramètres, il y a de nombreuses options pour contrôler les résultats :

- **Ajouter des symboles d'accord : au début de chaque mesure ou de chaque valeur de note depuis le début de la mesure** (où la *valeur de note* se sélectionne dans une liste déroulante) : cette option détermine la fréquence à laquelle l'extension ajoutera des symboles d'accord à la partition.
- **Options de notation** : ces options contrôlent s'il faut écrire un symbole d'accord à chaque position spécifiée par **Ajouter des symboles d'accord** (en haut de la boîte de dialogue) ou s'il faut omettre les notes redondantes :
 - **Insérer des symboles d'accord à chaque position spécifiée** écrit toujours un symbole d'accord. Le fait que le véritable accord soit modifié ou non n'a pas d'incidence.
 - **Insérer le symbole d'accord uniquement si la note fondamentale a changé** : si cette option est sélectionnée, l'extension ne créera pas de nouveau symbole d'accord si la fondamentale n'a pas changé depuis le dernier symbole d'accord. L'accord en lui-même pourrait changer, par ex. Do en Do⁷, mais le symbole d'accord sera toujours ignoré si cette option est sélectionnée.
 - **Insérer le symbole d'accord uniquement si le nom de l'accord a changé** : si cette option est sélectionnée, l'extension ignorera uniquement le symbole d'accord s'il est identique au dernier symbole d'accord créé, par ex. le deuxième des deux accords consécutifs de Do *ne sera pas* créé mais un accord de Do⁷ suivi d'un accord de Do *sera* écrit.
 - **Placer les symboles d'accord sur la portée suivante** : cette option détermine le nom de la portée de la partition où les symboles d'accord seront créés. Si l'extension semble ne pas ajouter de symboles d'accord, c'est peut-être parce que vous avez choisi de créer les symboles d'accord sur une portée masquée.

Extension développée par James Larcombe et Bob Zawalich

Produire les symboles d'accord

Crée un accompagnement simple de guitare ou de piano dans divers styles en fonction des symboles d'accord et/ou des diagrammes d'accord de votre partition. Sélectionnez **Accueil ▶ Extensions ▶ Produire les symboles d'accord**. Si vous n'avez sélectionné aucun passage, il vous sera demandé si vous souhaitez que l'opération s'applique à l'intégralité de la partition. La boîte de dialogue suivante apparaîtra ensuite :



- Vous pouvez choisir trois instruments différents pour les ajouter : **Piano**, qui ajoute deux portées à votre partition et divise les accords sur les deux portées ; **Piano (main gauche uniquement)**, qui écrit un accompagnement sur une seule portée. Cette option est appropriée si la mélodie que vous créez se trouve sur la portée de la main droite ; **Guitare (notation)**, qui ajoute une seule portée de notation à votre partition ; et **Guitare (tablature)**, qui ajoute une portée de tablature en utilisant un accordage de guitare à 6 cordes standard (bien que vous puissiez modifier ce paramètre ultérieurement si vous le souhaitez). Pour les autres instruments, vous devez sélectionner l'une de ces options puis copier la musique de l'instrument souhaité après avoir exécuté l'extension.
- Le menu **Style d'accord** vous permet de contrôler comment des accords sont créés : **Accord pour chaque symbole d'accord** crée un nouvel accord à chaque fois que l'accord change ; **Accord sur chaque temps** crée un nouvel accord pour chaque temps (quelle que soit la fréquence de changement d'accord) ; **Les accords suivent le rythme de la partition** vous permet de créer les accords en suivant le même rythme que l'une des portées de votre partition ; **croche Alberti** crée un modèle de style Alberti en utilisant des croches ; **double croche Alberti** crée le même type de modèle en utilisant des doubles croches ; **croches en arpèges** crée des motifs en arpèges ascendants de croches et **doubles croches en arpèges** crée des arpèges ascendants en utilisant des doubles croches.

3. Onglet Saisie de notes

3.1 Introduction à la saisie des notes

L'onglet **Saisie de notes** du ruban permet de saisir des notes de quatre manières différentes dans Sibelius First. Elles sont décrites ici de la plus lente à la plus rapide :

- *Saisie à la souris* : cliquez sur des valeurs de notes sur le Pavé à l'aide de la souris, puis cliquez dans la partition pour insérer les notes.
- *Saisie alphabétique* : sélectionnez des valeurs de notes sur le Pavé à l'aide du pavé numérique, puis insérez chaque note en tapant son nom (en notation anglo-saxonne).
- *Saisie pas-à-pas* : sélectionnez des valeurs de notes sur le Pavé à l'aide du pavé numérique, puis insérez les notes ou les accords en les jouant sur votre clavier MIDI.
- *Saisie Flexi-time* : saisissez les notes en temps réel à l'aide de votre clavier MIDI, en jouant au rythme du clic de métronome.

L'utilisation de la fenêtre Pavé de Sibelius First est indispensable pour saisir des notes en utilisant l'une des trois premières méthodes décrites ci-dessus, car elle permet de sélectionner la durée ainsi que d'autres propriétés des notes, comme les altérations et les articulations. Il est ainsi préférable de se familiariser avec le Pavé avant de se lancer dans l'apprentissage des méthodes de saisie de notes.

Vous pouvez également saisir des notes indirectement grâce à l'une des trois méthodes suivantes :

- Importer des fichiers provenant d'autres programmes musicaux (par exemple des fichiers MIDI et MusicXML) ;  **1.5 Ouvrir des fichiers MIDI**, **1.6 Ouvrir des fichiers MusicXML**.
- Numériser de la musique imprimée, cf.  **1.7 PhotoScore Lite**.
- Chanter ou jouer dans un microphone, cf.  **1.8 AudioScore Lite**.

3.2 Pavé

Le Pavé reflète à l'écran la disposition des touches du pavé numérique du clavier de l'ordinateur. Il indique et vous permet d'éditer les caractéristiques des notes, accords ou silences sélectionnés, ou de la note sur le point d'être créée à l'aide de la souris en mode de saisie alphabétique ou pas-à-pas.

Pour masquer ou afficher le Pavé, sélectionnez **Affichage** ▶ **Panneaux** ▶ **Pavé** (raccourci **Ctrl+Alt+K** ou **⌘+⌘K**).

Agencements du Pavé

Le Pavé se compose de six agencements différents (cf. ci-dessous) auxquels vous pouvez accéder d'une des manières suivantes :

- Cliquez sur les onglets en haut du Pavé.
- Cliquez la touche **→** du Pavé pour naviguer entre les six agencements (raccourci **+**), et cliquez sur **←** pour revenir au premier agencement du Pavé (raccourci **F7**, mais aussi **Maj++** sous Windows ou **–** sous Mac).
- Appuyez sur les touches **F7** à **F12** pour afficher les six agencements du Pavé.

Le premier agencement du Pavé est celui le plus utilisé, car il contient les valeurs de note et les altérations les plus courantes, mais voici les six agencements, à titre de référence :



Notes standard (F7)



Plus de notes (F8)



Ligatures/trémolos (F9)



Articulations (F10)

Articulations de jazz
(F11)

Altérations (F12)

- Les deux premiers agencements du Pavé concernent la saisie et l'édition des notes. Les tenues sont créées avec la touche **Entrée** sur l'agencement **F7**. Les notes de réplique sont créées avec la touche **Entrée** sur l'agencement **F8**. Ne confondez pas le point de la touche * (/ sur Mac) qui est l'articulation staccato avec le point de la touche . (séparateur décimal) qui est le point rythmique.
- Les valeurs de note très courtes ou très longues, ainsi que les doubles et triple points rythmiques sont créés à partir de l'agencement **F8**.
- Le troisième agencement (raccourci **F9**) concerne l'édition des groupements de ligatures ( **4.11 Groupements de ligature**) et la création des trémolos et des roulements ( **4.23 Trémolos**).
- Le quatrième agencement du Pavé (raccourci **F10**) permet d'ajouter des articulations ;  **4.17 Articulations**
- Le cinquième agencement (raccourci **F11**) concerne les articulations de jazz ( **4.19 Articulations de jazz**), les lignes d'arpège pour le clavier et la harpe, et les mesures de reprise ( **4.20 Barres de reprise**).
- Le sixième agencement du Pavé (raccourci **F12**) contient des altérations peu communes ( **4.15 Altérations**).

La touche **0** fait le « vide » en plaçant des silences ou en supprimant des articulations ou altérations.

Afficher et modifier les caractéristiques des notes

Lorsque vous sélectionnez une note, le Pavé vous indique les caractéristiques de la sélection. Par exemple, lorsque vous sélectionnez une noire dans votre partition, le bouton de la noire sur le premier agencement du Pavé est automatiquement sélectionné. De la même manière, lors de la sélection d'un soupir pointé, les boutons de la noire, le silence et le point sur le Pavé seront aussi sélectionnés.

Pour activer ou désactiver les caractéristiques d'un objet sélectionné sur un Pavé particulier, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur l'icône avec la souris.
- Appuyez sur la touche correspondante du pavé numérique.

Si, par exemple, le premier agencement du Pavé étant affiché, vous souhaitez transformer la note sélectionnée en blanche, il suffit simplement d'appuyer sur la touche **5** du pavé numérique. Pour ajouter une tenue, appuyez sur la touche **Entrée** du pavé numérique, et ainsi de suite. De même, pour supprimer une tenue, sélectionnez la note sur laquelle commence la liaison et appuyez sur **Entrée**. Il est possible d'ajouter et de supprimer les attributs de cette façon à partir de n'importe quel pavé. Pour ajouter un point d'arrêt à la blanche, appuyez simplement sur **F10** (pour afficher le quatrième agencement du Pavé), puis appuyez sur **1** sur le pavé numérique ce qui ajoutera le point d'arrêt.

Si une note comporte des attributs qui ne figurent pas sur l'agencement du Pavé affiché, les onglets du Pavé contenant ses attributs apparaîtront également en bleu pour vous les signaler. Par exemple, si le premier agencement du Pavé est actif et que vous sélectionnez une noire avec un double bémol et un point d'arrêt, les onglets des quatrième et sixième agencements du Pavé apparaîtront également en bleu.

Voix

La rangée de boutons en bas du Pavé est utilisée pour spécifier à quelles voix appartiennent les notes, le texte attaché aux portées et les lignes, cf.  **3.14 Voix**.

Autre disposition du premier agencement du Pavé



Par défaut dans Sibelius First, les valeurs de note sont disposées sur le premier agencement du Pavé de sorte qu'appuyer sur la touche **4** insère une noire, et appuyer sur **7/8/9** insère des altérations bécarre/dièse/bémol respectivement.

Si vous êtes habitué à utiliser Finale PrintMusic, vous préférerez certainement appuyer sur la touche **5** pour insérer une noire, puis saisir des valeurs de notes allant d'une quadruple croche jusqu'à une note carrée sans changer d'agencement de Pavé.

Pour utiliser cet agencement alternatif, illustré ci-contre, sélectionnez la page **Saisie de notes** dans la boîte de dialogue **Fichier ▶ Préférences**, et définissez l'option **Pour saisir une noire, taper 5 sur le pavé**.

Utiliser les fonctions du pavé numérique sur un ordinateur portable

La plupart des portables ne possèdent pas de pavé numérique. Bien que certains ordinateurs portables (sauf sur les modèles MacBook récents d'Apple) permettent d'accéder aux fonctions du Pavé en maintenant la touche **Fn** enfoncée ainsi que d'autres touches sur le clavier, Sibelius dispose de certains raccourcis alternatifs intégrés qui s'avèrent plus pratiques.

Rendez-vous sur la page **Général** de la boîte de dialogue **Fichier ▶ Préférences** et sélectionnez la configuration **Raccourcis Notebook (portable)** dans le groupe **Menus et raccourcis**. Au lieu d'utiliser les chiffres du pavé, vous utilisez les chiffres standard du clavier principal qui correspondent aux chiffres du pavé. Quand cette fonction est activée, utilisez les touches **Maj+1** à **Maj+9** pour saisir les intervalles au-dessus d'une note, cf.  **1.21 Raccourcis clavier**.

Utiliser le Pavé avec Mac OS X

Par défaut, Mac OS X assigne les touches **F7** à **F12** aux commandes de lecture d'iTunes et du volume, dès lors, ces raccourcis qui permettent de changer les agencements du Pavé dans Sibelius First ne fonctionneront pas.

Utilisez le panneau **Clavier** dans les **Préférences Système** pour réaffecter ces raccourcis à d'autres touches de fonctions.

3.3 Saisie à la souris

La saisie de note avec la souris est certainement la méthode la plus lente mais aussi la plus facile lorsque vous commencez avec Sibelius First.

Saisir des notes seules

Assurez-vous de ne rien sélectionner avant de commencer. Appuyez sur **Échap** pour tout désélectionner.

- Sélectionnez **Saisie de notes** ▶ **Saisie de notes** ▶ **Saisie de notes** (raccourci **N**). Le curseur de la souris change de couleur, il devient bleu foncé pour indiquer qu'il s'agit de la voix 1.
- Sélectionnez une valeur de note dans le premier ou deuxième agencement du Pavé. Vous pouvez également y sélectionner des altérations, des articulations, etc. ainsi que dans les autres agencements du Pavé (☞ **3.2 Pavé**). Pour créer un silence, cliquez sur le bouton Silence dans le premier agencement du Pavé après avoir sélectionné une valeur de note afin d'indiquer la durée du silence.
- Lorsque vous déplacez le curseur au-dessus de la partition, une *note fantôme* apparaît pour indiquer où elle va être créée lorsque vous cliquerez sur la partition. Lorsque vous déplacez le curseur verticalement au-dessus de la portée, des lignes supplémentaires s'affichent. Lorsque vous déplacez le curseur horizontalement le long d'une mesure, la note/silence fantôme s'aligne sur les différents temps de la mesure. Pour configurer ce phénomène, consultez ☞ **3.11 Options de saisie de notes**.
- Pour saisir une note ou un silence, cliquez simplement à l'endroit où vous souhaitez l'insérer.
- Un curseur (une ligne verticale) apparaît dans la partition à droite de la note ou du silence créé. Vous pouvez désormais insérer des notes avec la saisie pas-à-pas ou alphabétique. Mais si vous souhaitez poursuivre la saisie avec la souris, continuez simplement à cliquer dans la partition pour créer plus de notes/silences, en modifiant la valeur de note et ses autres attributs sur le Pavé si nécessaire.
- Vous n'avez pas à effectuer la saisie avec la souris strictement de gauche à droite. Vous pouvez cliquer n'importe où dans la partition pour saisir des notes ou des silences. Cependant, si vous cliquez pour créer une note à la même position rythmique qu'une note ou un accord existant, ces derniers seront remplacés par la nouvelle note.
- Tous les attributs que vous définissez sur le Pavé affectent la note *suivante* que vous saisissez. Par exemple, si vous souhaitez insérer une note pointée ou un silence, cliquez à la fois sur la valeur de note et le point rythmique sur le Pavé *avant* de cliquer dans la partition ou cliquez sur le silence pour l'insérer. De même, pour créer une note liée, cliquez sur le bouton de liaison de tenue sur le Pavé avant de cliquer dans la partition.
- Pour arrêter la saisie de notes, cliquez sur le pointeur en forme de flèche en haut à gauche du Pavé, ou appuyez sur **Échap** sur le clavier principal.

Saisir des accords

Pour constituer un accord, cliquez simplement au-dessus ou en dessous de la note que vous venez de créer. Si vous créez une note plus loin dans la mesure, que vous y reveniez ensuite et cliquez au-dessus ou en dessous de celle-ci afin de construire un accord, Sibelius First supprimera les éléments à cet endroit et créera une nouvelle note à la place.

Fenêtres Clavier et Manche

Vous pouvez aussi utiliser la souris pour saisir des notes à l'aide des fenêtres Clavier et Manche qui s'affichent à l'écran, cf. ☞ **3.5 Fenêtre Clavier** et ☞ **3.7 Fenêtre Manche**.

3.4 Saisie alphabétique et pas-à-pas

La saisie alphabétique (clavier de l'ordinateur) et la saisie pas-à-pas (clavier MIDI) sont peut-être les manières les plus pratiques d'écrire de la musique dans Sibelius First, car vous pouvez créer d'autres objets (tels que des signatures rythmiques, des changements d'armure, des lignes et du texte) au fur et à mesure.

Spécifier la hauteur avant ou après la durée

Pour saisir une note, vous devez spécifier à la fois sa hauteur et sa durée. Dans Sibelius First, la durée se spécifie par défaut avant la hauteur : vous sélectionnez une valeur rythmique sur le Pavé, puis vous cliquez sur la partition à l'aide de votre souris, et vous saisissez la hauteur en utilisant le clavier de l'ordinateur ou jouez une note ou un accord sur votre clavier MIDI.

Cependant, il est également possible de spécifier la hauteur avant la durée : avec un clavier MIDI, vous tenez la note ou l'accord que vous voulez saisir puis vous sélectionnez une valeur rythmique sur le Pavé. Avec le clavier de l'ordinateur, vous choisissez la hauteur à l'aide de ↑/↓ ou des touches alphabétiques (en notation anglo-saxonne), puis vous sélectionnez une valeur rythmique sur le clavier. Vous ne pouvez pas utiliser la souris pour saisir les notes quand vous spécifiez la hauteur avant la durée.

Essayez les deux méthodes pour déterminer celle qui vous convient le mieux. Vous pouvez passer facilement de l'une à l'autre grâce aux options de la page **Saisie de notes** de la boîte de dialogue **Fichier ▶ Préférences**. Le menu **Preset de saisie de note** situé en haut de la page comporte des options pour spécifier la **Durée avant hauteur** (paramètre par défaut de Sibelius First) et la **Hauteur avant durée**.

Durée avant hauteur

Si vous avez sélectionné l'option **Durée avant hauteur** sur la page **Saisie de notes** de la boîte de dialogue **Fichier ▶ Préférences**, la saisie alphabétique ou pas-à-pas s'effectue de la manière suivante :

- Sélectionnez un silence, ou n'importe quel autre élément, tel qu'un objet textuel ou une ligne, pour commencer la saisie de note à cet endroit.
- Sélectionnez **Saisie de notes ▶ Saisie de notes ▶ Saisie de notes** (raccourci **N**). Le curseur (une ligne verticale dont la couleur varie en fonction de la voix sur laquelle vous faites la saisie) apparaît alors.
- Sélectionnez une valeur de note sur le Pavé (sauf si la valeur souhaitée est déjà sélectionnée).
- Si nécessaire, vous pouvez choisir d'autres indications sur le Pavé :
 - Altérations depuis le premier ou le sixième agencement du Pavé (inutile pour la saisie en mode pas-à-pas)
 - Articulations depuis le premier ou le quatrième agencement du Pavé
 - Liaisons et points rythmiques depuis le premier ou le deuxième agencement du Pavé (les doubles points se trouvent dans le deuxième agencement)
 - Ornaments depuis le deuxième agencement du Pavé
 - Trémolos et ligatures depuis le troisième agencement du Pavé
 - Symboles de jazz et lignes d'arpège depuis le cinquième agencement du Pavé

- Toutes ces touches restent actives pour des notes successives tant que vous n'en sélectionnez pas d'autres, sauf pour les altérations. Vous pouvez par exemple saisir plusieurs notes avec la même articulation sans avoir à sélectionner l'articulation à chaque fois.
- Vous pouvez sélectionner des touches sur plusieurs agencements en même temps. Elles seront toutes appliquées à la note/l'accord lorsque vous en ferez la saisie. Parcourez les différents agencements du Pavé en appuyant sur la touche **+** ou en utilisant les raccourcis **F7-F12** (**F7** sous Windows et - sur Mac vous ramènent au premier agencement du Pavé).
- Saisissez ensuite la note de la manière suivante :
 - Tapez son nom (en notation anglo-saxonne) en appuyant sur **A-G** ou **R** (qui permet de répéter la note/l'accord précédent, avec toutes les modifications faites sur le Pavé).
 - Sinon jouez une note/un accord sur votre clavier MIDI.
- Pour entrer un silence de la valeur de note sélectionnée, appuyez simplement sur **0** sur le premier agencement du Pavé (raccourci **F7**). Pour continuer à créer des silences de la même valeur de note, continuez à appuyer sur **0**.
- Pour saisir une pause complète, appuyez sur **0** sur le deuxième agencement du Pavé (raccourci **F8**).
- Retournez à la première étape pour saisir la note/l'accord suivant.

La note saisie ou le silence peuvent faire l'objet de diverses opérations avant que la note suivante ne soit saisie :

- Vous pouvez ajuster la hauteur d'une note que vous avez saisie en utilisant les touches **↑** ou **↓**. Maintenez la touche **Ctrl** ou **⌘** enfoncée pour changer la hauteur d'une octave. Appuyez sur **Maj+Page précédente/Maj+Page suivante** (ou **^↑/^↓** sur Mac uniquement) pour augmenter ou réduire la hauteur d'un demi-ton.
- Pour créer un accord en utilisant la saisie alphabétique, saisissez une note de l'accord puis ajoutez des têtes de notes supplémentaires avec l'une des méthodes suivantes :
 - Maintenez la touche **Maj** enfoncée et appuyez sur la lettre correspondant à la hauteur que vous souhaitez ajouter au-dessus. Ainsi pour ajouter un Sol#, appuyez d'abord sur **8** sur le premier agencement du Pavé pour sélectionner le dièse, puis appuyez sur **Maj+G** pour ajouter la note.
 - Appuyez sur un chiffre de **1 à 9** (à partir du clavier principal, *pas* du Pavé) pour ajouter une note de cet intervalle au-dessus de la note actuelle. Ainsi, pour ajouter une note d'une sixte plus haute, appuyez sur **6**. **Maj+1-9** ajoute des notes *en dessous* de la note active, **Maj+4** ajoute une note d'une quarte en dessous de la note active. Cette méthode fonctionne également pour des passages sélectionnés, par exemple pour créer des octaves.
 - Sélectionnez l'option appropriée dans les menus **Saisie de notes ▶ Intervalles ▶ Au-dessus** ou **En dessous**, bien qu'il soit plus rapide d'utiliser les raccourcis clavier décrits plus haut.
- Pour ajouter une liaison de tenue, sélectionnez-la depuis le premier agencement du Pavé (raccourci **Entrée** sur le pavé numérique) après avoir saisi la note.
- Pour créer un multiplet, appuyez sur **Ctrl+2-9** ou **⌘2-9** (ou sélectionnez-en un dans le menu **Saisie de notes ▶ Saisie de notes ▶ Triolets**) après avoir saisi la première note du multiplet. Si vous devez saisir plusieurs multiplets d'affilée, consultez **Ajouter plusieurs multiplets** ci-dessous.
- Pour corriger l'enharmonie d'une note (saisie sur un clavier MIDI par exemple), sélectionnez **Saisie de notes ▶ Saisie de notes ▶ Réécrire** (raccourci **Entrée** sur le clavier principal) après l'avoir saisie.

Modifier les valeurs des notes, les altérations, les articulations, etc.

- Sélectionnez une note, un accord ou un silence (avec la souris ou les touches de direction).
- Pour modifier la valeur de la note, choisissez simplement une nouvelle valeur de note sur le premier ou le deuxième agencement du Pavé.
Si la nouvelle valeur de note est plus longue que l'ancienne, les notes suivantes seront remplacées par des silences. Si la nouvelle valeur de note est plus courte que l'ancienne, des silences seront créés afin de correspondre à l'ancienne durée pour respecter la mesure.
- Pour modifier les autres attributs de note, tels que les altérations ou les articulations, appuyez simplement sur le bouton approprié sur le Pavé, et la note sera instantanément modifiée (par exemple cliquez sur **#** ou appuyez sur **8** pour ajouter un dièse à une note).
- Pour réharmoniser une altération, sélectionnez **Saisie de notes ▶ Saisie de notes ▶ Réécrire** (raccourci **Entrée** sur le clavier principal). Cette commande n'est normalement nécessaire qu'après la saisie pas-à-pas ou Flexi-time ou lorsque vous modifiez un fichier MIDI importé.

Transformer en silences

Pour transformer une note, un accord ou un passage en silences, appuyez simplement sur **Suppr**, ou cliquez sur le bouton de silence (raccourci **0**) sur le premier agencement du Pavé.

La subtile différence entre **Suppr** et **0** est que, lorsque vous transformez un passage en silences, **Suppr** regroupe les silences (en silences plus longs ou en pauses) alors que **0** transforme chaque note en un silence individuel, ce qui est moins pratique. Pour en savoir plus sur les pauses, consultez  **2.5 Mesures et pauses**.

Si vous vous retrouvez avec une ou plusieurs mesures qui ne contiennent que des silences de diverses longueurs, vous pouvez transformer ceux-ci en une pause en sélectionnant la mesure ou le passage (de façon à ce qu'il soit entouré d'un cadre bleu clair) et en appuyant sur **Suppr**.

Hauteur avant durée en utilisant un clavier MIDI

Si vous avez sélectionné l'option **Hauteur avant durée** sur la page **Saisie de notes** de la boîte de dialogue **Fichier ▶ Préférences**, Sibelius First supposera que vous utilisez un clavier MIDI. La saisie pas-à-pas s'effectue de la manière suivante :

- Sélectionnez un silence, ou n'importe quel autre élément, tel qu'un objet textuel ou une ligne, pour commencer la saisie de note à cet endroit. Puis sélectionnez **Saisie de notes ▶ Saisie de notes ▶ Saisie de notes** (raccourci **N**). Le curseur, une ligne verticale dont la couleur varie en fonction de la voix pour laquelle vous faites la saisie, apparaît alors. Si rien n'est sélectionné lorsque vous appuyez sur **N**, le curseur apparaîtra au début de la première mesure sur la première portée.
- Vous pouvez déplacer le curseur de droite à gauche entre les temps en utilisant les touches **←/→**. Maintenez la touche **Ctrl** ou **⌘** enfoncée et utilisez les touches **←/→** pour déplacer le curseur au début de la mesure précédente ou suivante. Vous pouvez déplacer le curseur au-dessus et en dessous des portées adjacentes en maintenant enfoncé les touches **Ctrl+Alt** ou **⌘+⌥** et en appuyant sur **↑/↓**.
- Vous pouvez jouer sur votre clavier MIDI. Bien que des notes fantômes apparaîtront à la position du curseur lorsque vous jouerez, rien ne sera saisi sur la partition tant que vous ne spécifierez pas aussi une durée.

- Sélectionnez une valeur de note depuis le Pavé en appuyant sur la touche correspondante du pavé numérique. Par défaut, cette opération utilise une autre disposition dans laquelle la touche **5** crée une noire au lieu de la touche **4** ; cf. **Autre disposition du premier agencement du Pavé** à la page 156.
- Sibelius First saisit la note ou l'accord que vous jouez. Pendant que la note ou l'accord est maintenu enfoncé, vous pouvez les saisir de nouveau en spécifiant la même ou une autre durée sur le Pavé.
- Vous pouvez ensuite choisir d'autres indications depuis le Pavé si nécessaire :
 - Altérations depuis le premier ou le sixième agencement du Pavé
 - Articulations depuis le premier ou le quatrième agencement du Pavé
 - Liaisons et points rythmiques depuis le premier ou le deuxième agencement du Pavé (les doubles points se trouvent dans le deuxième agencement)
 - Ornements depuis le deuxième agencement du Pavé
 - Trémolos et ligatures depuis le troisième agencement du Pavé
 - Symboles de jazz et lignes d'arpège depuis le cinquième agencement du Pavé
- Pour saisir un silence de la valeur de note sélectionnée, saisissez n'importe quelle note ou accord, puis cliquez sur **0** sur le premier agencement du Pavé (raccourci **F7**) pour la transformer en silence.
- Pour ajouter une liaison de tenue, sélectionnez-la depuis le premier agencement du Pavé (raccourci **Entrée** sur le pavé numérique) après avoir saisi la note.
- Pour créer un multiplet, appuyez sur **Ctrl+2-9** ou **⌘2-9** (ou sélectionnez-en un dans le menu **Saisie de notes** ▶ **Saisie de notes** ▶ **Triolets**) après avoir saisi la première note du multiplet. Si vous devez saisir plusieurs multiplets d'affilée, consultez **Ajouter plusieurs multiplets** ci-dessous.
- Pour corriger l'enharmonie d'une note, sélectionnez **Saisie de notes** ▶ **Saisie de notes** ▶ **Réécrire** (raccourci **Entrée** sur le clavier principal) après l'avoir saisie.

Pour saisir plusieurs notes de la même durée rythmique à la suite, appuyez sur **Maj+Alt+L** ou **⇧⌘L** après la première note. La durée rythmique reste alors sélectionnée sur le Pavé pour indiquer que toutes les notes jouées par la suite sur le clavier MIDI seront saisies directement avec la durée sélectionnée. Pour débloquer la durée, appuyez de nouveau sur **Maj+Alt+L** ou **⇧⌘L**.

Hauteur avant durée en utilisant le clavier de l'ordinateur

Si vous ne possédez pas de clavier MIDI, ou préférez utiliser le clavier de l'ordinateur, vous devrez modifier les paramètres sur la page **Saisie de notes** de la boîte de dialogue **Fichier** ▶ **Préférences**. Tout d'abord, sélectionnez **Hauteur avant durée** dans le menu **Preset de saisie de note** en haut de la page, puis sélectionnez l'option **Utiliser le clavier AZERTY**. Il ne vous reste maintenant qu'un seul choix à faire : soit saisir les notes en tapant leur nom en notation anglo-saxonne (**Utiliser les lettres pour les noms**) ou soit utiliser le clavier de votre ordinateur comme un clavier de piano (**Utiliser l'arrangement piano**).

Lorsque vous commencez la saisie de notes, les notes fantômes apparaissent à la position du curseur. Vous pouvez utiliser **↑/↓** ou appuyez sur une touche alphabétique pour déplacer les notes fantômes à la position de la hauteur de la note que vous souhaitez saisir, puis sélectionnez la durée sur le Pavé pour saisir la note.

3. Onglet Saisie de notes

Pour spécifier une altération pour une note, ajoutez-la après l'avoir saisie. Pour ce faire, vous pouvez soit cliquer sur l'altération désirée depuis le Pavé, ou appuyez sur les touches **Maj+Page précédente/** **Maj+Page suivante** (ou $\wedge\uparrow/\wedge\downarrow$ sous Mac uniquement) pour augmenter ou réduire la note sélectionnée d'un demi-ton. Vous devrez ensuite peut-être enharmoniser la note en appuyant sur **Entrée** (clavier principal).

Pour créer un accord, appuyez sur la touche $\leftarrow$ après avoir saisi la première note de l'accord afin de déplacer le curseur vers sa position rythmique, puis saisissez les autres notes de l'accord normalement, c'est-à-dire comme décrit ci-dessus, ou en utilisant les touches **1–9** sur le clavier principal pour ajouter des intervalles au-dessus (maintenez la touche **Maj** enfoncée pour ajouter des intervalles en dessous). Si vous spécifiez une durée différente pour une des notes ajoutées à l'accord, toutes les notes de l'accord seront modifiées pour utiliser cette durée.

Pour supprimer une note d'un accord, déplacez le curseur à la position rythmique de l'accord, puis la note fantôme à la hauteur de note devant être supprimée, et appuyez sur la touche **Retour arrière**. Si la note fantôme ne se trouve pas à la hauteur occupée par une des notes de l'accord, le fait d'appuyer sur la touche **Retour arrière** supprimera tout l'accord. Vous pouvez enharmoniser une note dans un accord à peu près de la même manière. Placez la note fantôme sur une note existante et appuyez sur **Entrée** (clavier principal), ou placez la note fantôme sur une ligne de portée vide ou sur un espace et appuyez sur **Entrée** (clavier principal) pour enharmoniser tout l'accord.

Pour saisir un ornement, sélectionnez d'abord appoggiature ou acciaccatura depuis le deuxième agencement du Pavé (**F8**), puis saisissez la note normalement en positionnant la note fantôme et en sélectionnant la durée pour l'ornement sur le Pavé. Vous pouvez aussi transformer une note normale sélectionnée en ornement en appuyant sur ; (point-virgule).

Ajouter des lignes au cours de la saisie

Quand vous ajoutez une ligne pendant une saisie alphabétique ou pas-à-pas, Sibelius First prolonge automatiquement la ligne pour vous permettre d'ajouter d'autres notes, jusqu'à ce que vous indiquiez au logiciel d'arrêter la ligne.

Par exemple, si vous appuyez sur **S** après avoir saisi une note, Sibelius First ajoute une liaison dont l'extrémité droite s'attache à la note ou au silence suivant. Au fur et à mesure que vous saisissez des notes, Sibelius First avance automatiquement l'extrémité droite de la liaison pour inclure chaque nouvelle note, jusqu'à ce que vous saisissiez un silence ou que vous appuyiez sur **Maj+S** pour indiquer à Sibelius First d'arrêter la liaison. Vous pouvez même imbriquer des liaisons : appuyez sur **S** pour démarrer une liaison, saisissez une ou plusieurs notes supplémentaires et appuyez à nouveau sur **S** pour commencer une autre liaison. Quand vous appuyez sur **Maj+S**, les liaisons se terminent dans l'ordre inverse, ainsi la première liaison commencée est donc la dernière à s'arrêter.

Ceci fonctionne également pour les soufflets. Appuyez sur **H** pour commencer un *crescendo* et sur **Maj+H** pour commencer un *decrescendo*. Pour terminer le soufflet, appuyez sur **Maj+L**. Il en va de même pour les autres types de lignes : appuyez sur **L** pour ouvrir la galerie **Notations** ▶ **Lignes** ▶ **Lignes** et choisissez une ligne, puis saisissez d'autres notes. Comme pour les liaisons, Sibelius First avance automatiquement l'extrémité droite de la ligne de manière à inclure les nouvelles notes. Pour interrompre la ligne, appuyez sur **Maj+L**.

Ajouter plusieurs multiplats

Si vous voulez saisir une série de multiplats identiques, Sibelius First propose une fonctionnalité « automatique » bien pratique permettant de définir le multiplat en cours comme valeur de référence : quand vous saisissez la première note après le multiplat en cours, un nouveau multiplat identique est automatiquement créé.

Pour activer les multiplats automatiques, créez un multiplat et appuyez sur **Maj+Alt+K** ou **⇧⌘K**. Le chiffre correspondant au multiplat apparaît au-dessus du curseur de saisie de notes pour indiquer que les multiplats automatiques sont activés. Quand vous voulez arrêter la saisie de multiplats, appuyez à nouveau sur **Maj+Alt+K** ou **⇧⌘K**.

Autres touches utiles

Un certain nombre de commandes très utiles sont à portée de main lorsque vous créez des notes :

- Si vous faites une erreur, appuyez sur **Suppr** ou **Retour arrière**, pour supprimer la note ou l'accord et sélectionner la note ou l'accord précédent.

Selon le contexte, ce qui survient lors de la suppression peut être légèrement différent. Si vous supprimez une note, elle est convertie en un silence d'une durée identique. Si vous supprimez un silence ou une pause, le curseur se placera après, le ou la laissant inchangé(e). Si vous supprimez toutes les notes d'un multiplat, le crochet/chiffre du multiplat sera sélectionné, supprimez-le et il sera remplacé par un silence de la durée du multiplat.

- Vous pouvez aussi utiliser les touches **←/→** pour vous déplacer entre les notes et les silences, si vous avez sélectionné **Durée avant hauteur**, ou pour déplacer le curseur, si vous avez sélectionné **Hauteur avant durée**.
- Vous pouvez faire passer la note sélectionnée dans une autre voix en appuyant sur **Alt+1/2/3/4** ou **⌘1/2/3/4**. Vous pourriez donc sélectionner une note d'un accord en voix 1 et appuyer par exemple sur **Alt+2** ou **⌘2** pour la faire passer en voix 2, la fusionnant éventuellement avec les notes déjà présentes dans cette voix.
- Pour ajouter une signature rythmique au cours de la création de notes, appuyez sur **T** et sélectionnez-la dans la boîte de dialogue, puis appuyez sur **Entrée** (clavier principal) ou cliquez sur **OK** pour l'insérer au début de la mesure suivante.
- Pour ajouter un changement d'armure, appuyez sur **K** et sélectionnez l'armure appropriée dans la boîte de dialogue, puis appuyez sur **Entrée** (clavier principal) ou cliquez sur **OK** pour l'insérer directement après la note actuelle.
- Pour ajouter du texte, tapez le raccourci habituel (par exemple **Ctrl+E** ou **⌘E** pour le texte d'expression), puis saisissez le texte souhaité. Appuyez sur **Échap** pour revenir à la création de notes. Le texte est créé à sa position par défaut au-dessus ou en dessous de la portée, à la même position horizontale que la note qui était sélectionnée.
- Vous pouvez également ajouter n'importe quel autre objet à partir de l'onglet **Notations** pendant la saisie de notes. Les symboles et les diagrammes d'accord, par exemple, apparaissent tous à leur position par défaut au-dessus ou en dessous de la portée à la même position horizontale que la note ou le silence sélectionné.
- Les touches **Échap** ou **N** permettent d'arrêter la saisie de notes et le curseur disparaît alors.

Saisir à nouveau les hauteurs

Il est souvent utile de pouvoir modifier les hauteurs d'une séquence de notes/d'accords sans recréer leur rythme. Cette fonction est principalement utilisée lors de l'écriture pour plusieurs instruments qui jouent des hauteurs différentes sur le même rythme. Il suffit simplement de copier la musique d'un instrument et de resaisir ensuite les hauteurs. Vous pouvez modifier la hauteur de notes individuelles en utilisant la souris, les touches $\uparrow/\downarrow$, les lettres **A-G**, ou en jouant une note/un accord sur le clavier MIDI. Cependant, pour saisir à nouveau les hauteurs d'un passage entier, procédez de la manière suivante :

- Sélectionnez une note ou un accord à partir desquels vous voulez refaire la saisie des hauteurs (soit avec la souris, soit avec les touches de direction).
- Sélectionnez **Saisie de notes** ▶ **Saisie de notes** ▶ **Saisir à nouveau les hauteurs**.
- Un curseur en pointillés apparaît (à la place de la ligne pleine habituelle), pour indiquer que Sibelius First remplacera les hauteurs de notes, mais pas leur rythme.
- Appuyez sur **A-G** (notes en anglais) ou jouez la nouvelle note (ou accord) sur le clavier MIDI.
- Sibelius First modifie la hauteur de la première note puis sélectionne la suivante (chevauchant les silences et ornements éventuels) afin que vous puissiez modifier sa hauteur directement.
- Lorsque vous saisissez à nouveau les hauteurs, vous pouvez aussi créer des accords à partir des notes existantes de la même manière que lorsque vous saisissez les notes. Sélectionnez une note et appuyez soit sur **Maj+A-G**, ou appuyez sur **1-9** ou sur **Maj+1-9** sur le clavier principal. Consultez **Saisie alphabétique et pas-à-pas** ci-dessus.
- Lorsque vous refaites la saisie des hauteurs à l'aide du clavier de l'ordinateur, vous devez entrer les altérations et les articulations *après* le nom de note, pas avant (contrairement à la saisie de notes ou à la modification de notes individuelles).
- Si vous devez enharmoniser une note après avoir modifié sa hauteur, il suffit de sélectionner **Saisie de notes** ▶ **Saisie de notes** ▶ **Réécrire** (raccourci **Entrée** sur le clavier principal).
- Si vous ne souhaitez pas modifier une note en particulier, appuyez sur **0** sur le Pavé pour passer à la suivante.
- Pour transformer une note existante en un silence, appuyez sur **→** pour la sélectionner sans modifier sa hauteur, puis appuyez sur **0** sur le premier agencement du Pavé (raccourci **F7**).
- Pour transformer un silence en une note, utilisez **←/→** pour vous déplacer jusqu'au silence, puis saisissez la hauteur souhaitée.
- Lorsque vous avez terminé, sélectionnez à nouveau **Saisie de notes** ▶ **Saisir à nouveau les hauteurs**, ou appuyez sur **Échap** pour revenir à l'édition de la partition, ou sur **N** pour continuer la saisie de notes.

Saisie pas-à-pas pour les instruments transpositeurs

Vous pouvez saisir de la musique via un clavier MIDI en jouant soit à la hauteur réelle, soit à la hauteur écrite. Par exemple, vous pouvez jouer des parties transposées dans Sibelius First pour produire une partition en notes réelles. Il vous suffit de définir **Hauteurs de saisie** sur **Écrites** dans le groupe **Saisie de notes** de l'onglet **Saisie de notes** du ruban. Pour en savoir plus, consultez **Instruments transpositeurs** à la page 132.

Masquer des notes

Il est parfois utile de masquer des notes qui sont néanmoins exécutées, par exemple pour un ornement. Sélectionnez les notes à masquer et sélectionnez **Accueil** ▶ **Éditer** ▶ **Masquer ou afficher** (raccourci **Ctrl+Maj+H** ou **⇧⌘H**). Toute altération, articulation, hampe ou ligature associées à cette note seront automatiquement masquées. Pour en savoir plus sur les notes masquées, consultez  **2.8 Masquer des objets**.

Déplacer les silences

Vous pouvez déplacer les silences vers le haut ou vers le bas à l'aide de la souris ou des touches de direction, exactement comme les notes.

Pour de la musique à une seule voix, en principe, il n'est pas nécessaire de modifier la position verticale des silences, car la position utilisée par Sibelius First est tout à fait standard. Cependant, dans l'écriture à plusieurs voix, il est parfois nécessaire d'en ajuster la position verticale afin de faire de la place pour les autres voix. Sibelius First déplace légèrement les silences vers le haut ou vers le bas dans les portées à plusieurs voix, mais vous pouvez toujours ajuster leur position manuellement.

Silences masqués

Si vous appuyez sur **Suppr** lorsqu'un silence est sélectionné, il sera masqué. L'espace qu'il occupait est toujours là, et la musique des autres portées du système est alignée comme si le silence était toujours là. Si l'option **Affichage** ▶ **Invisibles** ▶ **Objets masqués** est activée (raccourci **Maj+Alt+H** ou **⇧⌘H**), le silence sera affiché à l'écran en gris clair.

Vous ne devriez masquer les silences que pour un motif valable, car la longueur de la mesure aura l'air incorrect ce qui peut être déroutant pour un lecteur inattentif. Il existe cependant deux bonnes raisons pour masquer un silence :

- Pour faire disparaître une voix avant la fin d'une mesure, ou la faire apparaître après le début. Si vous masquez des silences indésirables par exemple dans la voix 2, la musique repassera à une seule voix (avec des hampes vers le haut et vers le bas) ; cf.  **3.14 Voix**.
- Afin de le remplacer par un symbole ou une ligne représentant un effet qui ne peut être indiqué par des notes. En musique contemporaine, c'est le cas par exemple des effets sonores sur bande, notés par une ligne ondulée qui remplace le silence masqué de la longueur appropriée.

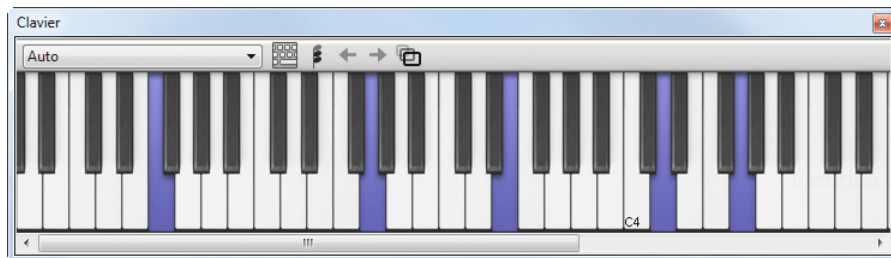
En fait, il est possible de supprimer complètement un silence en sélectionnant un silence masqué et en appuyant sur **Suppr** à nouveau, mais il n'y a généralement aucune raison de le faire.

3.5 Fenêtre Clavier

La fenêtre Clavier apparaissant à l'écran dans Sibelius First est un moyen très pratique de saisir des notes via une interface de clavier piano standard, en utilisant soit la souris soit le clavier de votre ordinateur, et fait également office de second écran de lecture.

Afficher et masquer la fenêtre Clavier

Pour afficher ou masquer la fenêtre Clavier, sélectionnez **Affichage** ▶ **Panneaux** ▶ **Clavier** (raccourci **Ctrl+Alt+B** ou **⌘+⌘B**). La fenêtre Clavier se présente comme suit :



Par défaut, la fenêtre Clavier est ancrée en bas de l'écran mais vous pouvez la désancrer afin de la déplacer où vous le souhaitez en cliquant sur sa barre de titre et en la faisant glisser.

La fenêtre Clavier comporte trois tailles (dont l'intermédiaire est affichée ci-dessus), et il est possible de la redimensionner en cliquant sur le bouton **Modifier la taille** de sa barre d'outils. Vous pouvez également changer la largeur de la fenêtre Clavier en faisant glisser son rebord gauche ou droit (Windows) ou le rebord inférieur droit (Mac). Le do médium est représenté par **C4**.

Saisie à la souris via la fenêtre Clavier

Pour saisir des notes avec la souris en cliquant sur la fenêtre Clavier, sélectionnez simplement l'endroit dans la partition où vous souhaitez commencer la saisie des notes, puis cliquez sur la note souhaitée dans la fenêtre Clavier. Si vous cliquez sur une noire et que vous souhaitez changer l'écriture enharmonique, appuyez simplement sur **Entrée** (clavier principal) immédiatement après avoir saisi la note.

Le curseur de saisie de notes avance automatiquement après avoir saisi chaque note. Si vous souhaitez saisir un accord, cliquez sur le bouton de mode d'accord sur la barre d'outils de la fenêtre Clavier, illustrée ici à droite. Maintenant, chaque note sur laquelle vous cliquez est ajoutée à l'accord actuel, et pour avancer le curseur, vous devez cliquer sur la flèche droite à droite du bouton de mode d'accord.



Saisie avec le clavier de l'ordinateur via la fenêtre Clavier

Vous pouvez aussi saisir des notes via la fenêtre Clavier à l'aide du clavier de votre ordinateur. Normalement, lors de la saisie de notes à l'aide du clavier de votre ordinateur, vous devez saisir le nom en notation anglo-saxonne de la note que vous souhaitez saisir (par exemple **C** pour Do, **G** pour Sol, etc.). Avec la fenêtre Clavier, en revanche, vous utilisez un ensemble de touches différent, grossièrement disposées sous la forme d'une octave de touches sur un clavier de piano. Cela s'appelle le *mode AZERTY*, dont le nom provient des six premières lettres de la première rangée des touches alphabétiques d'un clavier français.

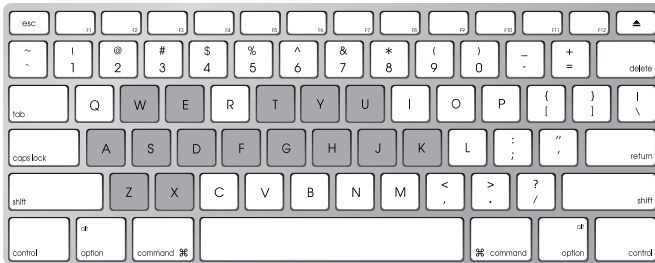
Du fait que la plupart des touches sur le clavier de votre ordinateur sont prédéfinies pour des fonctions (par exemple **T** pour créer une signature rythmique, **Q** pour créer une clé, etc.), vous devez signaler à Sibelius First que vous souhaitez remplacer ces raccourcis afin d'utiliser le mode AZERTY. Pour ce faire, cliquez sur le bouton de la barre d'outils de la fenêtre Clavier (illustré ci-contre), ou utilisez le raccourci **Maj+Alt+Q** ou **⌘-⌥-Q**.



Quand le mode AZERTY est activé, sachez que toutes les octaves, à l'exception d'une seule, sur la fenêtre Clavier, sont grisées.



L'octave qui n'est pas grisée indique la hauteur des notes que vous allez saisir quand vous appuierez sur les touches du clavier de votre ordinateur. Les touches à utiliser sont affichées en gris dans la figure ci-dessous :



Q correspond à Do, **Z** à Do# ou Réb, **S** à Ré, **E** à Ré# ou Mib, et ainsi de suite jusqu'à **K**, qui correspond à Do une octave au-dessus. **W** passe à l'octave inférieure, et **X** à l'octave supérieure. Retenez que **G** entre un Sol, **F** entre un Fa, et **E** un Mib.

Pour saisir un accord en mode AZERTY, appuyez simplement sur deux ou trois touches en même temps. Selon le clavier de votre ordinateur, vous risquez de ne pas pouvoir saisir d'accords de quatre notes ou plus simultanément.

Le mode AZERTY ne fonctionne que lorsque la fenêtre Clavier est affichée. Dès que vous masquez la fenêtre Clavier, le mode AZERTY est désactivé.

Suivre la partition durant la lecture

Outre la saisie de notes, la fenêtre Clavier peut également vous indiquer quelles notes sont jouées lors de la lecture. Vous pouvez choisir les instruments à suivre à l'aide du menu à gauche de la barre d'outils de la fenêtre Clavier.

Par défaut, il est configuré sur **Auto**, ce qui signifie qu'il suivra toutes les portées sauf les portées de percussions sans hauteur de note, à moins que vous sélectionniez une ou plusieurs portées avant de commencer la lecture, auquel cas il suivra uniquement ces portées. Si vous souhaitez toujours suivre une portée spécifique pendant la lecture, sélectionnez le nom de la portée dans le menu sur la barre d'outils de la fenêtre Clavier.

Notez que les touches sur la fenêtre Clavier s'éclairent de la même couleur que les couleurs de voix utilisées ailleurs dans Sibelius First.

Affichage de la note ou de l'accord sélectionné

La fenêtre Clavier indique également la note actuellement sélectionnée quand vous éditez des notes, ce qui peut être utile pour vérifier la disposition d'un accord. La fenêtre Clavier affiche toujours les notes à leur hauteur réelle, même si l'option **Accueil ▶ Instruments ▶ Transposer la partition** est activée.

3.6 Saisie de tablatures de guitare

5.7 Symboles d'accord, 3.8 Notation et tablature pour guitare

Cette section explique comment saisir des notes dans une tablature directement à partir du clavier de l'ordinateur, d'une guitare MIDI ou en convertissant de la notation existante en tablature. Voici d'autres méthodes possibles pour saisir des notes dans une tablature :

- Utiliser la fenêtre Manche, cf. 3.7 Fenêtre Manche.
- Importer un fichier MIDI, cf. 1.5 Ouvrir des fichiers MIDI.
- Numériser de la musique imprimée, cf. 1.7 PhotoScore Lite.

Sibelius First écrit automatiquement la musique sous forme de portée ou de tablature dans n'importe quel accord. La conversion entre les deux types de notation s'effectue automatiquement. Les tablatures sont simplement un autre moyen d'afficher la musique. Sibelius First peut ainsi réaliser avec une tablature à peu près tout ce qu'il effectue en notation normale. Vous pouvez la lire, la transposer, la copier (vers d'autres tablatures ou portées traditionnelles), etc.

Cela signifie également qu'il est possible de saisir de la musique en tablature puis de la transformer en notation classique et vice versa, ou même de transformer une tablature de guitare standard pour un accordage différent ou en tablature de basse, banjo, ou sitar.

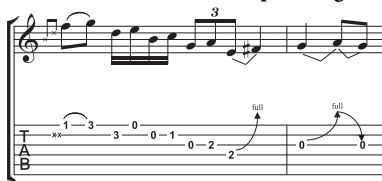
Créer un instrument utilisant des tablatures

Les tablatures se créent automatiquement en sélectionnant une guitare ou tout autre instrument à frettes dans la boîte de dialogue **Accueil** > **Instruments** > **Ajouter/supprimer** (raccourci I). Dans la boîte de dialogue, les instruments appropriés sont notés par exemple **Guitare [tab]**.

Transformer de la notation normale en tablature et vice versa

Pour obtenir deux portées, l'une en notation normale et l'autre en tablature, affichant toutes deux la même musique, ou pour transformer de la notation normale en tablature et vice versa, il suffit simplement de copier la musique entre les portées.

- Créez deux portées de guitares, l'une en notation normale, l'autre en tablature, ou utilisez simplement le papier à musique **Guitare + tab**.
- Saisissez toutes les notes sur, par exemple, la portée en notation normale.
- Sélectionnez toute la musique en cliquant trois fois sur la portée de notation normale.
- Copiez-la sur la tablature en faisant un **Alt**+clac ou **⌘**+clac sur la première mesure. La musique se transformera comme par magie en tablature.



- Vous pouvez ensuite modifier la tablature pour, par exemple, déplacer certaines notes sur d'autres cordes.

3. Onglet Saisie de notes

Vous pouvez également faire l'inverse, c'est-à-dire saisir les notes sur la tablature, et les copier sur la portée de notation normale. Puis, si vous n'avez pas besoin des deux portées (ou si vous avez juste fait une conversion entre notation normale et tablature), vous pouvez supprimer la portée originale.

Sur une portée normale, la guitare s'écrit une octave plus haute que la hauteur réelle. Donc, si la musique est copiée d'une autre portée (par exemple d'un instrument non transpositeur tel que le piano), elle apparaîtra une octave plus haut sur la portée de guitare bien que lue à la hauteur réelle.

Saisir des notes sur une tablature

Vous pouvez très facilement saisir des notes sur une tablature à partir du clavier de votre ordinateur. Voici, en quelques lignes, les opérations de base à suivre :

- Sélectionnez la mesure où commence la saisie, puis **Saisie de notes** ▶ **Saisie de notes** ▶ **Saisie de notes** (raccourci **N**).
- Le curseur (une petite ligne verticale) apparaît, indiquant sur quelle corde vous vous trouvez.
- Sélectionnez la longueur de note voulue en utilisant la fenêtre Pavé, ou en appuyant sur la touche correspondante du pavé numérique de votre clavier.
- Utilisez les touches ↑ et ↓ pour vous déplacer en haut ou en bas des cordes, et ← et → pour vous déplacer de gauche à droite dans la mesure.
- Pour saisir une note, entrez le numéro de frette en utilisant les touches numériques de votre clavier principal (et non le pavé numérique).

Il est possible de modifier la valeur de note par défaut qui définit le déplacement dans la mesure avec les touches ← et → sur la page **Saisie de notes** de la boîte de dialogue **Fichier** ▶ **Préférences**. Modifiez ensuite la valeur de l'option **Positions rythmiques vers lesquelles basculer**.

Notes hors tessiture

Lors de la copie de musique d'une portée à l'autre, par exemple d'une tablature de guitare à 6 cordes vers une tablature de basse à 4 cordes, ou d'une portée normale vers une tablature de guitare, certaines notes peuvent devenir injouables. Dans ce cas un point d'interrogation rouge (?) apparaît sur la tablature pour vous indiquer les accords à corriger.

Quand Sibelius First réinitialise-t-il automatiquement les doigtés de tablature ?

De manière générale, les doigtés sont conservés si vous les copiez à l'intérieur de la même portée, ou vers une autre portée avec le même accord. Si vous copiez de la musique sur une portée ou une tablature basée sur un accordage différent, Sibelius First recalculera les doigtés automatiquement.

Utiliser une guitare MIDI

Sibelius First vous permet de saisir des notes avec une guitare MIDI à plusieurs canaux MIDI ; cf.

 **3.12 Périphériques de saisie.**

3.7 Fenêtre Manche

La fenêtre Manche de Sibelius First facilite la saisie de notes pour guitare ou basse à l'aide de la souris et s'avère particulièrement pratique pour savoir comment un riff ou un accord donné peut être réalisé.

Afficher ou masquer la fenêtre Manche

Pour afficher ou masquer la fenêtre Manche, sélectionnez **Affichage ▶ Panneaux ▶ Manche** (raccourci **Ctrl+Alt+E** ou **⌘+⌘E**). La fenêtre Manche se présente de la manière suivante :



Par défaut, la fenêtre Manche est ancrée en bas de l'écran mais vous pouvez la désancrer en cliquant sur sa barre de titre et en la faisant glisser.

À l'aide du menu à droite de la barre d'outils de la fenêtre Manche, vous pouvez sélectionner des manches de guitares en érable, palissandre et acoustique six cordes, ou des manches de basses en érable, palissandre et à cinq cordes.

La fenêtre Manche propose trois tailles (la taille moyenne est affichée ci-dessus) et peut être redimensionnée en cliquant sur le bouton **Modifier la taille**.

Saisie à la souris à l'aide de la fenêtre Manche

Bien qu'il soit plus naturel d'utiliser la fenêtre Manche pour saisir des notes pour des tablatures de guitares, vous pouvez l'utiliser pour saisir tout type d'instruments dans la partition.

Pour saisir les notes à l'aide de la fenêtre Manche, sélectionnez simplement la mesure ou le silence à partir duquel vous souhaitez effectuer la saisie. Sibelius First sélectionnera automatiquement le type de Manche le plus approprié selon le type d'instrument sélectionné. Cliquez maintenant sur la frette adéquate et la corde appropriée à la note que vous souhaitez saisir.

Le curseur de saisie de note avance automatiquement après la saisie de chaque note. Par conséquent, si vous souhaitez insérer un accord, cliquez sur le bouton de mode d'accord sur la barre d'outils de la fenêtre Manche, illustré ici à droite. Désormais, toutes les positions de frette sur lesquelles vous cliquez sont ajoutées à l'accord en cours. Cliquez sur le bouton de flèche droite à droite du bouton de mode d'accord pour faire avancer le curseur.



Suivre la partition durant la lecture

En plus de la saisie de notes, la fenêtre Manche peut afficher quelles notes sont jouées pendant la lecture. Vous pouvez choisir quel instrument suivre sur la gauche de la barre d'outils de la fenêtre Manche.

Par défaut, la liste des portées est définie sur **Auto**, ce qui signifie qu'il suivra la portée supérieure de guitare ou de basse dans la partition, sauf si vous avez sélectionné une ou plusieurs portées avant de lancer la lecture. Dans ce cas, il suivra uniquement la portée supérieure parmi la sélection. Si vous souhaitez toujours suivre une portée donnée lors de la lecture, sélectionnez le nom de la portée depuis le menu sur la gauche de la barre d'outils de la fenêtre Manche.

3. Onglet Saisie de notes

Notez que la fenêtre Manche peut uniquement suivre les notes de la voix 1 lors de la lecture. Les autres voix sont simplement ignorées. Si une note est trop aigüe pour être affichée sur le manche, elle est indiquée avec une flèche pointant vers la plus haute corde. De même, si une note est trop basse pour être affichée sur le manche, elle est indiquée avec une flèche pointant vers la corde la plus basse.

La fenêtre Manche peut aussi suivre les symboles d'accord sur la partition, montrant comment ils peuvent être réalisés sur la guitare. Sélectionnez simplement **Symboles d'accord** dans le menu de la barre d'outils du Manche.

Afficher la note ou l'accord sélectionné

La fenêtre Manche affiche aussi la note, l'accord ou le symbole d'accord actuellement sélectionné quand vous éditez les notes, vous permettant ainsi de vérifier la disposition d'un accord. La fenêtre Manche indique toujours les notes à leur hauteur réelle, même si l'option **Accueil ▶ Instruments ▶ Transposer la partition** est activée.

3.8 Notation et tablature pour guitare

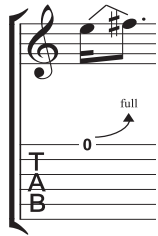
3.6 Saisie de tablatures de guitare, 5.7 Symboles d'accord

La musique pour la guitare utilise de nombreux symboles spécifiques tels que les bends, les prebends, les slides, les hammers-on et les pulls-off parfaitement pris en charge par Sibelius First. Les symboles les plus courants sont détaillés ci-dessous.

Ils se transcrivent aussi bien sur portée que sur tablature et, à quelques exceptions près, leur présentation s'adapte automatiquement lors du passage d'une notation à l'autre.

Certaines indications de tablature quand elles sont transcrites sur portée utilisent des notes masquées, qui peuvent être affichées et modifiées lorsque l'option **Affichage** ▶ **Invisibles** ▶ **Objets masqués** (raccourci **Maj+Alt+H** ou **⇧⇧H**) est activée.

Bend



Un bend est un effet qui consiste à pincer la corde puis de la pousser obliquement afin de modifier la hauteur de la note jouée. Les intervalles des bends sont en général d'un demi-ton ou d'un ton vers le haut ou vers le bas mais il est aussi possible de réaliser des bends d'intervalle microtonal.

Sur des portées, un bend est transcrit par une ligne formant un angle entre deux notes, comme le serait une liaison un peu déformée. Sur des tablatures, le bend est représenté par une flèche vers le haut si la deuxième note est plus aigüe que la première et vers le bas si la deuxième est plus grave. De plus, pour les bends vers le haut la deuxième note est notée sur la tablature, et l'intervalle est noté au-dessus de la flèche en demi-tons. Un bend d'un ton entier est habituellement noté sous la forme « full » (entier).

Pour créer un bend, sélectionnez la première note et appuyez sur la touche **J** choisie pour sa ressemblance avec le dessin du bend dans une tablature. La ligne de bend se place automatiquement entre cette note et la suivante ou apparaîtra à la création de cette seconde note. Vous pouvez aussi créer un bend avec la souris. Assurez-vous que rien n'est sélectionné dans la partition, sélectionnez **Notations** ▶ **Lignes** ▶ **Lignes** (raccourci **L**) et sélectionnez la ligne de bend (présentée pour la portée) dans la catégorie **Guitare**. Le curseur de la souris change de couleur et vous pouvez cliquer sur la partition pour placer la ligne.

Les lignes de bend fonctionnent comme les liaisons. Appuyez sur **Espace** pour étendre le bend à la note suivante, ou sur **Maj+Espace** pour la réduire. Sur une portée, sélectionnez **Accueil** ▶ **Éditer** ▶ **Retourner** (raccourci **X**) pour placer le bend de l'autre côté de la note. Comme les liaisons, les bends sont magnétiques et se placent automatiquement.

3. Onglet Saisie de notes

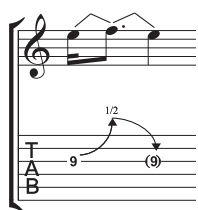
La position et la forme des bends sur les portées peuvent être modifiées de la même manière que les autres lignes. Sélectionnez le bend et appuyez sur les touches **Alt**+←/→ ou ~←/→ pour vous déplacer à gauche, au milieu et à droite de la ligne. Utilisez les touches de direction pour ajuster la position du point sélectionné ainsi que les touches **Ctrl** ou ⌘ pour de plus grands incréments. Pour réinitialiser la position des extrémités de la ligne de bend, sélectionnez **Présentation ▶ Aspect et position ▶ Réinitialiser la position**. Pour réinitialiser sa forme après avoir déplacé le centre, sélectionnez **Réinitialiser la présentation**. Si un bend traverse un saut de système ou de page, vous pouvez ajuster la position et la forme de chacune des moitiés de ligne indépendamment.

Dans les tablatures, les touches **Alt**+←/→ ou ~←/→ vous permettent de vous déplacer entre l'extrémité gauche de la ligne et la tête de flèche et/ou le numéro. Vous pouvez également utiliser les touches de direction (avec **Ctrl** ou ⌘ pour de plus grands incréments) pour vous déplacer jusqu'à chaque extrémité de la ligne. Pour rétablir la position de la ligne, sélectionnez **Réinitialiser la position**. Lorsqu'un bend traverse un saut de système ou de page, Sibelius First fait en sorte que la continuation du bend sur le nouveau système commence au-dessus de la tablature, de manière à ce que vous puissiez facilement le lire. Comme avec un bend sur des portées, vous pouvez ajuster la position de chaque moitié de ligne de chaque côté du saut de système indépendamment.

Intervalles du bend

L'intervalle d'un bend écrit sur une portée se modifie en changeant la hauteur de la seconde note. Sur une tablature, assurez-vous que l'option **Affichage ▶ Invisibles ▶ Objets masqués** est activée, puis sélectionnez la seconde note masquée et modifiez sa hauteur soit en jouant la note avec le clavier MIDI, soit en entrant le numéro de frette sur le clavier principal.

Pour créer un bend léger ou microtonal, créez un bend sur une note puis appuyez sur les touches **Maj**+**Espace** pour rapprocher l'extrémité droite du bend à l'extrémité gauche pour qu'elles soient rattachées toutes les deux à la même note. Un bend léger est représenté par une ligne incurvée sur une portée et par un quart de ton sur une tablature.



Bend and release

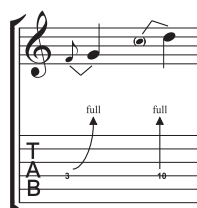
Un bend and release est un bend vers le haut suivi d'un retour à la note initiale. Pour transcrire cet effet, insérez simplement un bend vers le haut suivi d'un bend vers le bas.

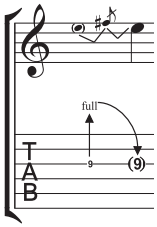
Dans une tablature, la note finale est généralement entre parenthèses car elle n'est pas vraiment jouée. Pour mettre une note entre parenthèses, sélectionnez-la et cliquez sur le bouton parenthèses  (raccourci **1**) sur le deuxième agencement du Pavé (raccourci **F8**).

Bends de notes ornementales et prebends

Ces deux types de bends sont notés de la même façon. Tout d'abord, à partir du deuxième agencement du Pavé (raccourci **F8**), créez la note ornementale ( raccourci * sous Windows, = sur Mac), ou une note de prebend (, raccourci – sous Windows, * sur Mac). Appuyez ensuite sur la touche **J** pour créer un bend, puis insérez la seconde note.

Dans une tablature, un prebend est représenté par une flèche verticale.





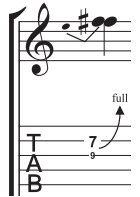
Prebend and release

Un prebend and release est quasiment créé de la même manière qu'un bend de note ornementale et qu'un prebend, tous deux décrits ci-dessus. En effet, créez une note de prebend suivie d'une note ornementale, créez un bend, ensuite créez une note de taille normale, puis créez un autre bend entre la note ornementale et la note de taille normale. N'oubliez pas de mettre la dernière note entre parenthèses dans la tablature. Consultez

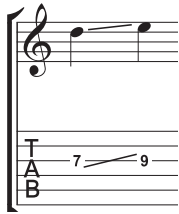
Bend and release ci-dessus.

Bend à l'unisson

On parle de bend à l'unisson quand deux notes sont jouées en même temps en appliquant un bend qui amène la plus grave des deux à la hauteur de la plus aiguë. Sur une portée, le bend à l'unisson est représenté comme le prebend (cf. ci-dessus) avec deux têtes de notes pour la note supérieure.



Slide



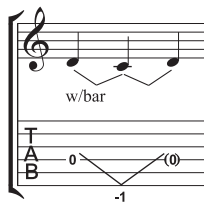
Un slide est obtenu en pinçant la première note puis en glissant le même doigt vers le haut ou vers la bas à la note suivante qui, si elle est pincée, produit un *shift slide* et si elle ne l'est pas, produit un *slide legato*.

Sur une portée ou une tablature, les shift slides sont notés au moyen d'une ligne droite comme illustrée ci-contre. Les slides legato le sont au moyen d'une ligne et d'une liaison. Si la seconde note du slide est plus aiguë, la ligne monte. Si la seconde note est plus grave, la ligne descend. Dans les tablatures, la ligne utilise un angle fixe, mais sur les portées, l'angle est déterminé d'après la position des notes qu'il relie.

Pour créer un slide, entrez la première note du slide et cliquez sur le bouton de slide (☑, raccourci **F8**), insérez ensuite la seconde note. Vous pouvez aussi créer un slide une fois les deux notes saisies. Sélectionnez simplement la première des deux notes et cliquez sur le bouton de slide. S'il s'agit d'un slide legato, ajoutez une liaison normale (🔗 **4.7 Liaisons**). Les slides sont magnétiques et se positionnent automatiquement. Vous pouvez ajuster leur position en sélectionnant une des extrémités de la ligne et en la déplaçant en utilisant la souris ou les touches de direction.

Si plusieurs notes d'un accord comportent des slides, par défaut tous les slides ont la même direction. Si ce n'est pas le cas, utilisez les lignes droites proposées dans la galerie **Notations ▶ Lignes ▶ Lignes** (raccourci **L**) pour créer des slides de direction opposée.

« Plongeon et retour » à l'aide de la tige de vibrato



La hauteur de la note ou l'accord est baissée de plusieurs tons à l'aide de la tige de vibrato avant de retrouver sa hauteur d'origine.

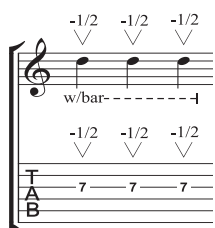
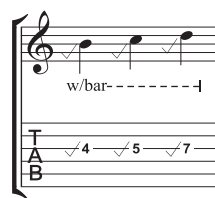
Sur une portée, cet effet s'écrit à l'aide de deux lignes de bend (consultez **Bend** ci-dessus) et de la ligne de barre de vibrato notée « w/bar » accessible dans la galerie **Notations ▶ Lignes ▶ Lignes**.

Dans une tablature, supprimez la note du milieu et mettez la dernière note entre parenthèses. Utilisez deux lignes droites distinctes à partir de la galerie **Notations ▶ Lignes ▶ Lignes** pour créer le V, sinon les bends seront représentés avec des flèches.

Vibrato bar scoop

Un « Vibrato bar scoop » s'obtient en appuyant sur la tige du vibrato juste avant de jouer la note, puis en la relâchant rapidement.

Pour retranscrire cet effet, utilisez le symbole correspondant dans la catégorie **Guitare** de la galerie **Notations** ▶ **Symboles** ▶ **Symbole** (raccourci **Z**). Sur une portée, il convient d'ajouter la ligne de barre de vibrato « w/bar » accessible dans la galerie **Notations** ▶ **Lignes** ▶ **Lignes**. Pour allonger la ligne vers la droite, utilisez la touche **Espace**.



Vibrato bar dip

Un « Vibrato bar dip » consiste à pincer une note, puis de descendre le vibrato et de le relâcher pour retrouver la hauteur de départ.

Pour noter cet effet, utilisez le symbole V de la catégorie **Guitare** dans la galerie **Notations** ▶ **Symboles** ▶ **Symbole**, puis saisissez le numéro au-dessus en utilisant le style **Texte en petits caractères**. Sur une portée, il faut en plus ajouter la barre de vibrato « w/bar » accessible dans la catégorie **Guitare** de la galerie **Notations** ▶ **Lignes** ▶ **Lignes**.

Autres effets

Les autres effets de guitare se notent de la manière suivante :

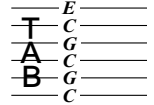
- *Hammer-on et pull-off* : utilisez une liaison, cf. [4.7 Liaisons](#).
- *Tapping* : utilisez une liaison avec une articulation + sur la première note si nécessaire , cf. [4.17 Articulations](#).
- *Vibrato et vibrato ample* : utilisez les lignes correspondantes dans la catégorie **Guitare** de la galerie **Notations** ▶ **Lignes** ▶ **Lignes**, cf. [4.5 Lignes](#).
- *Trille* : utilisez une ligne de trille, cf. [4.5 Lignes](#).
- *Arpège* : utilisez une ligne d'arpège, cf. [4.16 Arpèges](#).
- *Tremolo picking* : utilisez un trémolo, cf. [4.23 Trémolos](#).
- *Shake* : utilisez un symbole de shake, cf. [4.8 Symboles](#).
- *Harmoniques* : sur une portée, utilisez une tête de notes en losange ([4.9 Têtes de notes](#)), et sur une tablature, écrivez « Harm. », « H.H. » (harmonique koto), ou « P.H. » (pour les harmoniques sifflées ou « pinched harmonic ») au-dessus de la note avec le style **Texte en petits caractères**.
- *Slap* : écrivez « T » au-dessus de la note avec le style **Texte en petits caractères**.
- *Pop* : écrivez « P » au-dessus de la note avec le style **Texte en petits caractères**.
- *Tête de note en croix* : sélectionnez une note puis la tête de note en croix dans la galerie **Notations** ▶ **Têtes de note** ▶ **Type**.
- *Slide du médiator* : utilisez une ligne de glissando ondulée dans la galerie **Notations** ▶ **Lignes** ▶ **Lignes** et écrivez « P.S. » au-dessus de la tablature avec le style **Texte en petits caractères**. Sur une portée, utilisez une tête de note en croix.
- *Cordes étouffées* : utilisez des têtes de note en croix. Consultez [4.9 Têtes de notes](#).

- **Rake** : sur une portée, créez des ornements avec des têtes de note en croix. Sur une tablature, soit copiez la musique à partir d'une portée (et dans ce cas les têtes de note sont automatiquement copiées en croix), soit changez les têtes de note après avoir créé les notes et ajoutez la ligne de raking adéquate de la galerie **Notations** ▶ **Lignes** ▶ **Lignes**.
- **Doigté** : utilisez le style de texte **Doigté de guitare (p i m a)** et écrivez le doigté au-dessus de chaque note ou accord.

La galerie **Notations** ▶ **Lignes** ▶ **Lignes** (raccourci **L**) contient des lignes pour écrire la plupart des effets courants à la guitare, tels que « w/bar », « P.M. » (pour le palm mute), etc.

Afficher l'accordage sur les portées de tablature

Pour les accordages de guitare peu courants, Sibelius First affiche la hauteur de chaque corde directement sur la portée de tablature, comme illustré ici à droite (open tuning de Do).



Notes sur fond blanc dans les tablatures

Diverses conventions existent selon les éditeurs pour savoir si les numéros dans les tablatures se placent directement sur les lignes de portée ou s'ils sont entourés d'un fond blanc (empêchant les lignes de portée de les superposer). Voici par défaut les réglages de Sibelius First :

- Pour les types de tablatures qui affiche le rythme avec des hampes dans la portée, l'option **Notes sur fond blanc** est activée, ce qui fait mieux ressortir les hampes.
- Pour les types de tablatures qui affichent les hampes à l'extérieur de la tablature, et celles qui n'affichent pas les rythmes, l'option **Notes sur fond blanc** est désactivée.

3.9 Triolets et autres multiplets

2.7 Filtres et Rechercher, 2.8 Masquer des objets

Les multiplets désignent un groupe de notes comme le triolet, qui sont jouées à des valeurs moindres que leur vitesse normale.

Le terme multiplet n'est pas très usité mais les termes alternatifs comme « rythme irrationnel » ne le sont pas beaucoup non plus. Beaucoup disent que « multiplet » rime avec « duolet » ou « couplet ».

Créer rapidement des multiplets à l'aide des raccourcis clavier

- Saisissez ou sélectionnez uniquement la première note du multiplet, qui correspondra à l'unité du multiplet (voir l'encadré).
- Si par exemple, le triolet équivaut à la valeur d'une blanche, la première note à saisir sera une noire.
- Appuyez sur **Ctrl+3** ou **⌘3** pour obtenir un triolet, qui est le multiplet le plus fréquent, ou **Ctrl+2-9** ou **⌘2-9** pour obtenir tous les autres multiplets, du duolet au nonolet.
- Le multiplet apparaîtra, complété par les silences adéquats. Ajoutez les autres notes normalement.

Créer plusieurs multiplets d'affilée

Vous pouvez facilement saisir une série de multiplets. Pendant que vous saisissez le premier multiplet de la série, appuyez sur **Maj+Alt+K** ou **⇧⌘K**, et le chiffre du multiplet (par exemple **3** pour un triolet) apparaîtra au-dessus du curseur de saisie de notes. Les notes ajoutées par la suite créeront automatiquement des multiplets. Pour en savoir plus, consultez **Ajouter plusieurs multiplets** à la page 163.

Copier des multiplets

Vous pouvez copier le crochet ou le nombre d'un multiplet sur une autre note afin de la transformer en multiplet.

Vous pouvez également copier des passages contenant des multiplets. Par contre, vous ne pouvez pas copier une seule partie du multiplet, comme la première note, car un rythme si fractionné n'a pas beaucoup de sens. Si un avertissement s'affiche soudainement vous informant que vous tentez de copier un fragment du multiplet, assurez-vous d'avoir sélectionné le nombre du multiplet ou le crochet ainsi que les notes.

Multiplets à un chiffre

Le multiplet le plus simple est le triolet. Le chiffre **3** situé au-dessus de ♩ ♩ ♩ signifie que trois noires sont compressées sur le temps de deux noires. La noire est l'unité du multiplet dans ce cas.

Quand d'autres chiffres que 3 sont utilisés, la durée de jeu des notes correspond à la valeur inférieure la plus proche obtenue en puissance de 2 unités. Donc 5 signifie 5 notes dans le temps de 4, 15 signifie 15 notes dans le temps de 8, et ainsi de suite. Les exceptions à cette règle sont 2 et 4, normalement 2 dans le temps de 3 et 4 dans le temps de 6.

Si de nombreux triolets se succèdent, 3 n'apparaît souvent qu'au-dessus des premières notes. Évidemment si toute la partition est écrite ainsi, mieux vaut envisager de changer la signature rythmique.

Supprimer des multiplets

Pour supprimer un multiplet, sélectionnez son nombre ou son crochet et appuyez sur **Suppr.** Cette opération ne supprime pas seulement le nombre et le crochet mais aussi les notes. En effet, sans le multiplet, les notes ne seront plus ajoutées.

Choisir la valeur de l'unité

Parfois la première note d'un multiplet ne correspond pas à la valeur de l'unité. Par exemple, un triolet d'une durée de trois noires peut commencer par une croche. Dans ce cas, saisissez la première note en lui attribuant la valeur de l'unité (dans le cas présent une noire) afin que Sibelius First puisse déterminer la longueur du multiplet, puis saisissez le multiplet et enfin modifiez la valeur de la première note (dans le cas présent une croche).

Crochets des multiplets

Un crochet englobe souvent les notes d'un multiplet. Le nombre utilisé s'écrivait avant au-dessus ou en dessous du crochet, mais pour gagner de la place, la pratique actuelle consiste à interrompre le crochet en son milieu pour y insérer le chiffre.

Dans les partitions anciennes, des liaisons sont souvent utilisées à la place des crochets, même si les notes ne sont pas liées. De nos jours, les liaisons ne sont jamais détournées de leur usage premier.

Quelques compositeurs, tels que Britten et Holloway, écrivent juste un crochet pour indiquer un triolet.

Dans les partitions récentes, les crochets s'étendent vers la droite, le plus près possible de la note ou du silence suivant. Cela améliore nettement la lisibilité car tous les crochets de multiplets simultanés, par exemple des triolets de noires et des sextolets de croches, se terminent au même endroit.

Déplacer des multiplets

Sibelius First détermine si le multiplet se place au-dessus ou en dessous des notes et selon quel angle. Les crochets et les numéros de multiplet se situent au-dessus des notes par défaut, à moins que les hampes de toutes les notes du multiplet ne pointent vers le bas, ou que les ligatures utilisées englobant les notes du multiplet forcent les hampes à pointer vers le bas.

Les multiplets sont magnétiques, c'est-à-dire qu'ils se placent automatiquement comme les liaisons ( **4.7 Liaisons**). Le chiffre du multiplet et le crochet se déplacent automatiquement pour éviter les superpositions, soit entre les extrémités du crochet et les notes, soit entre le crochet et les articulations éventuelles. Ce mécanisme se produit aussi automatiquement lors d'une transposition et permet d'éviter toute superposition avec les notes.

Si la position du multiplet ne vous convient pas, vous pouvez le retourner de l'autre côté des notes. Pour ce faire, sélectionnez le nombre (ou le crochet) et cliquez sur **Accueil** ▶ **Éditer** ▶ **Retourner** (raccourci **X**).

Vous pouvez également déplacer le multiplet de haut en bas en sélectionnant le chiffre (ou le milieu du crochet) et en le faisant glisser ou en utilisant les touches de direction. N'essayez pas de faire glisser un

multiplet de l'autre côté des notes. Utilisez plutôt la fonction **Accueil** ▶ **Éditer** ▶ **Retourner**.

L'inclinaison du crochet et du numéro peut se modifier en déplaçant chaque extrémité du crochet.

Pour rétablir la position par défaut d'un multiplet déplacé, sélectionnez-le et cliquez sur **Présentation** ▶ **Aspect et position** ▶ **Réinitialiser Position** (raccourci **Ctrl+Maj+P** ou **⌘+⌘P**).

Multiplats imbriqués



Les multiplats imbriqués (c'est-à-dire des multiplats dans d'autres multiplats) peuvent être un peu difficile à lire, mais sont très appréciés de compositeurs tels que Brian Ferneyhough. Sibelius

First permet non seulement d'écrire des multiplats imbriqués quelle que soit leur hiérarchie ou leur complexité, mais aussi est capable de les lire correctement.

La saisie des multiplats imbriqués se réalise comme toute saisie de multiplats, si ce n'est qu'il convient de commencer par le plus à l'extérieur (c'est-à-dire le plus long).

Multiplats masqués

Les multiplats peuvent être « masqués » en choisissant de ne pas afficher leur crochet et leur chiffre ; cf.  **2.8 Masquer des objets**. Cela permet d'avoir des notes espacées différemment des autres portées sans que l'indication de multiplat n'apparaisse.

Changer la présentation de multiplats déjà présents dans la partition

Si, après avoir créé un certain nombre de multiplats, vous souhaitez changer leur présentation, vous pouvez utiliser des filtres et la fenêtre Inspecteur.

Par exemple, pour masquer les crochets et les chiffres des multiplats déjà présents dans votre partition :

- Sélectionnez **Accueil ▶ Sélectionner ▶ Filtres ▶ Multiplats**.
- Tous les crochets et chiffres des multiplats de la partition sont alors sélectionnés. Ensuite :
 - Pour masquer les chiffres et crochets des multiplats, sélectionnez **Accueil ▶ Éditer ▶ Masquer ou afficher** (raccourci **Ctrl+Maj+H** ou **⌘+⌘H**).

Les filtres sont des outils très puissants permettant de changer un grand nombre d'objets dans la partition en une seule opération ; cf.  **2.7 Filtres et Rechercher**.

3.10 Transposition

Pour en savoir plus sur les instruments transpositeurs et les partitions transposées, consultez

📖 **2.3 Instruments.**

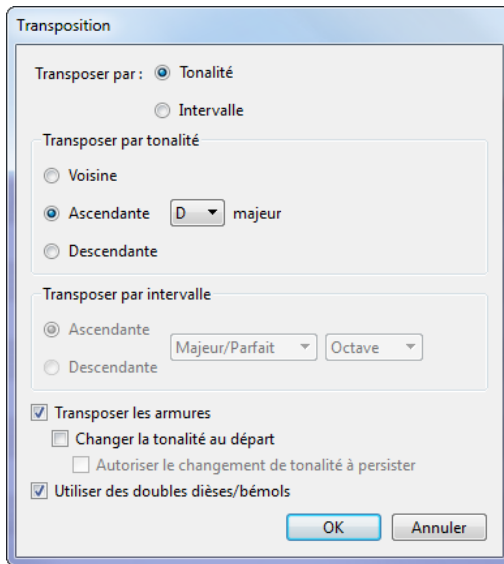
Pour en savoir plus sur la manière de simplifier l'écriture des armures et de l'enharmonie, consultez

📖 **4.2 Armures.**

Boîte de dialogue Transposition

Pour transposer une partition :

- Sélectionnez ce que vous souhaitez transposer, un passage ou l'intégralité de la partition (raccourci **Ctrl+A** ou **⌘A**).
- Sélectionnez **Saisie de notes** ▶ **Saisie de notes** ▶ **Transposition** (raccourci **Maj+T**)



- Choisissez si vous voulez transposer par **Tonalité** ou par **Intervalle**.
- Si vous décidez de transposer par **Tonalité** :
 - Sélectionnez la tonalité à transposer dans le menu.
 - Vous pouvez choisir si Sibelius First doit transposer selon la tonalité la plus proche (**Voisine**), **Ascendante** ou **Descendante**.
- Si vous décidez de transposer par **Intervalle** :
 - Cliquez sur **Ascendante** ou **Descendante**.
 - À partir de la liste déroulante de droite, sélectionnez l'intervalle principal.
 - Dans la liste déroulante de gauche, **Majeur/Parfait** ne modifie pas l'intervalle principal, **Augmenté** ajoute un demi-ton, **Mineur/Diminué** enlève un demi-ton.
 - **Diatonique** déplace les notes dans la tonalité spécifiée par l'armure actuelle. Ainsi, transposer une seconde de manière diatonique fait que la troisième note de la tonalité devient la quatrième, transforme la quinte diminuée en sixte diminuée, etc.

3. Onglet Saisie de notes

- Réglez les deux autres options si nécessaire :
 - **Transposer les armures** (disponible uniquement pour transposer une sélection de système ou l'intégralité de la partition) transpose également toute armure ou changement d'armure dans le passage sélectionné. En principe, cette option doit rester activée. Si elle est désactivée, les notes transposées reçoivent les altérations qui autrement auraient été spécifiées dans l'armure.
 - Si l'option **Transposer les armures** est activée, vous pouvez aussi activer **Changer la tonalité au départ**, ce qui créera une nouvelle armure au début du passage transposé si nécessaire.
 - Si vous ne voulez pas que Sibelius First crée un changement de tonalité pour restaurer la tonalité originale à la fin du passage transposé, activez **Autoriser le changement de tonalité à persister**.
 - **Utiliser des doubles dièses/bémols** indique à Sibelius First d'utiliser des doubles dièses et des doubles bémols plutôt que des bécarrés dans les tonalités éloignées. Désactivez cette option pour la musique atonale. Laissez-la si vous êtes un Rachmaninov, ou un Alban Berg en puissance.
- Cliquez sur **OK**, et Sibelius First transpose instantanément la musique.

Déplacer les notes sans altérations

Pour déplacer des notes afin qu'elles ne se retrouvent pas avec des altérations, sélectionnez-les simplement et appuyez sur $\uparrow/\downarrow$ une ou plusieurs fois.

Transposer d'une ou de plusieurs octaves

La méthode la plus rapide consiste à sélectionner le passage et à appuyer sur les touches **Ctrl**+ $\uparrow/\downarrow$ ou $\sharp/\flat$.

Transposer de plus de deux octaves

En bref, **Saisie de notes** ▶ **Saisie de notes** ▶ **Transposition** ne répertorie que des intervalles de deux octaves ou moins. Pour utiliser des intervalles plus grands, transposez de plusieurs octaves en appuyant sur les touches **Ctrl**+ $\uparrow/\downarrow$ ou $\sharp/\flat$ avant ou après avoir réalisé la transposition depuis la boîte de dialogue.

Transposer d'un demi-ton

Même si la plupart des transpositions sont simples, celle-ci mérite une petite explication. Si votre partition est, par exemple, en Ré majeur et que vous souhaitez la transposer en Ré bémol majeur, n'utilisez pas une transposition de seconde mineure descendante, ou vous obtiendrez un Do $\sharp$ majeur. Utilisez plutôt une transposition descendante d'un *unisson augmenté*.

Transpositions extrêmes

Pour réaliser des transpositions extrêmes non proposées dans la boîte de dialogue, par exemple Si en Ré bémol (soit une tierce doublement augmentée), procédez en deux étapes. Tout d'abord, transposez d'une tierce mineure jusqu'à Ré, puis descendez d'un unisson augmenté vers Ré bémol.

Symboles d'accord

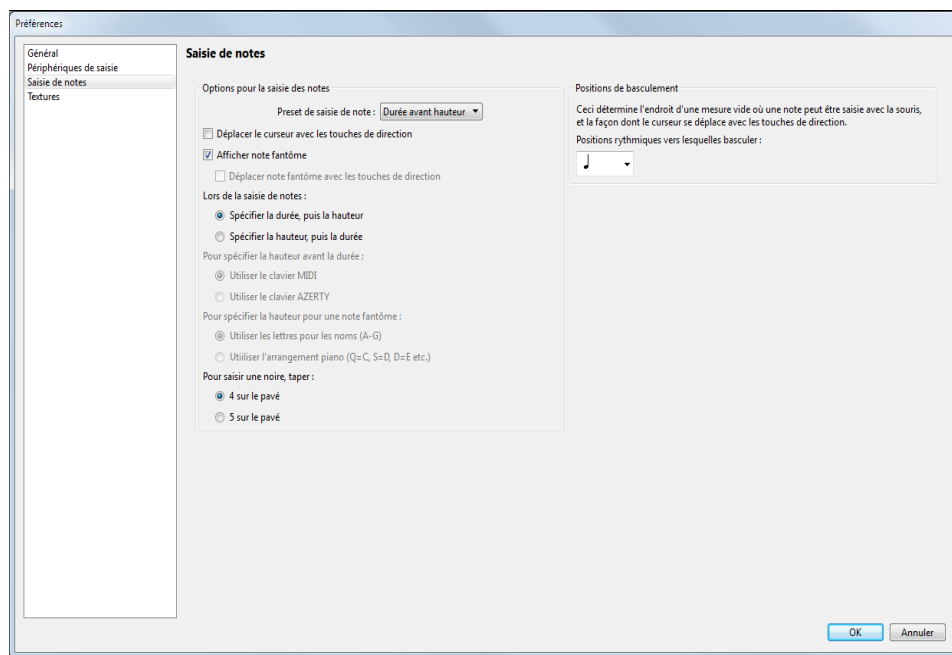
Les symboles d'accord se transposent automatiquement.

Déplacer d'autres objets

Lors de la transposition, Sibelius First déplace certains objets comme bon lui semble. Par exemple, les liaisons et les tenues se déplaceront automatiquement en fonction des notes. Si la transposition est importante, de nombreuses hampes changeront de direction et certaines liaisons devront être retournées à l'aide de la fonction **Accueil** ▶ **Éditer** ▶ **Retourner** (raccourci **X**) pour être à la bonne place.

3.11 Options de saisie de notes

La page **Saisie de notes** de la boîte de dialogue **Fichier ▶ Préférences** comportent de nombreuses options.



Le groupe **Options pour la saisie des notes** permet de choisir entre la méthode de saisie pas-à-pas standard de Sibelius First, en spécifiant la **Durée avant hauteur**, ou une autre méthode spécifiant la **Hauteur avant durée**. Le menu **Preset de saisie de note** vous permet de passer rapidement d'une méthode à l'autre. Mais vous pouvez aussi régler les paramètres individuels afin d'utiliser une combinaison des deux méthodes de la manière suivante :

- **Déplacer le curseur avec les touches de direction** : lorsque cette option est activée, le curseur de saisie des notes peut se déplacer à gauche et à droite sur la portée à l'aide des touches de direction, ou même sur les portées adjacentes sans quitter la saisie de notes. Lorsqu'elle est désactivée, appuyer sur les touches de direction gauche et droite quitte la saisie de notes et appuyer sur ↑ ou ↓ règle la hauteur de la dernière note saisie. Maintenez enfoncé la touche **Ctrl** ou **⌘** et utilisez les touches ←/→ pour déplacer le curseur au début de la mesure précédente ou suivante. Maintenez enfoncé la touche **Ctrl+Alt** ou **⌘+⌥** et utilisez les touches ↑/↓ pour déplacer le curseur sur la portée supérieure ou inférieure.
- **Afficher note fantôme** : détermine si les notes fantômes sont affichées pendant la saisie.
- **Déplacer note fantôme avec les touches de direction** : lorsque cette option est activée, la note fantôme apparaît constamment pendant la saisie de notes et sa hauteur peut être modifiée à l'aide des touches ↑/↓. Lorsqu'elle est désactivée, la note fantôme ne peut uniquement être déplacée avec la souris, et les touches ↑/↓ règlent la hauteur de la dernière note saisie. Cette option ne peut être activée que lorsque **Spécifier la hauteur, puis la durée** est sélectionnée (cf. ci-dessous).

3. Onglet Saisie de notes

- **Spécifier la durée, puis la hauteur/Spécifier la hauteur, puis la durée** : ces deux options permettent de choisir la méthode de saisie pas-à-pas standard de Sibelius First (**Spécifier la durée, puis la hauteur**) ou une méthode alternative (**Spécifier la hauteur, puis la durée**). Lorsque l'option **Spécifier la hauteur, puis la durée** est sélectionnée, il est possible de bloquer une valeur de note temporairement (en réalité de revenir à **Spécifier la durée, puis la hauteur**) en appuyant sur **Maj+Alt+L** ou **⇧+L**, dès lors toute durée rythmique spécifiée s'appliquera à toutes les notes et accords saisis jusqu'au déverrouillage. Notez également que lorsque **Spécifier la hauteur, puis la durée** est activé, toutes les opérations du Pavé ne concernant pas la durée (par exemple les articulations, les points et les tenues) s'appliquent à la dernière note saisie et non à la note que vous allez saisir.
- **Utiliser le clavier MIDI/Utiliser le clavier AZERTY** : ces deux options, uniquement disponibles lorsque **Spécifier la hauteur, puis la durée** est sélectionné, déterminent si la hauteur des notes doit être définie par les notes jouées sur un clavier MIDI (**Utiliser le clavier MIDI**) ou sur un clavier d'ordinateur (**Utiliser le clavier AZERTY**). Si la deuxième option est sélectionnée, la hauteur est déterminée soit en déplaçant les notes fantômes avec les touches de direction, soit en utilisant les touches alphabétiques du clavier en fonction de l'option sélectionnée ensuite. Lorsqu'**Utiliser le clavier MIDI** est sélectionné, la note ou l'accord joué sur le clavier MIDI apparaît sur la portée sous forme de note fantôme jusqu'à ce qu'une durée rythmique soit spécifiée.
- **Utiliser les lettres pour les noms (A–G)/Utiliser l'arrangement piano (Q = C, S = D, D = F, etc.)** : ces options déterminent comment la hauteur de la note fantôme est définie si l'option **Utiliser le clavier AZERTY** est sélectionnée. Soit le nom de la note en notation anglo-saxonne est directement tapé, soit les touches de la fenêtre Clavier sont utilisées comme un piano.
- **4 sur le pavé/5 sur le pavé** : ces deux options permettent de déterminer si le premier agencement du Pavé correspond à la disposition standard de Sibelius First (**4 sur le pavé**), où la touche **4** insère une noire, ou aux raccourcis de Finale PrintMusic (**5 sur le pavé**), où la touche **5** insère une noire.
- **Positions de basculement** : ce groupe définit la sous-division des mesures utilisée pour la saisie à la souris :
 - **Positions rythmiques vers lesquelles basculer** : il s'agit de l'unité de division des mesures. Cette option est réglée par défaut sur les noires.

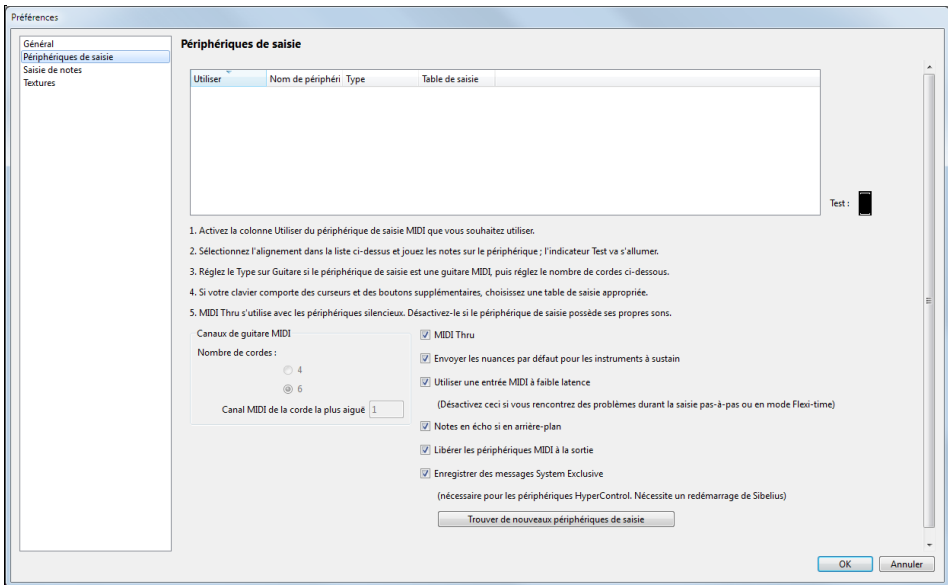
3.12 Périphériques de saisie

📖 3.4 Saisie alphabétique et pas-à-pas, 3.13 Flexi-time, 3.17 HyperControl™

Si un clavier MIDI ou un autre périphérique externe d'entrée est connecté à votre ordinateur, vous pouvez utiliser la saisie pas-à-pas et Flexi-time. Pour en savoir plus sur la connexion de périphériques, consultez **Connexion de périphériques MIDI externes** à la page 20.

Choisir des périphériques de saisie

La page **Périphériques de saisie** de la boîte de dialogue **Fichier ▶ Préférences** contient des options relatives à la saisie MIDI.



Le tableau en haut de la page répertorie tous les périphériques de saisie MIDI que vous possédez. Les options sont les suivantes :

- **Utiliser** : si une case dans cette colonne est cochée, Sibelius First acceptera la saisie de ce périphérique. Si elle n'est pas cochée, Sibelius First ignorera toute saisie de ce périphérique. Par défaut, les cases de la colonne **Utiliser** sont cochées pour tous les périphériques de saisie.
- **Nom de périphérique** : cette colonne indique le nom du périphérique de saisie. Si votre port MIDI est fourni par une carte son ou par une interface MIDI externe, vous verrez le nom du port MIDI lui-même (par exemple **MIDISport USB 2x2 A** ou **SB Live! MIDI Out**) plutôt que le nom du périphérique connecté au port MIDI ou à l'interface. Si votre périphérique MIDI est connecté à l'ordinateur directement (par exemple via USB), vous verrez probablement à la place son nom (par exemple **M-Audio Axiom Pro**).
- **Type** : cette colonne indique le type de périphérique. Lorsque vous cliquez dans cette colonne, un menu déroulant apparaît permettant de sélectionner **Clavier** (par défaut) ou **Guitare**. Si vous sélectionnez **Guitare**, alors les commandes **Canaux de guitare MIDI** situées sous le tableau deviennent modifiables. Consultez **Guitares MIDI** ci-dessous.

- **Table de saisie** : cette colonne vous permet de spécifier exactement à quelle sorte de clavier appartient votre périphérique. Cette option est très utile car beaucoup de claviers possèdent des encodeurs rotatifs, faders et autres boutons que Sibelius First peut exploiter. Consultez **Tables de saisie** ci-dessous.

Jouez quelques notes sur votre clavier (ou tout autre périphérique de saisie MIDI) avec la boîte de dialogue ouverte. Si tout fonctionne normalement, le petit indicateur noir appelé **Test** devrait passer au vert pendant que vous jouez. Si l'indicateur ne s'allume pas, vérifiez vos connexions MIDI et assurez-vous que vous avez sélectionné le périphérique de saisie correct (s'il y en a plus d'un).

N'activez la case **MIDI Thru** que si, et seulement si, votre clavier n'a pas de son intégré. Cette option permet à Sibelius First de reproduire les notes jouées sur le clavier en utilisant votre carte son ou un autre périphérique de lecture.

Utiliser une entrée MIDI à faible latence : permet à Sibelius First de tirer parti des possibilités évoluées des pilotes de votre périphérique de saisie pour obtenir une saisie à faible latence. Cette option devrait rester activée sauf si vous rencontrez des problèmes en utilisant la saisie pas-à-pas ou Flexi-time.

Notes en écho si en arrière-plan : détermine si Sibelius First devra continuer la lecture des notes jouées sur le clavier MIDI quand le programme n'est pas au premier plan (par exemple quand vous utilisez un autre programme sur votre ordinateur). Cette option est activée par défaut et n'a d'effet que si **MIDI Thru** est aussi activé.

Libérer les périphériques MIDI à la sortie (Windows uniquement) : détermine si Sibelius First doit libérer les ports d'entrée MIDI sur tous les périphériques actifs lorsque vous quittez l'application. Normalement, cette option devrait rester activée. Mais pour certains périphériques, il peut s'avérer nécessaire de la désactiver si vous découvrez que vous ne pouvez pas redémarrer Sibelius First après l'avoir quitté (à moins de redémarrer votre ordinateur).

Enregistrer des messages System Exclusive (Windows uniquement) : cette option doit être activée si vous souhaitez utiliser un périphérique de saisie MIDI compatible HyperControl (☞ **3.17 HyperControl™**). Cette option permet à Sibelius First de recevoir des messages MIDI System Exclusive mais peut provoquer des problèmes avec les périphériques disposant de mauvais pilotes pour Windows. Si vous n'arrivez pas à démarrer Sibelius First après l'avoir quitté sauf en redémarrant votre ordinateur, essayez de désactiver cette option.

Rechercher de nouveaux périphériques de saisie

Si vous connectez à l'ordinateur un périphérique de saisie MIDI externe, tel qu'un clavier ou une surface de contrôle, alors que Sibelius First est déjà démarré, il ne sera peut-être pas automatiquement détecté comme périphérique de saisie. Pour actualiser la liste des périphériques de saisie disponibles, cliquez sur **Trouver de nouveaux périphériques de saisie** sur la page **Périphériques de saisie**.

Certains périphériques ne sont pas correctement détectés par le système d'exploitation de l'ordinateur. Ainsi, si votre périphérique n'apparaît pas après avoir cliqué sur ce bouton, sauvegardez votre travail et redémarrez le programme, en veillant à ce que le périphérique soit allumé avant le lancement de Sibelius First.

Problèmes avec la saisie MIDI

Si la saisie MIDI ne fonctionne pas, vérifiez que le port MIDI OUT sur le clavier est connecté au port MIDI IN sur votre ordinateur. Et si votre clavier possède des sons intégrés, vérifiez que le port MIDI IN sur votre clavier est connecté au port MIDI OUT sur votre ordinateur, et non pas MIDI OUT sur MIDI OUT et MIDI IN sur MIDI IN. Si votre ordinateur possède deux prises MIDI IN, essayez de connecter votre clavier à l'autre prise MIDI IN.

Tables de saisie

Si votre clavier MIDI possède une multitude de boutons, encodeurs et autres faders en plus des touches habituelles de piano, ils pourront vous servir dans Sibelius First à contrôler par exemple les faders de la table de mixage, la lecture, etc.

Il suffit de sélectionner l'élément le plus approprié de la liste **Table de saisie** dans le tableau en haut de la page **Périphériques de saisie**. Utilisez le réglage par défaut **Clavier MIDI** qui fonctionne avec la plupart des claviers MIDI. Sinon, si vous possédez un des claviers spécifiques figurant dans la liste, sélectionnez la table de saisie correspondante.

Les tables de saisie pour la plupart des claviers les plus populaires de M-Audio sont contenues dans la liste :

Axiom 25



Configurez votre contrôleur Axiom 25 sur son programme par défaut. Les huit encodeurs rotatifs au-dessus du clavier sont assignés aux faders des huit premières portées de la partition dans la Table de mixage. Les boutons de transport sous l'écran LCD sont assignés aux fonctions identiques de la fenêtre Transport.

Axiom 49 + 61



Configurez votre contrôleur Axiom 49 ou Axiom 61 sur son programme par défaut. Par défaut, les huit premiers faders au-dessus du clavier sont assignés aux faders des huit premières portées de la partition dans la Table de mixage. Cependant, vous pouvez les modifier afin qu'ils contrôlent les

3. Onglet Saisie de notes

faders de sortie des instruments virtuels en changeant le programme sur programme 2. Le neuvième fader est toujours assigné au contrôle du volume master. Les boutons sous les faders mettent en solo la portée ou l'instrument virtuel correspondant. Les encodeurs rotatifs à droite des faders contrôlent le panoramique des huit premières portées dans la Table de mixage. Les boutons de transport sous l'écran LCD correspondent aux fonctions identiques de la fenêtre Transport.

Axiom Pro 49 + 61



Sibelius First prend en charge l'ensemble de la technologie HyperControl du contrôleur clavier Axiom Pro (📖 **3.17 HyperControl™**), mais si vous décidez de ne pas utiliser HyperControl, les boutons de transport et les faders sont tous assignés à d'utiles fonctions dans Sibelius First. Configurez votre contrôleur Axiom Pro 49 ou Axiom Pro 61 sur le programme 1. Par défaut, les huit premiers faders au-dessus du clavier sont assignés aux faders des huit premières portées de la partition dans la Table de mixage. Cependant, vous pouvez les modifier afin qu'ils contrôlent les faders de sortie des instruments virtuels en changeant le programme sur programme 2. Le neuvième fader est toujours assigné au contrôle du volume master. Les boutons de transport correspondent aux fonctions identiques de la fenêtre Transport.

KeyStudio 49i (également appelé ProKeys Sono 49)

Le bouton de volume du piano (**Piano Vol**) contrôle le fader de volume master dans la Table de mixage.

Keystation Pro 88

Configurez votre clavier Keystation Pro 88 sur le Preset 7. Les boutons de transport au-dessus des molettes de modulation et de pitch bend à gauche du clavier correspondent aux fonctions identiques de la fenêtre Transport. Le bouton 9 sur le clavier à droite de l'écran LCD affiche ou masque la fenêtre Table de mixage. Par défaut, les huit premiers faders au-dessus du clavier sont assignés aux faders des huit premières portées de la partition dans la Table de mixage. Cependant, vous pouvez les modifier afin qu'ils contrôlent les faders de sortie des instruments virtuels en changeant le programme sur programme 2. Le neuvième fader est toujours assigné au contrôle du volume master. Les boutons sous les faders mettent en solo la portée ou l'instrument virtuel correspondant. La rangée inférieure des commandes rotatives à gauche des faders contrôle le panoramique des huit premières portées, la rangée du milieu contrôle le panoramique des portées 9 à 16.

MK-425c

Configurez votre clavier MK-425c sur son programme par défaut. Les huit commandes rotatives au-dessus du clavier permettent d'ajuster le volume des huit premières portées sur la Table de mixage, et les boutons numérotés de 1 à 8 à gauche du clavier mettent en solo la portée correspondante.

MK-449 + 461



Configurez votre clavier MK-449 ou MK-461 sur son programme par défaut. Par défaut, les huit premiers faders au-dessus du clavier sont assignés aux faders des huit premières portées de la partition dans la Table de mixage. Cependant, vous pouvez les modifier afin qu'ils contrôlent les faders de sortie des instruments virtuels en changeant le programme sur programme 11. Revenez au programme 10 pour rétablir le contrôle du volume des portées. Le neuvième curseur est toujours assigné au contrôle du volume master. Les boutons à gauche des faders mettent en solo la portée ou l'instrument virtuel correspondant. Les commandes rotatives à droite des faders contrôlent le panoramique des huit premières portées.

Oxygen 8



Configurez votre clavier Oxygen 8 sur son programme par défaut. Les commandes rotatives au-dessus du clavier sont assignées aux faders des huit premières portées de la partition sur la Table de mixage. Les boutons de transport sous les commandes rotatives correspondent aux fonctions identiques de la fenêtre Transport.

Oxygen 49 + 61

Configurez votre clavier Oxygen 49 ou Oxygen 61 sur son programme par défaut. Par défaut, les huit premiers faders au-dessus du clavier sont assignés aux faders des huit premières portées de la partition dans la Table de mixage. Cependant, vous pouvez les modifier afin qu'ils contrôlent les faders de sortie des instruments virtuels en changeant le programme sur programme 2. Revenez au programme 1 pour rétablir le contrôle du volume des portées. Le neuvième curseur est toujours assigné au contrôle du volume master. Les boutons sous les faders mettent en solo la portée ou l'instrument virtuel correspondant. Les commandes rotatives à droite des faders contrôlent le panoramique des huit premières portées. Les boutons de transport sous les commandes rotatives correspondent aux fonctions identiques de la fenêtre Transport.

UC-33

Configurez votre contrôleur UC-33 sur son programme par défaut. Par défaut, les huit premiers faders sont assignés aux faders des huit premières portées de la partition sur la Table de mixage. Cependant, vous pouvez les modifier afin qu'ils contrôlent les faders de sortie des instruments virtuels en changeant le programme sur programme 2. Revenez au programme 1 pour rétablir le contrôle du volume des portées. Le neuvième curseur est toujours assigné au contrôle du volume master. Les boutons numérotés de 1 à 8 à droite des faders mettent en solo la portée ou l'instrument virtuel correspondant. La rangée inférieure des commandes rotatives au-dessus des faders contrôle le panoramique des huit premières portées. La rangée du milieu contrôle le volume des portées 9 à 16 et la rangée supérieure contrôle leur panoramique. Les boutons de transport en bas à droite de la surface correspondent aux fonctions identiques de la fenêtre Transport.

D'autres tables d'entrée sont disponibles dans la section d'aide du site Web de Sibelius, que vous pouvez visiter en sélectionnant **Fichier ▶ Aide ▶ Centre d'aide en ligne**.

Guitares MIDI

Si vous utilisez une guitare MIDI, Sibelius First vous permet d'assigner chaque canal MIDI à une corde de sorte que les doigtés apparaîtront automatiquement sur la bonne corde dans la tablature. Vous pouvez aussi régler différents filtres pour éliminer les bruits parasites et éviter qu'ils ne soient traités comme des notes.

Si vous possédez une guitare avec un capteur hexaphonique (tel que le Roland GK-2A ou GK-3) et une interface de guitare MIDI (telle que l'Axon AX100, la Roland GR-33 ou GI-20, etc.), Sibelius First peut écrire sur la bonne corde d'une tablature les notes jouées sur la corde réelle, que vous utilisiez la saisie pas-à-pas ou Flexi-time.

Pour indiquer à Sibelius First que vous utilisez une guitare MIDI dont chaque corde correspond à un canal séparé, il suffit de régler **Type** sur **Guitare** en face de l'élément approprié dans la liste des périphériques de saisie. Si votre guitare MIDI envoie tout ce qui est joué sur un seul canal, il conviendra de régler l'option **Type** sur **Clavier**.

Ensuite :

- Réglez le **Nombre de cordes** comme il convient.
- Réglez le **Canal MIDI de la corde la plus aiguë**, si nécessaire. Sibelius First considère que les cordes de votre guitare MIDI sont numérotées en se suivant. Si ce n'est pas le cas, consultez la documentation de votre interface de guitare MIDI, et réglez ses options de façon appropriée.

Pour en savoir plus sur la saisie MIDI (avec un clavier ou une guitare), consultez  **3.4 Saisie alphabétique et pas-à-pas** et  **3.13 Flexi-time**.

Astuces pour une saisie réussie avec la guitare MIDI

Sibelius First transcrit précisément tout ce qui est joué avec fidélité. Cependant, quelques facteurs peuvent être à l'origine d'une transcription imprécise. Il est conseillé de régler la sensibilité du capteur de votre guitare MIDI sur un niveau relativement faible, afin de filtrer les bruits de cordes, notes fantômes et autres bruits parasites.

Une vibration de la corde contre les frettes ou un réglage imprécis entraîne des erreurs du convertisseur MIDI et produit des notes erratiques. Faites vérifier votre guitare par un technicien expérimenté si celle-ci présente des symptômes de vibration intempestive contre les frettes.

Sur l'interface de guitare MIDI, expérimentez les différents modes de jeux des cordes. Les interfaces Roland et Axon prennent en charge la saisie avec médiator ou avec les doigts via des réglages internes. Expérimentez-les, car pour certaines personnes le jeu avec les doigts est plus précis que celui avec le médiator, et vice versa.

Sibelius First ne transcrit pas les informations de pitch bend, les slides et autres bends lors de la saisie. Vous pouvez les créer ultérieurement dans la partition, mais quand vous saisissez les notes, jouez des sons propres et bannissez les vibratos, slides et autres bends pour garantir une notation précise.

Une dernière chose : les cordes lisses (filet plat) sont celles qui produisent dans Sibelius First la notation la plus propre.

3.13 Flexi-time

3.1 Introduction à la saisie des notes

Flexi-time est le mode intelligent de saisie MIDI en temps réel spécifique à Sibelius First.

Saisie en temps réel

La saisie en temps réel pour les autres programmes consiste à comprendre à la fois les hauteurs et le rythme de la musique jouée sur un clavier MIDI, et puis à les retranscrire le mieux possible.

Le problème est le rythme. Personne ne joue les rythmes exactement comme ils sont notés à cause d'un rubato (variation de vitesse) inconscient. Par conséquent, la saisie en temps réel peut facilement produire des aberrations telles des notes liées à des quadruples croches.

La quantification est utilisée généralement pour pallier ce problème. Elle permet d'indiquer au programme d'arrondir toutes les valeurs de note à la double croche la plus proche, ou à n'importe quelle unité spécifiée. Malheureusement, ce procédé n'améliore que la musique assez simple. Si vous accélérez ou ralentissez pendant l'interprétation, l'ordinateur se désynchronise du jeu et produit des données incorrectes.

Avec Flexi-time, cependant, Sibelius First détecte un jeu rubato et compense en conséquence. Il réalise automatiquement la quantification, sans qu'il soit nécessaire de spécifier une unité, et utilise un algorithme intelligent qui varie la quantification en fonction du contexte. Par exemple, si des notes courtes sont jouées, l'unité de quantification sera plus petite que s'il s'agissait de notes longues.

Autre fonction utile, l'Exécution en direct conserve les subtiles nuances de votre interprétation enregistrée de manière distincte de la partition. Quand on la lit, on peut donc entendre l'exécution de la musique telle qu'elle a été saisie en mode Flexi-time, jusqu'à la moindre variation de longueur et de nuance pour chaque note, tandis que la notation reste claire et nette.

Enregistrer avec Flexi-time

- Bien qu'il soit possible de modifier la signature rythmique après avoir saisi de la musique, il est recommandé de placer la signature rythmique adéquate dès le début, de façon à ce que le clic du métronome indique les temps correctement.
- Cliquez sur une mesure, une note ou un silence à partir duquel démarrera l'enregistrement, ou :
 - Si vous souhaitez enregistrer sur deux portées adjacentes (par exemple un piano), sélectionnez les deux portées en effectuant un **Maj+clic**.
 - Si vous enregistrez pour un seul instrument à partir du début de la partition, rien n'est à sélectionner puisque l'endroit où commence l'enregistrement est évident.
- Sélectionnez **Saisie de notes** ▶ **Flexi-time** ▶ **Enregistrer** (raccourci **Ctrl+Maj+F** ou **⌘+⌘F**)
- Sibelius First lancera le métronome vous indiquant le tempo. Vous disposez alors par défaut d'une mesure entière de clic. Utilisez-la lorsque vous jouerez.

3. Onglet Saisie de notes

- Vous pouvez ajuster la vitesse de l'enregistrement en faisant glisser le curseur du tempo. L'affichage du tempo dans la fenêtre Transport changera en conséquence. Si vous souhaitez enregistrer à une vitesse plus lente, commencez l'enregistrement, ajustez le curseur du tempo sur le point désiré, puis appuyez sur **Espace** pour arrêter et relancez l'enregistrement. Sibelius First se souviendra du tempo que vous avez défini.
- Commencez à jouer au clavier, en suivant le clic du métronome (approximativement du moins). Au fur et à mesure que vous jouez, les notes vont apparaître à l'écran. Si vous accélérez ou ralentissez, le métronome accélérera ou ralentira pour vous suivre, tant que vous ne brusquez pas le tempo.
- Dès que vous avez terminé, appuyez sur **Espace** pour arrêter.

Si vous ajoutez de la musique sur différentes portées avec Flexi-time, Sibelius First exécute la musique existante pendant que vous enregistrez.

Si vous souhaitez ajouter une autre mélodie à la même portée, vous pouvez l'enregistrer dans l'une des autres voix ; cf. **Voix** ci-dessous.

Réglages du clic

Les réglages pour le clic du métronome que vous entendez lors d'un enregistrement en mode Flexi-time sont définissables dans la boîte de dialogue **Lecture ▶ Paramétrage ▶ Table de mixage** (raccourci **M**). Vous pouvez aussi accéder à certains de ces réglages à partir du bouton **Réglages du clic** dans la boîte de dialogue **Options Flexi-time** (raccourci **Ctrl+Maj+O** ou **⌘+⌘O**) qui s'ouvre en cliquant sur le bouton du groupe **Saisie de notes ▶ Flexi-time**.

Par défaut, le clic indique le premier temps de chaque mesure avec un son « High woodblock », et les temps suivants avec un son « Low woodblock ». Dans les signatures rythmiques composées telles que 6/8, il subdivise également les temps en croches. Pour les signatures rythmiques complexes telles que 7/8, il accentue par défaut le début de chaque groupe de temps.

Pour en savoir plus sur ces réglages, consultez  **6.3 Table de mixage**.

Conseils

- Écoutez le décompte des temps par Sibelius First et commencez avec le premier temps de la mesure suivante. Si vous commencez trop tôt, ou à un tempo différent du décompte, Sibelius First ne comprendra pas ce que vous faites.
- N'enregistrez qu'une seule portée à la fois, plutôt que deux en même temps si c'est trop difficile.
- Jouez legato (sans à-coups).
- Si vous souhaitez que la musique soit notée avec les staccatos, assurez-vous que l'option **Staccato** est activée dans **Options Flexi-time**. Si cette option est désactivée, jouer staccato produira des valeurs de notes courtes avec des silences.
- La plupart des gens sont assez laxistes en ce qui concerne le jeu simultané des notes dans un accord. Si vous arpégez sensiblement les accords, Sibelius First écrira ce que vous avez joué littéralement plutôt que d'ajouter, par exemple, une ligne d'arpège.
- Sibelius First peut détecter les modifications de tempo extrêmement rapidement bien plus vite que n'est capable de le faire un être humain. Cependant, si vous faites un changement de tempo trop brusque, Sibelius First ne pourra le comprendre. Évitez donc de faire des modifications soudaines de tempo pendant l'enregistrement.

Si Sibelius First perd le rythme et ne vous suit plus, arrêtez-vous et retournez au point de désynchronisation. Si vous continuez tout de même, Sibelius First va peut-être vous rattraper, mais corriger le rythme prendra bien plus de temps que de simplement rejouer le passage.

- Si vous trouvez que Flexi-time produit une notation compliquée et que vous souhaitez la simplifier, essayez d'utiliser l'extension **Saisie de notes › Flexi-time › Réécriture de l'exécution**. Consultez la section ci-dessous.

Nettoyer après la saisie Flexi-time

L'extension **Saisie de notes › Flexi-time › Réécriture de l'exécution** réécrit la notation produite par une exécution Flexi-time ou importée depuis un fichier MIDI pour la rendre plus lisible. Elle génère de meilleurs résultats que Flexi-time car elle analyse l'ensemble de l'interprétation afin de percevoir plus précisément le but original de ce que vous avez joué. L'extension est idéale pour une paire de portées pour claviers mais vous pouvez l'utiliser avec d'autres instruments si vous le souhaitez. Elle peut résoudre les problèmes suivants :

- Les notes sont écrites sur la mauvaise portée, leur attribuant trop de lignes supplémentaires.
- Les dispositions des accords sont injouables car les écartements sont trop grands.
- La disposition est incohérente en raison de l'activation de l'option **Utiliser des voix multiples** pour la saisie Flexi-time.
- Des notes courtes sont notées comme des accords car l'option **Durée minimale** de Flexi-time a été réglée sur un paramètre trop élevé.
- Des notes sont notées avec des valeurs plus courtes que désirées car elles étaient jouées trop staccato.

L'extension vise à produire une notation rythmiquement et visuellement plus simple que l'originale, en ne laissant aucune note de l'interprétation originale de côté car elle réharmonise et requantifie la musique. La musique est requantifiée en utilisant la même **Durée minimale** que celle utilisée lors de la saisie Flex-time originale ou de l'importation MIDI, mais cette durée est automatiquement réduite le cas échéant, par exemple quand vous jouiez des double-croches alors que la **Durée minimale** était réglée sur des croches ou si vous avez arpégé un accord ou joué une petite note ou tout autre ornement.

Pour utiliser l'extension, sélectionnez simplement un passage sur la ou les portées que vous souhaitez réécrire puis sélectionnez **Réécriture de l'exécution**. Une boîte de dialogue apparaît vous permettant de régler les options suivantes :

- **Unité de quantification** : permet de définir la valeur de note minimale que vous souhaitez voir apparaître dans la nouvelle notation.
- **Triolets** : si cette option est activée sous Écrire la notation en utilisant, la nouvelle notation contiendra des triolets. Si cette option est désactivée, tous les triolets existants seront réécrits en notes simples.
- **Deux voix par portée** : si cette option est activée sous Écrire la notation en utilisant, la nouvelle notation contiendra deux voix par portée lorsque cela sera nécessaire. Si cette option est désactivée, la musique sera réduite à une seule voix par portée.
- **Accords arpégés** : si cette option est activée sous Écrire la notation en utilisant, les accords arpégés seront précédés par des lignes d'arpège.

3. Onglet Saisie de notes

- **Ornements** : si cette option est activée sous Écrire la notation en utilisant, les ornements seront écrits en petites notes avant la note principale.
- **Créer un nouvel instrument** : si cette option est activée, Sibelius First ajoutera deux nouvelles portées pour les instruments à clavier et insérera la musique réécrite dessus. Si cette option est désactivée, la notation existante sera écrasée.

Après avoir cliqué sur **OK**, la musique sélectionnée est analysée et réécrite. Soyez patient car cela peut prendre un certain temps.

Si la nouvelle notation est acceptable mais semble incorrecte à certains endroits, vous pouvez essayer de sélectionner simplement ces passages et de lancer à nouveau l'extension en modifiant certaines options.

Si les triolets ne sont pas conservés dans la musique obtenue, essayez de modifier l'**Unité de quantification**. L'extension Réécriture de l'exécution décide quels triolets écrire principalement en fonction de cette unité. Par exemple, si l'unité est une croche, elle n'écrira normalement que des triolets de croche, vous devrez alors définir l'unité sur une noire pour obtenir des triolets de noire.

Si votre interprétation contient en fait deux interprétations (pour un morceau complexe où vous avez joué la main gauche et la main droite séparément), vous obtiendrez de meilleurs résultats en exécutant l'extension Réécriture de l'exécution deux fois, c'est-à-dire sur chaque portée. Ceci permet de ne pas échanger les notes d'une portée à l'autre.

Inversement, si vous avez deux interprétations séparées sur différents instruments, vous pouvez essayer de sélectionner une paire de portées ensemble. Par exemple, si vous avez une partie de guitare qui n'est pas dans le tempo, vous pouvez obtenir de meilleurs résultats en la sélectionnant avec une ligne de basse qui suit précisément le tempo. La ligne de basse servira de soutien.

Assurez-vous que le tempo de votre morceau a été défini correctement. Certains éléments tels que les arpegges et les ornements sont dépendants du tempo.

L'extension Réécriture de l'exécution utilise aussi des messages MIDI produits par une pédale de sustain indiquant qu'elle peut prolonger les notes.

Saisie dans deux instruments

Vous pouvez saisir de la musique de deux instruments différents, par exemple la flûte et le basson, à condition qu'ils figurent sur des portées adjacentes sans portée masquée les séparant. Comme pour la saisie du piano, cliquez sur la portée supérieure, puis maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur la portée inférieure, les deux portées sont ainsi sélectionnées et vous pouvez commencer l'enregistrement normalement.

Enregistrer d'autres données MIDI

En mode Flexi-time, Sibelius First enregistre les données des contrôleurs MIDI en même temps que les notes. Par exemple, si vous utilisez une pédale de sustain lors de la saisie en mode Flexi-time, Sibelius First notera les messages MIDI appropriés et les masquera automatiquement dans la partition. Les autres données de contrôleur MIDI enregistrables comprennent le pitch bend, la modulation, le volume, etc.

Si vous préférez que ces messages MIDI ne soient pas enregistrés lorsque vous effectuez la saisie en mode Flexi-time, désactivez les options appropriées sur la page **Notation** de la boîte de dialogue **Options Flexi-time** ; cf. **Options Flexi-time** ci-dessous.

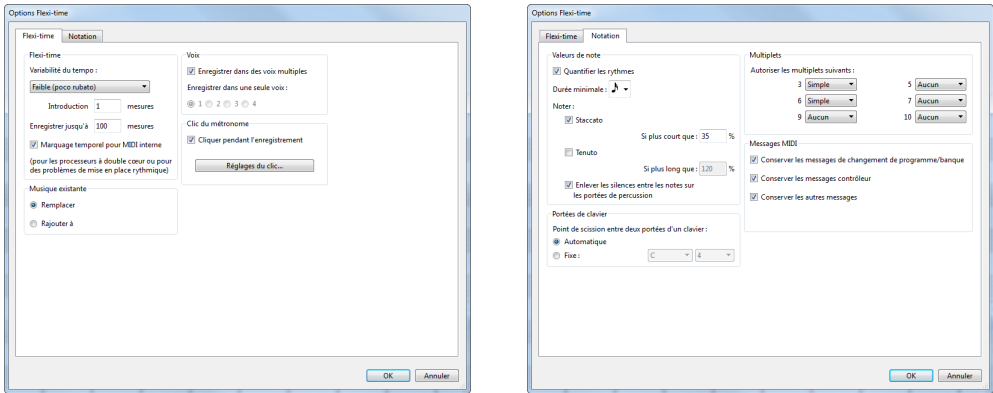
Exécution en direct

Par défaut, Sibelius First lit la musique saisie en mode Flexi-time en utilisant l'Exécution en direct, qui conserve les nuances de votre enregistrement, en particulier les nuances et la durée précise de chaque note. Si vous souhaitez écouter la musique exactement comme elle est notée, désactivez **Lecture ▶ Exécution en direct ▶ Exécution en direct**.

Pour en savoir plus, consultez  **6.5 Exécution en direct**.

Options Flexi-time

Pour modifier les différentes options Flexi-time, cliquez sur le bouton d'ouverture de la boîte de dialogue (illustré ici à droite) du groupe **Saisie de notes ▶ Flexi-time** pour ouvrir la boîte de dialogue **Options Flexi-time** (raccourci **Ctrl+Maj+O** ou **⌘+H(O)**).



Vous trouverez dans l'onglet **Flexi-time** les options suivantes :

- **Variabilité du tempo** : contrôle la manière dont Sibelius First suit votre vitesse. Si vous êtes habitué à jouer avec un métronome, réglez cette option sur **Aucune (non rubato)**, et Sibelius First maintiendra un tempo fixe. Plus la valeur de la variabilité est élevée, plus Sibelius First aura tendance à suivre votre tempo. Si Sibelius First change curieusement de tempo, c'est parce qu'il vous trouve difficile à suivre, réduisez donc la variabilité ou réglez-la sur **Aucune (non rubato)**.
- **Introduction ... mesures** : détermine combien de mesures de décompte seront jouées avant que ne commence l'enregistrement.
- **Enregistrer jusqu'à ... mesures** : si la partition comporte peu de mesures vides dans lesquelles enregistrer, ceci permet d'en ajouter automatiquement dès le début de l'enregistrement.
- Le bouton **Réglages du clic** ouvre la boîte de dialogue qui détermine le comportement du métronome pendant l'enregistrement ; cf.  **6.3 Table de mixage**.
- Les options sous **Voix** sont les suivantes :
 - **Enregistrer dans une seule voix** : vous permet de spécifier de n'utiliser qu'une seule voix lors de l'enregistrement en mode Flexi-time.
 - **Enregistrer dans des voix multiples** est une alternative à l'option précédente : lorsqu'elle est activée, Sibelius First divisera automatiquement la musique sur deux voix le cas échéant ; cf. **Voix** ci-dessous.

3. Onglet Saisie de notes

- **Remplacer** et **Rajouter à** contrôlent le comportement de Sibelius First lors de l'enregistrement d'un passage qui contient déjà de la musique. Si l'option **Remplacer** est activée, Sibelius First effacera la musique existante avant de noter la nouvelle musique jouée. Si l'option **Rajouter à** est activée, Sibelius First ajoutera la nouvelle musique enregistrée à la musique existante pour en faire des accords.

Les options suivantes se trouvent dans l'onglet **Notation** :

- Les options sous **Valeurs de note** sont les suivantes :
 - **Quantifier les rythmes** permet à Sibelius First de corriger ce que vous jouez. Laissez cette option activée.
 - **Durée minimale** : définit la valeur de note minimale que Sibelius First écrira. Cette valeur n'est pas une unité de quantification car celle-ci se fait en fonction d'un algorithme complexe et varie en fonction du contexte. Par conséquent, cette valeur n'est pas appliquée rigoureusement, elle a une valeur indicative. Si vous la réglez par exemple sur une noire, et qu'ensuite vous jouez des doubles croches, Sibelius First devra noter des notes plus courtes que des noires, ou il saisira des aberrations.
 - **Noter** : il s'agit des options pour noter les staccatos et tenutos. Activez ces options si vous êtes sûr de pouvoir jouer les articulations telles qu'elles doivent être notées. Si de nombreuses articulations de staccato et de tenuto erronées figurent dans la partition après avoir utilisé le mode Flexi-time, désactivez-les, ou ajustez les seuils **Si plus court que/Si plus long que** (représentant le pourcentage de la valeur notée) au-delà desquels les articulations sont notées.
 - **Enlever les silences entre les notes sur les portées de percussion** : cette option est activée par défaut. Elle réunit les notes plus courtes pour enlever les silences superflus dans les parties de percussion.
- **Portées de clavier** : quand la saisie s'effectue sur deux portées, le point de scission détermine quelles notes vont dans chaque portée (les notes sur ou au-dessus du point de scission vont sur la portée supérieure, et les notes en dessous sur la portée inférieure). Si vous sélectionnez **Automatique**, Sibelius First essayera de déterminer à tout moment où sont vos mains sur le clavier et attribuera les notes sur les portées en conséquence. Il est également possible de sélectionner un point de scission **Fixe**. Notez que dans Sibelius First, le Do médium est nommé **C4**, ce qui peut être différent des autres programmes musicaux.
- **Multiplats** : pour chacun des multiplats de la liste, vous pouvez choisir ceux que Sibelius First détectera c'est-à-dire **Aucun/Simple/Modéré/Complexe**. Un triolet simple signifie par exemple un triolet avec trois notes équivalentes. Pour les multiplats tels qu'une noire suivie d'une croche, utilisez **Modéré** et pour les multiplats avec des silences et des rythmes pointés, utilisez **Complexe**.
- Les options sous **Messages MIDI** sont les suivantes :
 - **Conserver les messages de changement de programme/banque** ajoute les changements de programme et de banque à la partition en utilisant le format de texte de message MIDI de Sibelius First. Ces messages sont automatiquement masqués.
 - **Conserver les messages contrôleur** ajoute tous les messages des contrôleurs (tels que le pitch bend, la pédale de sustain, le volume du canal, etc.) et les masque dans la partition.
 - **Conserver les autres messages** ajoute les autres messages MIDI à la partition.

Les options Flexi-time recommandées sont celles sélectionnées par défaut : **Quantifier les rythmes** activée, **Durée minimale** sur double croche, **Variabilité du tempo** définie sur **Faible**, **Staccato** et **Tenuto** activées avec des seuils de **35 %** et **110 %** respectivement. Pour les multiplets, réglez **3** sur **Simple** ou **Modéré**, ainsi que **6**, puis le reste sur **Aucun** à moins que vous ne soyez un fanatique des septolets.

Enregistrer des hauteurs transposées

Sibelius First respecte le statut de l'option **Saisie de notes** ▶ **Saisie de notes** ▶ **Hauteurs de saisie** lors de la saisie en mode Flexi-time. Définissez-la sur **Écrites** si vous enregistrez en jouant les notes écrites d'une partition transposée ou d'une partie d'instrument. Sinon, si vous jouez les notes à leur hauteur réelle, définissez l'option sur **Réelles**.

Écriture des altérations

Comme pour la saisie en mode pas-à-pas, Sibelius First devine comment écrire les touches noires jouées (comme par exemple Fa# ou Solb) ; cependant, vous pouvez par la suite modifier n'importe quelle note ou sélection de notes en appuyant sur **Entrée** (clavier principal).

Voix

Par défaut, Sibelius First divise les notes en deux voix lorsque c'est nécessaire, par exemple si vous jouez de la musique polyphonique telle qu'une fugue. Dans la plupart des cas, cela est souhaitable, mais si vous saisissez de la musique sur une seule portée ou pour un instrument monophonique, il est préférable d'imposer à Sibelius First d'écrire tout dans une seule voix. Pour modifier ce réglage, cochez la case appropriée dans la boîte de dialogue **Options Flexi-time** (voir ci-dessus).

Bien que Sibelius First fassent généralement les bons choix concernant la scission de la musique en plusieurs voix, il faudra peut-être modifier certains passages pour que la notation corresponde mieux à vos intentions.

3.14 Voix

Définition d'une voix

Les portées comportent généralement une voix (ou couche) de notes, d'accords et de silences. Suivant la hauteur des notes, les hampes sont orientées vers le haut ou vers le bas.



Il est impossible de créer automatiquement du texte ou des lignes dans plusieurs voix. Un objet est toujours créé pour une seule voix, ce n'est qu'après qu'il peut être attribué à d'autres voix.

Les autres objets tels que les clés, les armures, le texte de système (par exemple le titre et les indications de tempo) et les lignes de système (par exemple les lignes *rit./accel.*, les primo et secundo) s'appliquent toujours à toutes les voix, et s'affichent ainsi toujours en bleu clair (pour les objets de portée) ou en violet (pour les objets de système) lorsqu'ils sont sélectionnés. Le choix de la voix n'a aucune importance pour créer ces objets.

Créer une voix supplémentaire avec des notes

Pour créer une nouvelle voix avec le clavier ou en utilisant la saisie pas à pas :

- Sélectionnez une note, un silence ou un autre objet (tel que du texte ou une ligne) à l'endroit où doit commencer la nouvelle voix.
- Appuyez sur **N** (le raccourci pour **Saisie de notes** ▶ **Saisie de notes** ▶ **Saisie de notes**) suivi de **Alt+2** ou **⌘2** pour activer la voix 2. Le curseur devient alors vert.
- Saisissez la première note normalement, elle doit alors apparaître dans la voix 2 tandis que le reste de la mesure se remplit des silences adéquats.
- Continuez ensuite à saisir le reste des notes dans la voix 2 normalement.

Pour créer une nouvelle voix avec la souris :

- Assurez-vous de ne rien sélectionner dans la partition, puis cliquez sur la voix, la valeur de la note et ses attributs éventuels à partir du Pavé.
- Cliquez dans la partition à l'endroit où vous souhaitez que la nouvelle voix commence. Sibelius First fait apparaître la note et remplit le reste de la mesure avec les silences adéquats.
- Continuez ensuite à saisir le reste des notes dans la nouvelle voix normalement.

Pour créer un enregistrement Flexi-time dans une nouvelle voix, sélectionnez-la dans la boîte de dialogue **Options Flexi-time** (raccourci **Ctrl+Maj+O** ou **⌘#O**). Si cette voix existe déjà dans la partition, il suffit de sélectionner un silence dans celle-ci et de lancer Flexi-time normalement ; cf.

 **3.13 Flexi-time.**

Mesures partiellement à deux voix

Si vous ne souhaitez pas avoir deux voix juste à la fin d'une mesure, sélectionnez les silences indésirables et appuyez sur **Suppr** pour les masquer.

Si vous souhaitez que la voix 2 commence au milieu d'une mesure qui contient déjà des notes dans une autre voix, saisissez les notes de la voix 2 en pointant avec la souris l'endroit souhaité où elle doit commencer. Autrement, saisissez des silences dans la voix 2 au début de la mesure, suivis des notes, puis supprimez-les ensuite avec la touche **Suppr**.

Dans tous les cas, l'orientation des hampes de la voix 1 ira dans les deux directions là où les silences ont été supprimés.

Supprimer la voix 2

Vous pouvez supprimer dans une mesure certaines parties de la voix 2 en enlevant les silences, comme décrit ci-dessus. Cependant, si vous voulez supprimer une mesure entière de la voix 2, insérez simplement une pause dans la voix 2 à partir du deuxième agencement du Pavé, puis après l'avoir sélectionnée, appuyez sur **Suppr.**

Vous pouvez aussi utiliser les filtres pour supprimer un passage dans une voix en particulier ; cf.

 **2.7 Filtres et Rechercher.**

Fusionner les voix

Si vous souhaitez fusionner toutes les voix d'un passage en une seule voix, sélectionnez ce passage et choisissez la voix souhaitée sur le Pavé ou utilisez **Saisie de notes** ▶ **Voix** ▶ **Voix** (raccourci **Alt+1/2/3/4** ou **~1/2/3/4**).



Il est impossible de fusionner des voix contenant des multiplets. Sibelius First ignorera les voix dans lesquelles apparaissent des multiplets.

Fusionner des portées dans des voix

La fonction Réduire (**Réduire** à la page 205) permet de fusionner sur une seule portée utilisant plusieurs voix le contenu de deux ou plusieurs portées utilisant chacune une seule voix. Si vous préférez contrôler cette fusion plus précisément, suivez les instructions ci-dessous.

Vous souhaitez par exemple réduire deux portées de violon sur une seule portée de violon. Procédez de la manière suivante :

- Créez la nouvelle portée (de destination) de violon.
- Désignez la portée d'origine (source) devant utiliser la voix 1 (hampes vers le haut) sur la portée de destination en effectuant une sélection de passage (elle doit être entourée d'un cadre bleu clair).
- Effectuez un **Alt+clic** ou **~+clic** sur la portée de destination pour déposer le passage sélectionné.
- Faites une sélection de passage de la deuxième portée dont le contenu doit se retrouver dans la voix 2 (hampe vers le bas) dans la portée de destination.
- Sélectionnez ensuite **Accueil** ▶ **Sélectionner** ▶ **Filtres** ▶ **Voix 1** (raccourci **Ctrl+Maj+Alt+1** ou **⇧~♯1**). La sélection de passage sera convertie en sélection multiple, le cadre bleu clair disparaîtra et seules les têtes de notes seront colorées en bleu.
- Sélectionnez **Saisie de notes** ▶ **Voix** ▶ **Voix** ▶ **Voix 2** (raccourci **Alt+2** or **~2**). Toutes les notes sélectionnées sur la portée source sont déplacées dans la voix 2.
- Enfin, copiez ce passage dans la portée de destination en effectuant un **Alt+clic** ou **~+clic**.

L'étape la plus importante de cette procédure est l'utilisation des filtres ( **2.7 Filtres et Rechercher**). En effet, elle convertit une sélection de passage en sélection multiple. Si vous copiez la sélection de passage de la voix 2 sur une autre portée, la musique présente sur la portée de destination sera remplacée. En effet, une sélection de passage *remplace* toujours la musique existante, alors que la sélection multiple *s'ajoute* à la musique existante. Pour en savoir plus sur ce type d'opération, consultez

 **2.1 Sélections et passages.**

Voix 3 et 4

Vous pouvez ajouter les voix 3 et 4 de la même façon que la voix 2. Si vous souhaitez trois voix, vous pouvez utiliser les voix 1+2+3 ou 1+2+4 en fonction de la direction des hampes désirée. Les hampes des voix 1 et 3 pointent vers le haut, celles des voix 2 et 4 vers le bas.

Il n'existe aucune règle particulière pour positionner trois voix ou plus. Ainsi, il peut s'avérer nécessaire de déplacer les notes horizontalement pour éviter des superpositions ; cf. **Chevauchement de voix** ci-dessous.

Copier des voix

Pour copier une seule voix d'une portée qui en contient plusieurs, sélectionnez le passage à copier et cliquez sur **Accueil ▶ Sélectionner ▶ Filtres ▶ Voix 2** (raccourci **Ctrl+Maj+Alt+2** ou **⌘+⌥+2**) pour filtrer uniquement les notes de la voix 2. Effectuez maintenant un **Alt+clic** ou **⌥+clic** pour les copier normalement dans une autre portée.

Sibelius First copie les notes et les silences *dans la même voix d'où ils proviennent*.

Silences

Quand des silences apparaissent sur plusieurs voix, Sibelius First les place automatiquement plus haut ou plus bas que leur position normale afin de repérer à quelle voix ils appartiennent. Vous pouvez déplacer les silences de haut en bas avec la souris ou avec les touches de direction s'ils se trouvent dans d'autres voix.

Quand vous supprimez des silences (par exemple dans la voix 2), ils sont masqués mais pas complètement supprimés, de sorte que l'espacement des notes sera plus large si le silence masqué est d'une valeur plus courte que les autres valeurs de notes simultanées. Cela ne devrait pas poser de problèmes, mais si c'est le cas, activez l'option **Affichage ▶ Invisibles ▶ Objets masqués** et utilisez la touche **Suppr** pour supprimer les silences masqués (affichés en gris).

Masquer des voix

Dans certaines situations, vous pouvez souhaiter masquer des notes dans une ou plusieurs voix, par exemple votre partition affiche une mélodie mais s'exécute avec des harmonies masquées. Pour ce faire, ajoutez les harmonies dans une voix différente de celle de la mélodie, puis utilisez les filtres ( **2.7 Filtres et Rechercher**) pour sélectionner toutes les notes dans les voix supplémentaires et cliquez sur **Accueil ▶ Éditer ▶ Masquer ou afficher** (raccourci **Ctrl+Maj+H** ou **⌘+⌥+H**) pour les masquer.

Chevauchement de voix

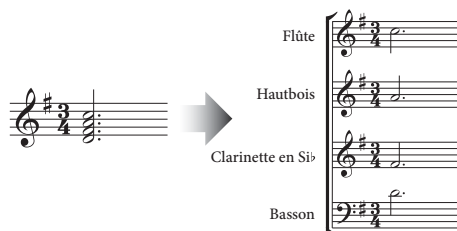
Bien qu'en général les notes de la première voix soient plus hautes que celles de la deuxième voix, ce n'est pas tout le temps le cas. Les voix peuvent se croiser, et même s'entremêler si elles contiennent des accords. Sibelius First essaie de placer automatiquement les deux voix pour éviter toute superposition. Cependant, si une portée contient une troisième voix ou plus, des superpositions risquent de se produire car il n'existe aucune règle efficace permettant de gérer cette situation.

3.15 Arranger

Deux extensions d'arrangement extrêmement simples sont installées avec Sibelius First et permettent de gagner du temps pour créer des réductions pour piano ou « exploser » des accords sur plusieurs portées.

Exploser

Pour « exploser » un accord (c'est-à-dire répartir ses notes) sur un maximum de quatre portées :



- Sélectionnez un passage sur une seule portée, copiez-le dans le presse-papiers en utilisant les touches **Ctrl+C** ou **⌘C**, puis sélectionnez les portées sur lesquelles vous souhaitez le répartir et sélectionnez **Saisie de notes** ▶ **Arranger** ▶ **Exploser**. Sibelius First va instantanément répartir la musique sur les portées de destination en utilisant les paramètres par défaut.
- Sinon, sélectionnez le passage sur une seule portée que vous souhaitez répartir et sélectionnez **Saisie de notes** ▶ **Arranger** ▶ **Exploser**. Une boîte de dialogue s'affiche alors vous invitant à choisir le nombre de portées sur lesquelles vous souhaitez répartir le passage, puis une autre boîte de dialogue s'affiche afin que vous déterminiez les portées sur lesquelles répartir la musique. Vous pouvez soit créer de nouvelles portées, soit utiliser des portées existantes (voir ci-dessous).

Vous pouvez aussi lancer l'extension Exploder sans sélection, ouvrant ainsi une boîte de dialogue vous permettant de paramétrer la manière dont la musique devrait être répartie :

- Si l'option **Remplacer la musique actuelle** est activée, l'extension écrase la musique existante dans les portées de destination.
- Si **Placer des notes dans toutes les parties sauf en cas d'indication contraire (par La1, 1, etc.)** est activé, l'extension assume que les notes seules doivent aller dans toutes les parties et quand il y a plus d'une partie ou voix, elle place les notes dans toutes les parties, en doublant la note spécifiée. Quand cette option est désactivée, les notes seules sont réparties dans une seule partie.

Quand un passage de notes seules est marqué avec des directions spécifiques en texte de technique (comme **1.**, **2.**, **3.**, **4.**, **a1.**, **a2.**, **a3.**, **a4.**), l'extension les interprète et les prend en compte lors de la distribution. Elle continue jusqu'à trouver une autre direction ou un autre accord. Après un accord, l'extension revient à son réglage par défaut pour les notes seules (comme indiqué par l'option **Placer des notes dans toutes les parties...**) à moins qu'une autre direction ne soit indiquée.

- **Double partie n si nécessaire** vous permet de choisir quelles notes doivent être doublées s'il y a moins de notes à un moment donné.

- **Notes supplémentaires dans la n** vous permet d'indiquer quelle partie reçoit les notes supplémentaires s'il y a davantage de notes à un moment donné. L'extension distribue automatiquement les notes quand il y a deux fois plus de parties ou davantage (par exemple, avec un accord de croches, quatre parties reçoivent deux notes).
- Quand **Copier texte, lignes et symboles de toutes les voix** est activé, l'extension copie les objets de toutes les voix de la portée source sur les portées de destination. Quand elle est désactivée, l'extension ajoute uniquement les objets de la voix qui contient les notes qu'elle copie (ou les objets dans toutes les voix).
- **Répliquer les solos dans d'autres parties en utilisant** crée des passages de répliques et vous permet de choisir si la réplique doit être nommée en utilisant le nom complet ou la version abrégée du nom des instruments, ou avec aucun nom. Si l'option **Seulement mesures entières** est activée, l'extension crée une réplique dans une mesure si elle avait été laissée vide. Dans le cas contraire, **Créer pause dans Voix 2** ajoute une pause entière dans les mesures qui contiennent uniquement des répliques. Si vous souhaitez que le texte de Lecture soit créé à la fin de la réplique, activez **Ajouter texte de jeu**.

Réduire

Pour réduire de la musique de plusieurs portées vers un nombre plus restreint de portées (parfois appelé « implorer » par opposition à « exploser ») :



- Sélectionnez un passage sur plusieurs portées, copiez-le dans le presse-papiers en utilisant les touches **Ctrl+C** ou **⌘C**, puis sélectionnez les portées sur lesquelles vous souhaitez le réduire et sélectionnez **Saisie de notes ▶ Arranger ▶ Réduire**. Sibelius First va instantanément réduire la musique sur les portées de destination en utilisant les paramètres par défaut.
- Sinon, sélectionnez le passage sur plusieurs portées que vous souhaitez réduire et sélectionnez **Saisie de notes ▶ Arranger ▶ Réduire**. Une boîte de dialogue s'affiche alors vous demandant si vous souhaitez le réduire sur une portée existante (et dans ce cas, laquelle) ou si vous souhaitez créer une nouvelle portée.

Vous pouvez aussi lancer l'extension Réduire sans sélection, ouvrant ainsi une boîte de dialogue vous permettant de paramétrer la manière dont la musique devrait être réduite :

- Sélectionnez soit **Utiliser un nombre minimum de voix**, soit **Séparer toutes les parties en voix séparées**. Par défaut, les notes sont combinées dans un nombre de voix minimum et les solos et les notes dupliquées sont indiqués par **1.** et **a 2** (l'apparence exacte peut être sélectionnée dans un menu de choix prédéfinis).
- Activez **Ignorer les passages répliqués** si vous souhaitez garantir que l'extension n'essaye pas de réduire les passages répliqués des portées sources vers les portées de destination.

3. Onglet Saisie de notes

- **Ignorer texte, lignes et symboles en double dans un** vous permet d'indiquer à Sibelius First d'ignorer les indications identiques sur les portées sources si elles apparaissent sur les mêmes (ou très proches) positions rythmiques sur plusieurs portées. Réglez la longueur à laquelle Sibelius First ignore les indications identiques pour une **noire**, une **croche** ou une **double-croche**.
- Si l'option **Remplacer la musique actuelle** est activée, l'extension écrase la musique existante dans la portée de destination.

3.16 Transformations

Les extensions du groupe **Saisie de notes ▶ Transformations** fournissent une grande variété d'outils pratiques pour générer rapidement de nouveaux matériaux musicaux à partir d'une mélodie ou d'un rythme existant, ainsi que pour apprendre ou enseigner les principes de base des manipulations de hauteur et de rythme. La plupart des transformations sont conçues pour traiter un passage sélectionné qu'elles transforment sur place. Certaines n'ont pas d'options et, par conséquent, n'affichent aucune boîte de dialogue. Celles qui affichent une boîte de dialogue vous permettent de ne plus l'afficher, après avoir exécuté l'extension une première fois, afin d'appliquer ensuite toujours les mêmes réglages.

Pour les transformations qui peuvent modifier le rythme, les multiplets sont toujours déplacés d'un seul bloc et les notes ornementales déplacées avec les notes normales auxquelles elles sont liées. Les notes liées peuvent être traitées incorrectement par beaucoup de ces transformations. Vérifiez ainsi les résultats lors de la transformation de passages contenant des notes liées.

Doubler ou diviser par 2 les valeurs de notes

Il est parfois utile de diviser par 2 ou de doubler les valeurs des notes dans votre partition, par exemple si vous transcrivez de la musique ancienne dans laquelle les valeurs des notes sont deux fois plus longues que celles des éditions modernes.

Pour ce faire, sélectionnez un passage, puis **Saisie de notes ▶ Transformations ▶ Doubler ou Diviser par 2**. Une boîte de dialogue apparaît vous avertissant des limites de l'extension.

Quand vous cliquez sur **OK**, une nouvelle partition est créée avec le passage sélectionné copié sous sa nouvelle forme. L'extension copie aussi les signatures rythmiques (les doublant ou les divisant par deux le cas échéant) et crée les liaisons appropriées.

Rétrograder les hauteurs de notes

Cette transformation réécrit la sélection de façon à ce que l'ordre des hauteurs soit inversé (la dernière hauteur devient la première, l'avant-dernière devient la deuxième, etc.) sans modifier la durée des notes.

Sélectionnez un passage, puis **Saisie de notes ▶ Transformations ▶ Rétrograder hauteurs de notes**. Le passage est alors réécrit.

Rétrograder les rythmes

Cette transformation réécrit la sélection de façon à ce que l'ordre des rythmes soit inversé (la durée de la dernière note devient celle de la première, etc.) sans modifier la hauteur des notes.

Sélectionnez un passage, puis **Saisie de notes ▶ Transformations ▶ Rétrograder les rythmes**. Le passage est alors réécrit.

Rétrograder les rythmes et les hauteurs de notes

Cette transformation réécrit la sélection de manière à inverser l'ordre des hauteurs de notes et des rythmes.

Sélectionnez un passage, puis **Saisie de notes ▶ Transformations ▶ Rétrograder rythmes et hauteurs de note**. Le passage est alors réécrit.

Inverser

Cette transformation effectue une inversion du passage sélectionné autour d'une hauteur de note spécifiée. Cette extension remplace la musique originale.

Pour utiliser l'extension, sélectionnez la musique que vous souhaitez inverser et sélectionnez **Saisie de notes** ▶ **Transformations** ▶ **Inverser**. Une boîte de dialogue apparaît dans laquelle vous pouvez régler la hauteur de note autour de laquelle vous inverserez la musique. Vous pouvez également choisir de l'inverser **Chromatiquement** ou **Diatoniquement**.

Augmenter/Diminuer les intervalles

Cette transformation augmente (décale au-dessus) ou diminue (décale en dessous) les intervalles entre les notes successives du passage sélectionné, selon un intervalle spécifié.

Sélectionnez un passage, puis cliquez sur **Augmenter les intervalles** ou **Diminuer les intervalles** depuis le sous-menu **Saisie de notes** ▶ **Transformations** ▶ **Plus**. Une boîte de dialogue apparaît dans laquelle vous pouvez choisir l'unité avec laquelle les intervalles doivent être augmentés ou diminués. **Conserver les altérations doubles** détermine si Sibelius First doit ou non réécrire les altérations doubles sous une forme enharmonique équivalente et plus simple. Cliquez sur **OK** et le passage sélectionné est transformé.

Si vous souhaitez exécuter l'extension plusieurs fois avec les mêmes options, sélectionnez la case **Ne plus afficher cette boîte de dialogue (jusqu'à ce que je redémarre Sibelius First)** dans la boîte de dialogue de l'extension. La boîte de dialogue ne s'affiche plus jusqu'à ce que vous redémarriez Sibelius First.

Table de hauteurs

Il peut vous arriver de vouloir générer des variations sur un passage existant, en le transposant, par exemple, en mode mineur. Cette extension vous permet de définir de nouvelles hauteurs pour chaque degré de la gamme chromatique et modifie les hauteurs dans le passage sélectionné en fonction.

Pour utiliser cette extension, sélectionnez le passage que vous souhaitez répartir, puis cliquez sur **Saisie de notes** ▶ **Transformations** ▶ **Plus** ▶ **Table de hauteurs**. Sélectionnez les hauteurs désirées dans les menus déroulants de la boîte de dialogue de l'extension, puis cliquez sur **OK**.

Par défaut, l'extension traite toutes les notes d'une même hauteur de la même manière (donc Sol♭ et Fa♯ sont les mêmes), mais si vous avez besoin de modifier des hauteurs enharmoniques équivalentes de manières différentes, cliquez sur le bouton **Davantage d'options**.

Vous pouvez aussi choisir si Sibelius First doit modifier les notes existantes vers des notes plus hautes ou plus basses en cliquant sur **Nouvelle hauteur plus haute ?**. Une nouvelle boîte de dialogue s'affiche vous permettant de choisir si Sibelius First doit ou non transposer toutes les notes vers le haut ou vers le bas ou, au contraire, la largeur des intervalles entre les anciennes et les nouvelles hauteurs avant que les notes ne soient transposées.

L'extension examine toutes les notes de la sélection et calcule la hauteur de chaque note relative à Do (donc 0 pour Do, 1 pour Do♯/Ré♭, etc.). Puis, elle modifie la hauteur de chaque note selon les paramètres définis dans la boîte de dialogue de l'extension. Si vous définissez Ré sur La♯ dans la boîte de dialogue, tous les Ré dans la sélection seront remplacés par des La♯ *dans la même octave* que l'original (les octaves vont de Do à Si).

Par conséquent, si vous avez réglé une réécriture de Sol vers Ré, l'extension la remplacera par un Ré sous la note originale. Ceci n'est pas toujours nécessaire, par conséquent utilisez **Déplacer tous les éléments se trouvant au-dessus de la note à l'octave suivante**. Avec cette option activée, si une note est supérieure à la hauteur définie ici, elle sera modifiée sur la nouvelle hauteur puis transposée d'une octave vers le haut.

Hauteurs aléatoires des notes

Cette transformation remplace les hauteurs existantes dans la sélection par des nouvelles hauteurs générées de manière aléatoire.

Sélectionnez un passage et cliquez sur **Saisie de notes** ▶ **Transformations** ▶ **Plus** ▶ **Hauteurs aléatoires des notes**. Les rythmes des notes dans le passage sélectionné sont inchangés mais les hauteurs sont modifiées aléatoirement.

Faire pivoter les hauteurs de notes

Cette transformation réécrit la sélection de manière à ce que les hauteurs des notes soient décalées d'une note vers la droite (ainsi la hauteur de la dernière note devient la hauteur de la première, la hauteur de la première devient celle de la deuxième, et ainsi de suite) sans modifier le rythme des notes.

Sélectionnez un passage et cliquez sur **Saisie de notes** ▶ **Transformations** ▶ **Plus** ▶ **Faire pivoter les hauteurs de notes**. Le passage est alors réécrit.

Faire pivoter les rythmes

Cette transformation réécrit la sélection de manière à ce que les durées des notes soient décalées d'une note vers la droite (ainsi la durée de la dernière note devient la durée de la première, la durée de la première devient celle de la deuxième, et ainsi de suite) sans modifier la hauteur des notes.

Sélectionnez un passage et cliquez sur **Saisie de notes** ▶ **Transformations** ▶ **Plus** ▶ **Faire pivoter les rythmes**. Le passage est alors réécrit.

Faire pivoter les rythmes et hauteurs de note

Cette transformation réécrit la sélection de façon à ce que la durée et la hauteur des notes dans la sélection soient décalées d'une note sur la droite (ainsi la dernière note de la sélection devient la première, la première devient la deuxième, et ainsi de suite).

Sélectionnez un passage et cliquez sur **Saisie de notes** ▶ **Transformations** ▶ **Plus** ▶ **Faire pivoter les rythmes et hauteurs de note**. Le passage est alors réécrit.

Mélanger les hauteurs de notes

Cette transformation réécrit la sélection de façon à ce que les hauteurs existantes des notes soient redistribuées au hasard, modifiant ainsi le contour mélodique de manière aléatoire mais sans introduire de nouvelles hauteurs de notes.

Sélectionnez un passage et cliquez sur **Saisie de notes** ▶ **Transformations** ▶ **Plus** ▶ **Mélanger les hauteurs de notes**. Le passage est alors réécrit.

Transformer la gamme

Cette transformation modifie les hauteurs dans la partition ouverte de leur gamme actuelle vers une nouvelle gamme, par exemple pour passer une mélodie de majeur à mineur ou pour modifier une mélodie pentatonique afin d'utiliser la gamme par tons, etc.

Pour utiliser l'extension, sélectionnez le passage que vous souhaitez transformer et cliquez sur **Saisie de notes ▶ Transformations ▶ Plus ▶ Transformer la gamme**. Une boîte de dialogue apparaît dans laquelle vous indiquez la gamme actuelle et la nouvelle gamme dans laquelle vous aimeriez la voir transformée. **Insérer les tons hors gamme dans les tons de gamme** détermine si l'extension doit insérer une note hors de la gamme à la note la plus proche dans la gamme. Par exemple, Mi $\flat$ n'est pas dans la gamme de Sol majeur, vous pouvez alors choisir si l'extension la laisse telle quelle ou la fait basculer sur la note la plus proche dans la gamme, dans ce cas le Ré. Sélectionnez vos options et cliquez sur **OK**.

L'extension a de nombreuses options supplémentaires, que vous pouvez afficher en cliquant sur **Afficher Options**.

- Définissez les types supplémentaires de gammes en cliquant sur **Ajouter/Éditer gammes**.
- Sauvegardez et récupérez les transformations que vous utilisez le plus souvent en cliquant sur **Conserver/Restaurer Table**.
- Déterminez la direction dans laquelle Sibelius First doit transposer les notes quand la gamme est modifiée en cliquant sur **Nouvelle hauteur plus haute ?**

Chacune de ces boîtes de dialogue contient des informations détaillées sur leur utilisation et l'extension dispose aussi d'un bouton **Aide** pour afficher des détails supplémentaires.

3.17 HyperControl™

3.12 Périphériques de saisie

Sibelius First prend en charge HyperControl, la technologie d'affectation MIDI utilisée par les claviers maître Axiom Pro de M-Audio. Grâce à un protocole de communication bidirectionnelle permettant la synchronisation permanente des commandes du clavier avec les réglages de Sibelius First, HyperControl affecte automatiquement les encodeurs rotatifs, faders, pads de batterie et les touches du pavé numérique au clavier pour la lecture, la table de mixage et les commandes de saisie de notes dans Sibelius First. L'écran LCD d'Axiom Pro se met constamment à jour afin d'afficher les valeurs réelles, pour assurer une modification parfaitement fluide et éviter les sauts de paramètres.



Activer HyperControl

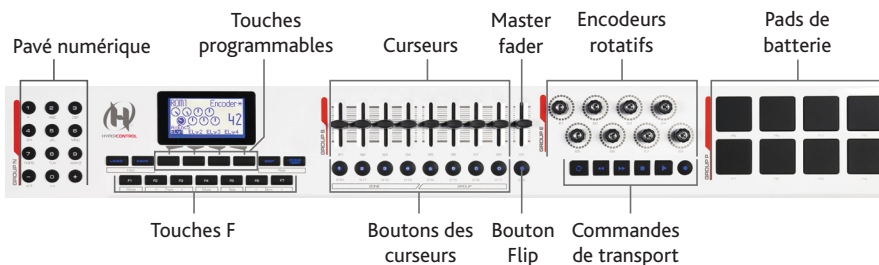
Avant d'utiliser HyperControl avec Sibelius First, vous devez installer les pilotes fournis avec votre clavier Axiom Pro. Veuillez suivre les instructions d'installation disponibles dans le Guide de démarrage rapide, fourni avec votre clavier.

Pour activer HyperControl dans Sibelius First :

- Sélectionnez **Fichier ▶ Préférences** et rendez-vous à la page **Périphériques de saisie**.
- Quatre périphériques, correspondant à votre clavier Axiom Pro, apparaissent. Pour permettre la saisie MIDI normale, cochez la case **Utiliser** pour le périphérique **Axiom Pro USB A In**. Notez que la colonne **Table de saisie** est automatiquement configurée sur **Axiom Pro 49+61** ou **Axiom Pro 25** le cas échéant. Pour activer HyperControl, cochez la case **Utiliser** pour **Axiom Pro HyperControl In**. La colonne **Table de saisie** est automatiquement définie sur **M-Audio HyperControl**.
- Cliquez sur **OK**.

Utiliser HyperControl

HyperControl utilise les boutons, les curseurs et les encodeurs rotatifs du clavier Axiom Pro, tel qu'illustré dans la figure ci-dessous :



La figure ci-dessus représente les commandes de l'Axiom Pro 49. Les commandes de l'Axiom Pro 61 sont identiques, tandis que l'Axiom Pro 25 ne comporte pas de curseurs, ni les boutons de curseurs, le master fader ou le bouton **Flip**.

3. Onglet Saisie de notes

Les boutons exécutent les fonctions suivantes :

- A l'aide du pavé numérique, vous pouvez accéder à la plupart des fonctions du Pavé de Sibelius First, notamment pour l'édition de notes et la saisie pas-à-pas. La disposition des chiffres du pavé est inversée par rapport à celle des chiffres d'un pavé numérique basique d'un ordinateur. De ce fait, le chiffre **9** sur l'Axiom Pro équivaut au chiffre **3** sur le pavé numérique de votre ordinateur. De même, le chiffre **1** sur l'Axiom Pro équivaut au chiffre **7** de votre pavé numérique, et ainsi de suite. Vous pouvez naviguer entre les différents agencements du Pavé en appuyant sur – du clavier Axiom Pro. **+** équivaut au . (point) du pavé numérique de votre ordinateur, par exemple pour ajouter des points rythmiques.
- Les touches programmables exécutent la fonction indiquée directement au-dessus sur l'écran LCD.
- Les touches « F » agissent comme suit :
 - **F1** (étiquetée **Mode**) permet d'alterner entre les deux principaux modes d'HyperControl, à savoir Table de mixage et Sélection.
 - **F2** et **F3** (étiquetées **Track**) sélectionnent la tranche de la table de mixage précédente ou suivante en mode Table de mixage, ou sélectionnent la portée précédente ou suivante en mode Sélection.
 - **F4** (étiquetée **Mute**) permet de mettre en mute ou non la tranche de la table de mixage sélectionnée en mode Table de mixage.
 - **F5** (étiquetée **Solo**) permet de basculer en mode solo ou non la tranche de la table de mixage sélectionnée en mode Table de mixage.
 - **F6** et **F7** (étiquetées **Bank**) déplacent la sélection de huit tranches en mode Table de mixage, ou de huit portées en mode Sélection.
- Les curseurs vous permettent d'ajuster le volume de la table de mixage, par tranche individuelle de portée, ou par groupe de tranches.
- Le master fader ajuste toujours le niveau du volume master sur la table de mixage.
- En mode Table de mixage, les encodeurs rotatifs vous permettent d'ajuster des paramètres supplémentaires pour les portées dans la table de mixage. En mode Sélection, les encodeurs rotatifs vous permettent de naviguer dans une mesure ou une page, ou de les agrandir et les réduire.
- Les boutons de transport fonctionnent de manière classique et correspondent aux boutons principaux de la fenêtre **Affichage ▶ Panneaux ▶ Transport**. Maintenez les boutons **Boucle** et **Retour arrière** enfoncés pour déplacer la ligne de lecture au début de la partition, et maintenez les boutons **Boucle** et **Avance rapide** enfoncés pour la déplacer à la fin.

Mode Table de mixage

En mode Table de mixage, les quatre touches programmables sont nommées **Home**, **Pan**, **Param** et **Group**. Vous pourrez également voir le nom de la partition en cours d'utilisation dans Sibelius First sur l'écran d'Axiom Pro.

Par défaut, si vous déplacez les curseurs, le volume des huit premières portées de la partition s'ajustera. Vous remarquerez qu'il n'y a aucun changement apparaissant sur l'écran d'Axiom Pro tant que le curseur physique sur le clavier n'est pas à la même position que le fader correspondant de la Table de mixage. Ce phénomène, appelé *récupération douce*, permet de ne pas entendre un changement brusque de volume lorsque vous commencez à ajuster le volume. Appuyez sur la touche programmable **Group** pour assigner les curseurs aux groupes de tranches dans la Table de mixage. Pour ajuster le volume des portées individuelles, appuyez sur la touche programmable Level. En mode Group, cette dernière devient l'étiquette de la quatrième touche programmable.

Vous pouvez mettre en mute ou en solo une portée ou un groupe spécifique en appuyant respectivement sur **F4** ou **F5**, en fonction du mode (Level ou Group). Pour afficher le volume ou les niveaux de groupe de la banque des huit prochaines portées (ou moins communément des groupes), appuyez sur **F7**. Pour retourner à la banque précédente, appuyez sur **F6**.

Par défaut, les encodeurs rotatifs permettent d'ajuster le niveau des panoramiques des huit premières portées de la partition. Appuyez sur la touche programmable **Param** pour assigner les six premiers encodeurs rotatifs aux paramètres supplémentaires de la Table de mixage relatifs à la musique jouée par Sibelius Player. L'écran d'Axiom Pro affiche alors les paramètres de la portée en cours d'édition, le nom de chacun des paramètres ainsi que leur valeur actuelle. Les deux derniers encodeurs rotatifs sont respectivement assignés aux commandes de Réverbération et de Chorus. Pour afficher les paramètres de la portée suivante, appuyez sur **F3**. Pour afficher les paramètres de la portée précédente, appuyez sur **F2**.

Mode Sélection

Pour activer le mode Sélection, appuyez sur **F1**. L'écran affichera alors la fonction de chaque encodeur rotatif :

- Encodeur 1 (**E1**) : sélectionne un objet.
- Encodeur 2 (**E2**) : sélectionne une mesure.
- Encodeur 3 (**E3**) : sélectionne une page.
- Encodeur 4 (**E4**) : sélectionne une portée.
- Encodeur 5 (**E5**) : fait défiler verticalement.
- Encodeur 6 (**E6**) : fait défiler horizontalement.
- Encodeur 7 (**E7**) : agrandit ou réduit l'affichage.

Pour sélectionner une portée, appuyez sur le bouton du curseur correspondant. Par exemple, pour sélectionner la première portée d'un système, appuyez sur le bouton de curseur situé sous le premier curseur. Vous pouvez appuyer sur un autre bouton de curseur pour sélectionner une portée différente, ou bien sélectionner la portée du dessous à l'aide de la touche **F3**, et la portée du dessus à l'aide de **F2**. Pour étendre la sélection et inclure la portée du dessous, tournez le quatrième encodeur rotatif vers la droite. Pour supprimer une portée de la sélection, tournez-le vers la gauche.

Par défaut, Sibelius First sélectionne la première mesure sur la page la plus près du centre de l'affichage. L'écran d'Axiom Pro affiche le nom de la portée sélectionnée et le numéro de mesure au début de la sélection. Pour sélectionner la mesure suivante, tournez le deuxième encodeur rotatif vers la droite. Tournez-le vers la gauche si vous souhaitez sélectionner la mesure précédente. Pour sélectionner la première mesure de la page suivante, tournez le troisième encodeur rotatif vers la droite. Pour sélectionner la première mesure de la page précédente, tournez-le vers la gauche.

3. Onglet Saisie de notes

Le cinquième encodeur rotatif fait défiler l'affichage de haut en bas (équivalent aux touches **Page précédente/Page suivante**), et le sixième encodeur rotatif permet de zoomer. Tournez-le vers la droite pour agrandir l'affichage et vers la gauche pour le réduire.

Vous pouvez utiliser le pavé numérique du clavier Axiom Pro pour saisir des notes en mode Sélection. Sélectionnez simplement la mesure dans laquelle vous souhaitez saisir la première note, appuyez sur le bouton approprié sur la pavé numérique et commencez à jouer des notes et des accords sur votre clavier MIDI.

Pour effectuer une saisie Flexi-time, sélectionnez la mesure dans laquelle vous souhaitez saisir la première note, et élargissez la sélection à la portée inférieure en tournant le quatrième encodeur rotatif sur la droite. Puis, appuyez sur le bouton d'enregistrement des commandes de transport d'Axiom Pro pour lancer l'enregistrement.

Quitter le mode HyperControl

À la fermeture de Sibelius First, le contrôleur Axiom Pro est réinitialisé à son paramètre par défaut, en mode non HyperControl.

4. Onglet Notations

4.1 Clés

Les clés apparaissent automatiquement au début de chaque système et tout nouvel instrument créé reçoit la clé qui est normalement la sienne. Par conséquent, seule l'utilisation des changements de clé nécessite un peu d'attention.

Créer un changement de clé

Si vous voulez installer le changement de clé au milieu d'une mesure, entrez d'abord les notes, puis créez la clé en leur milieu.

Sélectionnez la note ou le silence que la clé doit précéder, cliquez sur **Notations** ▶ **Courantes** ▶ **Clé** (raccourci **Q** pour « clé ») pour afficher la liste des clés disponibles (illustrée ci-contre), avec les plus courantes en haut.

Cliquez sur la clé que vous voulez créer pour l'ajouter à votre partition. Tout ce qui suit la clé va monter ou descendre de manière à ce que la hauteur réelle des notes reste identique.

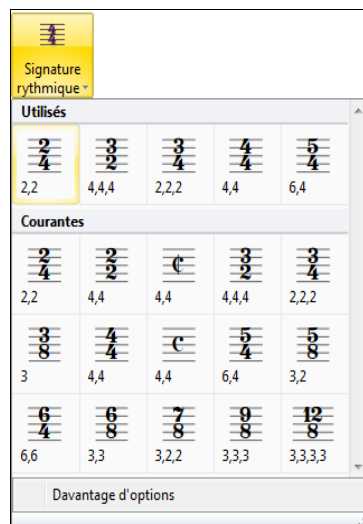
Il est possible de placer un changement de clé avec la souris. Assurez-vous que rien n'est sélectionné (appuyez sur **Échap**), choisissez la clé souhaitée dans la liste **Notations** ▶ **Courantes** ▶ **Clé**, puis cliquez sur la partition à l'endroit qui vous convient. Par exemple, pour changer la clé d'un instrument pour toute la partition, placez la clé choisie sur la clé existante tout au début de la partition.

Les changements de clés peuvent être copiés (par exemple avec **Alt+clac** ou **⌘+clac**), contrairement aux clés de taille normale qui figurent au début des portées.

Déplacer des clés

Si vous déplacez une clé, au fur et à mesure, l'affichage de la musique s'adapte automatiquement, tout en conservant la hauteur réellement jouée des notes.

Essayez ceci : créez un changement de clé à un endroit quelconque, puis déplacez-le de gauche à droite ou de haut en bas, et admirez l'effet sautillant. Si vous n'avez rien de mieux à faire, voici des heures de distraction absolument sans danger en perspective (du moins espérons-le).



Clés disponibles

Les clés suivantes sont disponibles à partir de la boîte de dialogue **Notations** ▶ **Clé** (chacune indique une hauteur de Do) :



Clé de sol



Clé d'ut 3e, pour alto



Clé d'ut 4e, pour
basson dans les
aigus, trombone et
violoncelle



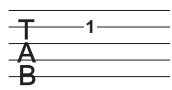
Clé de fa



Clé de percussion
à hauteur non
définie



Clé de percussion à
hauteur non définie



Clé de tablature
standard



Clé de sol deux octaves
au-dessus, pour
glockenspiel dans les
partitions modernes



Clé de sol à l'octave
supérieure, pour
piccolo, etc. dans les
partitions modernes



Clé de sol à l'octave
inférieure, pour
ténors et guitares



Clé de sol à l'octave
inférieure
(optionnelle), pour
voix de femme ou
homme



Double clé de sol ;
ancienne version de la
clé de sol à l'octave
inférieure



Clé de fa à l'octave
supérieure, pour main
gauche celesta et flûte
à bec basse



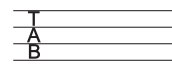
Clé de fa à l'octave
inférieure, pour
contrebasse dans les
partitions modernes



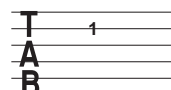
Clé de fa à deux octaves
inférieures



Clé vierge



Clé de tablature
4 cordes



Grande clé de tablature

Supprimer des clés

Les changements de clés peuvent être supprimés avec **Suppr.** Si la clé à supprimer figure en début de système, supprimez le changement de clé qui apparaît à la fin du système précédent. Un mot d'explication : la petite clé à la fin du système précédent est l'endroit effectif du changement ; la grosse clé au début du système suivant n'est rien de plus que l'indication normale de la clé en cours.

Pour les instruments de percussion à sons indéterminés, il est possible d'utiliser une « clé vide » (en fait un petit morceau de portée vide). Bien qu'en pratique, cette option fasse simplement débiter la portée par un vide au lieu d'une clé, elle pourra être utilisée pour « effacer » une clé existante plutôt que de la supprimer.

Quand un changement de clé vide est placé quelque part, vous ne pouvez ni le sélectionner, ni le supprimer, car il n'y a rien à sélectionner. Pour le supprimer, placez une autre clé par-dessus et appuyez sur **Suppr.**

Masquer des changements de clé de précaution

Si une partition contient plusieurs mouvements ou plusieurs chansons, en général on ne souhaitera pas que figure en fin de section une clé de précaution due à un changement de clé en début de portée de la nouvelle section. Pour ce faire, masquez la clé de précaution en la sélectionnant puis en cliquant sur **Accueil ▸ Éditer ▸ Masquer ou afficher** (raccourci **Ctrl+Maj+H** ou **⌘+⌘H**).

Pour en savoir plus sur les objets masqués, consultez  **2.8 Masquer des objets**.

Clés d'octave

Il arrive parfois qu'on écrive la clé de la flûte piccolo avec une clé de sol normale surmontée d'un « 8 » (particulièrement dans les partitions de musique contemporaine) ; il s'agit là d'une pratique qui relève plutôt d'une question de goût. Une flûte piccolo réelle avec une telle clé de sol (donc surmontée d'un « 8 ») ne jouera pas une octave plus haut qu'une flûte piccolo jouant la même partition avec une clé de sol normale ; on entendra exactement la même chose. En d'autres mots, le « 8 » est juste une indication ou un moyen de rappeler au lecteur qu'il s'agit d'un instrument transpositeur.

Donc, dans Sibelius First, les clés avec ou sans « 8 » sont équivalentes. Le fait qu'un piccolo sonne une octave plus haut qu'une flûte est dû à *l'instrument* lui-même, pas à la clé (d'ailleurs, le piccolo utilise aussi la clé de sol normale comme la flûte). Sibelius First fait sonner le piccolo une octave plus haut parce que ce type de portée comporte par défaut le changement de transposition configuré pour transposer une octave plus haut à la fois dans les partitions normales (non transposées) et transposées.

L'« instrument » voix de ténor dans Sibelius First fonctionne de manière similaire : c'est le changement de transposition qui agit dans les partitions transposées ou non. La clé dite « de ténor » est juste une indication pour le lecteur, une autre manière d'écrire une clé de sol normale sans conséquence sur la hauteur réelle des notes.

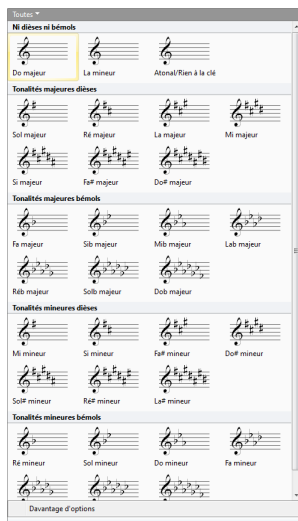
4.2 Armures

3.10 Transposition.

Les armures apparaissent automatiquement au début de chaque système, en tenant compte de la clé. Elles sont transposées pour les instruments transpositeurs et éventuellement ignorées pour les instruments qui ne les utilisent normalement pas (par exemple la plupart des percussions).

La seule intervention nécessaire concernant les armures consiste à les entrer en début de partition ou lors d'un changement de tonalité.

Insérer une armure



Sélectionnez **Notations** ▶ **Courantes** ▶ **Armure** (raccourci **K**) et sélectionnez l'armure majeure ou mineure désirée.

La distinction entre les tons majeurs et mineurs existe essentiellement pour que Sibelius First sache comment enharmoniser les altérations saisies sur un clavier MIDI ; par exemple, en La mineur, Ré# sera choisi plutôt que Mi♭, alors qu'en Do majeur ce sera Mi♭ plutôt que Ré#.

Si une note ou un silence est sélectionné quand vous créez une armure, celle-ci se place juste après.

Si vous insérez un changement d'armure au milieu d'un morceau, celui-ci sera automatiquement précédé d'une double barre de mesure que vous pouvez bien sûr supprimer si vous le souhaitez.

Si vous souhaitez remplacer l'armure d'un nombre de mesures donné puis revenir à la tonalité originale, sélectionnez simplement les mesures auxquelles vous souhaitez appliquer la nouvelle tonalité

avant de la créer. Sibelius First créera votre nouvelle armure au début de la sélection et restaurera l'armure originale à la fin de la sélection.

Si vous souhaitez transposer votre musique et modifier l'armure, utilisez plutôt **Saisie de notes** ▶ **Saisie de notes** ▶ **Transposition** ( **3.10 Transposition**).

Pour créer une armure au début de la partition, vérifiez que rien n'est sélectionné, cliquez sur **Notations** ▶ **Courantes** ▶ **Armure**, sélectionnez l'armure et cliquez au début de la partition. Vous pouvez également utiliser cette méthode pour insérer un changement d'armure à la souris n'importe où dans la partition.

Si votre partition est transposée, choisissez une armure à hauteur réelle : elle sera automatiquement transposée pour les instruments transpositeurs.

Déplacer et supprimer des changements d'armure

Vous pouvez déplacer les silences vers le haut ou vers le bas à l'aide de la souris.

Pour supprimer l'armure au début d'une partition, créez une armure **sans armure/atonale**, en **Do majeur** ou en **La mineur** et placez-la par-dessus l'armure existante.

Pour supprimer une armure ailleurs (c'est-à-dire un changement d'armure), sélectionnez l'armure et appuyez sur **Suppr.** Pour supprimer un changement d'armure qui commence au début d'un système, supprimez l'indication de précaution se trouvant à la fin du système précédent.

Armures de précaution

Si une nouvelle section, une mélodie ou un mouvement d'une même partition commence dans une nouvelle tonalité, on souhaitera vraisemblablement ne pas voir figurer l'armure de précaution qui apparaît normalement à la fin du système précédent. Pour l'éviter, rien de plus facile : au moment de créer l'armure au début du nouveau mouvement, il suffit de choisir **Davantage d'options** en bas du menu **Notations** ▶ **Courantes** ▶ **Armure**. Puis dans la boîte de dialogue qui apparaît, activez l'option **Masquer** et cliquez sur **OK**.

Pour masquer une armure de précaution déjà créée, sélectionnez-la et cliquez sur **Accueil** ▶ **Éditer** ▶ **Masquer ou afficher** (raccourci **Ctrl+Maj+H** ou **⇧⌘H**). Dans tous les cas, assurez-vous que le système précédent se termine par un saut de système ou un saut de page, car si la partition est remise en forme, l'armure masquée peut se retrouver au milieu d'un système à un endroit peu évident à retrouver. Pour en savoir plus sur les objets masqués, consultez  **2.8 Masquer des objets**.

Sans armure/Atonal

Il arrive que certaines partitions transposées qui semblent être en Do majeur soient également sans armure dans les parties d'instruments transpositeurs. Le compositeur a omis toutes les armures, soit parce que la tonalité change constamment, soit parce que la partition est dans une gamme autre que majeure ou mineure (c'est-à-dire les deux seules gammes pour lesquelles l'utilisation d'armures est autorisée), soit enfin parce qu'aucune tonalité ne s'applique au morceau.

Si vous rencontrez l'une de ces situations, sélectionnez **Sans armure/atonal** dans le menu **Notations** ▶ **Courantes** ▶ **Armure**.

À tout moment en cours de morceau, on pourra insérer si nécessaire une armure normale (par exemple Do majeur). Le cas d'école typique est le *Sacre du printemps* de Stravinsky, principalement atonal avec quelques moments de tonalité ; la plupart du temps, aucune armure ne figure dans les parties des instruments transpositeurs, à quelques passages près.

Si votre partition est **Sans armure/atonale**, il faudra afficher les altérations là où c'est nécessaire. Les altérations doivent normalement apparaître sur la première note dièse ou bémol d'une mesure, mais pas sur les suivantes ; c'est le comportement par défaut de Sibelius First.

Instruments sans armure

Les portées pour percussions à hauteur non définie ne comportent jamais d'armure, ni habituellement celles pour timbales ou cor. Sibelius First propose d'autres instruments dans la boîte de dialogue **Accueil** ▶ **Instruments** ▶ **Ajouter/supprimer** pour ces exceptions courantes.

Armures multiples

Dans certaines partitions de musique contemporaine, plusieurs armures différentes sont utilisées pour différents instruments (à ne pas confondre avec la situation plus ordinaire dans laquelle les instruments transpositeurs ont une armure différente). Pour créer une armure qui ne s'applique qu'à une seule portée, sélectionnez **Davantage d'options** en bas du menu **Notations** ▶ **Courantes** ▶ **Armure**. Puis dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez l'armure voulue et activez l'option **Une seule portée**. Cette option peut être utile quand on écrit dans des tonalités avec de nombreuses altérations (par ex. Fa# majeur), et quand pour certains instruments la tonalité enharmonique équivalente est préférable (par ex. Sol♭ majeur).

L'espacement des notes des autres portées peut être affecté par l'insertion d'une armure sur une seule portée. Pour corriger cela, sélectionnez la mesure et cliquez sur **Présentation** ▶ **Réinitialiser les notes** ▶ **Réinitialiser l'espacement des notes** (raccourci **Ctrl+Maj+N** ou ⇧⌘N).

4.3 Signatures rythmiques

Création de signatures rythmiques

Sélectionnez une note, un silence, une ligne ou un autre objet dans la partition et cliquez sur **Notations** ▶ **Courantes** ▶ **Signature rythmique** (raccourci **T**), à la suite de quoi vous pouvez :

- Choisir l'une des signatures rythmiques **courantes** prédéfinies dans le menu ci-dessous ; ou
- Choisir de réutiliser une signature rythmique déjà utilisée dans la partition via la catégorie **Utilisés**.

Après avoir fait votre choix, la signature rythmique est créée au début de la mesure suivante.

Les chiffres qui apparaissent sous l'image de chaque signature rythmique du menu représentent les groupements de ligature de croches par défaut pour cette signature rythmique. Si deux signatures rythmiques ont les mêmes groupements de ligature de croches mais des groupements de ligature de doubles croches différents, ce sont ces derniers qui s'affichent.

Pour créer une signature rythmique au début d'une partition, le plus simple consiste à la choisir au moment de créer la partition. Pour la créer ou la modifier ultérieurement, assurez-vous que rien ne soit sélectionné (appuyez sur **Échap**), puis cliquez sur **Notations** ▶ **Courantes** ▶ **Signature rythmique** et sélectionnez la signature rythmique désirée. Le curseur de la souris change alors de couleur pour indiquer qu'il « contient » un objet. Cliquez au début de la partition pour placer la signature rythmique initiale.

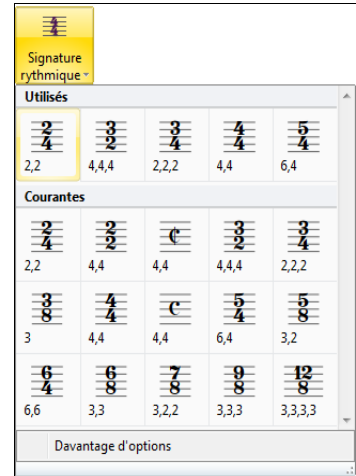
Cliquez sur **Davantage d'options** en bas du menu **Notations** ▶ **Courantes** ▶ **Signature rythmique** pour afficher des options supplémentaires permettant notamment de créer des mesures de levée (anacrouses) ou de masquer la signature rythmique de précaution à la fin du système précédent.

Anacrouses (mesures de levée)

Si votre partition commence par une mesure d'anacrouse (ou de levée), spécifiez-le lors de la création de la signature rythmique initiale. Sélectionnez **Notations** ▶ **Courantes** ▶ **Signature rythmique**, puis cliquez sur **Davantage d'options** en bas du menu. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez la signature rythmique désirée et cliquez sur **Commencer par une mesure contenant** pour choisir dans la liste la longueur de l'anacrouse, ou saisissez cette valeur via le pavé numérique (avec **Verr Num** activé). Vous pouvez choisir plus d'une valeur de note si la mesure d'anacrouse est d'une longueur équivalente par exemple à une noire plus une croche.

Vous constaterez que les mesures d'anacrouse affichent correctement le nombre de temps de chaque mesure sous la forme de silences.

Quand une partition commence par une mesure d'anacrouse, l'usage est de commencer la numérotation des mesures à partir de la première mesure complète. Sibelius First lui attribuera automatiquement le numéro 1, tandis que la mesure d'anacrouse recevra le numéro 0.



Modification de la répartition rythmique des mesures

Quand vous intégrez une signature rythmique à un endroit contenant déjà de la musique, Sibelius First répartit le contenu rythmique des mesures existantes dans de nouvelles mesures et installe si nécessaire des tenues entre les nouvelles mesures formées.

Si vous ne voulez pas que Sibelius First réécrive la musique, créez la signature rythmique en sélectionnant **Notations** ▶ **Courantes** ▶ **Signature rythmique**, puis cliquez sur **Davantage d'options** en bas du menu. Dans la boîte de dialogue qui apparaît alors, désactivez **Réécrire les mesures jusqu'au prochain changement de signature rythmique**.

Sibelius First ne change la répartition des mesures que jusqu'au changement de signature rythmique suivant, s'il existe. Cependant, si vous avez commencé par sélectionner un passage avant de créer une signature rythmique, Sibelius First rétablit la signature originale à la fin de la sélection et réécrit les mesures seulement jusqu'à cet endroit. Cette méthode est très utile quand il faut modifier la répartition rythmique de quelques mesures au milieu d'une partition.

Bien que ce soit fort improbable, il se peut que quelques mesures d'une partition ne correspondent pas à la signature rythmique indiquée. Voici comment faire pour les réorganiser afin de respecter la signature : sélectionnez la signature rythmique et supprimez-la. Il vous sera alors demandé si les mesures doivent être réécrites ; cliquez sur **Non** puis réintroduisez la même signature rythmique en vous assurant que **Réécrire les mesures jusqu'au prochain changement de signature rythmique** est activé.

Signatures rythmiques de précaution

L'option **Autoriser les précautions** de la boîte de dialogue accessible via le lien **Davantage d'options** en bas du menu **Notations** ▶ **Courantes** ▶ **Signature rythmique** affiche une signature rythmique de précaution à la fin du système précédent si la signature rythmique commence (ou se termine) à la fin d'un système. Cette option devrait être désactivée uniquement si la signature figure au début d'un nouveau morceau, d'une chanson ou d'un mouvement d'une partition assez longue. Il en va de même pour les indications d'armures et de clés de précaution.

Signatures rythmiques complexes

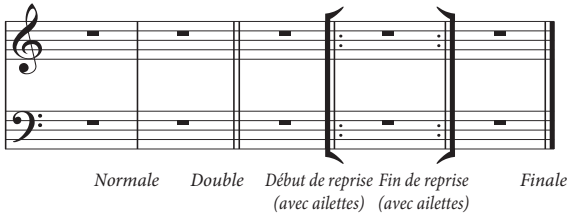
Si une signature rythmique doit apparaître sous la forme d'une addition, comme par exemple $3+2+2/8$, saisissez **3+2+2** dans le champ du numérateur de l'option **Autre** de la boîte de dialogue **Davantage d'options**.

Modification des signatures rythmiques

Vous pouvez copier et supprimer les signatures rythmiques de la même manière que les autres objets. Vous pouvez également les déplacer vers la gauche ou vers la droite en les glissant à la souris, et cela même dans des endroits insolites. Nous ne recommandons toutefois pas de les déplacer en dehors de la mesure à laquelle elles appartiennent.

4.4 Barres de mesure

Sibelius First propose un large éventail de barres de mesure, dont certaines sont adaptées à des genres musicaux spécifiques. Elles peuvent être placées en fin ou en milieu de mesure :



Barres de mesure en fin de mesure

Les barres de mesure normales apparaissent automatiquement lors de la création des mesures.

Vous pouvez les déplacer vers la gauche ou la droite avec la souris ou les touches ←/→ (avec **Ctrl** ou **⌘** pour de plus grands incréments), ce qui modifie l'espace après la dernière note ou le dernier silence.

Pour fusionner deux mesures, il faut doubler la valeur de la signature rythmique (ou créer une mesure irrégulière) pour accueillir le contenu des deux mesures, car il est impossible de supprimer une barre de mesure. De la même manière, pour diviser une mesure en deux, il faut normalement raccourcir la valeur de la signature rythmique plutôt que d'essayer d'ajouter une nouvelle barre de mesure.

Doubles barres de mesure

Une double barre indique un début de nouvelle section.

D'habitude, on n'en place pas lors d'un changement de signature rythmique mais plutôt lors d'un changement d'armure ou sous un repère de répétition (sauf si elle est placée en début de section).

Autres barres de mesure

Cette catégorie regroupe les doubles barres, les barres de reprise, etc. Pour les créer, sélectionnez la note qui précède l'endroit où doit se placer la barre de mesure puis choisissez le type de barre de mesure dans **Notations ▶ Courantes ▶ Barre de mesure**. Autre méthode à la souris : appuyez d'abord sur **Échap** pour tout désélectionner puis déposez la barre voulue.

Pour mettre une barre au milieu d'une mesure, remplissez d'abord celle-ci avec les notes et/ou les silences, puis ajoutez-y ensuite la barre

de mesure. Si la barre est placée en premier lieu, son emplacement exact sera incertain lors de la saisie du contenu.

Si une barre de mesure doit être placée au milieu d'une mesure de silence, il convient de diviser cette mesure, de manière à placer un silence de chaque côté pour obtenir une écriture conforme.

Vous pouvez copier, glisser et supprimer tous ces types de barres de mesure ; leur suppression (y compris celle d'une barre invisible) rétablit la barre de mesure normale.

Double barre de mesure finale

Chaque nouvelle partition reçoit d'office une barre de mesure finale, aisément supprimable si nécessaire.

De même, cela ne pose aucun problème de placer plusieurs doubles barres finales dans une partition, par exemple quand il s'agit d'une pièce en plusieurs mouvements.

Barres de reprise

Les barres de début et de fin de reprise se créent de la même manière que les autres barres de mesure.

Pour créer un primo et un secundo, consultez  **4.5 Lignes**.

Pour créer une double barre de reprise à la jonction de deux sections à répéter,



installez une barre de mesure **Fin de reprise** à la fin de la première mesure et une barre **Début de reprise** au début de la seconde. Si nécessaire, elles seront éloignées ou rapprochées par glissement.

voix) mais elles peuvent aussi s'utiliser dans la musique pour plusieurs instruments si nécessaire.

Jonction des barres de mesure

*En général, une barre de mesure continue traverse les portées d'instruments similaires ce qui, en les regroupant, apporte plus de lisibilité. Ces groupes reflètent souvent (mais pas toujours) la manière dont les portées sont groupées par des crochets ( **4.14 Crochets et accolades**).*

Dans les partitions d'orchestre, les portées à l'intérieur des différentes sections (vents, cuivres, percussions et cordes) sont en général jointes par des barres de mesures.

En musique vocale, les portées ne sont jamais reliées entre elles ou aux portées d'autres instruments. Les portées des instruments à clavier sont jointes entre elles mais séparées de celles des autres instruments.

Quand une partition ne contient que quelques instruments (comme par ex. un quintette à vent), une barre de mesure continue est utilisée pour éviter toute confusion.

Jonction des barres de mesure

Sibelius First relie automatiquement les portées des instruments similaires d'un même groupe (voir l'encadré) avec les barres de mesure. Voici comment les modifier, si nécessaire :

- De préférence, recherchez un endroit de la partition sans portée masquée pour être sûr d'y voir toutes les barres jointes existantes.
- Cliquez soigneusement sur le sommet ou la base d'une barre de mesure normale dans la partition (les barres de mesure spéciales ne peuvent pas être utilisées) ; une poignée carrée violette apparaît.
- Faites glisser la poignée vers le haut ou vers le bas du système pour allonger ou raccourcir la barre de mesure. Ceci affecte simultanément tout le système dans toute la partition.
- En allongeant ou en raccourcissant les barres de mesure en bas du système, vous pouvez réorganiser à volonté la manière dont les portées sont groupées par les barres de mesure.

Masquer les barres de mesure de portées spécifiques

Pour masquer toutes les barres de mesure d'une famille d'instruments (c'est-à-dire les portées jointes par une barre de mesure continue), cliquez sur le haut ou sur le bas de la barre de mesure de sorte qu'une poignée violette apparaisse, puis

appuyez sur **Suppr.** Pour rétablir les barres de mesure de ces portées, cliquez sur le haut ou sur le bas de la barre de mesure de la portée adjacente et tirez-la à travers les portées qui n'ont plus leurs barres.

4.5 Lignes

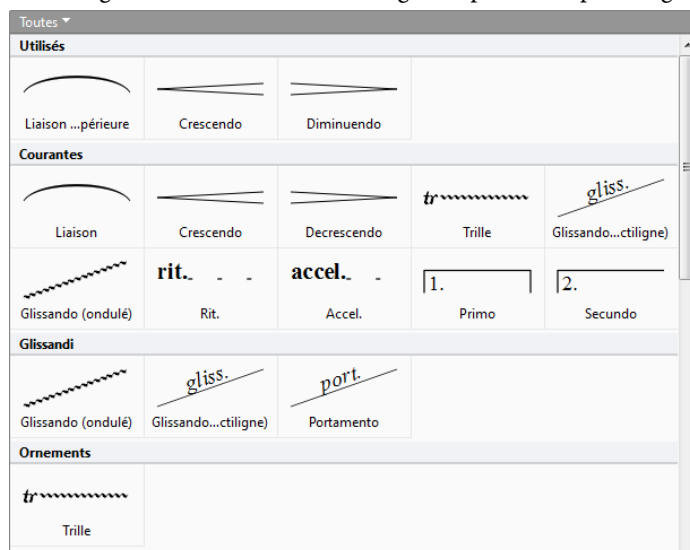
4.16 Arpèges, 4.6 Soufflets, 4.7 Liaisons, 2.7 Filtres et Rechercher.

La galerie **Notations** ▶ **Lignes** ▶ **Lignes** (raccourci **L**) propose des lignes spéciales telles que des trilles, des liaisons, des soufflets, des glissandi, etc. prêtes à être placées dans la partition.

Insérer des lignes

Toutes les lignes sont créées de la même manière :

- Les lignes sont créées automatiquement à la position de la note/du silence sélectionné, ou peuvent être placées avec la souris :
 - Pour positionner la ligne automatiquement, sélectionnez soit la note/le silence où vous désirez que la ligne commence, soit le passage de notes qu'elle doit affecter.
 - Si vous souhaitez placer la ligne avec la souris, assurez-vous que rien n'est sélectionné et appuyez sur **Échap**.
- La galerie **Notations** ▶ **Lignes** ▶ **Lignes** affiche jusqu'à huit lignes couramment utilisées directement sur le ruban, selon la largeur de la fenêtre et votre résolution. Vous pouvez cliquer sur les flèches à droite de la galerie pour faire défiler la liste verticalement, ou sur la flèche la plus en bas pour ouvrir la galerie et afficher toutes les lignes répertoriées par catégories :



Les lignes affichées directement sur le ruban sont celles de la catégorie **Courantes**, sélection prédéfinie de lignes parmi les plus répandues. Quand vous ouvrez la galerie, la première catégorie est normalement **Utilisés**, elle recense les types de lignes en cours d'utilisation dans votre partition : vous pouvez ainsi recycler très facilement une ligne existante.

Toutes les autres lignes sont classées en diverses catégories situées sous les catégories **Utilisés** et **Courantes**. Il existe deux types de lignes : les *lignes de portées* (qui s'appliquent uniquement à une portée unique) et les *lignes de système* (qui s'appliquent à toutes les portées et apparaissent dans toutes les parties).

4. Onglet Notations

- Sélectionnez la ligne à insérer dans la galerie. Soit la ligne est placée automatiquement dans la partition à l'objet/au passage sélectionné, soit le pointeur de la souris change de couleur pour indiquer qu'il est « chargé » d'un objet ; cliquez alors dans la partition pour créer la ligne.
- Pour prolonger la ligne vers la droite d'une note à la fois, appuyez sur **Espace** ; pour la rétracter à nouveau, appuyez sur **Maj+Espace**. Si vous créez une ligne pendant une saisie de notes, cette ligne s'étend automatiquement au fil des notes que vous ajoutez : appuyez sur **⇧L** pour empêcher la ligne (liaisons exceptées) de continuer à s'étendre, ou sur **⇧S** pour arrêter une liaison (▢ **3.1 Introduction à la saisie des notes**). Vous pouvez également tirer sur l'une des extrémités à la souris. Les lignes de système ne peuvent pas être prolongées ou rétractées au clavier.

Sibelius First prolongera automatiquement les lignes lors de la saisie pas-à-pas ou alphabétique (cf. **Ajouter des lignes au cours de la saisie** à la page 162).

- Lorsque l'une des extrémités d'une ligne est sélectionnée (ce qui est indiqué par un petit carré bleu), sa position peut être ajustée précisément en utilisant les touches de direction (avec **Ctrl** ou **⌘** pour de plus grands incréments).

Les diverses catégories de lignes sont décrites ci-dessous.

Positionner des soufflets, des trilles et des pédales

Les soufflets se placent en dessous de la portée, avec les autres nuances, sauf s'ils affectent la 1re ou la 3e voix dans une écriture à plusieurs voix, ou lorsqu'il y a des paroles. Ils se placent entre les portées d'instruments à clavier quand ils s'appliquent aux deux mains. Les soufflets ne devraient normalement pas être en diagonale.

Les trilles se placent au-dessus de la portée, sauf s'ils affectent une 2e ou une 4e voix.

Les indications de pédale vont invariablement en dessous de la portée de piano inférieure.

Glissandi et trilles

Une ligne de *gliss.* est généralement droite et inclut le mot *gliss.* incliné le long de sa longueur (bien que Sibelius First omette le mot automatiquement si la ligne n'est pas assez longue).

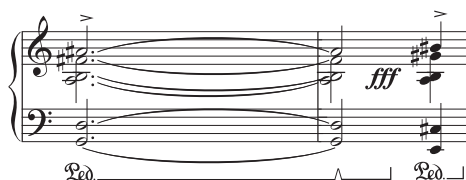
Dans un trille, la ligne ondulée s'étend jusqu'à la note suivante. Vous pouvez l'étendre ou la rétracter comme n'importe quelle autre ligne. Si vous voulez un trille sans ligne ondulée, cliquez et faites glisser la poignée de trille dans la partition le plus à gauche possible.

Lignes d'octave

Ces lignes sont essentiellement utilisées pour éviter les accumulations de lignes supplémentaires sur une portée. Bien que souvent utilisées dans la musique pour clavier, elles apparaissent rarement dans les autres instruments. Des lignes *8va* et *15va* (respectivement pour une et deux octaves au-dessus) et *8vb* et *15vb* (respectivement pour une et deux octaves en dessous) sont incluses dans la catégorie **Lignes d'octave**.

Indications de pédale

En plus de la ligne de pédale standard, la catégorie **Indications de pédale** inclut diverses autres lignes pour vous permettre d'écrire la notation de changement de pédale en « encoche ». Vous pouvez également insérer des indications de pédale sans lignes où la levée de pédale est indiquée par une astérisque.



Reprises de fin

Les lignes de primo, secundo et tertio dans la catégorie **Reprises de fin** apparaissent au sommet du système et s'appliquent à tous les instruments.

Dans de grandes partitions, un ou plusieurs doublons apparaissent également en milieu de système (par ex. au-dessus des cordes dans les partitions orchestrales) pour plus de clarté, comme c'est le cas pour le texte de tempo et les repères de répétition. Vous pouvez ajuster les positions où ces doublons apparaîtront, ou encore les supprimer individuellement (cf. **Positions des objets de système**, page 583).

Pour configurer la façon dont ces lignes sont lues, consultez **Lignes de fin de primos et de secundos** à la page 359.

Rit. et accel.

Divers types de lignes de *rit.* et *accel.* sont disponibles dans la catégorie **Rit. et accel.**. Pour les insérer dans la partition, cliquez dessus et faites-les glisser.

Comme ce sont des lignes de système, les lignes de *rit.* et *accel.* sont répétées dans la partition de la faire même manière que les autres objets système, par ex. le texte de tempo, et sont incluses dans toutes les parties séparées.

En musique pour clavier et en musique vocale, *rit.* et *accel.* s'écrivent normalement en italique. En musique chorale, on l'écrit sur la portée de chaque voix et pas seulement sur celle du dessus. Pour noter cela, créez une ligne de *rit./accel.* en italique sur la portée supérieure et utilisez du texte d'expression pour écrire les indications sur les autres portées.

En musique pour clavier solo, les instructions de *rit./accel.* se placent généralement entre les portées. Pour noter cela, il suffit de créer une ligne de *rit./accel.* au-dessus de la portée supérieure et de la faire glisser entre les portées.

Pour configurer la façon dont les lignes de *rit./accel.* sont lues, consultez **Rit. et accel.** à la page 352.

Liaisons

Les liaisons sont considérées comme un type de ligne particulier (📖 **4.7 Liaisons**).

Soufflets

Les soufflets sont eux aussi assez spéciaux pour avoir leur propre section (📖 **4.6 Soufflets**).

Lignes de guitare

Des lignes pour toutes les techniques de guitare courantes, tant pour les portées de tablatures que de notation, sont proposées dans la catégorie **Guitare**, ainsi qu'un jeu complet de lignes indicatrices de cordes (un chiffre encerclé suivi d'une ligne horizontale avec un crochet à l'extrémité droite), convenant au positionnement au-dessus comme en dessous de la portée ; cf. 📖 **3.8 Notation et tablature pour guitare**.

Crochets

Les crochets s'utilisent ou bien dans la musique pour clavier, pour indiquer que des notes placées sur deux portées doivent être jouées d'une seule main, ou dans l'écriture des doubles cordes pour les instruments à cordes. Ces lignes se trouvent dans la catégorie **Crochets**. Au moment de les créer, cliquez dessus et faites-les glisser pour obtenir la longueur désirée. Veillez à les faire glisser *vers le haut* pour conserver la même orientation que celle de la boîte de dialogue.

Lignes

La catégorie **Lignes** contient diverses lignes ayant différentes fonctions.

Les lignes discontinues servent à indiquer l'étendue d'une indication telle qu'un *cresc.* Utilisez ces lignes plutôt que d'entrer une rangée de tirets ; si l'espacement de la partition est modifié, elles se prolongeront ou se rétracteront automatiquement, ce que ne pourra faire une rangée de tirets de longueur fixe.

La ligature placée sur les notes permet de créer des effets spéciaux. L'épaisseur de cette ligne a l'avantage de toujours correspondre à celle des ligatures réelles.

Pour saisir un cadre, assurez-vous d'abord que rien n'est sélectionné dans la partition (appuyez sur **Échap**) puis sélectionnez simplement le rectangle de la catégorie **Lignes**, cliquez dans la partition là où un des coins du rectangle doit être placé puis faites-le glisser jusqu'au coin opposé. Si vous faites glisser le rectangle autour de quelques notes, il s'élargira ou rétrécira de façon à entourer les notes si l'espacement de note change.

Flèches

La catégorie **Flèches** regroupe pour votre plus grand plaisir diverses flèches orientées dans différentes directions avec des têtes d'aspect variable. Les flèches servent parfois à noter les *accelerandi* ; une flèche épaisse attachée au système est fournie à cet effet.

Réinitialiser la position

Présentation ▶ **Aspect et position** ▶ **Réinitialiser la position** (raccourci **Ctrl+Maj+P** ou **⇧⌘P**) aligne la terminaison des lignes avec les notes et les place à leur position verticale par défaut ; cf.

 **7.7 Mise en page et formatage.**

Reformatage des lignes

Comme vous l'avez certainement déjà deviné, les lignes se comportent très intelligemment si l'espacement des notes change ou si la musique est remise en forme. Fondamentalement, les deux extrémités d'une ligne sont attachées de façon indépendante à une note ou une autre position rythmique ; par conséquent, si vous modifiez l'espacement des notes, toutes les lignes aux environs se prolongeront ou se rétracteront de façon appropriée.

Essayez par vous-même : placez simplement un soufflet sous quelques notes et tentez de glisser une des notes vers la gauche puis vers la droite pour voir ce qui se produit. De plus, Sibelius First divise automatiquement toute ligne traversant plusieurs systèmes (ou réunit les morceaux à nouveau) si la mise en forme de la musique change de manière plus radicale. Voyez plus bas pour en savoir plus à ce propos.

Un effet secondaire du comportement intelligent des lignes est de vous éviter de perdre du temps à corriger les lignes dans les parties séparées : Sibelius First s'en charge pour vous.

Lignes se prolongeant sur deux systèmes ou plus

Pour saisir avec la souris une ligne se prolongeant sur deux systèmes (ou plus) comme la liaison illustrée ci-dessous :



N'entrez pas deux lignes séparées ! À la place, entrez une ligne normalement, en sélectionnant la note et en appuyant sur **S** au point 1, puis en appuyant sur **Espace** jusqu'à ce que la liaison se prolonge jusqu'au point 2. Même lorsque vous créez les lignes à la souris, vous n'avez pas besoin de glisser horizontalement le long de la portée supérieure : allez directement au point 2 sans passer par la case Départ et Sibelius First se chargera du reste.

En fait, Sibelius First accomplit bon nombre de choses intuitivement comme dans ce cas-ci ; ainsi, si vous dessinez un 8va à travers plus d'un système, Sibelius First placera un (8) de précaution au début du second système. De la même manière, un soufflet de crescendo divisé sur deux systèmes aura une extrémité ouverte du côté gauche du second système.

Pour des lignes horizontales telles qu'un 8va, Sibelius First permet également de déplacer la seconde moitié de la ligne plus haut ou plus bas indépendamment de la portée supérieure, ce qui est utile quand vous avez besoin d'éviter une note aiguë. Sélectionnez simplement la portion de ligne que vous souhaitez ajuster et déplacez-la verticalement. Ceci *ne s'applique pas* aux soufflets ; si un soufflet continue au-delà d'un système, vous ne pouvez pas modifier la position verticale du soufflet indépendamment sur les systèmes suivants, car le soufflet se déplacerait alors en diagonale.

Si une ligne continue au-delà de plus de deux systèmes, vous ne pouvez ajuster la position verticale de la partie du système original et de tous les systèmes suivants qu'ensemble (en d'autres termes, vous ne pouvez pas ajuster les systèmes suivants indépendamment).

Masquer des lignes

Pour masquer une ligne, ce qui est surtout nécessaire pour ajouter des soufflets masqués de façon à modifier la lecture, sélectionnez la ligne et cliquez sur **Accueil** ▶ **Éditer** ▶ **Masquer ou afficher** (raccourci **Ctrl+Maj+H** ou **⇧⌘H**). Pour en savoir plus sur les objets masqués, consultez **2.8 Masquer des objets**.

4.6 Soufflets

4.5 Lignes

Soufflet est le terme familier pour une ligne qui représente un changement graduel de nuances, généralement sur un espace relativement restreint, alors que les textes comme *cresc.* et *decresc.* sont préférables pour des changements de nuances sur de plus longs délais.

Créer et étendre des soufflets

Sélectionnez la note à partir de laquelle vous souhaitez que le soufflet commence et appuyez sur **H** pour un crescendo ou **Maj+H** pour un decrescendo. Comme avec d'autres lignes, vous pouvez étendre et raccourcir l'extrémité droite du soufflet en utilisant la **barre espace** et **Maj+barre espace** respectivement. Au fur et à mesure que vous saisissez des notes, le soufflet s'étend automatiquement ; quand vous voulez l'arrêter, appuyez sur **Maj+L**.

Utilisez **Alt+←/→** pour passer d'une poignée à l'autre du soufflet ; vous pouvez utiliser **←/→** (avec **Ctrl** ou **⌘** pour des incréments plus importants) pour faire des réglages précis sur la position de chaque extrémité du soufflet.

Les soufflets ont souvent des nuances explicites du côté gauche ou du côté droit, voire des deux côtés :



Créez simplement la nuance en utilisant le texte d'expression et Sibelius First réglera automatiquement la longueur du soufflet en fonction de la nuance. Vous pouvez même tirer une nuance au milieu d'un soufflet que Sibelius First interrompra alors automatiquement :

p — *f* — *ff*

Les soufflets peuvent être inclinés en tirant l'une ou l'autre des extrémités, mais il est généralement recommandé qu'ils soient le plus à l'horizontale possible.

Soufflets sur deux systèmes

Quand un soufflet couvre deux systèmes, Sibelius First dessine le soufflet en deux moitiés. La position verticale de chaque soufflet peut être réglée indépendamment de l'autre.

Position par défaut

Sibelius First positionne automatiquement les soufflets sous les portées instrumentales et au-dessus des portées vocales.

4.7 Liaisons

4.5 Lignes

Les liaisons sont utilisées pour indiquer le phrasé et la technique d'interprétation. Pour simplifier nous appellerons ici « liaisons » toutes les liaisons de phrasé.

Comme c'est le cas pour d'autres objets dans Sibelius First (par ex. les multiplats), les liaisons sont *magnétiques*, ce qui signifie qu'elles sont placées intelligemment le long des notes, tout en évitant les superpositions avec tout objet sous leur arc (notes, altérations, articulations, etc.) en modifiant leur forme et en déplaçant automatiquement leurs extrémités pour s'insérer au mieux dans la partition.

Il est possible de créer une liaison *non magnétique*, qui ne colle pas aux notes et qui n'est pas repositionnée automatiquement, très pratique dans certaines situations.

Créer et étendre des liaisons

Pour créer une liaison magnétique, il faut soit :

- Sélectionner une note (ou un ornement) et appuyer sur **S**, ce qui insère une liaison jusqu'à la note suivante ;
- Sélectionner le passage de notes (sur une seule portée) à lier et appuyer sur **S**, ce qui insère une liaison au-dessus du passage sélectionné.

Au fur et à mesure que vous saisissez des notes, la liaison s'étend automatiquement. Quand vous souhaitez l'arrêter, appuyez sur **Maj+S** (cf. **Ajouter des lignes au cours de la saisie** à la page 162).

La liaison peut être allongée jusqu'à la note suivante en appuyant sur la **barre d'espace** (par analogie avec le mécanisme de placement des paroles), ou réduite avec **Maj+Espace**. Ces touches déplacent l'extrémité droite parce qu'elle est sélectionnée, comme l'indique l'affichage d'une petite « poignée » carrée. En effet, les liaisons sont munies de poignées lorsqu'elles sont sélectionnées. Cette utilisation de la **barre d'espace** et de **Maj+Espace** fonctionne également avec d'autres lignes.

Positionnement des liaisons

Quand une liaison commence ou se termine sur une note avec liaison de tenue, il doit englober toutes les notes de cette liaison.

Pour assurer une parfaite visibilité, les extrémités ou le sommet et le bas de l'arc ne doivent toucher aucune ligne de portée.

Vous pouvez aussi sélectionner et déplacer l'extrémité gauche de la même manière, avec les touches de direction, la souris ou en appuyant sur la **barre d'espace/Maj+Espace**.

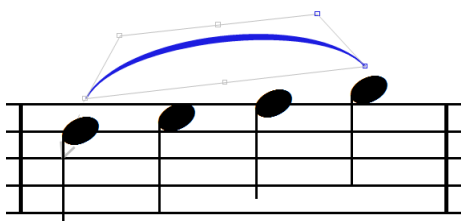
Quand vous élargissez ou réduisez la liaison, elle peut passer de l'autre côté des notes. Si les hampes de toutes les notes sous la liaison sont dirigées vers le haut (c'est-à-dire qu'elles sont toutes sous la ligne médiane de la portée), Sibelius First positionne la liaison sous les notes, incurvée vers le bas. Si, en revanche, une ou plusieurs hampes sous la liaison va vers le bas, Sibelius First positionne la liaison au-dessus des notes, incurvée vers le haut. En parallèle, Sibelius First ajuste la forme de la liaison et de ses extrémités pour éviter des superpositions avec des notes, altérations ou articulations sous la liaison.

4. Onglet Notations

Si vous préférez aller à l'encontre d'une convention vieille de plusieurs siècles en ce qui concerne le placement, vous pouvez bien sûr choisir d'inverser la liaison que vous avez créée en la sélectionnant et en cliquant sur **Accueil** ▶ **Éditer** ▶ **Retourner** (raccourci **X**).

Poignées des liaisons

Bien que les réglages par défaut de Sibelius First produisent des formes de liaisons convenables dans la plupart des situations, vous pouvez parfois préférer personnaliser une liaison donnée de manière à la rendre la plus esthétique possible. Quand vous sélectionnez une liaison, un cadre gris apparaît pour vous montrer les poignées correspondantes :



Maintenez **Alt** ou **⌘** enfoncé et appuyez sur **←/→** pour faire défiler les six poignées de la manière suivante : extrémité gauche, point de courbure gauche, milieu supérieur, milieu inférieur, point de courbure droit et extrémité droite de la liaison.

Après avoir sélectionné une poignée, utilisez les touches de direction (avec **Ctrl** ou **⌘** pour des incréments plus importants) pour régler sa position.

- Si vous déplacez l'extrémité gauche ou droite avec les touches de direction, vous pouvez modifier la position relative à la note, mais elle ne se liera pas à une autre note ; pour rattacher la liaison, utilisez la **barre d'espace** ou **Maj+Espace**.
- Si vous déplacez la poignée du milieu inférieur, vous modifiez sa position verticale relative aux notes auxquelles elle est attachée, sans toutefois changer sa courbure.
- Si vous déplacez la poignée du milieu supérieur, vous modifiez la hauteur de la liaison tout en conservant sa courbure relative. Vous pouvez aussi modifier l'angle de courbure de la liaison en déplaçant la poignée centrale supérieure vers la gauche ou la droite.
- En déplaçant le point de courbure gauche ou droit, vous modifiez la courbure de la liaison, ce qui permet de réaliser un réglage précis de son contour.

Vous pouvez également changer l'aspect d'une liaison en déplaçant ses poignées avec la souris.

L'effet sur la forme d'une liaison liée au déplacement des poignées est déterminé par la mise en page magnétique, si elle est activée (cf. **Réglage de la mise en page magnétique pour les liaisons** ci-dessous).

Pour réinitialiser la forme d'une liaison, sélectionnez la ligne même de la liaison et choisissez **Présentation** ▶ **Aspect et position** ▶ **Réinitialiser la présentation** (raccourci **Ctrl+Maj+D** ou **⌘+⌥+D**) ; pour réinitialiser la position d'une seule poignée, sélectionnez simplement cette poignée et choisissez **Réinitialiser l'aspect**. Cela permet aussi de rétablir la position d'une liaison si vous l'avez inversée avec la fonction **Accueil** ▶ **Éditer** ▶ **Retourner**.

Pour réinitialiser la position de l'extrémité gauche ou droite de la liaison, sélectionnez n'importe quelle partie de celle-ci et choisissez **Présentation** ▶ **Aspect et position** ▶ **Réinitialiser la présentation** (raccourci **Ctrl+Maj+P** ou **⇧⌘P**).

Réglage de la mise en page magnétique pour les liaisons

Pour éviter toute superposition entre les liaisons et les objets qu'elles englobent, Sibelius First règle automatiquement la forme des liaisons. Quand vous utilisez les poignées pour effectuer vos propres réglages, Sibelius First continue à ajuster la forme pour mieux éviter les superpositions ; il est donc possible que vous deviez parfois utiliser une poignée autre que celle à laquelle vous pensiez. Par exemple, si vous vous apercevez qu'une extrémité de liaison est trop éloignée d'une note à votre goût, il est possible que vous ne puissiez pas la rapprocher à l'aide de la poignée d'extrémité : il faudra peut-être au contraire augmenter la hauteur globale de la liaison (à l'aide de la poignée centrale supérieure) ou déplacer le point de courbure correspondant vers l'extrémité de la liaison pour permettre à Sibelius First de générer automatiquement la forme souhaitée.

Liaisons s'étendant sur deux systèmes

Quand une liaison est divisée sur deux systèmes, Sibelius First dessine chaque moitié comme des arcs séparés, vous permettant de régler entièrement la position des deux segments comme s'il s'agissait de deux liaisons séparées.

Le réglage de la forme et de la position d'une liaison qui couvre un saut de système se fait comme celui d'une liaison normale, à ceci près que vous pouvez utiliser **Alt+←/→** ou **⌘←/→** pour faire défiler les poignées des deux côtés du saut de système.

Liaisons s'étendant sur plus de deux systèmes

Quand une liaison est divisée sur trois systèmes ou plus, Sibelius First la dessine selon le nombre approprié d'arcs, mais n'offre pas un contrôle complet sur la position et la courbure de tous les segments de la liaison. Vous pouvez modifier une liaison sur trois systèmes ou plus de la manière suivante :

- Seul le déplacement de l'extrémité gauche du premier segment de la liaison déplace le point lui-même. Le déplacement de l'extrémité gauche des autres segments déplace les extrémités de tous les segments sauf le premier.
- Le déplacement de l'extrémité droite du premier segment déplace l'extrémité droite de tous les segments, sauf celui du dernier système ; l'extrémité droite du dernier segment déplace seulement ce point.
- Le déplacement du point de courbure gauche ou droit ou du milieu supérieur du premier segment règle la courbure de tous les segments de la liaison, sauf celle du dernier segment ; le déplacement du point de courbure gauche ou droit ou du milieu supérieur du dernier segment règle la courbure de ce segment uniquement.
- Le déplacement du milieu inférieur du premier segment change la position verticale de la liaison sur tous les systèmes sauf le dernier ; le déplacement du milieu inférieur du dernier segment règle la position verticale de celui-ci uniquement.

Dans certaines circonstances, il peut être nécessaire d'utiliser des liaisons séparées sur chaque système de manière à obtenir une présentation idéale.

Liaisons en S



Parfois, l'écriture pour clavier nécessite d'utiliser des liaisons en forme de S avec deux arcs qui passent en dessous et au-dessus des notes.

Pour créer une liaison en S, insérez une liaison normale, puis glissez la poignée de courbe gauche ou droite au-dessus ou en dessous de la courbure de la liaison, selon le cas.

Liaisons non magnétiques

Bien que cela ne soit pas recommandé, vous pouvez, dans certaines circonstances, créer des liaisons « non magnétiques » moins intelligentes en créant une liaison *sans sélection* à la souris depuis la galerie **Notations** ▶ **Lignes**. Les liaisons non magnétiques ne collent pas aux notes et ne parviennent pas à éviter les superpositions avec les notes, mais elles peuvent s'avérer utiles dans certaines situations.

Les liaisons non magnétiques apparaissent en rouge (avec un cadre et une poignée rouges) lorsqu'elles sont sélectionnées, vous suggérant ainsi d'utiliser plutôt une liaison magnétique.

Si vous utilisez **Présentation** ▶ **Aspect et position** ▶ **Réinitialiser la position** (raccourci **Ctrl+Maj+P** ou **⌘+⌘P**) pour rétablir la position d'une liaison, cela rend magnétique toute liaison qui ne l'était pas.

Liaisons discontinues utilisant des traits ou des points



Des liaisons discontinues ou pointillées sont proposées dans la galerie **Notations** ▶ **Lignes**. Si aucune note n'est sélectionnée au moment de les créer, elles ne seront pas magnétiques ; pour qu'elles le soient, utilisez **Présentation** ▶ **Aspect et position** ▶ **Réinitialiser la position**.

Liaisons dans les paroles

Si une petite liaison doit figurer après un mot dans les paroles (par exemple en fin de ligne dans les versets d'un hymne), n'utilisez pas une vraie liaison mais le caractère prévu à cet effet. Consultez  **5.6 Paroles** pour en savoir plus.

Copier des liaisons

Quand on copie des passages contenant des liaisons, celles-ci sont copiées avec les notes. Sibelius First retient tout réglage effectué sur les formes des liaisons copiées.

4.8 Symboles

8.4 Polices musicales

Tous les symboles musicaux standard de Sibelius First sont disponibles dans la galerie **Notations > Symboles > Symboles**, qui affiche jusqu'à huit symboles couramment utilisés directement sur le ruban, selon la largeur de la fenêtre et votre résolution. Vous pouvez cliquer sur les flèches à droite de la galerie pour faire défiler la liste verticalement, ou sur la flèche la plus en bas pour ouvrir la galerie et afficher tous les symboles répertoriés par catégories :

Courantes							
Segno	Coda	Ne pas photocopier	Mordant inversé	Mordant	Gruppetto	Gruppetto inversé	Pizz 2
Virgule	Impulsion	Césure	Césure épaisse	Flèche de...r chorale	Accordio... coupler	Accordio... coupler	
Guitare							
Armature à 3 cordes	Armature...cordes 2	Armature à 4 cordes	Armature...cordes 2	Armature à 5 cordes	Armature...cordes 2	Armature à 6 cordes	Armature...cordes 2
Corde bloquée	Corde ouverte	Corde silencieuse	Vibrato b...(guitare)	Vibrato b...(guitare)	Ligne verticale	Segment ...interne	Segment ...interne
0 entouré	1 entouré	2 entouré	3 entouré	4 entouré	5 entouré	6 entouré	7 entouré
8 entouré	9 entouré	Guitare secouée					
Crochets							
Parenth. ...2 lignes)	Parenth. ...2 lignes)	Parenth. ...3 lignes)	Parenth. ...3 lignes)	Crochet o...2 lignes)	Crochet f...2 lignes)	Crochet o...3 lignes)	Crochet f...3 lignes)
Parenthès...1 carac.)	Parenthès...1 carac.)	Parenthès...2 carac.)	Parenthès...2 carac.)	Parenthès...2 carac.)	Crochets ...1 carac.)	Crochets ...1 carac.)	Crochets ...1 carac.)
Crochets ...2 carac.)	Crochets ...2 carac.)						

Comme le texte et les lignes, les symboles s'attachent soit à une portée, soit à un système. Mais contrairement aux autres objets, les symboles peuvent se positionner n'importe où. Cela permet de passer outre toutes règles de positionnement de Sibelius First en plaçant par exemple un symbole tel qu'un dièse n'importe où, même à un endroit insolite où ne figure normalement pas un dièse.

Le désavantage des symboles par rapport aux autres objets est leur absence d'intelligence. Par exemple, si un symbole de dièse est placé devant une note, il ne se déplace pas verticalement si la note monte ou descend, il n'est pas lu et il ne se change pas en bécarré (ou autre) en cas de transposition. Conclusion : n'utilisez pas un symbole là où un autre objet peut faire l'affaire.

Malgré tout, les symboles ne sont pas dénués d'intelligence : ils s'attachent aux portées et aux positions rythmiques et donc restent au bon endroit lors de l'extraction des parties séparées (**7.8 Attaches**).

Insérer un symbole

- Sélectionnez la note à côté de laquelle vous souhaitez ajouter un symbole puis cliquez sur **Notations ▶ Symboles ▶ Symboles** (raccourci **Z**).
- La galerie s'ouvre en affichant tout d'abord la catégorie **Utilisés** (si la partition contient déjà des symboles), qui répertorie les symboles en cours d'utilisation ; vient ensuite la catégorie **Courantes** qui contient une liste prédéfinie de symboles couramment utilisés. D'autres catégories plus ciblées sont disponibles à la suite.
- Sélectionnez un symbole de la galerie pour l'insérer dans la partition. Le symbole sera automatiquement attaché à la portée ou au système, en fonction du symbole que vous avez choisi.

Vous pouvez également placer les symboles avec la souris. Pour ce faire :

- Assurez-vous que rien ne soit sélectionné (sinon appuyez sur **Échap**), puis cliquez sur **Notations ▶ Symboles ▶ Symboles** ou appuyez sur **Z**.
- Sélectionnez un symbole dans la galerie.
- Le pointeur de la souris change de couleur : il vous suffit de cliquer dans la partition pour placer le symbole.

Les symboles peuvent être copiés et supprimés comme n'importe quel autre objet.

Déplacer les symboles

Il est souvent utile de déplacer très légèrement les symboles à l'aide des touches de direction ; maintenez **Ctrl** ou **⌘** enfoncé pour les déplacer par incréments plus grands (exactement un espace). **Présentation ▶ Aspect et position ▶ Réinitialiser la position** (raccourci **Ctrl+Maj+P** ou **⌘+⌘P**) replace un symbole à sa position par défaut.

4.9 Têtes de notes

4.10 Percussion, 4.21 Hampes et lignes supplémentaires

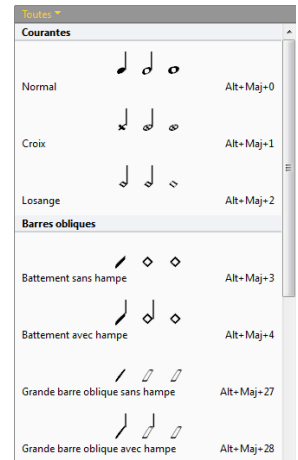
Sibelius First inclut de nombreuses têtes de note spéciales telles que des losanges, des croix et des barres obliques.

Les têtes de notes sont distinctes des valeurs de note ; une tête de note en croix peut être appliquée sans distinction à une croche, à une blanche ou à une double ronde et changera légèrement son apparence en conséquence.

Choisir une tête de note

Pour modifier le type de tête de note dans une partition existante, sélectionnez une note ou un passage et ouvrez la galerie déroulante **Notations** ▶ **Têtes de note** ▶ **Type**. Une fois un type de tête de note sélectionné, vous pouvez cliquer sur la partie supérieure du bouton pour appliquer à nouveau la dernière tête de note choisie.

Vous pouvez également choisir la tête de note en maintenant enfoncées les touches **Maj+Alt** ou **⌘+~** et en entrant le numéro à partir de la rangée supérieure du clavier principal (pas le pavé numérique) ; cf. ci-dessous pour les numéros des têtes de notes. Pour obtenir un numéro de tête de note supérieur à **9** (par exemple, la tête de note **13**), entrez les deux chiffres rapidement l'un après l'autre. Si vous n'êtes pas sûr de ce que vous recherchez, vous pouvez également passer d'une tête de note à l'autre en tapant **Maj- +/-**.



Il est également possible de choisir un type de tête de note pendant la création de notes : il suffit pour cela d'utiliser le raccourci avant de saisir la hauteur de la note. Le type de tête de note choisi sera utilisé par toutes les notes suivantes jusqu'à ce que vous le changiez à nouveau.

Têtes de notes courantes

Les têtes de notes en croix (raccourci **Maj+Alt+1** ou **⌘+~1**) indiquent des notes dont la hauteur de note n'est pas clairement définie, en général pour les percussions à sons indéterminés. Une blanche en croix peut être écrite comme une blanche normale traversée d'une croix en notation de musique d'avant-garde ou comme un losange dans la notation pour batterie (raccourci **Maj+Alt+5** ou **⌘+~5**).

Les têtes de notes en losange (raccourci **Maj+Alt+2** ou **⌘+~2**) indiquent généralement des notes à entendre selon une technique spéciale ou en musique d'avant-garde des touches de piano enfoncées silencieusement. Pour les harmoniques de guitare, les noires et les notes plus courtes sont écrites avec un losange noir (raccourci **Maj+Alt+6** ou **⌘+~6**).

Les barres obliques indiquent le rythme des accords improvisés sur des symboles d'accord en jazz, en rock et en musique commerciale. Deux types de barres obliques sont fournis, l'un avec hampe (raccourci **Maj+Alt+4** ou **⌘+~4**), l'autre sans (raccourci **Maj+Alt+3** ou **⌘+~3**). Ces têtes de notes ne sont ni exécutées, ni transposées. Elles s'écrivent d'habitude sur la ligne médiane de la portée.

4. Onglet Notations

0 - normales

1 - en croix

2 - en losange

3 - rythmique sans hampes

4 - rythmique

5 - en croix ou en losange

6 - losanges noirs et blancs

7 - sans tête de note

8 - sans hampe

9 - silencieuses

10 - petites

11 - barrées

12 - barrées 2

13 - flèche vers le bas

14 - flèche vers le haut

15 - triangle inversée

16 à 23 - formes de notes

23 idem 19 pour hampes vers le bas

24 - en croix entourée

25 - notation stick

26 - grandes croix

27 - grandes barres obliques sans hampes

28 - grandes barres obliques avec hampes

29 - en croix (gras)

30 - ping

Les notes sans tête (raccourci **Maj+Alt+7** ou ♡~7) indiquent les rythmes en musique contemporaine, soit lorsqu'une note ou un accord précédent est répété, soit lorsque (comme pour la tête de note en croix) la hauteur est indéfinie ou improvisée. Évidemment les rondes sans tête posent problème...

Les notes sans hampes (raccourci **Maj+Alt+8** ou ♡~8) sont utiles pour la musique arhythmique comme le plain-chant.

Les notes silencieuses (raccourci **Maj+Alt+9** ou ♡~9) ont exactement la même apparence que les notes normales, mais ne sont pas jouées, ce qui peut être utile dans certaines situations.

Les têtes de notes au format des notes de réplique (raccourci **Maj+Alt+10** ou ♡~10) sont utilisées pour mélanger des têtes de notes normales et de réplique dans un même accord. Notez bien que l'utilisation de ce type de tête de note ne diminue pas la taille des objets associés tels que les altérations.

Les têtes de notes traversées d'une barre oblique (raccourcis **Maj+Alt+11/12** ou **⇧~11/12**) sont utilisées en notation de percussions, par exemple pour les rimshots.

Les têtes de notes en flèche vers le bas (raccourci **Maj+Alt+13** ou **⇧~13**) ou en flèche vers le haut (raccourci **Maj+Alt+14** ou **⇧~14**), qui ne peuvent être utilisées qu'avec des hampes pointant respectivement vers le haut et vers le bas, sont utilisées pour indiquer des notes non spécifiées dans l'extrême grave ou l'extrême aigu. Ces têtes de notes sont dessinées sans lignes supplémentaires.

Les têtes de notes **16–23** sont utilisées pour la musique selon la forme de note, connue aussi sous le nom de musique de « harpe sacrée », telle que formulée dans un recueil américain de mélodies de B.F. White et E.J. King en 1844. Dans cette technique appelée « fasola » (c'est-à-dire *fa – sol – la*, une forme de solmisation), des têtes de notes de formes différentes sont utilisées pour les différents degrés de la gamme.

La tête de note **24** est une alternative à la tête de note en forme de croix dont la tête de blanche est plus petite ; elle s'utilise parfois à la place de la tête **1**. La tête de note **29** est une autre alternative à la tête de note en forme de croix, avec une croix plus épaisse.

La tête de note **25** est utilisée pour la notation Kodály.

La tête de note **26** est utilisée pour les « marching percussion », et signifie d'habitude que les tambours jouent à l'unisson.

Les têtes de notes **27** et **28** sont des alternatives aux têtes de notes en oblique, parfois utilisées à la place des têtes de notes **3** et **4**.

La tête de note **30** s'utilise parfois en percussion pour représenter un « ping », un « rimshot » spécifique.

Différentes tailles de têtes de notes

Vous ne devriez créer des petites têtes de notes du type **10** que si des têtes de notes normales et petites sont toutes deux nécessaires dans le même accord. (📖 **4.18 Ornaments**).

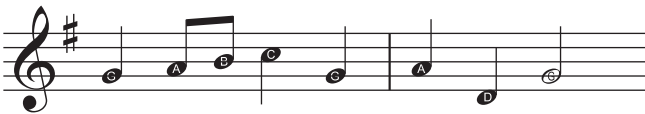
Notes entre parenthèses



Vous pouvez mettre n'importe quelle note entre parenthèses (y compris les ornements) en utilisant le bouton du deuxième agencement du Pavé (raccourci **F8**). Les parenthèses s'adaptent automatiquement afin d'entourer les altérations, etc.

Nom des notes à l'intérieur des têtes de notes

En musique, pour les étudiants commençant l'apprentissage d'un instrument, il peut s'avérer utile de montrer le nom de la note à l'intérieur de la tête de note elle-même comme illustré ci-dessous :



Sélectionnez le passage qui doit recevoir le nom des notes ou l'intégralité de la partition, et cliquez sur **Notations ▶ Têtes de note ▶ Ajouter le nom des notes**. Une boîte de dialogue simple apparaît, dans laquelle vous pouvez choisir si vous voulez que les noms des notes écrits dans les têtes de notes incluent des altérations. Cliquez sur **OK** pour mettre à jour la partition.

Si vous ajoutez davantage de notes ou changez les hauteurs des notes de la partition, vous aurez besoin d'exécuter cette extension à nouveau pour mettre à jour les noms des notes dans les têtes de notes.

4.10 Percussion

4.9 Têtes de notes, 4.23 Trémolos

Cette section concerne exclusivement l'écriture des percussions à sons indéterminés. L'écriture des percussions à sons déterminés est très semblable à celle des autres instruments à sons déterminés et ne nécessite donc aucune connaissance particulière.

Les percussions à sons indéterminés peuvent être notées de différentes façons, selon la musique et l'ensemble pour lesquels la partition est écrite. Par exemple, en rock, en jazz et en musique commerciale, différentes hauteurs et têtes de note sont utilisées pour noter différents instruments sur la même portée (ce qu'on appelle *set de batterie*, en anglais « drum kit »).

Dans la musique pour ensembles, il existe d'autres possibilités :

- chaque instrument (ou groupe d'instruments) peut avoir une portée différente (par exemple cymbale, grosse caisse, triangle) ; ou
- une seule portée est utilisée, avec un texte indiquant à quel endroit il faut passer d'un instrument à un autre ; ou
- chaque percussionniste dispose de sa propre portée ou de son ensemble de portées ; ce qui est utile pour extraire chaque partie individuellement.

Sibelius First propose les instruments à percussion à hauteur déterminée et non déterminée les plus courants.

Instruments à sons indéterminés

Chaque instrument à sons indéterminés intégré dans Sibelius First possède sa propre *table d'assignation des notes*, c'est-à-dire une liste de correspondances entre le son d'une percussion (par ex. une cloche, une grosse caisse) et la position sur la portée et le type de tête de note (par ex. normale, en forme de croix, en losange) de la note utilisée pour l'écrire.

Pour la plupart des percussions à sons indéterminés, la table d'assignation est très simple. Par exemple, les percussions qui utilisent des portées à 1 ligne sont d'ordinaire réglées pour produire le son adéquat quand on saisit sur la ligne elle-même une note dont la tête est normale, en forme de croix ou en losange.

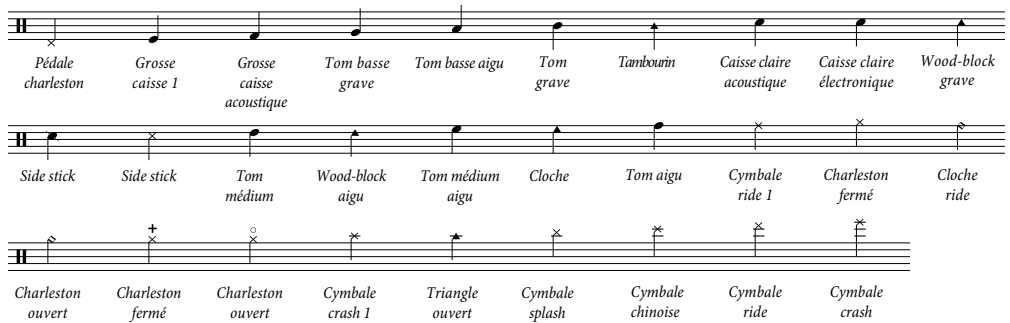
Cependant, certains instruments à percussion, plus complexes, nécessitent plus de lignes de portées et plus de têtes de note. Par exemple, les sets de batterie, les caisses claires de fanfare, les grosses caisses et les cymbales utilisent des portées à cinq lignes et différentes têtes de note pour produire différents sons selon leur emplacement dans la portée.

Parce qu'il existe une multitude de percussions à sons indéterminés dans Sibelius First, il n'est pas possible de décrire en détail la table d'assignation de chaque instrument. Cependant, la notation pour batterie est suffisamment standardisée pour que nous nous y attardions à présent.

Notation d'un set de batterie

Pour créer une portée pour batterie dans Sibelius First, sélectionnez **Accueil** ▶ **Instruments** ▶ **Ajouter/supprimer** (raccourci I), puis **Batterie**.

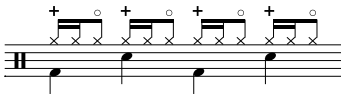
L'instrument **Batterie** utilise un système de notation basé sur les recommandations de la « Percussive Arts Society » (dans le livre de Norman Weinberg, « *Guide To Standardized Drumset Notation* »), que voici :



Saisie de notes pour les percussions à sons indéterminés

Quand on réalise la saisie dans des portées de percussion, n'importe quelle méthode de saisie convient ; mais comme les instruments de percussion utilisent différents types de têtes de note, il est plus rapide d'utiliser la méthode pas-à-pas ou Flexi-time que la saisie à la souris ou en mode alphabétique.

Considérons l'exemple suivant, pour une grosse caisse, une caisse claire et un charleston (ouvert ou fermé) d'un set de batterie habituel :



Les noires de la voix 2 utilisent la tête de note par défaut, tandis que les croches et doubles croches de la voix 1 ont une tête de note en forme de croix. Si vous n'utilisez pas ces notes, l'effet ouvert-fermé n'est pas exécuté.

Si vous effectuez une saisie avec la souris ou alphabétique, une fois celle-ci terminée, vous devez changer la voix 1 pour y placer les têtes de note en forme de croix :

- Sélectionnez les mesures dont les têtes de note doivent être changées (📖 **2.1 Sélections et passages**).
- Filtrez une voix spécifique, c'est-à-dire **Accueil** ▶ **Sélectionner** ▶ **Filtres** ▶ **Voix 1**, ce qui est notre objectif pour l'exemple ci-dessus.
Pour en savoir plus sur les fonctions de filtre de Sibelius First consultez 📖 **2.7 Filtres et Rechercher**.

- Modifiez la tête de note en appuyant sur **Maj+Alt+n** ou $\diamond \sim n$, n étant un chiffre sur le clavier principal (par opposition au pavé numérique) ; dans l'exemple ci-dessus, il faut appuyer sur **Maj+Alt+1** ou $\diamond \sim 1$.

4. Onglet Notations

Si, en revanche, vous effectuez la saisie en pas-à-pas avec un clavier MIDI ou en mode Flexi-time, Sibelius First connaît et attribue automatiquement la tête de note (ainsi que son articulation si elle est spécifiée) en fonction de la hauteur jouée. Si vous jouez une hauteur pour laquelle il y a plus d'une tête de note attribuée dans le type de portée, Sibelius First choisit la première tête de note qui apparaît dans la liste de la table d'assignation des notes.

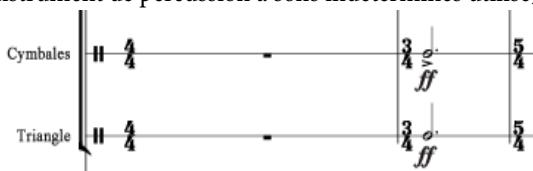
Sibelius First est configuré pour utiliser la table d'assignation déterminée par l'instrument lui-même, ce qui signifie qu'il s'attend à ce que vous jouiez les hauteurs spécifiées dans la définition de l'instrument. Avec ce réglage, une portée de 1 ligne est traitée comme la ligne centrale d'une portée à 5 lignes (c.-à-d. Si4), une portée de 2 lignes comme les 2e et 4e lignes (c.-à-d. Sol4 et Ré5), une portée de 3 lignes comme les 1re, 3e et 5e lignes (c.-à-d. Mi4, Si4, et Fa5), une portée de 4 lignes comme les interlignes (c.-à-d. Fa4, La4, Do5, et Mi5). On saisira donc la note de la portée d'une ligne en jouant le Si au-dessus du Do médium.

Exécution de percussions à sons indéterminés

Bien qu'il soit possible de positionner n'importe quelle tête de note à tout emplacement sur une portée de percussion à sons indéterminés, Sibelius First n'exécutera que les têtes de note figurant spécifiquement dans la définition d'instrument.

Différentes portées pour différents instruments

Dans les partitions d'orchestre, il est courant d'utiliser plusieurs portées d'une ligne pour chaque instrument de percussion à sons indéterminés utilisé, comme ceci :



De nombreux instruments individuels sont accessibles depuis la boîte de dialogue **Accueil ▸ Instruments ▸ Ajouter/supprimer**. Voici par exemple comment écrire pour une grosse caisse, un triangle et des cymbales dans une partition :

- Dans la boîte de dialogue **Accueil ▸ Instruments ▸ Ajouter/supprimer**, sélectionnez la famille **Percussions et batterie** et ajoutez les instruments **Cymbales** et **Triangle**.
- Cliquez sur **OK** pour ajouter les instruments à la partition.

Tous ces instruments seront exécutés en utilisant le son adéquat. Remarquez également comme les hampes pointent vers le haut sur les portées à une ligne.

Roulements de tambour (Z sur la hampe)

Le symbole de roulement de tambour est utilisé dans l'écriture des percussions pour indiquer les coups de roulement ; Sibelius First permet d'ajouter ce symbole sur toutes les notes et les accords. Choisissez le troisième agencement du Pavé (raccourci **F9**) et appuyez sur **6**. Pour en savoir plus sur les roulements de tambour, consultez **4.23 Trémolos**.

4.11 Groupements de ligature

4.12 Positions des ligatures

Les ligatures sont les lignes épaisses qui relient plusieurs notes de valeur courtes en un seul groupe. Sibelius First regroupe automatiquement les notes avec des ligatures, vous n'aurez généralement pas à les modifier manuellement.

Cependant, il est tout à fait possible d'ajuster les ligatures note par note.

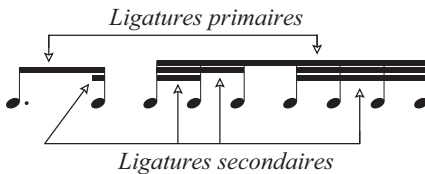
Groupements de ligature par défaut

Sibelius First choisit les ligatures par défaut selon la signature rythmique de la partition. Vous pouvez cependant les définir selon vos préférences et votre contexte rythmique –

4.3 Signatures rythmiques.

Ligatures primaires et secondaires

La ligature primaire est celle qui se trouve la plus éloignée des têtes de note. Les autres sont les ligatures secondaires, par exemple :



Les notes groupées par des ligatures secondaires (que nous appellerons « sous-groupes ») devraient toujours permettre de percevoir la division rythmique la plus clairement possible ; cela se fait par une scission en sous-groupes conformément aux plus petites unités du temps. Dans les mesures simples, les sous-groupes sont généralement constitués de deux croches et, dans les mesures composées, de trois croches. Sibelius First se charge d'effectuer ces opérations complexes à votre place.

Sibelius First ne tolère les groupements par croches que pour les ligatures primaires, par ex. une simple ligature. Dans certaines situations, vous pourriez avoir besoin de ligatures primaires en double croches ; dans ce cas, ajoutez la ligature supplémentaire avec la ligne proposée dans la galerie **Notations ▶ Lignes ▶ Lignes** (4.5 Lignes).

Éditer des groupements de ligature

Pour ajuster les ligatures localement plutôt que dans tout un passage ou dans toute la partition, vous pouvez utiliser les boutons du troisième agencement du Pavé (raccourci **F9**). Sélectionnez simplement la ou les notes, petites notes ou silences que vous voulez régler puis choisissez le bouton approprié.



Interrompt la ligature depuis la note précédente



Relie la note aux notes précédente et suivante



Termine la ligature en cours (c-à-d. détache la ligature des notes qui suivent)



Isole la note de celles qui l'entourent



Relie la note à la note précédente avec uniquement une ligature primaire

Ligatures à travers les barres de mesure, sauts de système et sauts de page

Pour ligaturer une note à la dernière de la mesure précédente, sélectionnez la note en début de mesure, choisissez le troisième agencement du Pavé (raccourci **F9**) et appuyez sur **8** sur le pavé numérique.

Si une ligature enjambe une barre de mesure placée à un saut de page ou à un saut de système, Sibelius First accepte que la ligature continue au-delà du saut, comme dans l'exemple ci-dessous tiré de la partie de clarinette basse du *Petrouchka* de Stravinsky :



Pour prolonger une ligature au-delà d'une barre de mesure, y compris sur un saut de page ou de système, utilisez le pavé numérique **F10** pour régler la dernière note de la fin du système ou de la page sur **Début de ligature** (raccourci **7** sur le pavé) ou **Milieu de ligature** (raccourci **8**), et la première note du système suivant sur **Milieu de la ligature** (raccourci **8**) ou **Fin de ligature** (raccourci **9**).

Si vous devez ajuster l'angle de la ligature, déplacez la poignée de la hampe de la dernière note du groupe placé *avant* le saut, puis la poignée de la hampe de la dernière note du groupe *après* le saut.

Ligature de croches en 4/4

Par défaut, Sibelius First ligature les croches par quatre dans les mesures simples (par ex. 2/4, 4/4, 2/2). Lorsque quatre croches consécutives tombent dans une division de temps, elles sont ligaturées. Sibelius First interrompt automatiquement la ligature si le rythme change à l'intérieur du groupe, par exemple :



Masquer les ligatures, les crochets de note et les fractions de ligature

Pour masquer une ligature, sélectionnez-la (pas la note) et cliquez sur **Accueil ▸ Éditer ▸ Masquer ou afficher** (raccourci **Ctrl+Maj+H** ou **⌘+⌘H**). Comme pour les autres objets, les ligatures masquées sont affichées en grisé si l'option **Affichage ▸ Invisibles ▸ Objets masqués** est activée (raccourci **Maj+Alt+H** ou **⌘+⌘H**), et invisibles dans le cas contraire.

Vous pouvez aussi masquer les crochets de note et les fractions de ligature (par exemple des croches) de la même façon : sélectionnez le crochet ou la fraction de ligature et cliquez sur **Accueil ▸ Éditer ▸ Masquer ou afficher**. Si vous avez ligaturé des notes avec des fractions de ligature (par ex. une croche pointée suivie d'une double croche), vous pouvez même masquer la fraction de ligature indépendamment de la ligature principale.

Lorsque vous masquez, par exemple, la ligature de deux croches, vous ne les transformez pas en noires ; elles en prennent seulement l'apparence !

4.12 Positions des ligatures

4.11 Groupements de ligature

Les ligatures sont positionnées à la verticale dans et au-dessus de la portée, suivant un ensemble complexe de conventions prévues pour assurer une lisibilité maximale : en règle générale, l'angle d'une ligature est déterminé d'après le contour des notes dans le groupe ligaturé et l'angle de la ligature est déterminé par la position de chaque extrémité, qui doit se placer sur, chevaucher (c.à-d. être centrée au-dessus) ou s'accrocher à une ligne de portée.

Sibelius First obéit à ces principes à travers un ensemble de règles que nous appelons Positions de ligatures optiques, afin que vous n'ayez pas à vous en préoccuper, à moins que vous ne le souhaitiez vraiment.

Angles de ligature

Il peut arriver que vous souhaitiez ajuster l'angle ou la position d'une ligature, que ce soit pour éviter une superposition avec un ornement ou tout autre obstacle, ou parce que vous préférez définir vous-même leur position.

Pour déplacer une ligature, zoomez dessus afin de voir ce que vous faites et glissez simplement l'une des extrémités verticalement avec la souris. Quand vous glissez l'extrémité gauche, vous modifiez la hauteur des deux extrémités de la ligature ; en glissant l'extrémité droite, vous modifiez l'angle. Au lieu d'utiliser la souris, vous pouvez également appuyer sur ↑ ou ↓. **Ctrl**+↑/↓ ou **⌘**+↑/↓ déplace la ligature d'1/4 d'espace. Vous pouvez aussi faire des ajustements rapides de l'angle d'une ligature en la sélectionnant elle-même et en la glissant vers le haut ou vers le bas ; ceci équivaut à glisser l'extrémité gauche de la ligature.

L'ajustement d'un angle de ligature se fait exactement de la même manière que l'ajustement de la longueur des hampes qui lui sont attachées.

Ligatures droites

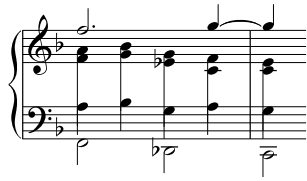
Dans certaines musiques (par ex. pour percussions), il est habituel de toujours écrire les ligatures droites, sans aucune inclinaison. Par défaut, Sibelius First utilise toujours des ligatures droites pour les portées de percussion.

Retourner les ligatures

Pour transférer en dessous des notes une ligature placée au-dessus, c'est-à-dire pour inverser la direction des hampes de toutes les notes de la ligature, sélectionnez n'importe quelle note du groupe (une seule suffira) et retournez-la en choisissant **Éditer ▶ Retourner** (raccourci **X**) ; consultez  **4.21 Hampes et lignes supplémentaires** si vous n'êtes pas sûr de la procédure. Pour rétablir la direction de hampe initiale, retournez de nouveau la *même* note.

Répartition des accords entre les portées

Il est habituel dans la musique pour clavier de répartir certains accords entre deux portées :



Pour cela, écrivez chaque note de l'accord à répartir sur la portée et la voix les plus appropriées ; par exemple dans le cas illustré, mettez les notes aiguës de l'accord à la voix 1 de la portée supérieure et les notes graves à la voix 2 de la portée inférieure. Utilisez ensuite **Accueil ▶ Éditer ▶ Retourner** (raccourci **X**) pour orienter les hampes des notes de la portée inférieure vers le bas. Enfin, glissez vers le bas l'extrémité

de chaque hampe de la main droite afin de rencontrer les hampes des notes de la main gauche.

Dans le cas d'accords utilisant des notes plus courtes qu'une noire, masquez les crochets ou les ligatures en les sélectionnant et en appuyant sur **Ctrl+Maj+H** ou **⇧H**, puis étirez leurs hampes en les retournant si nécessaire à l'aide de la commande **Accueil ▶ Éditer ▶ Retourner**, pour coïncider avec le reste de l'accord.

4.13 Importer des images

Cette section explique comment placer des images dans les partitions en important des fichiers bitmap aux formats TIFF et vectoriels dans Sibelius First.

Si vous souhaitez transformer un fichier graphique (par ex. une image numérisée) en partition, consultez  **1.7 PhotoScore Lite**.

Si vous souhaitez transformer une partition en fichier PDF ou ajouter des extraits de musique à un document, consultez  **1.12 Exporter des images**.

Formats de fichier

Sibelius First peut importer des images bitmap dans tous les formats courants, notamment TIFF, PNG, JPG, GIF et BMP. Ces images peuvent utiliser n'importe quelle qualité de couleurs et résolution et Sibelius First préserve le canal alpha (transparences) le cas échéant.

Dans le cas des images vectorielles, Sibelius First importe au format Scalable Vector Graphics (SVG), ce qui permet de travailler avec des images pouvant être redimensionnées dans n'importe quelle taille sans perte de qualité ni pixellisation. De nombreux programmes d'édition graphique permettent de générer des fichiers SVG, notamment Adobe Illustrator ou encore Inkscape, éditeur graphique open-source et gratuit (www.inkscape.org).

Importer une image

Pour importer une image, vous pouvez tout simplement glisser-déposer le fichier dans votre partition : sélectionnez-le dans l'Explorateur Windows ou dans le Finder, puis cliquez dessus et glissez-le dans la partition.

Vous pouvez aussi procéder comme suit :

- Sélectionnez une note, un silence, une mesure ou un autre objet de la partition à l'endroit où doit apparaître l'image.
- Choisissez **Notations** ▶ **Images** ▶ **Image**. Une boîte de dialogue apparaît vous demandant de localiser le fichier image que vous désirez importer. Une fois le fichier trouvé, cliquez sur **Ouvrir**.
- L'image est créée dans la partition et vous pouvez la déplacer, la copier, etc.

Si vous préférez placer l'image avec la souris ou l'installer sur une page blanche ( **7.6 Sauts**), assurez-vous que rien n'est sélectionné dans la partition puis choisissez **Notations** ▶ **Images** ▶ **Image**. Le pointeur de la souris change alors de couleur pour indiquer qu'il est « chargé » d'un objet : cliquez dans la partition pour placer l'image.

Copier, déplacer et supprimer des images

Dès que l'image apparaît sur la partition, vous pouvez la manipuler à peu près de la même manière que n'importe quel autre objet :

- Copiez-la avec **Alt**+clik ou **⌘**+clik ;
- Déplacez-la en cliquant sur l'image de façon à ce qu'elle soit sélectionnée avec un fond bleu puis tirez-la avec la souris ou utilisez les touches de direction (avec **Ctrl** ou **⌘** pour de plus grands incréments) ;
- Supprimez-la avec **Suppr**.

Manipuler des images importées

Quand une image importée est sélectionnée, un cadre doté de plusieurs poignées apparaît. Vous pouvez déplacer les poignées de l'image à la souris ou à l'aide des touches de direction. Pour passer d'une poignée à l'autre avec les touches de direction, utilisez **Alt**+←/→ ou ~←/→. Quand une poignée est sélectionnée :

- Cliquez et glissez ou utilisez les touches de direction indépendamment pour transformer l'image à volonté dans la direction de votre choix.
- Maintenez **Maj** tout en glissant ou en utilisant les touches de direction pour redimensionner l'image en conservant les proportions.
- Maintenez **Ctrl** enfoncé tout en glissant ou en utilisant les touches de direction pour couper l'image, c'est-à-dire n'en afficher qu'une partie.

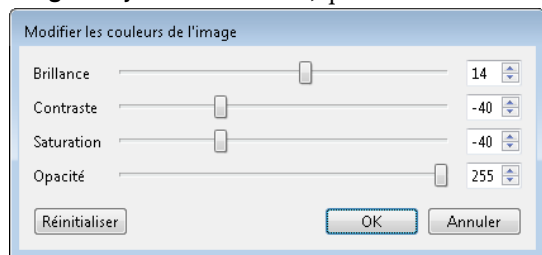
Les images disposent également d'une poignée située au centre, qui vous permet de les faire pivoter. Après avoir sélectionné la poignée de rotation, glissez dans la direction vers laquelle vous voulez faire pivoter l'image ou maintenez **Maj** tout en glissant pour fixer la rotation aux points cardinaux et aux diagonales. Vous pouvez également utiliser les touches ↑/↓ pour faire pivoter l'image et maintenir **Ctrl** ou ⌘ pour pivoter par incréments de six degrés.

Inverser une image

Pour retourner horizontalement ou verticalement une image importée, sélectionnez-la et choisissez **Notations** ▶ **Images** ▶ **Inverser horizontalement** ou **Inverser verticalement**. Ces options sont également disponibles dans le menu contextuel qui s'affiche lors d'un clic droit (Windows) ou **Contrôle**+clic (Mac) sur une image, dans le sous-menu **Image**.

Ajuster la couleur

Vous pouvez régler la couleur d'une image importée en la sélectionnant et en choisissant **Notations** ▶ **Images** ▶ **Ajuster la couleur**, qui affiche la boîte de dialogue suivante :



La **luminosité** d'une image règle le niveau de noir, c'est-à-dire règle simultanément les niveaux de rouge, de vert et de bleu de l'image. Réduisez la **luminosité** pour assombrir l'image. **Contraste** applique un facteur d'échelle aux niveaux de rouge, de vert et de bleu de l'image. **Saturation** vous permet d'augmenter ou de réduire l'intensité de la couleur d'une image : glissez cette réglette tout à gauche pour passer l'image en niveau de gris. **Opacité** détermine la translucidité de l'image importée.

Quand vous modifiez les réglettes, l'image est mise à jour directement dans la partition. Pour valider vos modifications, cliquez sur **OK**. Pour rétablir les paramètres de couleur et d'opacité d'origine de l'image, cliquez sur **Réinitialiser**.

Réinitialiser l'aspect

Pour réinitialiser une image après l'avoir manipulée, choisissez **Présentation** ▶ **Aspect et position** ▶ **Réinitialiser l'aspect** (raccourci **Ctrl**+**Maj**+**D** ou ⌘+⌥+**D**), qui rétablit la taille, les proportions et la rotation originales de l'image.

4.14 Crochets et accolades

Les crochets et les accolades sont placés à gauche d'un système pour grouper les instruments similaires.

En temps normal, les instruments d'une même famille (bois, cuivres, percussions, par exemple) sont reliés par un crochet, contrairement aux percussions et instruments solistes. Les portées pour claviers sont jointes par une accolade mais il n'y a pas d'accolade entre la portée de pédale d'orgue et celle des claviers d'orgue. Les petits groupes d'instruments ne sont généralement pas reliés du tout.

Les instruments reliés par un crochet, un crochet supplémentaire ou une accolade sont normalement reliés à l'identique au niveau des barres de mesure.

Sibelius First détermine par défaut à quel endroit les crochets et accolades doivent être placés, mais vous pouvez les modifier si vous le souhaitez.

Déplacement des crochets et des accolades

Vous pouvez choisir quelles portées seront reliées par un crochet ou une accolade :

- De préférence, recherchez un endroit dans la partition où il n'y a pas de portée masquée, de manière à pouvoir visualiser en une fois tous les crochets et accolades.
- Cliquez sur l'extrémité d'un crochet, d'un crochet supplémentaire ou d'une accolade, lequel deviendra violet.
- Glissez-le vers le haut ou vers le bas pour l'étirer ou le raccourcir.
- Pour ajouter un crochet, un crochet supplémentaire ou une accolade, appuyez simplement sur **Suppr.**

Crochets et accolades masqués

Sibelius First masque automatiquement les crochets et accolades s'il n'y a pas de barre de mesure initiale à gauche du système. Par exemple, si vous masquez une des deux portées d'une partie de piano, une seule portée sera visible et Sibelius First masquera l'accolade ; de la même manière, si tout un groupe de portées reliées par un crochet dans un ou plusieurs systèmes est masqué, Sibelius First masque le crochet.

4.15 Altérations

3.1 Introduction à la saisie des notes.

Création d'une altération avec une note

Lors de la saisie des notes avec la souris ou avec les touches du clavier, il est possible d'attribuer à chaque note une altération, choisie dans le premier ou le sixième agencement du Pavé (raccourcis **F7/F12**) avant de l'écrire dans la partition. De même, à partir du Pavé, peuvent s'ajouter simultanément des articulations, des rythmes pointés, des trémolos et des ligatures spécifiques.

Les altérations sont automatiquement créées lors de la saisie avec un clavier MIDI.

Ajout d'altérations à des notes existantes

Sélectionnez les notes, puis choisissez une altération dans le premier ou le sixième agencement du Pavé.

Pour ajouter en une seule opération une altération identique à toutes les notes d'un accord, effectuez un double clic sur une des notes puis choisissez l'altération.

Suppression d'altérations en particulier

- Sélectionnez les notes, puis choisissez à nouveau l'altération dans le Pavé afin de la désactiver.
- Un autre moyen plus lent et moins facile consiste à sélectionner une ou plusieurs altérations avec la souris (veillez à ne pas sélectionner les têtes de note), puis à les effacer en appuyant sur **Suppr.**

Suppression simultanée de plusieurs altérations

Sélectionnez les notes voulues puis servez-vous du sixième agencement du Pavé (raccourci **F12**) et appuyez sur **0** sur le pavé numérique ou sur le bouton correspondant illustré ci-contre.



Altérations de précaution automatiques

Une altération de précaution (ou de courtoisie) sert à montrer qu'une note comportait une altération dans la mesure précédente pour rappeler à l'instrumentiste que la note doit être jouée conformément à l'armure. Sibelius First montre automatiquement des altérations de précaution dans les conditions suivantes :

- Au début d'une mesure où la note précédente comportait une altération différente ;
- À l'endroit où toute note dans la mesure précédente comportait une altération ;
- À l'endroit où une note comportant une altération est liée à une barre de mesure, toute note à la même hauteur de note dans la mesure suivante comporte une précaution « annulant » l'altération ;
- À l'endroit où une note précédente dans une octave différente comportait une altération différente (ex. si vous écrivez Do#5 Do4, Sibelius First affichera un bémol de précaution sur le Do4) ;
- Lorsqu'une note précédente dans une voix différente comportait une altération différente dans la même mesure ou dans la mesure précédente.

Les changements d'armure annulent les altérations de précaution par défaut : si vous êtes en Do majeur et rencontrez un Fa# dans une mesure, puis changez la tonalité explicitement par un La (par ex.) dans la mesure suivante, un Fa# dans la mesure suivante n'indiquera pas d'altération de précaution, car l'armure la rend redondante.

Suppression d'altérations de précaution

Vous pouvez masquer une altération de précaution automatique en sélectionnant la note sur laquelle figure l'altération de précaution et en choisissant le bouton **Supprimer l'altération de précaution** (raccourci .) sur le sixième agencement du Pavé (raccourci **F12**), indiqué à droite.



Altérations sur notes liées

Lorsqu'une note liée comporte une altération et s'avère divisée par un saut de système ou de page, Sibelius First rappelle automatiquement l'altération entre parenthèses au début du nouveau système.

Altérations ajoutées par l'éditeur

Des altérations ajoutées par l'éditeur sont parfois écrites entre parenthèses et d'autres fois entre crochets.

Pour mettre entre parenthèses l'altération d'une note (ou d'un groupe de notes), choisissez le bouton de parenthèse depuis le sixième agencement du Pavé (raccourci **F12**). Pour ajouter manuellement des crochets à une altération, saisissez les crochets en tant que texte de technique.

Enharmonie des altérations

Lors de la saisie via un clavier MIDI (Flexi-time, pas à pas, ou fichier MIDI), Sibelius First devine selon l'armure et le contexte s'il faut écrire les noires en dièse ou en bémol.

Pour corriger l'enharmonie des notes (par exemple changer Fa# en Solb), sélectionnez la ou les notes et choisissez **Saisie de notes** ▶ **Saisie de notes** ▶ **Enharmoniser** (raccourci **Entrée** sur le clavier principal).

Cette fonction change l'orthographe d'une double altération (par ex. Sibb) en bécarré (La) mais pas l'inverse, car d'habitude on élimine les doubles altérations plutôt qu'on ne les crée.

Altérations dans les éléments textuels

Il est parfois nécessaire d'introduire des altérations dans les éléments textuels d'une partition, par exemple pour mentionner la tonalité d'un morceau dans le titre.

Pour introduire des altérations dans du texte, appuyez sur **Ctrl** ou **⌘** plus la touche numérique correspondant à l'altération dans le premier agencement du Pavé (raccourci **F7**) : par exemple, **Ctrl+8** ou **⌘8** donne un dièse et **Ctrl+9** ou **⌘9** un bémol. Remarquez que **Verr Num** doit être activé pour que cela fonctionne. Autrement, vous pouvez aussi choisir l'altération dans le menu contextuel qui s'affiche en effectuant un clic droit (Windows) ou **Ctrl+clic** (Mac).

Déplacement des altérations

Les altérations sont positionnées automatiquement. Par exemple, si vous ajoutez une altération à un accord préexistant, les altérations se repositionnent afin d'éviter les superpositions.

Si malgré tout, vous devez déplacer une altération, glissez-la horizontalement avec la souris ou, après l'avoir sélectionnée, appuyez sur **Maj+Alt+←/→** ou **⇧⌘←/→**. Pour un déplacement plus important, utilisez **Ctrl+Maj+Alt+←/→** ou **⇧⌘⌘←/→**.

4.16 Arpèges

3.2 Pavé, 4.5 Lignes

Dans la musique pour clavier, harpe et guitare, il est habituel de voir une ligne ondulée verticale indiquant que les notes de l'accord adjacent doivent être « étalées » de bas en haut (ou dans la direction indiquée par une flèche sur la ligne).

Créer un arpège

Pour créer un arpège, sélectionnez une note ou un accord puis choisissez le cinquième agencement du Pavé (raccourci **F11**), qui comporte trois variantes : une ligne d'arpège normale (raccourci / sous Windows, = sous Mac) ; une ligne d'arpège avec une flèche pointant vers le haut (raccourci * sous Windows, / sous Mac) ; et une ligne d'arpège avec une flèche pointant vers le bas (raccourci – sous Windows, * sous Mac).



Sibelius First crée automatiquement l'arpège à une longueur appropriée ; quand vous ajoutez ou supprimez des notes de l'accord (ou si vous changez leurs hauteurs), la longueur est mise à jour automatiquement. Vous pouvez également régler la longueur d'une ligne d'arpège individuelle en faisant glisser l'une des extrémités (ou en sélectionnant la fin de l'arpège et en utilisant les touches ↑/↓). Pour restaurer la longueur par défaut, choisissez **Présentation ▶ Aspect et position ▶ Réinitialiser la position**.

Vous pouvez aussi déplacer les arpèges à gauche et à droite via **Maj+Alt+←/→** ou   **←/→**, au besoin.

4.17 Articulations

3.1 Introduction à la saisie des notes

Les articulations sont les symboles placés au-dessus ou en dessous des notes, accords ou silences, qui indiquent une technique de jeu (par ex. staccato, accent ou coup d'archet). En général, la manière de les créer ou de les supprimer est identique à celle utilisée pour les altérations.

Symboles d'articulations inhabituels

Voici des symboles d'articulations peu

▼ courants :

^ Staccatissimo (très court)

∨ Marcato

☐ Pousser (instruments à cordes)

○ Tirer (instruments à cordes)

+ Harmonique, charleston ouvert

Charleston fermé (percussions),
sourdine ou main dans le pavillon
(cuivres), pizzicato à la main gauche

Créer des articulations avec une note

Quand on crée une note, on peut lui adjoindre simultanément une ou plusieurs articulations choisies dans le premier ou le quatrième agencement du Pavé, avant de déposer la note sur la partition. Vous pouvez aussi ajouter simultanément des altérations, des tenues, des points rythmiques, des têtes de note, des trémolos et des ligatures spécifiques à partir du Pavé.

Ajouter des articulations à des notes existantes

Pour ajouter une ou plusieurs articulations à une ou plusieurs notes sélectionnées, choisissez-les simplement dans le premier ou le quatrième agencement du Pavé.

Pour l'ajout d'articulations à un accord, n'importe quelle tête de note sélectionnée convient puisque l'articulation s'applique à toutes les notes de l'accord.

Enlever une articulation spécifique

- Sélectionnez la ou les notes concernées puis choisissez la ou les articulations sur le Pavé pour les désactiver.
- Un autre moyen, plus lent et moins facile, consiste à sélectionner une ou plusieurs altérations avec la souris (en évitant de sélectionner des notes associées à celles-ci), puis à appuyer sur **Suppr.**
- Pour enlever les articulations en une fois, sélectionnez la ou les notes en question, puis sélectionnez le quatrième agencement du Pavé (raccourci **F10**) et appuyez sur **O** ou cliquez sur la touche ci-contre.



Déplacer des articulations

Les articulations sont positionnées de façon automatique. Par exemple, si on ajoute une articulation à une note déjà articulée, les deux articulations vont adapter leur position pour apparaître dans le bon ordre, la première laissant de la place pour la nouvelle. Sibelius First suit également les conventions les plus courantes pour le placement d'articulations liées aux liaisons et aux crochets des multiplets, de manière à ce que les coups d'archet et les points d'arrêt soient toujours positionnés à l'extérieur des liaisons et multiplets ; quant aux articulations tenuto et staccato de la première ou la dernière note d'une portée, dans la liaison et toutes les autres articulations, elles sont positionnées au milieu de la portée ou dans un crochet de multiplet.

Sibelius First déplace également les articulations pour les empêcher de se superposer avec les liaisons qui inversent les articulations avec hampe en bas ou toute autre situation similaire (à condition que la fonction Mise en page magnétique soit activée).

4. Onglet Notations

Vous pouvez parfois vouloir déplacer vous-même une articulation, par exemple si une articulation est placée du côté inverse des autres. Prenons le cas de six notes en staccato, dont une à la hampe et donc l'articulation à l'inverse des cinq autres : vous pouvez en déplacer le staccato pour respecter la suite logique des articulations plutôt que de le laisser à sa place normale.

Pour inverser une articulation, sélectionnez-la et cliquez sur **Accueil ▶ Éditer ▶ Retourner** (raccourci **X**) pour la retourner de l'autre côté de la note. Lorsque vous retournez une articulation, l'opération s'applique à *toutes* les articulations liées à une note, hormis pour les articulations qui ne peuvent figurer qu'au-dessus de la note. Celles-là resteront où elles sont

Utilisez les touches de direction (ou la souris) pour déplacer l'articulation verticalement. Comme d'habitude, **Ctrl+↑/↓** ou **⌘↑/↓** permet un déplacement plus rapide. Si plusieurs articulations sont superposées au-dessus ou en dessous d'une note, déplacer l'articulation près de la note déplacera les autres articulations d'une valeur équivalente ; si vous souhaitez augmenter la distance entre deux articulations individuelles, sélectionnez la plus éloignée de la tête de note et déplacez-la.

Pour annuler tous les changements de position produits par le retournement ou le déplacement d'articulations, sélectionnez la note concernée et choisissez **Présentation ▶ Aspect et position ▶ Réinitialiser la position**. Pour restaurer une articulation individuelle à sa position initiale, sélectionnez seulement cette articulation et choisissez **Présentation ▶ Aspect et position ▶ Réinitialiser la position**.

Copier des articulations

Quand on copie des articulations avec **Alt+clic** ou **⌘+clic** ou encore **Saisie de notes ▶ Saisie de notes ▶ Répéter** (raccourci **R**), les articulations sont copiées elles aussi, ce qui constitue un gain de temps appréciable.

Interprétation lors de la lecture

Sibelius First lit les articulations de manière aussi réaliste que le permettent les périphériques de lecture ( **6.6 Interprétation de la partition**).

Articulations sur des silences

Le point d'arrêt est la seule articulation que vous pouvez ajouter à un silence, les autres n'ont pas d'utilité.

Si on ajoute un point d'arrêt à une mesure de silence, celui-ci s'applique à toutes les portées ; il sera donc copié sur toutes les portées (ainsi que sur toute partie séparée extraite).

4.18 Ornaments

Les notes ornementales sont plus petites que les notes normales, et sont écrites entre celles-ci. Elles ne sont pas prises en compte dans la durée totale de la mesure. C'est à l'interprète de les placer entre les notes principales. Les ornements dont la hampe est barrée d'une ligne diagonale sont les *acciaccaturas*, les autres sont les *appogiatures* (selon la terminologie de Sibelius First).

Ornaments

Les notes ornementales s'écrivent normalement avec la hampe pointant vers le haut, quelle que soit leur hauteur de note. Elles sont uniquement écrites avec la hampe descendante pour éviter les superpositions avec d'autres objets, par exemple dans une seconde voix, et dans la musique de cornemuse.

Les acciaccaturas (avec une ligne à travers la hampe) sont normalement uniquement utilisées pour des notes ornementales isolées. Les ornements isolés, et particulièrement les acciaccaturas, sont presque toujours écrits en croches indépendamment de leur durée effective. Les paires d'ornements sont généralement écrits en doubles croches, et les triples croches sont utilisées pour les groupes de quatre ornements ou plus.

Les ornements sont généralement liés par une liaison de la première note ornementale à la note principale suivante. La liaison se place normalement au-dessus si la note principale est plus haute que l'ornement, ou encore si l'ornement ou la note principale compte des lignes supplémentaires au-dessus de la portée ; autrement, la liaison se place en dessous.

Créer des ornements...

Les ornements sont toujours attachés à la note principale suivante de la mesure (par conséquent, créer automatiquement des ornements à la fin d'une mesure est impossible ; cf. ci-dessous). Pour créer de telles notes, deux méthodes existent, détaillées ci-dessous.

La méthode rapide : entrez les ornements au fur et à mesure, pendant la saisie alphabétique ou en mode pas-à-pas ; la méthode lente : entrez d'abord les notes normales puis ajoutez ensuite les ornements.

...la méthode rapide

Saisie des ornements au fur et à mesure :

- Commencez la création de notes ( **3.1 Introduction à la saisie des notes**)
- Au moment d'entrer une note ornementale, passez au deuxième agencement du Pavé (raccourci **F8**) et activez le bouton approprié :



Acciaccatura



Appogiatura

- Créez ensuite les notes normalement, en choisissant les valeurs de notes dans le premier agencement du Pavé (raccourci **F7**).
- Pour interrompre la saisie d'ornements, désactivez le bouton d'ornement du deuxième agencement du Pavé.

...la méthode lente

Pour ajouter des ornements à un passage de musique existant :

- Lorsque rien n'est sélectionné (appuyez sur **Échap**), choisissez la valeur de note et le type d'ornement dans le premier et le deuxième agencement du Pavé.
- Le curseur de la souris change de couleur pour vous indiquer dans quelle voix vous êtes sur le point de créer un ornement ; cliquez à l'endroit où vous voulez le placer.
- Si vous n'avez pas spécifié de valeur de note avant de créer l'ornement, celui-ci apparaîtra comme une croche. Vous pouvez modifier la valeur de note ultérieurement de la même manière que pour les notes normales.
- Saisissez une lettre de **A** à **G** ou utilisez votre clavier MIDI pour produire d'autres ornements après celui-là.
- Saisissez un chiffre de **1** à **9** (ou **Maj+1+9** pour les notes en dessous) pour produire des accords d'ornements, ou jouez les accords sur votre clavier MIDI.

Éditer les ornements

La plupart des opérations d'édition pour les ornements sont identiques à celles utilisées pour les notes normales, que ce soit glisser, copier, supprimer, ajouter/supprimer des altérations et des articulations, ligaturer, modifier les valeurs de note ou les têtes de note.

Ornements dans les percussions à sons indéterminés

Les ornements servent à l'écriture des percussions à sons indéterminés pour représenter les « flams », « drags » et autres roulements. Pour écrire ces rudiments de percussion, ajoutez simplement un ornement (deux pour un « drag ») avant une note principale et ajoutez une liaison jusqu'à la note principale suivante, à partir du ou des ornements.

4.19 Articulations de jazz

4.17 Articulations, 4.5 Lignes

Un certain nombre de notations spéciales sont utilisées pour les instruments à vent et les cuivres dans les ensembles de jazz... toutes très faciles à manipuler dans Sibelius First.

Plops, scoops, doigts et falls

Le cinquième agencement du Pavé (raccourci **F11**) fournit un accès facile et rapide pour créer quatre types d'effets spéciaux courants :



- Un plop (raccourci **5**) est utilisé pour approcher une note cible depuis une hauteur de départ indéfinie plus haute.
- Un scoop (raccourci **7**), appelé aussi parfois « rip », est utilisé pour approcher une note cible depuis une hauteur de départ indéfinie plus basse.
- Un doit (raccourci **9**), appelé aussi parfois « lift », part d'une hauteur définie et glisse vers le haut jusqu'à une hauteur d'arrivée indéfinie.
- Un fall (raccourci **8**), appelé aussi parfois « fall-off » ou « spill », est une chute depuis une note spécifique vers une hauteur d'arrivée indéfinie.

Si vous ajoutez l'une de ces articulations de jazz à un accord, Sibelius First l'ajoutera automatiquement à toutes les notes de l'accord, tout en prenant en compte les facteurs comme les backnotes (lorsqu'une ou plusieurs notes sont à l'opposé de la hampe), les points rythmiques, etc.

Pour régler la position horizontale d'un plop, scoop, doit ou fall donné, sélectionnez-le et appuyez sur **Maj+Alt+←/→** ou **⇧⇩←/→** (pour sélectionner l'articulation jazz sans utiliser la souris, utilisez **Alt+←/→** ou **⇧⇩←/→** une fois la note sélectionnée).

Si votre partition est jouée par un périphérique compatible avec la lecture de ces symboles, Sibelius First les jouera.

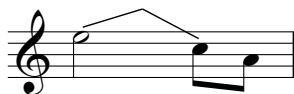
Shakes

Un shake est une oscillation rapide entre la note originale et la note la plus haute suivante dans les séries d'harmoniques, ou parfois un intervalle encore plus grand pour un effet plus dramatique, habituellement exécuté par un cuivre.



Le symbole d'un shake est une ligne ondulée, qui peut être créée à partir de la galerie **Notations ▶ Lignes ▶ Lignes**. Vous préférerez même peut-être la version plus large de la ligne **Vibrato ample**.

Flip ou turn



Un flip, appelé aussi parfois « turn », est un gliss vers une hauteur voisine ou indéfinie suivi d'un gliss vers le bas, exécuté lors du passage d'une hauteur supérieure à une inférieure.

Les flips utilisent les même lignes que les bends de guitare ( **3.8 Notation et tablature pour guitare**). Pour en créer un, sélectionnez la note depuis laquelle vous souhaitez que le flip débute et appuyez sur **J**.

Long falls



Un long fall est, comme son nom l'indique, similaire à un fall normal sauf que son effet dure plus longtemps et que parfois la hauteur cible est inférieure à celle d'un fall normal.

Pour créer un long fall, utilisez la ligne de glissando ondulée dans **Notations** ▶ **Lignes** ▶ **Lignes** (raccourci **L**).

4.20 Barres de reprise

Le signe de barre de reprise indique que la mesure dans laquelle il apparaît est une reprise de la précédente.



Relique de l'époque où la musique était copiée à la main, ce signe est toujours utilisé dans les parties de section rythmique (pour les batteries, les guitares, etc.) car son utilisation facilite la lecture des musiciens plutôt que la reprise sur des mesures successives.

Différentes versions de ce signe sont utilisées pour montrer que les deux ou les quatre dernières mesures doivent être répétées, par exemple :



Création de barres de reprise

Les barres de reprise sont créées à partir du cinquième agencement du Pavé (raccourci **F11**). Pour saisir une barre de reprise lors de la saisie de notes, par exemple si le curseur de saisie de notes est visible (☐ **3.1 Introduction à la saisie des notes**) :

- Appuyez sur **F12** pour choisir le cinquième agencement du Pavé (☐ **3.2 Pavé**).
- Appuyez sur **1** sur le pavé pour une reprise d'une mesure, **2** pour une reprise de deux mesures ou **4** pour une reprise de quatre mesures.
- Le signe de barre de reprise requis est créé à la position du curseur ; si le curseur est au milieu d'une mesure qui contient déjà des notes dans la même voix que le signe de barre de reprise que vous créez, elles seront effacées. Lors de la création de séquences de reprise de deux ou quatre mesures, toutes les notes des mesures suivantes dans la même voix, couvertes par la reprise, seront aussi effacées.
- Pour introduire davantage de barres de reprise, appuyez à nouveau sur **1**, **2** ou **4** le nombre de fois nécessaire.

Vous pouvez aussi créer un grand nombre de barres de reprise en une seule fois : sélectionnez le passage que vous souhaitez voir répété, puis appuyez sur **F12** pour choisir le cinquième agencement du Pavé, suivi de **1**, **2** ou **4**. Toutes les mesures « restantes » (ex. si vous avez neuf mesures sélectionnées et avez créé des reprises de quatre mesures) seront conservées.

Copie de barres de reprise

Les barres de reprise peuvent être copiées comme n'importe quel autre objet et peuvent aussi être rapidement répétées en utilisant **Saisie de notes** ▶ **Saisie de notes** ▶ **Reprise** (raccourci **R**).

Effacer les barres de reprise

Pour effacer une barre de reprise, sélectionnez simplement la mesure et appuyez sur **Suppr** (qui vide la mesure et laisse une pause de mesure). La création d'une note dans la même voix que la barre de reprise efface aussi la reprise.

Numérotation des barres de reprise

Sibelius First numérote automatiquement les barres de reprise toutes les quatre mesures. La première barre de reprise est toujours numérotée « 2 » (pour refléter que c'est la deuxième fois que la musique est jouée).

Formatage des barres de reprise

Sibelius First ne permettra jamais qu'un système ou un saut de page survienne au milieu d'une reprise de deux ou quatre mesures. Vous pouvez sélectionner n'importe quelle barre de mesure au milieu des reprises de deux ou quatre mesures dans votre partition et créer un système ou un saut de page (☐ 7.6 Sauts). Le repère de mise en page apparaît alors au-dessus de la barre de mesure, mais le saut ne se fera que si vous effacez les barres de reprise.

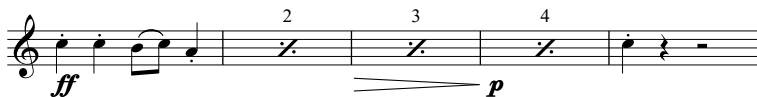
Mesures de reprise pour les claviers

On affiche par convention les barres de reprise sur les deux portées du clavier : pour ce faire, créez les barres de reprise sur chaque portée à part ou copiez-les d'une portée sur l'autre.

Lecture des reprises

Quand Sibelius First trouve une barre de reprise, il revient automatiquement à la lecture de la mesure (ou des deux ou quatre mesures) précédente. Soyez conscients que si une mesure de répétition inclut aussi des notes d'une autre voix, Sibelius First lira uniquement ces notes et ignorera le signe de mesure de répétition.

Vous pouvez souhaiter parfois modifier par exemple les nuances des barres de reprise, comme suit :



Sibelius First lira les nuances des barres de reprise, mais toutes les instructions qui provoquent un changement de son (par exemple « pizz » ou « mute ») n'affecteront que la première note suivant les barres de reprise.

4.21 Hampes et lignes supplémentaires

Directions des hampes

Croire que l'on peut choisir quelle orientation donner à la hampe d'une note isolée sur la ligne centrale d'une portée est une erreur fréquente. En fait, elle doit être orientée vers le bas, sauf si la place manque. Remarquez également comme les hampes pointent vers le haut sur les portées à une ligne.

Pour les accords et les groupes de notes ligaturées, c'est la moyenne des hauteurs qui est déterminante.

À plusieurs voix, toutes les notes des voix 1 et 3 ont la hampe vers le haut et celles des voix 2 et 4 vers le bas, quelle que soit la hauteur.

Inverser la direction d'une hampe

La règle pour les directions des hampes est assez stricte (cf. l'encadré ci-contre). La seule direction de hampe qui peut être inversée est celle des notes sur la ligne centrale de la portée.

Pour inverser la hampe d'une note, sélectionnez-la et cliquez sur **Accueil ▶ Éditer ▶ Retourner** (raccourci **X**). Cette action retourne la tenue éventuellement présente (si nécessaire, celle-ci peut s'inverser indépendamment).

Ne confondez pas les hampes inversées et l'écriture de musique ordinaire à deux voix. Dans l'écriture à deux voix, inutile d'intervenir car les hampes sont automatiquement dans la bonne direction (📖 **3.14 Voix**).

Pour retourner les hampes d'un groupe de notes ligaturées, retourner la hampe d'une seule note suffit. Attention à bien sélectionner la note dont la direction de hampe n'a pas été affectée par le placement de la ligature.

Pour inverser les hampes d'un groupe de notes ligaturées dans un passage à plusieurs voix, il suffit de sélectionner la hampe de la première note du groupe.

Ligatures sur la ligne centrale

Les hampes des notes sur la ligne centrale de la portée sont généralement orientées vers le bas (cf. **Directions des hampes** ci-dessus) avec pour seules exceptions les portées de percussion à 1 ligne qui pointent vers le haut. Sibelius First réalise cette opération automatiquement selon les spécificités de chaque instrument.

Régler la longueur des hampes

Normalement, la longueur des hampes ne doit jamais être modifiée, car les règles les concernant sont assez strictes et suivies à la lettre par Sibelius First. Exceptionnellement, vous pourrez allonger une hampe dans le but, par exemple, d'éviter une superposition avec une ligature ou un ornement, ou, en musique contemporaine, pour y placer un symbole spécial. De même, vous pourrez les raccourcir pour éviter des superpositions dans les partitions très denses, particulièrement dans l'écriture à plusieurs voix.

Pour régler la longueur d'une hampe, glissez son extrémité ou cliquez dessus et utilisez les touches de direction. **Ctrl+↑/↓** ou **⌘↑/↓** déplace d'1/4 d'espace. Il est souvent utile de faire un zoom sur la hampe pour mieux contrôler l'opération.

Les hampes peuvent être baissées jusqu'à donner l'apparence d'une note sans hampe, mais l'idéal est d'utiliser directement des têtes de note sans hampe (📖 **4.9 Têtes de notes**).

Il est possible aussi d'inverser la hampe en la faisant passer du mauvais côté de la note, mais c'est sans grand intérêt.

Notes sans hampe

Pour créer des têtes de note sans hampe, utilisez la tête de note n°8 ; sélectionnez le passage dont les hampes doivent disparaître et appuyez sur **Maj+Alt+8** ou  **8** (sur le clavier principal).

Symboles placés sur les hampes

En musique contemporaine, des symboles sont parfois ajoutés aux hampes pour spécifier des techniques de jeu spéciales ; cf.  **4.8 Symboles**. Cependant, Sibelius First positionne et lit automatiquement les trémolos et les roulements de tambour ; cf.  **4.23 Trémolos**.

Lignes supplémentaires

Quand on crée des notes au-dessus ou en dessous de la portée, Sibelius ajoute automatiquement les lignes supplémentaires.

Les lignes supplémentaires de notes successives ne doivent jamais se toucher, même si les valeurs de notes sont très courtes. Si cela arrive dans un passage, sélectionnez-le puis augmentez légèrement l'espace entre les notes ; cf.  **8.3 Espacement des notes**.

4.22 Tenues

Les liaisons de tenue sont utilisées pour indiquer que des notes de même hauteur sont reliées les unes aux autres pour former une note plus longue. La dernière note et toute note centrale éventuelle ne sont pas rejouées. Les tenues sont différentes des liaisons, utilisées pour indiquer des phrases ou, dans le cas d'instruments à archet ou à vent, pour indiquer les notes à jouer en un coup d'archet ou en une seule respiration (📖 4.7 Liaisons).

Tenues et liaisons

N'utilisez jamais une liaison à la place d'une tenue ; malgré une apparence similaire, elles ne se comportent pas du tout comme les liaisons en cas d'exécution ou de transposition. De même, évitez d'insérer une tenue à la place d'une liaison, car lors de la lecture, une note liée à rien (ni note, ni silence) est tenue indéfiniment.

Création des tenues

Les tenues sont créées avec le premier agencement du Pavé. Il suffit de sélectionner une note et de choisir la touche du premier agencement du Pavé (raccourci **Entrée**). Pour ajouter une tenue à toutes les notes d'un accord en une fois, faites un double clic sur une des notes (ou utilisez le raccourci **Ctrl+Maj+A** ou **⌘⌘A**) avant de sélectionner la tenue sur le Pavé.

Il est possible de modifier la taille et la position des tenues de plusieurs manières :

- Pour inverser une tenue, sélectionnez-la et choisissez **Accueil ▶ Éditer ▶ Retourner** (raccourci **X**) ; pour rétablir la position originale d'une tenue choisissez **Présentation ▶ Aspect et position ▶ Réinitialiser la position** (raccourci **Ctrl+Maj+P** ou **⌘⌘P**).
- Sélectionnez soit une des extrémités (utilisez **Alt+←/→** ou **⌘←/→** pour sélectionner l'une des extrémités) et déplacez-la ou appuyez sur **Maj+Alt+←/→** ou **⌘⌘←/→** ; maintenez **Ctrl** ou **⌘** pour un déplacement plus rapide. Quoi qu'il arrive, la tenue reste toujours horizontale et symétrique.
- Le milieu de la tenue peut être sélectionné et déplacé avec la souris (ou avec **↑/↓**) pour en modifier le degré de courbure.
- Pour rétablir l'aspect initial d'une tenue après en avoir modifié la cambrure, choisissez **Présentation ▶ Aspect et position ▶ Réinitialiser l'aspect** (raccourci **Ctrl+Maj+D** ou **⌘⌘D**).

Tenues interrompues par un saut

Si une tenue traverse une page ou un saut de système, elle est divisée en deux segments, chacun ressemblant à une tenue complète. Vous pouvez ajuster les deux points d'extrémité et la courbe de chaque segment de la tenue indépendamment de l'autre, mais retenez que vous ne pouvez déplacer aucun segment de la tenue verticalement sans également déplacer l'autre segment.

Tenues de laissez vibrer

Dans l'écriture pour la percussion ou le piano, on peut créer un effet de *laissez vibrer* en liant une note ou un accord à un silence de la manière normale (**Entrée** sur le clavier numérique) pour indiquer que l'accord ou la note est tenue jusqu'à la fin. Lors de la lecture, cet effet fonctionne aussi (par l'envoi d'un NoteOn sans NoteOff associé) ; le résultat sonore (particulièrement si la note est rejouée) dépendra du niveau de sophistication de la carte son ou du périphérique MIDI utilisé.

Tenues dans les arpèges

Dans la musique à clavier et pour harpe, des cas comme celui illustré à droite sont assez courants. Pour ce faire, il suffit de saisir les notes comme d'habitude, en ajoutant à chacune une tenue. Vous n'aurez plus qu'à étirer l'extrémité avec la souris jusqu'à la note suivante.



Gardez à l'esprit que Sibelius First ne « sait » pas que ces tenues doivent rester attachées à la deuxième note, si bien qu'en cas de changement de mise en page ou d'espacement, l'ajustement n'est pas automatique. Il est donc préférable de réaliser l'étirement une fois la mise en page terminée.

Notes liées à un secundo

Quand la première note d'une mesure de secundo est la deuxième note liée à une précédente jouée, la tenue doit apparaître en début de mesure. Pour cela, utilisez une liaison non magnétique ( **4.7 Liaisons**), même si elle ne sera pas lue correctement.

Positionnement des tenues

Malgré leur ressemblance, les tenues et les liaisons observent des règles de gravure différentes en ce qui concerne leur positionnement. Les tenues sont plus aplaties que les liaisons et leurs extrémités se placent à proximité des têtes de note et jamais du côté des hampes.

Pour que les tenues soient bien visibles, leurs extrémités et le point central de l'arc doivent éviter de toucher une ligne de portée. Si des tenues doivent figurer à côté de liaisons, elles doivent toujours être positionnées au plus près des notes.

4.23 Trémolos

4.10 Percussion

On désigne par trémolos un groupe de notes répétées très rapidement. Un trémolo d'une note est la répétition d'une seule note ; un trémolo de deux notes est la répétition de deux notes jouées en alternance ; un roulement est une forme spéciale de trémolo utilisée pour les percussions à sons indéterminés.

Trémolos d'une note

Ajouter une barre de trémolo à une noire ou à une note plus longue indique qu'elle doit être jouée comme deux croches. Ajouter deux barres indique qu'elle doit être jouée comme quatre doubles croches, etc. Trois ou quatre barres sont aussi utilisées pour indiquer que la note doit être répétée aussi vite que possible (trémolo « non mesuré »), par exemple pour indiquer un roulement de tambour.

Sur une croche ou une valeur plus courte, une barre indique qu'elle doit être divisée en deux, deux barres une division en 4, etc.

Trémolos d'une note

Les trémolos d'une note se notent avec des barres sur la hampe de la note ou de l'accord, par exemple :



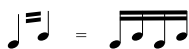
Pour écrire ceci, choisissez le nombre de barres dans le troisième agencement du Pavé (soit avant, soit après avoir créé la note).

Pour ajouter des trémolos à une note ou à un accord après l'avoir créé, sélectionnez la note ou l'accord et choisissez le nombre de barres depuis le troisième agencement du Pavé (tapez **1/2/3/4/5** pour 1/2/3/4/5 barres).

Les trémolos s'enlèvent en appuyant sur le même bouton du Pavé.

Trémolos de deux notes

Les trémolos de deux notes s'écrivent avec des barres similaires aux ligatures placées entre les notes et les accords, par exemple :



Sélectionnez la première note ou le premier accord et choisissez simplement le nombre de barres souhaitées sur le troisième agencement du Pavé (tapez **1/2/3/4/5** pour 1/2/3/4/5), cliquez ensuite sur le bouton de trémolo de deux notes affiché ci-contre (raccourci **Entrée**). La même opération peut être effectuée avant ou après avoir créé la seconde note.

Chacune des notes est écrite avec la durée complète du trémolo, ce qui en double la valeur écrite. Cette opération est automatique dans Sibelius First. Pour écrire un trémolo de deux notes qui dure une blanche, écrivez deux noires et utilisez le troisième agencement du Pavé pour ajouter le trémolo :



Trémolos de deux notes

Les barres placées entre deux notes ou deux accords indiquent qu'ils doivent se répéter en alternance. Le nombre de barres signifie exactement la même chose que pour les trémolos d'une note.

4. Onglet Notations

Les trémolos se désactivent en choisissant sur le Pavé les mêmes boutons utilisés pour les créer.

L'inclinaison de la barre d'un trémolo de deux notes se règle en modifiant la longueur des hampes.

Si le trémolo de deux notes s'applique à deux rondes, c'est la barre elle-même que l'on peut déplacer.

L'effet produit est identique à celui qui serait appliqué à la hampe de la première note, si elle existait !

Roulement (Z sur la hampe)

Les roulements sont notés en ajoutant le symbole Z (illustré à droite) sur la hampe d'une note ou d'un accord ; utilisés dans l'écriture des percussions, ils indiquent un roulement qui résulte d'une frappe répétée. Pour ajouter un roulement à une note ou un accord après l'avoir créé, sélectionnez-le et sur le troisième agencement du Pavé (raccourci **F9**), appuyez sur **6**. Sibelius First lit les roulements en tant que trémolos rapides ; cf.  **4.10 Percussion**.



5. Onglet Texte

5.1 Utilisation du texte

5.2 Styles de texte courants, 2.7 Filtres et Rechercher.

Cette section explique en détails les différentes méthodes de création et d'édition de texte dans Sibelius First.

Création rapide de texte

Plusieurs méthodes simples permettent de créer du texte :

- Commencez de préférence par sélectionner une note proche de l'endroit où vous souhaitez que le texte apparaisse, puis utilisez les raccourcis clavier **Ctrl+E** ou **⌘E**, **Ctrl+T** ou **⌘T** et **Ctrl+L** ou **⌘L** pour accéder aux trois styles de texte les plus courants, c'est-à-dire **Expression**, **Technique** et **Paroles ligne 1**.
- Les autres styles de texte auxquels il est possible d'accéder grâce à des raccourcis sont : **Paroles ligne 2** (raccourci **Ctrl+Alt+L** ou **⌘+⌘L**) et **Tempo** (**Ctrl+Alt+T** ou **⌘+⌘T**).
- Si une note ou un autre objet est sélectionné, Sibelius First créera automatiquement le texte à cet endroit de la partition ; si rien n'est sélectionné, le pointeur de la souris changera de couleur pour indiquer qu'il « contient » un objet, ici du texte à positionner, qui le sera à l'endroit où vous cliquerez.
- Pour les expressions courantes telles que *cresc.*, utilisez les menus de texte. Consultez **Menus texte** ci-dessous.
- Si vous utilisez le même texte très souvent, vous pouvez le copier avec le raccourci **Alt+clic** ou **⌘+clic**, en maintenant la touche **Maj** enfoncée pour placer le texte copié à sa position verticale par défaut (par exemple pour insérer les mêmes nuances pour tous les instruments). Consultez  **2.1 Sélections et passages**.
- Vous pouvez copier le texte dans le presse-papiers puis le coller à un autre endroit de la même partition, dans une autre partition, ou même, dans/depuis un autre programme. Consultez **Copie de texte et de lignes de texte entre différents programmes** ci-dessous.
- Vous pouvez également « copier » le curseur lui-même pour créer un nouvel élément de texte. Double-cliquez sur du texte utilisant le style adéquat, puis appuyez sur **Alt+clic** ou **⌘+clic** à un autre endroit pour créer un nouvel élément de texte basé sur le même style.

Menus texte

Sibelius First dispose de menus texte intégrés comportant des mots utiles qui vont feront gagner du temps lors de la création de texte. Chaque style de texte possède son propre menu texte. Ainsi, le style Expression propose un menu comportant, par exemple, des nuances, le style Tempo contient les éléments nécessaires à la création d'une indication métronomique, etc.

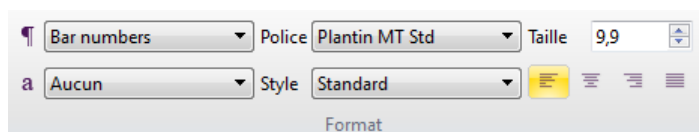
Pour ouvrir un menu texte, il vous suffit de cliquer à l'aide du bouton droit (Windows) ou de cliquer en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée (Mac) lorsque vous créez ou modifiez du texte. Il est possible d'accéder à certains mots et caractères des menus à l'aide de raccourcis clavier ; consultez **Raccourcis clavier** à la page 479 ou les menus eux-mêmes pour obtenir une liste complète.

Édition de texte

Les touches d'édition de texte sont similaires à celles des autres programmes. Les principaux raccourcis sont les suivants :

- Pour modifier un objet de texte existant, double-cliquez dessus ou appuyez sur **Entrée** (clavier principal).
- Pour sortir du mode d'édition de texte, appuyez sur **Échap**.
- Pour sélectionner tout le texte de l'objet de texte en cours, appuyez sur **Ctrl+A** ou **⌘A**.
- Pour revenir à la ligne lorsque vous êtes en mode d'édition, appuyez sur **Entrée** (clavier principal).
- Pour activer/désactiver la mise en gras du texte, appuyez sur **Ctrl+B** ou **⌘B**. Cette fonction (comme pour les formats italique et souligné) agit sur le texte que vous allez saisir ou sur un ensemble d'éléments de texte sélectionnés.
- Pour activer/désactiver la mise en italique du texte, appuyez sur **Ctrl+I** ou **⌘I**.
- Pour activer/désactiver le soulignement du texte, appuyez sur **Ctrl+U** ou **⌘U**. Le format de texte souligné est très rare en musique.
- Pour rétablir la police par défaut d'un style de texte pour la suite du texte, appuyez sur **Ctrl+Alt+Espace** ou **⌘+Espace**.
- Pour modifier la police ou la taille en points du texte, configurez les options du groupe **Texte ▶ Format** du ruban.
- Il existe d'autres raccourcis d'édition : consultez **Raccourcis clavier** à la page 479 pour obtenir plus de détails.

Si vous souhaitez uniquement modifier la police, la taille en points ou le format gras/italique/souligné d'un court segment de texte, vous pouvez utiliser les raccourcis clavier ou les options du groupe **Texte ▶ Format** du ruban.



Le menu  permet d'appliquer un style de texte à un objet de texte, le menu  permet quant à lui d'appliquer un style de caractère à tout ou partie d'un objet de texte. Le menu **Police** répertorie les familles de polices, tandis que le menu **Style** indique les styles disponibles pour la famille sélectionnée. La zone **Taille** permet de modifier la taille en points d'un objet de texte. Les boutons situés en dessous contrôlent l'alignement du texte dans un cadre de texte de taille fixe (consultez **Longueur de ligne** à la page 293 ci-dessous).

Cependant, des modifications plus importantes nécessitent des méthodes plus efficaces :

- Si vous travaillez sur une partition créée avec une version antérieure de Sibelius First, vous remarquerez peut-être qu'elle n'utilise pas de styles de texte hiérarchisés. Dans ce cas, cliquez sur le bouton du groupe **Texte ▶ Format** sur le ruban pour ouvrir la boîte de dialogue **Choisissez police**, à partir de laquelle vous pouvez changer la police de texte principale ou le style personnalisé ( **8.2 Style personnalisé**) utilisé(e) dans la partition, modifiant ainsi directement tous les styles de texte correspondants.

Sélection d'une ligne de texte

Pour sélectionner tout le texte d'une portée basé sur un même style de texte, sélectionnez un premier élément de texte, puis **Accueil** ▶ **Sélectionner** ▶ **Plus** (raccourci **Ctrl+Maj+A** ou **⌘+⌘A**). Vous pourrez ainsi :

- déplacer tous les objets ensemble à la souris ou à l'aide des touches de direction ;
- copier le texte dans le presse-papiers pour le coller ailleurs dans la partition ou dans un autre logiciel (voir ci-dessous) ;
- aligner des éléments s'ils se sont désalignés, tels que des paroles et des symboles d'accord : utilisez **Présentation** ▶ **Aspect et position** ▶ **Réinitialiser la position** (raccourci **Ctrl+Maj+P** ou **⌘+⌘P**) ; cf.  **7.7 Mise en page et formatage**.

Copie de texte et de lignes de texte entre différents programmes

Dans Sibelius First, vous pouvez copier des objets de texte de plusieurs manières :

- dans une même partition ou entre des partitions différentes, cliquez en maintenant la touche **Alt** ou **⌘** enfoncée (vous pouvez éventuellement ajouter la touche **Maj** à cette combinaison pour placer le texte à la position verticale par défaut de ce style de texte). Vous pouvez aussi utiliser les commandes **Accueil** ▶ **Presse-papiers** ▶ **Copier** (raccourci **Ctrl+C** ou **⌘C**) et **Accueil** ▶ **Presse-papiers** ▶ **Coller** (raccourci **Ctrl+V** ou **⌘V**). Cette dernière méthode est particulièrement efficace avec les paroles ( **5.6 Paroles**).
- dans une autre application, telle que Microsoft Word : sélectionnez simplement le texte à copier, utilisez la commande **Accueil** ▶ **Presse-papiers** ▶ **Copier** (raccourci **Ctrl+C** ou **⌘C**) pour le transférer dans le presse-papiers. Basculez dans l'autre application puis collez le texte (en utilisant généralement le raccourci **Ctrl+V** ou **⌘V**).

Si vous copiez plusieurs objets de texte dans un autre programme en une fois, ils seront collés l'un après l'autre et un espace les séparera ; pour les paroles, les différentes syllabes d'un même mot sont collées puis séparées par des tirets ;  **5.6 Paroles**. Lorsque du texte est copié dans un autre programme, les polices, etc. sont ignorées. Les nuances et les notes des indications métronomiques (basées sur le style de caractère **Texte musical**) n'apparaîtront pas telles qu'elles sont dans Sibelius First, dans un document Word par exemple, à moins que vous ne modifiez la police ultérieurement.

Pour copier du texte dans Sibelius First à partir d'autres programmes :

- Sélectionnez le texte et copiez-le dans le presse-papiers (en utilisant généralement le raccourci **Ctrl+C** ou **⌘C**).
- Basculez vers Sibelius First et créez un curseur de texte approprié. Par exemple, sélectionnez une note et appuyez sur **Ctrl+T** ou **⌘T** pour du Texte de technique.
- Sélectionnez **Accueil** ▶ **Presse-papiers** ▶ **Coller** (raccourci **Ctrl+V** ou **⌘V**) pour coller le texte.

La procédure permettant de coller des paroles provenant d'une autre application dans Sibelius First est légèrement différente ;  **5.6 Paroles**.

Changement du style de texte d'un objet de texte

Vous pouvez changer le style de texte d'un objet de texte déjà créé. Sélectionnez le texte, puis un nouveau style de texte à partir du menu  du groupe **Texte ▶ Format**, avec les limitations suivantes :

- il est impossible de changer un texte de portée en texte de système, et vice versa ;
- il est impossible de changer un style de paroles en un style de texte qui ne l'est pas et vice versa.

Le menu  n'affiche que les styles de texte compatibles avec l'objet de texte sélectionné, vous n'avez donc pas à vous en soucier.

Masquage de texte

Il peut être utile de masquer du texte, principalement des nuances et autres instructions d'interprétation. Pour cela, sélectionnez le texte que vous souhaitez masquer, puis la commande **Accueil ▶ Éditer ▶ Masquer ou afficher** (raccourci **Ctrl+Maj+H** ou  **H**). Pour obtenir plus de détails, consultez  **2.8 Masquer des objets**.

Tout texte suivant une tilde (~) est automatiquement masqué par Sibelius First et ne sera pas imprimé. Ce caractère est généralement utilisé uniquement pour écrire des messages MIDI ( **6.16 Messages MIDI**).

Réinitialiser la position

La commande **Présentation ▶ Aspect et position ▶ Réinitialiser la position** (raccourci **Ctrl+Maj+P** ou  **P**) rétablit la position par défaut du texte.

Réinitialisation de la présentation

Si vous souhaitez rétablir la police ou la taille par défaut d'un objet de texte, si vous avez par exemple changé de police ou appliqué le format italique à une partie de texte, sélectionnez-le, puis choisissez **Présentation ▶ Aspect et position ▶ Réinitialiser la présentation** (raccourci **Ctrl+Maj+D** ou  **D**).

Positionnement de texte à gauche d'un système

Si vous souhaitez placer du texte à gauche d'un système, c'est probablement pour spécifier quels instrumentistes doivent interpréter chaque portée. Pour cela, consultez  **2.3 Instruments**.

Cependant, si, vous souhaitez ajouter du texte à gauche d'un système pour quelque raison que ce soit, il est conseillé d'insérer un saut de système à la fin du système précédent afin de s'assurer que le texte conservera sa position si la partition est remise en forme ;  **7.6 Sauts**.

Positionnement de texte entre les portées

Lorsque vous créez du texte entre les portées à l'aide de la souris, des nuances pour piano par exemple, Sibelius First devine la portée à laquelle vous prévoyez de l'associer, en fonction de la position verticale par défaut du style de texte. Les résultats obtenus sont corrects dans la plupart des cas : si vous ajoutez par exemple des paroles entre les portées, Sibelius First les associera à la portée supérieure, car les paroles sont généralement liées à cette portée. Cependant, si vous placez du texte entre deux portées, assurez-vous qu'il soit bien associé à la bonne portée ( **7.8 Attaches**). Dans le cas contraire, le texte n'aura pas le comportement attendu si vous déplacez la portée ou créez une partie.

Évitez de placer, entre deux instruments séparés, du texte qui devrait s'appliquer aux deux instruments (ce qui par ailleurs n'est pas une notation correcte). Sinon, lors de l'extraction des parties des instruments distincts, seule l'une d'entre elles comportera le texte. Il est par contre tout à fait acceptable de placer un seul texte entre les deux portées d'un instrument à clavier, car elles sont extraites dans la même partie.

Éléments de texte multiples

Vous aurez souvent besoin que des éléments texte soient côte à côte au-dessus de différentes notes, notamment des doigtés ou des syllabes de longs mots tels que *cres – cen – do*. Chaque fois qu'un tel cas se présente, utilisez des fragments de texte séparés ; n'entrez pas le texte d'un seul tenant en séparant les syllabes par des espaces. En effet, si la partition est remise en forme, il y a de fortes chances que les fragments séparés se rapprochent ou s'écartent l'un de l'autre.

Lorsque vous saisissez un long mot sous la forme de syllabes distinctes sur plusieurs mesures, utilisez une ligne pointillée de la galerie **Notations** ▶ **Lignes** ▶ **Lignes** (raccourci **L**) au lieu de tirets. Si l'espacement entre les syllabes change, le nombre de pointillés s'adaptera automatiquement. En réalité, c'est ainsi que fonctionnent les tirets pour les paroles.

Caractères spéciaux

En plus des mots, de nombreux menus texte incluent également des caractères spéciaux tels que *f* ou *♪*.

La plupart de ces caractères proviennent de la police de texte musical (comme Opus Text), quelle que soit la police utilisée pour les caractères normaux. Vous pouvez changer la police utilisée ;

📖 **8.4 Polices musicales**. Les caractères de basse chiffrée sont écrits en police Opus Figured Bass.

Création de texte avec une écriture complexe

Sibelius First utilise le jeu de caractères standard Unicode, ce qui signifie que vous pouvez écrire du texte en n'importe quelle écriture sous Sibelius First, à condition que vous disposiez des polices contenant les caractères requis. La norme Unicode garantit que tout texte utilisant une écriture complexe est automatiquement transcrit entre Mac et Windows.

Lorsque vous créez du texte dans des langues européennes qui utilisent l'alphabet romain avec des signes diacritiques, certains des caractères accentués sont disponibles dans les menus texte. Consultez **Raccourcis clavier** à la page 479 pour obtenir une liste complète des raccourcis des lettres accentuées.

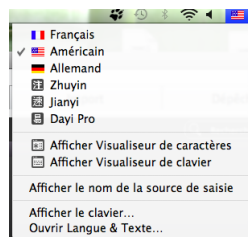
Pour écrire du texte dans des alphabets non latins (par exemple en japonais, cyrillique, grec, coréen, etc.), vous devrez en général utiliser une méthode de saisie dédiée à cet alphabet car un grand nombre d'entre eux comptent plus de caractères qu'il n'y a de touches sur un clavier d'ordinateur. Ces méthodes de saisie sont assurées par des logiciels de votre système d'exploitation qui assignent des combinaisons de touches à des caractères spécifiques d'un alphabet non latin. Les méthodes de saisie varient en fonction de l'alphabet pour lequel elles sont conçues.

Sous Windows, différentes méthodes de saisie sont possibles grâce à des composants logiciels appelés Éditeurs de méthode d'entrée (IME). Sous Mac OS X, les méthodes de saisie sont sélectionnées à partir du menu de saisie. Vous pouvez l'activer de la manière suivante :

- Accédez aux **Préférences Système** et cliquez sur **Langue et texte**.
- Cliquez sur l'onglet **Menu Saisie** et recherchez l'alphabet souhaité dans la liste de méthodes de saisie. Cochez ensuite la case correspondant à cet alphabet.

5. Onglet Texte

- Assurez-vous que l'option **Afficher le menu Saisie dans la barre des menus** est activée.
- Un menu dont l'icône est un drapeau national apparaîtra dans la barre des menus, telle qu'illustrée à droite. Vous pourrez sélectionner l'une des méthodes de saisie activées dans ce menu.



Notez que la police utilisée pour le texte dans Sibelius First doit contenir les caractères de l'alphabet utilisé sinon ceux-ci seront remplacés par des rectangles vides.

La fenêtre Palette de caractères de Mac OS X est également particulièrement utile. Elle vous permet de saisir des caractères spéciaux en les sélectionnant. Pour activer cette fenêtre :

- Rendez-vous sur la page **Menu Saisie de Langue et texte**, et dans la liste des méthodes de saisie disponibles, activez **Palette de caractères**.
- Sélectionnez **Afficher la palette de caractères** dans le menu de saisie de la barre des menus principale.
- La palette de caractères s'affichera alors.



- Sélectionnez le caractère que vous souhaitez saisir et cliquez sur **Insérer**. Le caractère sera ajouté à l'objet de texte en cours d'édition dans Sibelius First en utilisant la police actuelle. Si cette police ne contient pas le caractère souhaité, annulez puis cliquez sur **Insérer avec la police**. Vous pouvez également cliquer sur le caractère et le faire glisser de la palette de caractères directement dans Sibelius First.

5.2 Styles de texte courants

 **5.1 Utilisation du texte, 5.6 Paroles, 5.3 Basse chiffrée et chiffres romains, 5.10 Numéros de mesures, 5.9 Repères de répétition.**

Sibelius First inclut de nombreux styles de texte utilisables dans votre partition. Cette section décrit en détails un grand nombre de ces styles de texte même si certains sont suffisamment importants pour qu'une section entière leur soit consacrée. Consultez la liste ci-après.

Qu'est-ce qu'un style de texte ?

De nombreux types de textes différents sont utilisés dans les partitions, notamment : les paroles généralement situées sous la portée, les indications d'expression, en italique et normalement placées sous la portée (sauf lorsque des paroles sont présentes ; dans ce cas, les indications d'expression seront placées au-dessus de la portée), les titres en gros caractères, gras et centrés en haut de la page, etc.

Chaque type de texte peut utiliser une police différente, une mise en forme différente (formats gras, italique, et, en de rares occasions, souligné), une justification (alignement à gauche, à droite ou centré) et un positionnement différent (le texte doit apparaître au-dessus ou en dessous d'une portée ou de toutes les portées, ou éventuellement en haut ou en bas de la page). L'ensemble de ces paramètres forme un *style de texte*.

Étant donné que Sibelius First propose des styles de textes pour chacun des types de texte que vous écrirez dans vos partitions, vous n'avez pas à les configurer vous-même : il vous suffit de sélectionner le style de texte approprié et Sibelius First mettra le texte en forme automatiquement. Il sera même placé à l'endroit approprié sur la page.

En plus des styles de texte, Sibelius First inclut également des *styles de caractère*. Ils sont généralement utilisés pour appliquer une police, une taille ou un formatage spécifiques à une partie d'objet de texte. Le style de caractère le plus couramment utilisé est appelé **Texte musical**. Il est utilisé pour insérer des symboles musicaux, tels que des notes, dans des objets de texte en ayant besoin, comme les indications métronomiques, ou pour insérer des caractères spéciaux gras ou italiques pour indiquer des nuances.

Trois types de textes

Trois types de textes existent dans Sibelius First :

- *Texte de portée* : texte s'appliquant à une seule portée, généralement des indications pour un seul instrument.
- *Texte de système* : texte s'appliquant à toutes les portées de la partition (même s'il peut uniquement être affiché au-dessus d'une ou deux portées). Ce texte apparaîtra dans toutes les parties (le cas échéant). Il s'agit généralement d'indications de tempo ou de répétition.
- *Texte de page vierge* : texte pouvant uniquement être créé sur une page vierge, généralement pour des indications d'interprétation ou d'autres informations primordiales.

Styles de texte importants

Le tableau ci-dessous répertorie les styles de texte les plus importants ainsi que leur utilisation.

	Nom	Utilisé pour...
Texte de portée	Expression	...écrire les nuances et les indications d'expression telles que <i>mp</i> , <i>cresc.</i> et <i>legato</i> Raccourci : Ctrl+E ou ⌘E
	Technique	...écrire des techniques de jeu telles que « sourdine », « pizz. », etc. Raccourci : Ctrl+T ou ⌘T
	Paroles ligne 1, Paroles ligne 2, etc.	...écrire des paroles pour la musique vocale ; ¶ 5.6 Paroles Raccourci : Ctrl+L ou ⌘L (ligne 1), Ctrl+Alt+L ou ⌘+⌥L (ligne 2)
	Texte normal	...écrire des blocs de paroles, des commentaires d'éditeur, etc.
	Chiffres romains	...écrire des symboles d'accords avec des renversements, en chiffres romains ; ¶ 5.3 Basse chiffrée et chiffres romains
	Basse chiffrée	...chiffrer la basse continue en musique baroque ; ¶ 5.3 Basse chiffrée et chiffres romains
	Doigtés	...écrire des doigtés pour claviers, cuivres ou cordes
	Doigtés de guitare (pima)	...écrire des doigtés pour guitare
	Texte encadré	...écrire certaines techniques de jeu, pour les percussions par exemple
	Texte en petits caractères	...écrire certaines techniques de jeu
	Numéros d'accord Nashville	...écrire des notations d'accord telles que 6/3 ; ¶ 5.7 Symboles
	Note de bas de page	...écrire des commentaires d'éditeur en bas d'une <i>seule</i> page (différent des styles Pied de page)
Texte de système	Titre	...écrire le titre d'un morceau ou d'un mouvement
	Sous-titre	...écrire des sous-titres (pour un mouvement particulier par exemple)
	Compositeur	...écrire le nom du compositeur (généralement en MAJUSCULES), de l'arrangeur ou de l'orchestrateur (plutôt en minuscules)
	Parolier	...écrire le nom du parolier, du poète ou de tout autre source de texte
	Dédicace	...écrire une dédicace (par exemple <i>À la chorale de St. Jean</i>)
	Tempo	...écrire des indications de tempo telles que Andante Raccourci : Ctrl+Alt+T ou ⌘+⌥T
	Indication métronomique	...écrire des indications métronomiques et des modulations métriques
	Copyright	...écrire des lignes de copyright dans votre partition
	En-tête, etc.	...écrire un en-tête <i>sur toutes les pages</i>
	Pied de page, etc.	...écrire un pied de page <i>sur toutes les pages</i> (différent de Note de bas de page)
Texte de page vierge	Rit./Accel.	...écrire des indications de tempo spécifiques
	Compositeur (sur une page vierge)	...écrire le nom du compositeur sur une page de garde en début de partition
	Dédicace (sur une page vierge)	...écrire une dédicace sur une page de garde en début de partition
	Texte normal (sur une page vierge)	...écrire l'instrumentation, des indications d'interprétation, etc., sur des pages vierges
	Sous-titre (sur une page vierge)	...écrire un sous-titre sur une page vierge
	Titre (sur une page vierge)	...écrire le titre de l'œuvre sur une page de garde en début de partition

Les styles de texte disponibles sont répertoriés et classés en catégories dans la galerie **Texte ▸ Styles ▸ Styles**.

La première catégorie, et la plus importante, est **Courantes**. Elle contient une sélection prédéfinie de styles de texte que vous utiliserez plus fréquemment. Chacun de ces styles de texte est présenté individuellement ci-dessous. Chacune des autres catégories sera ensuite rapidement décrite.

Positionnement des textes d'expression et de technique

Un texte d'expression est placé en dessous de la portée à laquelle il s'applique, mais au-dessus des portées avec paroles. Le texte de technique se place au-dessus de la portée. Pour la musique comportant deux voix, le texte d'expression et le texte de technique sont tous deux placés au-dessus de la portée pour la voix 1 et en dessous de la portée pour la voix 2. Si du texte d'expression ou de technique s'applique aux deux mains d'un claviériste, il sera placé entre les portées.

L'extrémité gauche du texte d'expression est normalement placé juste à gauche de la note à laquelle il s'applique.

Si le symbole **f** doit être écrit sur une portée (ce qu'il vaut mieux éviter), son segment horizontal doit être positionné sur une ligne de portée pour une meilleure lisibilité. De même, le symbole **p** doit être centré sur un espace d'une portée.

Expression

Ce style est utilisé pour écrire les nuances et autres instructions semblables destinées aux musiciens, telles que *legato*, *dynamique*, *marcato*. Ces instructions sont normalement écrites en italique. Le texte d'expression est positionné en dessous de la portée pour les portées instrumentales, et au-dessus de la portée pour les portées vocales avec paroles.

Les nuances telles que **mf** ou **sfz** sont écrites en caractères italiques gras spéciaux employant le style de caractère spécial **Texte musical** (☞ **8.4 Polices musicales**). Ce style est généralement basé sur la police Opus Text. Vous pouvez créer ces caractères à partir du menu texte (effectuez un clic droit ou maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout en cliquant), ou en maintenant la touche **Ctrl** ou **⌘** enfoncée et en saisissant les caractères, **Ctrl+MF** ou **⌘MF** pour écrire **mf**, par exemple. Il existe toutefois une exception : pour **z**, vous devez appuyer sur **Ctrl+Maj+Alt+Z** ou **⌘~⌘Z** (car **Ctrl+Z** ou **⌘Z** est le raccourci de la commande d'annulation).

Pour vous éviter de devoir les taper, les indications d'expression les plus courantes peuvent être insérées rapidement à partir du menu texte.

Bien que presque toutes les nuances que vous créez sur votre partition soient lues automatiquement, veillez à ce que les mots *cresc.* et *decresc.* ne soient pas lus (ils ne spécifient pas la durée ou l'amplitude d'augmentation ou de diminution de l'intensité de jeu). Si nécessaire, insérez plutôt des soufflets et masquez-les (☞ **4.6 Soufflets**). Quelques effets spéciaux comme **fp**, sont interprétés de manière incorrecte, mais vous pouvez obtenir l'effet approprié en utilisant des messages MIDI si vous accordez une très grande importance à l'interprétation de cette indication.

Les nuances ne s'appliquent qu'à une seule portée (sauf dans le cas de la musique pour clavier : consultez ☞ **6.1 Utilisation de la lecture**). Vous pouvez cependant rapidement ajouter des nuances à plusieurs portées à l'aide des méthodes suivantes :

- Copiez la nuance avec la commande **Accueil ▶ Presse-papiers ▶ Copier** (raccourci **Ctrl+C** ou **⌘C**), puis sélectionnez les portées sur lesquelles vous souhaitez la copier et appuyez sur **Ctrl+V** ou **⌘V** pour coller la nuance sur les portées sélectionnées. Cette méthode s'appelle « copie multiple » : consultez ☞ **2.1 Sélections et passages**
- Sélectionnez la nuance et utilisez la commande **Alt+clic** ou **⌘+clic** pour la copier sur d'autres portées ; vous pouvez maintenir la touche **Maj** enfoncée pendant que vous utilisez la commande **Alt+clic** ou **⌘+clic** pour placer chaque nuance à sa position verticale par défaut.

Technique

Ce style de texte est utilisé pour écrire les instructions techniques qui ne sont généralement pas écrites en italique, comme *sourdine*, *pizz.*, *a2*, *solo*, *trémolo*. Vous pouvez également écrire des symboles musicaux tels que des altérations en texte technique en utilisant le menu texte, ce qui est utile par exemple dans la musique pour harpe.

Typographie des textes de tempo et d'indication métronomique

Les changements brusques de tempo doivent commencer par une lettre majuscule pour attirer l'attention du musicien : **Molto vivace**, **Tempo I**, **Più mosso**. Les changements graduels de tempo commencent par une lettre minuscule : *poco rit.*, *accel.*

Si le texte de tempo ou une indication métronomique se trouve au-dessus d'une signature rythmique, les bords gauches de ces indications doivent être alignés.

Tempo

Le texte de tempo apparaît généralement en début de partition, par exemple **Allegro non troppo**. Il est souvent accompagné d'une indication métronomique (voir ci-dessus). Il est plus rapide de créer ces indications lorsque vous effectuez la première configuration de votre partition. Il est cependant possible de les ajouter ultérieurement : il vous suffit de sélectionner **Tempo** dans la catégorie **Courantes** de la galerie **Texte ▸ Styles ▸ Styles**.

Sibelius First connaît la signification d'un large éventail d'indications de tempo. Il les lira même si vous ne créez pas d'indication métronomique. Comme d'habitude, vous pouvez effectuer un clic droit (Windows) ou maintenir la touche **Ctrl** et cliquer (Mac) lorsque vous créez un texte de tempo pour ouvrir un menu contenant des mots utiles.

Pour créer des *rit.* et des *accel.*, nous vous recommandons de ne pas les saisir sous forme de texte, mais plutôt d'utiliser des lignes de *rit./accel.* à la place (📖 **4.5 Lignes**). Ces lignes seront en effet interprétées à la lecture de la partition. Notez que les indications **A tempo** et **Tempo I** ne sont pas lues. Par conséquent, créez une indication métronomique (que vous pouvez masquer si vous le souhaitez) pour restaurer le tempo d'origine.

Dans de grandes partitions, les textes de tempo et d'indication métronomique apparaissent automatiquement non seulement au sommet, mais également plus bas dans la partition (en général au-dessus des cordes ou du clavier). Chaque occurrence sera mise à jour, chaque fois que vous modifierez l'une d'entre elles : par exemple, si vous modifiez un élément de texte de tempo, toutes les occurrences seront simultanément modifiées.

Cependant, vous pouvez déplacer chaque occurrence vers le haut ou le bas indépendamment. Sibelius First le fera d'ailleurs souvent automatiquement (via la mise en page magnétique) pour éviter les superpositions de notes aiguës ou graves, etc.

Pour supprimer toutes les occurrences d'un texte de tempo en même temps, supprimez celle du haut. Pour supprimer l'une des occurrences du bas, il vous suffit de la sélectionner et d'appuyer sur **Suppr** ; pour la restaurer, sélectionnez l'occurrence du *haut* et choisissez **Présentation ▸ Aspect et position ▸ Réinitialiser la présentation** (raccourci **Ctrl+Maj+D** ou ⌘⌥D).

D'autres objets de système se comportent de manière similaire, comme les repères de répétition ; consultez **Mise en page et formatage** à la page 422.

Indication métronomique

Les indications métronomiques ressemblent à ♩ = 72. Elles sont souvent accompagnées d'une indication de tempo (cf. **Tempo** ci-dessus). Pour créer une indication métronomique :

- Sélectionnez un objet de votre partition, tel qu'une note ou un silence, à l'emplacement où vous souhaitez placer l'indication métronomique. Il s'agit généralement de la première note d'une mesure. Sélectionnez ensuite **Indication métronomique** dans la catégorie **Courantes** de la galerie **Texte ▶ Styles ▶ Styles** : un curseur de saisie clignotant apparaît. Si rien n'est sélectionné sur votre partition, sélectionnez **Indication métronomique** puis cliquez sur votre partition pour placer le texte.
- Écrivez les notes des indications métronomiques en effectuant un clic droit (Windows) ou en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée puis en cliquant (Mac) pour ouvrir le menu texte. Vous pouvez aussi maintenir la touche **Ctrl** ou **⌘** enfoncée et utiliser les touches du pavé numérique.
- Saisissez ensuite = 60 ou quoi que ce soit d'autre en utilisant la méthode habituelle. Ajoutez un **espace** de chaque côté du signe =.

Lorsque vous saisissez une indication métronomique après une indication de tempo, comme **Allegro** ♩ = 60, il est conseillé de ne pas utiliser deux éléments texte séparés (texte de tempo + texte d'indication métronomique). En effet, les deux objets de texte distincts pourraient se superposer si les notes de la mesure se rapprochent trop. Écrivez plutôt tout le texte en style de texte Tempo. Lorsque vous arriverez à l'indication métronomique, sélectionnez le poids de police classique et, de préférence, une plus faible taille en points à l'aide des commandes du groupe **Texte ▶ Format** du ruban.

Modulations métriques

Les modulations métriques (aussi appelée indications *l'istesso tempo*, signifiant « le même tempo ») sont parfois utilisées pour illustrer la relation entre les valeurs de notes à différents tempos, par exemple :



Elles sont également couramment utilisées pour indiquer un « swing » particulier, comme :



Pour créer une modulation métrique, sélectionnez **Modulation métrique** dans la catégorie **Courantes** de la galerie **Texte ▶ Styles ▶ Styles**. Le menu texte de ce style de texte contient toutes les modulations métriques et toutes les indications de swing les plus courantes, avec et sans parenthèses. Par défaut, ce style de texte emploie la police Opus Metronome.

Reprise (D.C./D.S./Al coda)

Il s'agit d'un style de texte de système aligné à droite. Il est utilisé pour écrire les indications de répétition de la partition. Ces indications apparaissent généralement à la fin d'une mesure, comme par exemple **D.C. al Coda**, **D.S. al Fine** et **Al Coda**. Ces indications doivent être écrites d'une certaine manière pour que Sibelius First les interprète correctement lors de la lecture. Consultez **6.8 Reprises**.

Titre, Compositeur, Parolier

La méthode la plus rapide consiste à créer ces indications lorsque vous configurez votre partition pour la première fois. Vous pouvez toutefois les ajouter ultérieurement. Par défaut, ces styles de texte sont alignés sur la gauche, le centre ou la droite de la page, ce qui signifie que tout texte basé sur ces styles ne peut se déplacer que verticalement, et non horizontalement.

Vous pouvez placer des titres au-dessus de n'importe quel système de la partition, pas uniquement au début (vous pourriez vouloir voir apparaître un nouveau titre au début d'une nouvelle section, d'un nouveau morceau ou d'un nouveau mouvement). Même si vous faites cela, il est préférable de placer un saut de système ou de page à la fin du système précédent pour que les sections restent séparées.

Texte encadré

Le style de texte encadré est utile pour des instructions importantes telles qu'un changement d'instrument.

Texte normal

Le Texte normal est utile pour insérer diverses instructions d'interprétation. La plupart des autres styles de texte héritent leur police de ce style de texte.

Catégorie Techniques

La catégorie **Techniques** contient les styles de texte suivants :

- **Légende de batterie** est un style de texte de portée écrit en petits caractères.
- **Expression** : consultez **Expression** ci-dessus.
- **Doigtés** est utilisé pour indiquer les doigtés de clavier, de cuivres et de cordes. Appuyez sur **Entrée** (clavier principal) après chaque chiffre. En appuyant sur **Espace**, vous passez à la note suivante. Sibelius First peut ajouter automatiquement les doigtés de cuivres et cordes ; cf.  **2.9 Extensions**.
- **Doigtés de guitare (p i m a)** est un style de texte de portée permettant d'écrire du texte de doigté dans les parties de guitare. Appuyez sur **Espace** pour avancer à la note suivante.
- **Coups de baguettes** permet d'ajouter les indications G et D au-dessus des portées de percussion. Une nouvelle fois, appuyez sur **Espace** pour passer à la note suivante.
- **Technique** : consultez **Technique** ci-dessus.

Règles pour les doigtés

Dans la musique pour clavier, les doigtés de la main droite sont placés au-dessus des notes et les doigtés de la main gauche sont placés en dessous des notes. Les triolets et autres multiplets doivent être déplacés de l'autre côté des notes si nécessaire pour éviter les superpositions.

Les doigtés sont centrés horizontalement sur les notes. Il n'est pas nécessaire d'aligner des doigtés qui se suivent : ils devraient être placés au-dessus et en dessous des notes, en fonction de leur hauteur. Ils restent ainsi proches de chaque note.

Catégorie Tempo

Tous les styles de texte de la catégorie **Tempo** sont abordés séparément ci-dessus.

Catégorie Harmonie

Ces styles de texte sont présentés dans la section  **5.3 Basse chiffrée et chiffres romains**.

Catégorie Général

Les styles de texte de la catégorie **Général**, un mélange entre styles de portée et styles de système, sont utiles pour écrire divers textes sur votre partition, par exemple dans le cas de partitions comportant beaucoup de texte telles que les documents destinés à l'enseignement ou les feuilles d'exercices.

Catégorie Informations de la brochure

Les informations de la brochure désignent le texte fournissant des renseignements concernant la partition, notamment son titre, son compositeur, son parolier, son arrangeur, des informations sur son copyright, etc. Plusieurs de ces styles de texte sont décrits ci-dessus.

Une ligne de copyright est généralement écrite sur la première page d'une partition. Le style de texte **Copyright** se place en bas de la page. Le texte est centré et apparaît dans toutes les parties. Le symbole © est disponible à partir du menu texte. Vous devez créer le texte sur la première mesure de la partition, même s'il apparaîtra en bas de la page. En réalité, il sera lié à la première mesure et restera toujours sur la première page, même si la partition est remise en forme. Les pauses multiples ne seront pas altérées.

Catégorie Titre et pages vierges

Ces styles de texte permettent d'ajouter du texte aux pages de titre en début de partition, ou aux pages vierges insérées à n'importe quel endroit de votre partition. Ce sont les seuls styles de texte pouvant être utilisés pour ajouter du texte aux pages de titre ou aux pages vierges.

Catégorie Hauts et pieds de page

Les en-têtes contiennent du texte et sont placés en haut de toutes les pages. Ils indiquent souvent le nom du morceau ou l'instrument d'une partie. Les pieds de page, comme vous pouvez vous en douter, désignent du texte placé en bas de toutes les pages.

- Le style **Pied de page (bord extérieur)** place le texte sur la droite des pages de droite et sur la gauche des pages de gauche. Comme pour les en-têtes, vous devriez normalement créer le pied de page sur la première ou peut-être la deuxième page ; il apparaîtra automatiquement sur toutes les pages suivantes (mais pas les précédentes). Si vous modifiez le pied de page de n'importe quelle page, il changera automatiquement sur toutes les autres pages. Le pied de page est un texte de système et est donc extrait dans toutes les parties.
- Le style **Pied de page (bord intérieur)** place le texte du côté de la bordure intérieure.
- Le style **Note de bas de page** positionne le texte en bas de la page. Pour créer une note de bas de page, sélectionnez une note sur la portée ainsi que la mesure auxquelles la note de bas de page se réfère. Sélectionnez ensuite **Note de bas de page**. Le curseur de saisie apparaîtra malgré tout en bas de la page. Vous pouvez insérer une astérisque ou un chiffre de renvoi à la note de bas de page en utilisant par exemple du texte de technique au-dessus de la portée. La note de bas de page créée restera toujours sur la même page que la mesure à laquelle elle se réfère. De plus, elle n'apparaîtra que dans la partie de la portée concernée
- **En-tête** génère le même texte sur chaque page ; si vous modifiez l'en-tête d'une page, l'en-tête sera modifié sur toutes les autres pages. Les en-têtes et pieds de page apparaissent sur la page où vous les placez ainsi que sur toutes les pages suivantes, mais pas sur les précédentes. Vous devriez normalement insérer l'en-tête et le pied de page sur la première page afin qu'ils apparaissent tout au long de la partition.
- Le style **En-tête (après la première page)** fonctionne de la même manière. L'en-tête sera cependant toujours masqué sur la première page pour éviter qu'il se superpose au titre. L'en-tête est un texte de système et est donc extrait dans toutes les parties.

D'autres caractères spéciaux sont proposés :

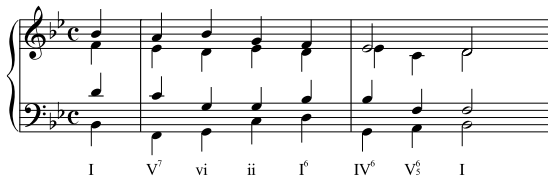
[3] Q	[5] Maj+Q	(3) P
(5) Maj+P	(2) A	(4) Maj+A
9# L	#9 Maj+L	3+ Z
5+ Maj+Z	(8) =	6+ ,
7+ Maj+,	[7] ;	b9 Maj+;
+7 Maj+.		

- Vous trouverez divers autres caractères, disponibles dans le menu contextuel (cliquez à l'aide du bouton droit sous Windows *ou* appuyez sur **Contrôle**+clique sur Mac). Des raccourcis clavier supplémentaires apparaîtront dans une liste
- Appuyez sur **Espace** pour accéder à la note suivante ou au temps suivant, que le premier élément suivant soit une note ou un temps n'a aucune incidence.

La police Opus Figured Bass a été conçue par Tage Mellgren (www.editionglobal.com).

Créer des chiffres romains

Pour saisir des chiffres romains, choisissez **Chiffres romains** dans la catégorie **Harmonie** de la galerie **Texte** ▶ **Style** ▶ **Styles**.



Pour saisir des accords contenant uniquement des caractères alphabétiques, il vous suffit de saisir les lettres de l'accord.

Saisir des accords comportant des chiffres est un peu plus compliqué, mais une fois que vous aurez compris le principe, le processus est très simple. Supposons que vous souhaitez saisir l'accord V_{b3}^6 , où le 6 représente le chiffre en exposant et où le 3 est le chiffre en indice :

- Saisissez d'abord la note fondamentale alphabétique de l'accord comme vous l'auriez normalement fait (par ex. **V**).
- Si le chiffre en exposant comporte une altération, appuyez sur **X** (dièse), sur **Y** (bémol) ou sur **Z** (bécarré) selon le cas, sinon, passez à l'étape suivante.
- Si le chiffre en indice comporte une altération, appuyez sur **Maj+X** (dièse), sur **Maj+Y** (bémol) ou sur **Maj+Z** (bécarré) selon le cas, sinon passez à l'étape suivante.
- Si vous avez saisi des altérations pour des chiffres en exposant ou en indice, faites défiler le curseur en appuyant sur **Maj+**.

5. Onglet Texte

- Si l'accord comporte un chiffre en exposant, saisissez-le en entrant le chiffre (par ex. **6**).
- Si l'accord comporte un chiffre en indice, saisissez-le en entrant le chiffre tout en maintenant **Maj** enfoncée (par ex. **Maj+3**).
- Pour saisir des chiffres en exposant avec une barre oblique, saisissez les lettres **M** pour **U**, où **M** représente le chiffre **1**, **N** représente le chiffre **2** etc. Si vous souhaitez saisir un chiffre en indice, maintenez la touche **Maj** enfoncée tout en entrant la lettre appropriée.
- Pour accéder à la note suivante ou au temps suivant, appuyez sur **Espace**.

5.4 Noms d'instruments

2.3 Instruments.

Chaque instrument est désigné par deux noms : le nom complet se trouve normalement devant le premier système, et le nom abrégé se trouve habituellement devant les systèmes suivants. Si l'un est modifié, l'autre doit l'être également. Toute modification apportée aux noms est répercutée sur toute la partition, et pas seulement sur le système sur lequel la modification est apportée.

Modification des noms d'instruments

Vous pouvez modifier le nom de n'importe quel instrument de la partition : pour utiliser une langue étrangère, par exemple, ou pour nommer un chanteur d'après son personnage, comme Wozzeck au lieu de Baryton. Il suffit de cliquer sur le nom à gauche de l'un des systèmes et de le modifier comme n'importe quel autre texte.

Éditer le nom d'un instrument ne changera pas l'instrument ni sa catégorie ; ainsi, changer le nom « Violon » en « Flûte » ne modifiera pas l'instrument associé. De même, changer le nom « Cor en Fa » en « Cor en Mi » ne changera pas la transposition et n'en fera pas un instrument en Mi.

Masquage des noms d'instruments

Si vous ne voulez pas que les noms des instruments soient affichés, désactivez-les en utilisant les options **Présentation ▶ Noms d'instruments** du ruban (consultez **Format et style des noms** ci-dessous).

Si vous souhaitez supprimer le nom d'un seul instrument, sélectionnez-le et appuyez sur **Suppr.** Si vous souhaitez le restaurer ultérieurement, il vous suffit de double-cliquer à l'emplacement où il doit apparaître, et le curseur apparaîtra afin de le saisir de nouveau.

Déplacement des noms d'instruments

Vous pouvez déplacer un nom d'instrument à la souris, et toutes les occurrences de ce nom seront également déplacées.

Format et style des noms

Pour modifier le format des noms des instruments, utilisez les options **Présentation ▶ Noms d'instruments** du ruban. Les diverses options vous permettent de choisir s'il faut afficher le nom complet, le nom abrégé ou pas de nom du tout au début de la partition, sur les systèmes suivants, et à chaque nouvelle section (voir ci-dessous).

Les paramètres recommandés sont les suivants :

- Pour les partitions avec de nombreux instruments (partition d'orchestre ou d'harmonie par exemple), spécifiez les noms complets au début (et peut-être aux nouvelles sections), et les noms complets ou abrégés ensuite.
- Pour des partitions pour instrument soliste ou un petit nombre d'instruments sans portée masquée, spécifiez les noms complets au début (et peut-être aux nouvelles sections), et aucun nom ensuite.
- Pour les parties, les partitions pour instrument soliste et les exemples musicaux, il n'est pas nécessaire d'indiquer de nom d'instrument. Dans les parties, Sibelius First ne place par défaut aucun nom à côté des systèmes, et écrit à la place le nom de l'instrument en haut de la page.

5. Onglet Texte

Habituellement, les noms d'instrument sont centrés sur une colonne. Cependant, certains noms peuvent se retrouver éloignés de la portée à laquelle ils se réfèrent si d'autres noms du système sont bien plus larges. C'est pour cela qu'ils sont parfois alignés à droite (ou très rarement à gauche, comme pour la musique pour harmonie). Il est inutile de soucier de cela si vous utilisez un papier à musique approprié pour créer la partition, car les papiers à musique sont tous paramétrés selon les types d'instrument utilisés.

Voici quelques formats de nom d'instrument plus complexes :



Vous pouvez ajouter un nom comme celui-ci au début de votre partition et le modifier en double-cliquant simplement dessus. N'oubliez pas de modifier aussi le nom abrégé sur la page suivante.



Pour obtenir ce résultat, double-cliquez sur le nom d'instrument et appuyez sur **Entrée** (clavier principal) entre chaque nom.



Ici, le nom d'instrument est « Violon I » et « *divisi* » a simplement été ajouté en entrant du texte d'expression dans la marge. Remarquez que ce « *divisi* » est attaché à la première mesure de la portée, par conséquent une remise en page de la partition pourrait le déplacer. Pour éviter cela, insérez un saut de système à la fin du système précédent.



Dans certaines partitions pour chorale, aucun nom d'instrument n'apparaît à la gauche des systèmes. Ils sont plutôt écrits en majuscules dans le texte de technique au-dessus de chaque portée (au-dessus de la clé), au début de chaque morceau et à chaque changement de chanteur. Cette convention est souvent utilisée dans les éditions de musique ancienne et dans les partitions pour lesquelles les mêmes portées apparaissent sur la plupart des systèmes. Les noms d'instrument pour chanteurs de chorale sont habituellement écrits en majuscules.

Noms d'instruments dans les parties dynamiques

Les noms d'instruments ne sont généralement pas imprimés à gauche de chaque portée dans les parties instrumentales, mais plutôt dans le coin supérieur gauche de la première page et en en-tête des pages suivantes. Dans les parties dynamiques, Sibelius First gère automatiquement cela à l'aide de caractères génériques (cf. **5.12 Caractères génériques**), il n'est pas nécessaire d'intervenir au niveau de l'en-tête. Cependant, si vous n'êtes pas habitué à utiliser les caractères génériques et que vous cherchiez à modifier les en-têtes, il est possible que vous rencontriez certains problèmes en annulant des opérations effectuées automatiquement par Sibelius First. Voici les trois problèmes les plus courants :

Toutes les parties affichent le même nom d'instrument dans le coin supérieur gauche de la première page

Cette situation se produit lorsque vous modifiez directement l'objet de texte présent dans le coin supérieur gauche de la première page de la partition ou d'une partie, ce qu'il vaut mieux éviter. Le caractère générique utilisé pour le texte en haut de la première page est `\$PartName\`, dont la valeur provient du champ **Nom de partie** de l'onglet **Fichier ▶ Infos**. Pour résoudre ce problème, il suffit de réparer l'objet de texte :

- Si nécessaire, basculez vers la partition complète en appuyant sur **W**.
- Double-cliquez sur l'objet de texte dans le coin supérieur gauche de la première page pour le modifier.
- Supprimez le texte existant et remplacez-le par le code `\$PartName\`, puis appuyez sur **Échap** pour sortir du mode d'édition.
- Remarquez que le texte désormais affiché est « Partition complète ».
- Si le texte s'affiche dans la partition mais que vous souhaitez le masquer, sélectionnez **Afficher dans les parties** dans le menu **Accueil ▶ Éditer ▶ Masquer ou afficher**.

Si vous souhaitez modifier ce texte dans toutes les parties, l'astuce consiste à modifier le champ **Nom de la partie** de la page **Fichier ▶ Infos**. Vous pouvez le faire de deux manières :

- cliquez une fois sur le nom de la partie dans la fenêtre Parties et tapez le nouveau nom, puis appuyez sur **Entrée** pour valider ;
- affichez la partie en question, puis sélectionnez **Fichier ▶ Infos** et modifiez le champ **Nom de la partie**.

Aucun nom d'instrument n'apparaît dans les parties

Si aucun nom d'instrument n'apparaît dans le coin supérieur gauche de la première page d'une partie ou dans l'en-tête des pages suivantes, effectuez les opérations suivantes :

- En premier lieu, assurez-vous que la case **Affichage ▶ Invisibles ▶ Objets masqués** est cochée ; regardez ensuite le début de la partition. Le nom d'instrument devrait être visible, soit en grisé (ce qui signifie qu'il est masqué), soit en noir (ce qui signifie qu'il est affiché).
- Si le nom d'instrument est grisé, sélectionnez-le, puis choisissez **Afficher dans les parties** dans le menu **Accueil ▶ Éditer ▶ Masquer ou afficher**, ce qui aura pour effet de le masquer dans la partition, mais de l'afficher dans toutes les parties.

Dans les parties à plusieurs portées, le nom d'instrument n'apparaît pas à gauche de chaque portée

Par défaut, Sibelius First n'affiche pas les noms d'instrument à gauche de chaque portée dans les parties dynamiques, parce que la plupart des parties ne contiennent qu'une seule portée. Cependant, dans les cas où plusieurs portées figurent dans une même partie, il peut être nécessaire d'afficher les noms d'instrument au début du premier système (et éventuellement sur les suivants). Voici comment procéder :

- Affichez la partie dans laquelle vous souhaitez que les noms d'instrument apparaissent.
- Dans la boîte de dialogue **Présentation ▶ Noms d'instruments**, configurez les noms d'instruments pour qu'ils apparaissent **Complets** au **Début de la partition** (et **Courts** par la suite si vous le souhaitez), puis cliquez sur **OK**.

Pour en savoir plus sur l'utilisation des parties dynamiques, consultez  **7.9 Travailler avec des parties**.

Portées sans nom

Pour créer des portées sans nom, dans la boîte de dialogue **Accueil** ▶ **Instruments** ▶ **Ajouter/supprimer**, sélectionnez la famille **Autres** qui comprend une **portée en clé de sol** et une **portée en clé de fa**. Ces portées ne représentent aucun instrument précis.

Cependant, si vous souhaitez simplement que vos instruments n'aient pas de nom dans votre partition, modifiez les options de la boîte de dialogue **Présentation** ▶ **Noms d'instruments** (cf. **Format et style des noms** ci-dessus).

5.5 Typographie

Pour modifier la police de caractères utilisée par défaut dans votre partition, sélectionnez un style personnalisé différent à partir de la boîte de dialogue **Choisissez police**. Les autres styles de texte héritent en effet de la police de ce style ; cf.  **8.2 Style personnalisé**. Sibelius First dispose d'un ensemble de fonctions qui en font un environnement extrêmement puissant d'édition de texte, au même titre que pour la musique.

Police de caractères

L'un des aspects les plus fondamentaux de la typographie est certainement le choix de la police de caractères, composée d'une ou plusieurs fontes de styles différents (italique, gras, corps par exemple), mais regroupées dans une famille commune. Afin d'obtenir un résultat qui soit le plus lisible possible, il est généralement conseillé d'utiliser le moins de polices de caractères possibles (mais pas moins qu'il n'en faut non plus).

En musique, vous utiliserez la plupart du temps du texte en graisse normale pour les en-têtes, numéros de page, etc., du texte en italique pour les indications d'expression ou les numéros de mesure, et du texte en gras pour les indications de tempo, repères de répétition, titres, etc. Lorsque vous créez une nouvelle partition dans Sibelius First, la famille de fontes ou polices musicales standard est Opus, la police Plantin est utilisée comme police de texte principale.

Pour modifier la police de caractères utilisée par défaut dans votre partition, sélectionnez un style personnalisé différent à partir de la boîte de dialogue **Choisissez police**. Les autres styles de texte héritent en effet de la police de ce style ; cf.  **8.2 Style personnalisé**.

Vous pouvez également modifier la police d'un objet de texte individuel à l'aide des menus **Police** et **Style** du groupe **Texte** ▶ **Format** du ruban.

Taille en points

La taille du texte est habituellement mesurée en points et picas (1 point = 1/72 pouce ; 12 points = 1 pica). Sibelius First, comme la plupart des logiciels, affiche uniquement la taille du texte en points.

Pour modifier la taille d'un objet de texte individuel, utilisez la commande **Taille** du groupe **Texte** ▶ **Format** du ruban.

Longueur de ligne

La majorité des éléments de texte d'une partition sont relativement courts et n'occupent qu'une seule ligne. Certains textes, comme les blocs de paroles, peuvent occuper plusieurs lignes, mais chacune est elle-même assez courte. Généralement, les longs paragraphes de texte ne sont utiles que pour du contenu liminaire ou éditorial, comme un commentaire, des instructions d'interprétation ou des pieds de page importants.

Les éléments de texte étant assez rares sur une partition musicale, la longueur de ligne par défaut dans Sibelius First n'est pas fixe. Les objets de texte s'étendent à mesure que vous tapez du texte, afin qu'il apparaisse dans son intégralité. Vous pouvez insérer manuellement un saut de paragraphe en appuyant sur **Entrée** (clavier principal), ou un saut de ligne en appuyant sur **Maj+Entrée** ; la différence entre ces deux types de saut est que le premier insère un espace après la fin du paragraphe, alors que le second fait débiter la ligne suivante immédiatement sous le saut de ligne.

5. Onglet Texte

Si vous voulez créer un bloc de texte avec une longueur de ligne fixe et avec retour à la ligne automatique lorsque cette longueur est atteinte, vous pouvez créer un cadre de texte comme vous le feriez dans un logiciel de traitement de texte classique. Un cadre de texte est un rectangle dans lequel s'insère le texte que vous tapez.

Quelques styles de texte, comme **Paroles en paragraphe**, sont configurés pour utiliser par défaut des cadres de texte à largeur fixe.

Afin de définir un cadre de texte de dimensions fixes pour les autres styles de texte :

- Assurez-vous qu'aucun élément de la partition ne soit sélectionné en appuyant sur la touche **Échap**.
- Sélectionnez le style de texte de votre choix dans **Texte ▸ Styles ▸ Styles**, ou utilisez le raccourci clavier correspondant.
- Le pointeur de la souris vire au bleu pour vous indiquer qu'un objet est chargé : cliquez et faites glisser à l'endroit où vous souhaitez placer le cadre de texte. Après avoir relâché le bouton de la souris, un curseur clignote à l'intérieur du cadre.

Même si le cadre de texte n'est pas au bon emplacement, saisissez une partie de votre texte. Si vous ne le faites pas, le cadre disparaîtra lorsque vous cliquerez à un autre endroit ou appuierez de nouveau sur **Échap**.

Vous pouvez aussi appliquer un cadre de texte de taille fixe à un objet de texte existant :

- Sélectionnez l'objet de texte auquel vous souhaitez appliquer un cadre de texte. À moins qu'il ne soit extrêmement étroit (pour une nuance ou un doigté par exemple), vous devriez voir un cadre pointillé autour de l'objet de texte, des poignées apparaissent à chaque angle ainsi qu'au milieu de chaque côté :

Dashed frames are not fixed in width.

- Cliquez sur l'une des poignées et faites-la glisser pour redimensionner le cadre de texte. Vous pouvez également sélectionner l'objet de texte, maintenir la touche **Alt** ou **⌘** enfoncée, puis appuyer sur les touches de direction de votre clavier pour sélectionner l'une des poignées. Utilisez ensuite les touches de direction seules (ou en maintenant **Ctrl** ou **⌘** pour des incréments plus importants) afin de modifier la taille du cadre.
- Lorsque les dimensions d'un cadre d'objet de texte sont fixes, ses contours sont tracés en ligne pleine :

Solid frames have a fixed width.

Une fois la largeur d'un cadre de texte définie, Sibelius First ne modifiera jamais automatiquement la taille du cadre de texte lorsque son contenu change (par exemple quand vous ajoutez ou supprimez du texte ou que vous modifiez la police ou la taille en points). Il est donc possible que le texte n'apparaisse pas entièrement à l'intérieur du cadre de texte. Une croix rouge est affichée dans le coin inférieur droit du cadre pour vous en informer :

Solid frames have a

Pour passer d'un cadre à largeur fixe à un cadre à largeur variable, sélectionnez l'objet de texte, puis la commande **Présentation ▸ Aspect et position ▸ Réinitialiser la position**, ce qui aura également pour effet de rétablir la position par défaut de l'objet.

Alignement et justification

Sur une partition musicale, la plupart du texte est aligné par rapport à un point particulier de la musique, comme une nuance ou un changement de tempo, et habituellement aligné à gauche ou centré. Certains textes, tels que les en-têtes, titres, etc., sont alignés par rapport à la page entière.

Dans Sibelius First, l'alignement est défini par le style de texte, mais il peut être modifié pour un objet de texte individuel basé sur ce style.

Par exemple, le texte en style Compositeur est aligné par défaut sur la droite de la page. Cela signifie que le bord droit de l'objet de texte est collé à la marge de droite de la page, et si l'objet comporte plusieurs lignes, le bord gauche sera irrégulièrement aligné, ou « découpé ». Cependant, si vous créez un objet de texte en style Compositeur, avec un cadre de largeur fixe (cf. **Longueur de ligne** ci-dessus), vous pouvez spécifier un alignement différent pour le texte du cadre à l'aide des commandes du groupe **Texte » Format** suivantes, de la gauche vers la droite :



- **Aligner le texte à gauche** : le bord droit des textes comportant plusieurs lignes sera irrégulier.
- **Centrer le texte** : les deux côtés des textes comportant plusieurs lignes seront irréguliers.
- **Aligner le texte à droite** : le bord gauche des textes comportant plusieurs lignes sera irrégulier.
- **Justifier le texte** : le texte est réparti sur toute la largeur du cadre et ses bords gauche et droit sont donc alignés. Les espaces entre chaque mot peuvent être ajustés pour parvenir à ce résultat. Les deux bords des textes justifiés ont une apparence plus « propre ». La dernière ligne de chaque paragraphe est alignée à gauche.

5.6 Paroles

5.1 Utilisation du texte.

Les paroles sont constituées de mots écrits sous les notes et devant être chantés. Il y a trois façons de créer des paroles :

- en les tapant directement ;
- en les copiant syllabe par syllabe dans Sibelius First à partir d'un traitement de texte ou d'un autre programme ;

Les paroles contenues dans un « bloc » permettant d'ajouter des couplets supplémentaires à la fin d'un morceau ou d'un hymne se créent différemment car elles ne sont pas alignées avec les notes. Consultez **Paroles en paragraphe** ci-dessous.

Saisie de paroles

Pour saisir des paroles directement dans Sibelius First :



- Saisissez les notes sous lesquelles vous souhaitez ajouter des paroles.
- Sélectionnez la note à partir de laquelle les paroles doivent commencer et cliquez sur la partie supérieure du bouton **Texte ▸ Paroles ▸ Paroles** (ou utilisez le raccourci **Ctrl+L** ou **⌘L**).
- Commencer à saisir les paroles.
- Appuyez sur la touche – (trait d'union) à la fin de chaque syllabe d'un mot.
- Appuyez sur **Espace** à la fin de chaque mot.
- Si une syllabe s'étend sur deux notes ou plus, appuyez une fois sur **Espace** ou – pour chaque note.
- Si un mot est suivi d'une virgule, d'un point ou d'un autre signe de ponctuation, saisissez-le *avant* d'appuyer sur **Espace**.

S'il vous devez ajouter plus d'un mot par note ou une élision, consultez **Plusieurs mots par note et élisions** ci-dessous.

Édition des paroles

Les paroles peuvent se modifier à peu près comme tout autre texte. Il est possible de les modifier, les déplacer, les copier ou les supprimer.

Pour modifier des paroles, double-cliquez dessus ou sélectionnez-les et appuyez sur **Entrée** (clavier principal). Vous pouvez utiliser les touches de direction et **Ret. arrière** pour vous déplacer entre les mots et syllabes.

En supprimant une syllabe, vous supprimez également toute ligne ou trait d'union qui apparaîtrait à sa droite (ils sont liés à la syllabe).

Vous pouvez déplacer une syllabe d'une note vers la gauche ou la droite en la sélectionnant (elle est affichée en bleu foncé, le curseur n'apparaît pas) et en appuyant sur **Espace** ou sur **Maj+Espace**. De la même manière, vous pouvez agrandir ou réduire une ligne de paroles ou de traits d'union de paroles en sélectionnant son extrémité droite et en appuyant sur **Espace** ou sur **Maj+Espace**.

Quelques règles de gravure pour les paroles

Les paroles se placent généralement sous la portée. Elles sont uniquement écrites au-dessus d'une portée si deux portées partagent le même ensemble de paroles, pour un hymne par exemple, ou si une portée comporte deux voix dont les paroles sont différentes.

Les syllabes chantées sur différentes notes sont séparées par un ou plusieurs traits d'union. Si la dernière syllabe d'un mot s'étend sur plusieurs notes, une « ligne de paroles » est tracée après la dernière syllabe, le long des notes sur lesquelles cette syllabe est chantée. Tout signe de ponctuation figurant après la dernière syllabe se place avant la ligne de paroles.

Couplets, refrains et traductions

Il est courant en musique pour voix que deux lignes de paroles voire plus apparaissent sous la même musique. Généralement, chacune est désignée par un numéro de couplet écrit avant le premier mot ou la première syllabe de chaque couplet, « 1. The » par exemple.

Dans ce cas de figure, vous saisissez « 1. The » comme unique objet de texte en employant un espace insécable (cf. **Plusieurs mots par note et élisions** ci-dessous).

Pour saisir une deuxième ligne de paroles, il vous suffit de sélectionner **Paroles ligne 2** dans la galerie **Texte ▸ Paroles ▸ Paroles** (raccourci **Ctrl+Alt+L** ou **⌘+L**) et de créer les paroles de la même manière que les autres ; elles apparaîtront automatiquement sous les paroles de la ligne 1.

Les styles de texte sont prédéfinis pour cinq lignes de texte. Les styles pour les lignes 3, 4 et 5 sont accessibles à partir de la galerie **Texte ▸ Paroles ▸ Paroles**.

Copie de paroles dans Sibelius First

Vous pouvez copier et coller des paroles entre différents programmes (tels que des traitements de texte) d'une partie d'une partition vers une autre dans Sibelius First, ou d'une partition à une autre.

Le texte copié peut être normal, sans césure ou avec des traits d'union déjà insérés entre les syllabes, comme par exemple :

Ma-ry had a lit-tle lamb,
its fleece was white as snow.

Si le texte n'a pas encore de césure, Sibelius First va séparer les syllabes automatiquement.

Pour copier du texte de paroles dans Sibelius First :

- Sélectionnez le texte que vous souhaitez copier.
 - Si vous effectuez la copie dans Sibelius First, sélectionnez les paroles à copier : utilisez une sélection au lasso ( **2.1 Sélections et passages**) ou sélectionnez une seule syllabe, puis **Accueil ▸ Sélectionner ▸ Plus** (ou appuyez sur **Ctrl+Maj+A** ou **⌘+A**) pour sélectionner une ligne de paroles. Choisissez ensuite **Accueil ▸ Presse-papiers ▸ Copier** (raccourci **Ctrl+C** ou **⌘+C**).
 - Si vous copiez des paroles depuis un autre programme, sélectionnez le texte que vous souhaitez copier et, dans les menus de ce programme, choisissez **Édition ▸ Copier** (raccourci habituel **Ctrl+C** ou **⌘+C**) pour le copier dans le presse-papiers.
- Sélectionnez la note à partir de laquelle vous souhaitez commencer à coller les paroles, puis cliquez sur la partie supérieure du bouton **Texte ▸ Paroles ▸ Paroles** (raccourci **Ctrl+L** ou **⌘+L**) ; un curseur clignotant apparaît.
- Pour coller une syllabe, appuyez sur **Ctrl+V** ou **⌘+V**. Le texte sera collé jusqu'au prochain espace ou trait d'union (soit la durée d'une note).
- Vous pouvez ensuite éditer le texte collé comme si vous l'aviez saisi vous-même, ou appuyer sur **Espace** ou **–** (trait d'union) pour étendre le mot ou la syllabe sur plusieurs notes.

5. Onglet Texte

- Lorsque vous souhaitez saisir le mot ou la syllabe suivante, appuyez une nouvelle fois sur **Ctrl+V** ou **⌘V**.
- En cas d'erreur, vous pouvez utiliser Annuler (raccourci **Ctrl+Z** ou **⌘Z**), ce qui effacera le dernier mot ou syllabe collé(e) sur la partition. Cette syllabe ou ce mot sera ensuite remplacé(e) dans le presse-papiers afin que vous puissiez le ou la coller à nouveau.

Si le texte copié contient des traits d'union ou des espaces supplémentaires entre les mots ou syllabes, ou des syllabes chantées sur plus d'une note, Sibelius First n'en tient pas compte. Cela est utile, par exemple, lorsque vous copiez des paroles d'une portée vers une autre dont le rythme diffère.

Astuce : lorsque vous collez des paroles de cette manière, il suffit d'appuyer sur **Espace** après chaque syllabe, même au milieu d'un mot : Sibelius First écrira toujours un trait d'union si besoin est.

Copie d'une ligne de paroles complète

Une méthode rapide permet de copier une ligne complète de paroles à un autre endroit de votre partition où le rythme des mots *est identique* :

- Sélectionnez la ligne de paroles originale en sélectionnant un mot ou une syllabe, puis en choisissant **Accueil** ▶ **Sélectionner** ▶ **Plus** (raccourci **Ctrl+Maj+A** ou **⌘A**).
- Sélectionnez **Édition** ▶ **Copier** (raccourci **Ctrl+C** ou **⌘C**).
- Sélectionnez la première note du passage de destination où commenceront les paroles à coller.
- Sélectionnez **Édition** ▶ **Coller** (raccourci **Ctrl+V** ou **⌘V**), sans choisir **Créer** ▶ **Texte** ▶ **Paroles** ▶ **Paroles ligne 1** en premier, pour coller toutes les paroles en une fois.

Il se peut que les paroles de destination se superposent. Dans un tel cas, après avoir sélectionné les notes de destination sous forme de passage, choisissez **Présentation** ▶ **Réinitialiser les notes** ▶ **Réinitialiser l'espacement des notes** (raccourci **Ctrl+Maj+N** ou **⌘N**).

Copie de paroles d'une ligne vers une autre (ou d'un couplet vers un autre)

Il est assez courant dans les chansons que des paroles identiques apparaissent sur les phrases similaires des différents couplets, ce qui rend intéressant la possibilité de pouvoir copier des paroles déjà écrites d'un couplet vers un autre. Par exemple, si vous souhaitez copier des paroles en passant du style de texte **Paroles ligne 1** à **Paroles ligne 3** :

- Faites une sélection de passage sur la musique contenant les paroles à copier.
- Sélectionnez **Accueil** ▶ **Sélectionner** ▶ **Filtres** ▶ **Paroles**.
- Copiez les paroles dans le presse-papiers via la commande **Accueil** ▶ **Presse-papiers** ▶ **Copier** (raccourci **Ctrl+C** ou **⌘C**).
- Sélectionnez la note à partir de laquelle vous souhaitez que les paroles copiées commencent et choisissez **Accueil** ▶ **Presse-papiers** ▶ **Coller** (raccourci **Ctrl+V** ou **⌘V**).
- Dans le groupe **Texte** ▶ **Format** du ruban, changez le style de texte des paroles copiées de **Paroles ligne 1** à **Paroles ligne 3**.
- Sélectionnez **Présentation** ▶ **Aspect et position** ▶ **Réinitialiser la position** (**Ctrl+Maj+P** ou **⌘P**).

Copie de paroles à partir de Sibelius First

Il peut être utile de copier et de coller des paroles à partir de Sibelius First, soit dans un programme différent tel qu'un traitement de texte, soit, par exemple, dans un bloc de paroles situé à la fin de la partition dans Sibelius First (cf. **Paroles en paragraphe** ci-dessous). Pour cela :

- Sélectionnez les paroles que vous souhaitez copier, par exemple en sélectionnant un passage ou l'intégralité de la partition, puis **Accueil** ▶ **Sélectionner** ▶ **Filtres** ▶ **Paroles**. Utilisez ensuite la commande **Accueil** ▶ **Presse-papiers** ▶ **Copier** (raccourci **Ctrl+C** ou **⌘C**) pour les copier dans le presse-papiers.
- Collez maintenant les paroles à l'emplacement souhaité :
 - Pour coller les paroles dans Sibelius First, créez un curseur de texte approprié, comme un bloc de paroles, sélectionnez **Texte normal** dans la galerie **Texte** ▶ **Styles** ▶ **Styles** puis cliquez dans la partition. Sélectionnez ensuite **Accueil** ▶ **Presse-papiers** ▶ **Coller** (raccourci **Ctrl+V** ou **⌘V**) pour coller les paroles.
 - Pour coller les paroles dans un autre programme, basculez vers ce programme et sélectionnez **Édition** ▶ **Coller** (raccourci habituel **Ctrl+V** ou **⌘V**).

Des traits d'union entre les syllabes seront présents dans le texte collé, il faudra les supprimer.

Si vous souhaitez rapidement enregistrer toutes les paroles de votre partition, utilisez la commande **Accueil** ▶ **Extensions** ▶ **Exporter les paroles** ; consultez 📖 **2.9 Extensions**.

Séparation de mots en syllabes

Lorsque vous séparez un mot de paroles par des traits d'union, il est important de placer les séparations entre les lettres appropriées, sinon il pourrait s'avérer difficile de lire les syllabes. Voici la règle générale (bien que des exceptions existent) :

- Considérez les préfixes et suffixes comme des syllabes séparées.
- Si une seule consonne est présente entre deux syllabes (travail par exemple), placez la séparation *avant* cette consonne (tra-vail).
- Si deux syllabes sont séparées par une double consonne (meilleur, Batman), placez la séparation entre elles (meil-leur, Bat-man).

Étant donné qu'il existe des exceptions, en cas de doute, assurez-vous que chaque syllabe peut être lue et prononcée correctement de manière indépendante ; par exemple, « laughter » doit être séparé en « laugh-ter » plutôt qu'en « laug-hter » car la syllabe « laug » ne produirait pas le bon son si elle était lue seule.

Bien évidemment, en dernier recours, vous pouvez toujours consulter un dictionnaire !

Partage de paroles

Si deux portées ont des rythmes identiques ou presque, vous pouvez écrire une seule ligne de paroles entre elles ; si les rythmes sont légèrement différents, vous devez positionner les syllabes horizontalement entre les deux notes (comme dans « -ry » et « on » sur l'illustration).



Paroles pour deux voix

Dans la musique pour chorale, il est fréquent que deux lignes vocales se partagent la même portée (par exemple sopranos et altos sur une seule portée). Un seul jeu de paroles est souvent suffisant car dans ce genre de musique, les rythmes des deux lignes vocales sont en général similaires ; lorsque les rythmes sont différents, il est plus clair d'écrire chaque ligne vocale sur une portée séparée.

Sinon, si une portée implique deux chanteurs pour qui les paroles et les rythmes diffèrent considérablement sur quelques mesures uniquement, vous devez écrire une ligne de paroles supplémentaire au-dessus de la portée pour la voix 1 et une ligne de paroles distincte en dessous de la portée pour la voix 2. La ligne de paroles supplémentaire peut n'apparaître que pendant quelques notes même si elle n'est pas présente pour l'intégralité du système. Le plus clair consiste à faire intervenir la ligne de paroles supplémentaire uniquement aux endroits où la musique est répartie entre deux voix :



Lorsque vous ajoutez des paroles pour de la musique à deux voix, vous pouvez choisir la voix pour laquelle vous souhaitez créer les paroles avant de commencer :

- Créez toutes les notes (pour la voix 1 et la voix 2).
- Pour créer les paroles de la voix 1 au-dessus de la portée, sélectionnez **Texte ▶ Paroles ▶ Paroles ▶ Paroles sur portée**.
- Pour ajouter des paroles à la voix 2, sélectionnez la première note de la voix 2 à laquelle vous souhaitez ajouter les paroles puis cliquez sur la partie supérieure du bouton **Texte ▶ Paroles ▶ Paroles** (raccourci **Ctrl+L** ou **⌘L**).

Plusieurs mots par note et élisions

Dans les dialogues chantés (tels que le récitatif), vous trouverez souvent plusieurs mots chantés sur une longue note. Dans ce cas, il n'est pas possible de placer un espace ou un trait d'union après la première syllabe, car le signe d'insertion se déplacerait immédiatement à la note suivante.

Utilisez donc à la place les raccourcis spéciaux **Ctrl+Espace** ou **⌘+Espace** et **Ctrl+–** (trait d'union) ou **⌘+–**. Ces raccourcis généreront des espaces insécables et des traits d'union (c'est-à-dire, sans se déplacer vers la note suivante). Ces combinaisons de touches s'avèrent parfois utiles pour la création d'autres types de texte, comme les symboles d'accord.

De la même manière, en italien et dans d'autres langues, deux syllabes élidées sont souvent écrites sur la même note, un caractère d'élision figurant entre les deux syllabes, par exemple Ky – ri – e – lei – son. Il vous suffit d'appuyer sur **_** (tiret bas) en créant des paroles pour ajouter un caractère d'élision.

Vous pouvez également utiliser le caractère d'élision comme une liaison dans les paroles en paragraphe, par exemple, à la fin d'une ligne d'un hymne.

Ponctuation des paroles

Lorsque vous utilisez un poème pour les paroles, ajoutez des majuscules (au début des lignes) et de la ponctuation (à la fin des lignes et aux autres endroits), exactement comme dans le texte original. La ponctuation de la fin des mots se place avant la ligne de paroles.

Si vous répétez une partie de phrase qui ne se répète pas dans le texte original, placez une virgule avant la répétition : « My sister, my sister, my sister is a thistle-sifter ».

Liaisons et ligatures

Quand plusieurs notes sont chantées sur la même syllabe, vous pouvez les joindre avec une liaison afin que le début et la fin de la syllabe soient explicites. Pour éviter d'encombrer la partition avec des liaisons inutiles, il est préférable de les utiliser uniquement si l'agencement du texte est complexe ou prête à confusion. Les liaisons de phrasé devraient être évitées dans la musique vocale.

Indentation négative

Si vous saisissez le mot « Oh, » en tant que paroles, Sibelius First centrera les lettres sous la note et ignorera la largeur occupée par la virgule « suspendue » à droite. De la même manière, si un couplet commence par « 1. The », le mot « The » est centré et le « 1. » est « suspendu » à gauche. Ce sont des exemples de cette subtilité typographique nommée *indentation négative*.

Position horizontale

La position horizontale des paroles est contrôlée par Sibelius First selon des règles complexes. Au fur et à mesure que vous saisissez les syllabes, Sibelius First ajuste leur position précise d'après leur largeur et le nombre de notes concernées :

- les paroles sont centrées si un mot ou une syllabe est suivi d'un autre mot ou d'une autre syllabe sur la note suivante ;
- les paroles ne sont pas centrées si un mot ou une syllabe est suivi par :
 - un nouveau mot, au moins deux notes plus loin ; dans ce cas, le mot est aligné à gauche avec la note concernée et est suivi d'une ligne de prolongation ;
 - une nouvelle syllabe au moins deux notes plus loin ; par défaut, la syllabe est alignée à gauche avec la note à laquelle elle est associée, suivie d'un ou plusieurs traits d'union. La syllabe sera cependant centrée si **Centrer toutes les syllabes suivies d'un trait d'union** de la page **Texte de Présentation** ▶ **Style personnalisé** ▶ **Règles de gravure** est activé.

Une fois que les paroles ont été entrées, vous pouvez déplacer les syllabes individuellement vers la gauche ou la droite comme tout autre texte pour modifier leur position si nécessaire.

Les syllabes sont associées aux notes sous lesquelles elles sont écrites, si vous modifiez l'espacement des notes, elles se déplacent aussi. De plus, si vous éloignez deux syllabes séparées par des traits d'union, d'autres traits d'union apparaîtront et se déplaceront afin de rester centrés entre les syllabes.

Si vous souhaitez ajuster vous-même l'espacement horizontal des paroles, sélectionnez la mesure ou le passage concerné et utilisez **Maj+Alt+←/→** ou **⌘+←/→** pour réduire ou élargir l'espacement selon vos besoins (**Ctrl+Maj+Alt+←/→** ou **⌘+⌘+←/→** effectuent la même opération mais par paliers plus importants). Consultez  **8.3 Espacement des notes**.

Pour rétablir l'espacement par défaut, il vous suffit de sélectionner le passage approprié et de choisir **Présentation** ▶ **Aspect et position** ▶ **Réinitialiser l'espacement des notes** (raccourci **Ctrl+Maj+N** ou **⌘+⌘+N**).

L'allocation d'espace aux paroles larges peut parfois rendre l'espacement des notes inégal ; c'est un des cauchemars de la gravure musicale qui requiert de trouver un compromis entre le meilleur espacement des paroles et celui des notes. Pour obtenir des exemples et des conseils à ce sujet, consultez  **8.3 Espacement des notes**.

Traits d'union de paroles

Lorsque des syllabes sont réparties entre les notes, un trait d'union indiquant la césure apparaît entre elles ; aux endroits où des syllabes sont chantées sur plusieurs notes, plusieurs tirets apparaissent en fonction de l'écart entre les syllabes.

Le trait d'union individuel qui sépare deux syllabes sous deux notes est très précisément centré entre les syllabes.

En anglais, l'absence de traits d'union entre les syllabes est acceptée en cas de manque d'espace, par exemple pour des mots tels que « little » sur des notes brèves et rapprochées. Cependant dans les autres langues, l'absence de traits d'union peut changer complètement la signification du texte. Sibelius First essaiera toujours de laisser suffisamment d'espace pour un trait d'union unique entre deux syllabes. Cependant, si l'espace est trop restreint, ce ne sera pas toujours possible et Sibelius First autorisera alors la disparition des traits d'union afin qu'ils ne se superposent pas à l'un des côtés de l'une ou des deux syllabes.

Si vous estimez qu'un trait d'union n'est pas correctement centré entre deux syllabes, sélectionnez-le et choisissez **Présentation ▶ Aspect et position ▶ Réinitialiser la position** (raccourci **Ctrl+Maj+P** ou **⌘⌘P**). Vous pouvez également déplacer les traits d'union : cliquez sur le trait d'union (le plus à droite) et faites-le glisser vers la droite ou vers la gauche.

Position verticale

Sibelius First place les paroles à une position verticale standard en dessous de la portée. Il s'assurera qu'elles ne se superposeront pas avec d'autres notes ou indications, afin de vous éviter d'avoir à le faire. Vous pouvez cependant déplacer les syllabes individuellement, vers le haut et vers le bas, comme tout autre type de texte.

Pour déplacer une ligne de paroles, cliquez sur une partie des paroles et sélectionnez **Accueil ▶ Sélectionner ▶ Plus** (raccourci **Ctrl+Maj+A** ou **⌘⌘A**) pour sélectionner l'intégralité de la ligne. Déplacez ensuite les paroles avec les touches de direction (**Ctrl+↑/↓** ou **⌘⌘↑/↓** pour de plus grands incréments). Vous pouvez aussi, après avoir ainsi sélectionné une ligne de paroles, les déplacer et revenir à leur position verticale par défaut via la commande **Présentation ▶ Aspect et position ▶ Réinitialiser la position** (**Ctrl+Maj+P** ou **⌘⌘P**), ou les **Supprimer**.

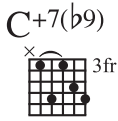
Paroles en paragraphe

Les strophes supplémentaires d'une chanson ou d'un hymne peuvent faire l'objet d'un paragraphe séparé placé en fin de partition. Puisqu'il va de soi qu'elles ne sont pas alignées sur des notes, il faut considérer ces paroles comme un autre type de texte que des paroles normales.

Pour saisir un bloc de paroles, sélectionnez **Texte ▶ Paroles ▶ Paroles ▶ Paroles en paragraphe**. Il vous suffit de saisir les paroles et d'appuyer sur **Entrée** (clavier principal) à la fin de chaque ligne ou de copier les paroles depuis un autre endroit de la partition si vous le pouvez (cf. **Copie de paroles à partir de Sibelius First** ci-dessus). Il est plus pratique d'entrer chaque strophe comme un objet de texte distinct, afin de pouvoir les déplacer séparément.

5.7 Symboles d'accord

Les symboles d'accord sont des objets qui décrivent l'harmonie à l'endroit de la partition où ils sont placés et sont généralement rencontrés dans les compositions musicales de jazz, de pop et de musique commerciale. Bien que de nombreuses conventions de symboles d'accord soient utilisées, principalement selon le style de musique, la convention la plus récurrente utilise les noms de notes comme base du symbole d'accord.



Dans Sibelius First, un symbole d'accord est composé de deux parties, qui peuvent être affichées indépendamment l'une de l'autre si vous le souhaitez : le texte de l'accord et un diagramme d'accord. Les diagrammes d'accords sont parfois appelés *grilles d'accord*, *grilles de manche*, ou *diagrammes de guitare* et représentent de manière graphique quels doigts doivent appuyer sur les frettes de chaque corde.

Que vous souhaitiez faire apparaître le texte d'accord et le diagramme d'accord ou non, tout symbole d'accord peut être saisi de deux manières différentes : en l'entrant directement sur la partition, ou en le jouant sur un clavier ou une guitare MIDI.

Aperçu de la création des symboles d'accord

- Sélectionnez la note ou le silence sur la portée au-dessus de laquelle vous souhaitez ajouter les symboles d'accord et choisissez **Texte ▶ Symboles d'accord ▶ Symbole d'accord** (raccourci **Ctrl+K** ou **⌘K**, pour « kord »).
- Un curseur clignotant apparaît au-dessus de la portée. Vous pouvez alors :
 - saisir le symbole d'accord désiré, comme « Cmaj7 » ; cf. **Création de symboles d'accord avec un clavier d'ordinateur** ci-dessous ;
 - jouer l'accord sur votre clavier MIDI dans n'importe quelle disposition ; cf. **Création de symboles d'accord avec un périphérique MIDI** ci-dessous.
- Appuyez sur **Espace** pour faire avancer le curseur à la note ou position rythmique suivante (si vous saisissez un symbole d'accord avec votre clavier MIDI, le curseur avance automatiquement) ; appuyez sur **Tabulation** pour faire avancer le curseur au début de la prochaine mesure.
- Si vous faites une erreur, appuyez sur **Ret. arrière** pour modifier le symbole d'accord précédent, ou sur **Maj+Tabulation** pour revenir au début de la mesure précédente.

Aperçu de l'édition des symboles d'accord

Vous pouvez éditer les symboles d'accord globalement ou individuellement. Les modifications globales vous permettent notamment de choisir la manière dont vous souhaitez que tous les accords septièmes majeurs s'affichent, ou si vous souhaitez que les diagrammes d'accord de guitare apparaissent sur toutes les portées ou seulement sur les portées de notation pour guitare, etc. Ces paramètres se modifient dans la boîte de dialogue **Symboles d'accord** à laquelle vous pouvez accéder en cliquant sur le bouton du groupe **Texte ▶ Symboles d'accord**, et sont décrits en détail dans la section **Options des symboles d'accord** ci-dessous.

5. Onglet Texte

Les modifications individuelles affectent uniquement le symbole d'accord sélectionné.

- Pour modifier un symbole d'accord existant, sélectionnez-le puis appuyez sur **Entrée** (clavier principal), ou double-cliquez dessus.
- Pour corriger un symbole d'accord saisi avec un clavier MIDI, comme un symbole d'accord basé sur F# qui devrait être basé sur Gb, sélectionnez le symbole d'accord et choisissez **Texte ▶ Symboles d'accord ▶ Enharmoniser le texte d'accord**, qui est aussi disponible dans le menu contextuel en effectuant un clic droit (Windows) *ou* en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée, puis en cliquant (Mac) sur un symbole d'accord sélectionné.
- Pour faire apparaître ou disparaître un diagramme d'accord pour un symbole d'accord donné, sélectionnez-le puis choisissez **Texte ▶ Symboles d'accord ▶ Ajouter/supprimer le diagramme d'accord**.
- Pour faire apparaître ou disparaître un nom d'accord pour un symbole d'accord donné, sélectionnez-le puis choisissez **Texte ▶ Symboles d'accord ▶ Ajouter/supprimer le texte d'accord**.
- Pour faire apparaître la note fondamentale d'un texte d'accord avec une note de basse altérée (par exemple, C/E) ou la faire disparaître (par exemple, /E) pour un symbole d'accord individuel, sélectionnez-la puis choisissez **Texte ▶ Symboles d'accord ▶ Ajouter/supprimer la racine du texte d'accord**.
- Pour faire défiler les différents types de textes d'accord équivalents (comme Cm^{7(b5)} et C^{ø7}), sélectionnez le symbole d'accord et choisissez **Texte ▶ Symboles d'accord ▶ Texte d'accord équivalent**.
- Pour faire défiler les différentes dispositions possibles pour un diagramme d'accord de guitare, sélectionnez-le et choisissez **Texte ▶ Symboles d'accord ▶ Réharmonisation du diagramme d'accord**.

Création de symboles d'accord avec un clavier d'ordinateur

Pour saisir des symboles d'accord avec un clavier d'ordinateur, vous n'avez pas besoin de savoir comment saisir les symboles spéciaux, comme $\emptyset$ pour semi-diminué ou Δ pour majeur (ou septième majeur) : utilisez simplement le raccourci **Ctrl+K** *ou* $\text{⌘}K$, puis saisissez la version anglaise de l'accord que vous souhaitez et Sibelius First créera les symboles spéciaux automatiquement, en respectant les préférences que vous avez paramétrées dans la boîte de dialogue **Symboles d'accord**, accessible en cliquant sur le bouton du groupe **Texte ▶ Symboles d'accord**.

Pour saisir une note fondamentale, il vous suffit de taper son nom, par ex. : « C# » ou « Bb ». Si vous désirez saisir une note de basse altérée, ajoutez une barre oblique suivie du nom de la note, par ex. : « /E ». Si vous saisissez uniquement la barre oblique suivie du nom de la note, Sibelius First considère que le type d'accord est le même que le précédent.

Les différents éléments suivants la note fondamentale, formant des symboles d'accord plus complexes, sont appelés *éléments de chiffrage*. Sibelius First est capable d'interpréter une liste spécifique d'éléments de chiffrage que vous pouvez saisir au clavier :

halfdim	dim11	sus2	13	9
add6/9	maj9	add2	11	7
sus2/4	add9	maj	#9	6
omit5	maj7	dim	b9	5
omit3	dim9	6/9	b6	4
maj13	dim7	aug	#5	2
add13	sus9	alt	b5	m
maj11	sus4	b13	#4	/
dim13	add4	#11	nc	%

La liste ci-dessus parle d'elle-même, excepté peut-être « nc », qui signifie « no chord » (pas d'accord) et qui produit le symbole d'accord N.C., « / », généralement utilisé avant une note de basse altérée, ou seul pour produire une barre oblique de rythme (↗), et « % », qui produit un symbole de reprise (↻).

À l'aide des éléments de chiffrage ci-dessus, vous pouvez saisir rapidement n'importe quel symbole d'accord complexe le plus facilement du monde (essayez de saisir « Cmaj7b13b9b5 »). Vous n'avez pas besoin d'inclure de parenthèses ou d'autres séparateurs dans votre texte ou de saisir les éléments de chiffrage dans un ordre particulier (cela dit, notez que l'ordre de saisie n'est pas pris en compte lors de l'affichage du symbole d'accord : Sibelius First affiche toujours les altérations dans l'ordre décroissant par défaut).

Si vous saisissez un suffixe d'accord non reconnu, tel qu'un mot imprévisible comme « banane », ou ajoutez une combinaison de suffixes d'accord que Sibelius First ne comprend pas, telle qu'un symbole d'accord absurde comme « Dmaj9b11 »), Sibelius First affiche le texte saisi en rouge et avance le curseur. Il est alors nécessaire de revenir en arrière et résoudre l'erreur de saisie du symbole d'accord.

Les touches suivantes permettent de vous déplacer sur la partition lors de la saisie des symboles d'accord : **Espace** passe à la note ou au temps suivant, **Tabulation** passe au début de la mesure suivante, **Ret. arrière** revient au symbole d'accord précédent et **Maj+Tabulation** revient au début de la mesure précédente.

Création de symboles d'accord avec un périphérique MIDI

Avant de saisir des symboles d'accord avec un clavier ou une guitare MIDI, vérifiez que le périphérique est correctement connecté et que vous pouvez l'utiliser pour saisir des notes. Consultez

3.12 Périphériques de saisie.

Pour saisir des symboles d'accord en les jouant, lancez la saisie de symboles d'accord avec le raccourci clavier **Ctrl+K** ou **⌘K**, puis, une fois que le curseur clignote, jouez simplement l'accord que vous souhaitez saisir ; le curseur clignotant passe automatiquement à la note ou au temps suivant.

Par défaut, Sibelius First utilise la disposition de l'accord que vous jouez, pour déterminer non seulement le type d'accord mais aussi la manière spécifique de le noter. Admettons que vous jouiez l'accord dans l'un de ses renversements, Sibelius produira un symbole d'accord avec une note de basse altérée, comme D/F#.

5. Onglet Texte

Sibelius First produira normalement l'écriture enharmonique correcte pour la note fondamentale (et la note de basse altérée, le cas échéant) en fonction de l'armure actuelle. Si vous désirez réharmoniser le symbole de l'accord après sa saisie, consultez **Réharmoniser le symbole d'accord** ci-dessous.

Si vous jouez un accord que Sibelius First ne reconnaît pas, Sibelius First affichera le nom des notes que vous avez joué et fera avancer le curseur. Pensez à corriger ce symbole d'accord erroné par la suite.

Vous pouvez vous déplacer sur la partition lorsque vous saisissez des symboles d'accord avec un clavier MIDI exactement de la même manière que lorsque vous les saisissez avec un clavier d'ordinateur. Consultez **Création de symboles d'accord avec un clavier d'ordinateur** ci-dessus.

Modification d'un symbole d'accord existant

Pour modifier un symbole d'accord, double-cliquez dessus, ou sélectionnez-le et appuyez sur **Entrée** (clavier principal). Vous pouvez soit effacer le texte existant afin de saisir un nouveau symbole d'accord, soit jouer un nouvel accord sur votre clavier MIDI pour le remplacer.

Il existe d'autres manières de modifier les symboles d'accord en sélectionnant un ou plusieurs symboles, puis en sélectionnant l'opération souhaitée à partir du groupe **Texte ▶ Symboles d'accord** sur le ruban, ou du menu contextuel disponible en effectuant un clic droit (Windows) *ou* en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée, puis en cliquant (Mac) sur un symbole d'accord.

Texte d'accord équivalent

Il existe souvent plusieurs manières de représenter les mêmes intervalles dans un symbole d'accord. Sibelius First permet de faire défiler les différentes possibilités, ce qui est particulièrement pratique si vous avez inséré un symbole d'accord en le jouant et que Sibelius First n'a pas choisi automatiquement celui que vous préférez.

Sélectionnez le ou les symboles d'accord pour lesquels vous souhaitez modifier le texte d'accord, puis sélectionnez **Texte ▶ Symboles d'accord ▶ Texte d'accord équivalent** (raccourci **Ctrl+Maj+K** ou **⌘⌘K**) ; à chaque fois que vous exécutez cette commande, Sibelius First affiche le texte d'accord équivalent suivant, en faisant défiler en boucle l'ensemble des choix disponibles.

Réharmoniser le diagramme d'accord

Il existe de nombreuses manières différentes de jouer un type d'accord donné sur une guitare. Chaque type d'accord a un diagramme d'accord favori qui lui est associé (que vous pouvez modifier dans **Texte ▶ Symboles d'accord ▶ Éditer le diagramme d'accord**), qui correspond au diagramme d'accord affiché par défaut pour ce type d'accord.

Pour sélectionner un autre diagramme d'accord de guitare, sélectionnez le ou les symboles d'accord, puis sélectionnez **Texte ▶ Symboles d'accord ▶ Réharmonisation du diagramme d'accord** (raccourci **Ctrl+Maj+Alt+K** ou **⌘⌘⌘K**) ; à chaque fois que vous exécutez cette commande, Sibelius First choisit la disposition suivante.

Réharmoniser le symbole d'accord

Après avoir saisi un symbole d'accord via votre clavier MIDI, vous pouvez souhaiter changer l'écriture enharmonique de sa note fondamentale, de sa note de basse altérée ou les deux. Pour ce faire, sélectionnez le symbole d'accord (ou les symboles d'accord), puis sélectionnez **Texte ▶ Symboles d'accord ▶ Enharmoniser le symbole d'accord** ; à chaque fois que vous le choisissez, Sibelius First réharmonise l'accord.

Toutes les écritures valides d'une note fondamentale sont prises en compte : Do sera changé en Si#, puis en Ré $\flat$ avant de redevenir Do. Les notes de basse altérées ne seront jamais écrites avec une double altération, sauf si la fondamentale de l'accord est également écrite avec une double altération.

Configuration du comportement des diagrammes d'accord

Sibelius First choisit intelligemment s'il doit afficher ou non les éléments de diagramme d'accord et de texte d'accord des symboles d'accord selon le type d'instrument auquel ils sont rattachés. Par défaut, Sibelius First affiche uniquement le texte d'accord pour tous les instruments sauf pour les portées de notation (par opposition aux portées de tablatures) pour les guitares (à l'exception des basses) et autres instruments à frettes.

Quand un symbole d'accord est rattaché à une portée de notation, Sibelius First détermine l'apparence du diagramme d'accord selon l'accordage implicite de cette guitare ou d'un autre instrument à frettes ; si l'instrument n'est ni une guitare ni un instrument à frettes et que Sibelius First affiche un diagramme d'accord de guitare, c'est pour une guitare à six cordes dans l'accordage standard.

Pour définir si Sibelius First doit afficher ou non les composants diagramme d'accord et texte d'accord des symboles d'accord de votre partition, activez le bouton radio du groupe **Présentation** de la boîte de dialogue **Symboles d'accord**, accessible en cliquant sur le bouton du groupe **Texte ▶ Symboles d'accord d'accord**.

Si vous souhaitez spécifier si le composant diagramme d'accord ou texte d'accord d'un symbole d'accord donné doit apparaître ou non, sélectionnez le symbole d'accord puis **Texte ▶ Symboles d'accord ▶ Ajouter/supprimer le texte d'accord** ou **Ajouter/Supprimer le diagramme d'accord** le cas échéant.

Pour annuler les éventuels changements que vous avez réalisés sur un symbole d'accord donné et revenir à son apparence par défaut, sélectionnez-le et choisissez **Présentation ▶ Aspect et position ▶ Réinitialiser la présentation**.

Transposition des symboles d'accord

Les symboles d'accord sont automatiquement transposés lorsque vous transposez la musique ou basculez une partition entre les sons réels et transposés. Aucune transposition n'est appliquée si vous modifiez simplement la hauteur de la note située sous le symbole d'accord.

Symboles d'accord pour les instruments transpositeurs

Quand vous utilisez votre clavier MIDI pour saisir des symboles d'accord pour un instrument transpositeur (tel qu'un saxophone alto), Sibelius First interprète votre saisie selon le paramètre spécifié dans le menu **Hauteurs de saisie** du groupe **Saisie de notes** ▶ **Saisie de notes** du ruban. Par exemple, lorsque **Réelles** est sélectionné et qu'**Accueil** ▶ **Instruments** ▶ **Transposer la partition** est activé, le fait de jouer l'accord Mi^bma^j7 sur une portée de saxophone alto produira le symbole d'accord Do^{ma}j7^{mi}

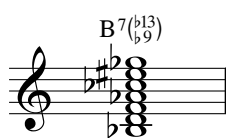
Bien que les symboles d'accord soient transposés automatiquement pour les instruments transpositeurs, soyez conscients que le diagramme d'accord n'est pas transposé, car les guitares ne sont pas des instruments transpositeurs et l'accord qu'un guitariste interprète sera le même, quel que soit le texte d'accord affiché.

Interprétation des symboles d'accord

Les symboles d'accord ne sont pas interprétés automatiquement, mais Sibelius First inclut une extension qui génère des accompagnements simples d'après les symboles et les diagrammes d'accords de la partition ; consultez **Produire les symboles d'accord** à la page 368 pour en savoir plus.

Modification de la police utilisée pour les symboles d'accord

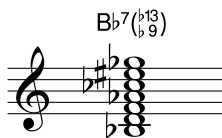
Sibelius First ne prend en charge que ses propres jeux de polices de symbole d'accord, qui sont les suivantes :



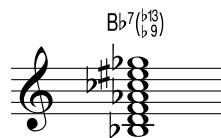
Opus Chords



Opus PlainChords



Opus Chords Sans



Opus Chords Sans Condensed



Inkpen2 Chords



Reprise Chords

- Opus Chords est la police de symboles d'accord standard.
- Opus PlainChords utilise des altérations et des chiffres qui ne sont pas en exposant.
- Opus Chords Sans est une police sans sérif, utilisée par défaut dans les styles personnalisés Arial, et qui emploie la police Arial en tant que police de texte principale.
- Opus Chords Sans Condensed est une police condensée adaptée aux accords complexes et qui prend moins de place.
- Inkpen2 Chords correspond à la police Inkpen2 qui est celle par défaut des styles personnalisés Inkpen2.
- Reprise Chords correspond à la police Reprise qui est celle par défaut des styles personnalisés Reprise.

La police la plus appropriée sera sélectionnée en se référant à votre choix initial de style personnalisé lors de la création de la partition.

Options des symboles d'accord

La boîte de dialogue **Symboles d'accord** accessible via le bouton du groupe **Texte ▸ Symboles d'accord**, contient un grand nombre d'options permettant de contrôler de nombreux aspects de l'apparence par défaut des symboles d'accord dans votre partition :

Symboles d'accord

Présentation

Affichage par défaut : ☐ Uniquement texte d'accord
☐ Uniquement diagrammes d'accord
☒ Texte et diagrammes d'accord

☒ Afficher uniquement les diagrammes d'accord sur des portées de guitare (notation)

Éléments de chiffrage

Accords de trois sons :

☒ Do/Do m ☐ Do M/Do m (ligne de base)
☐ Do ma/Do mi ☐ Do M/Do m (exposant)
☐ Do MA/Do MI ☐ Do ^/Do - (ligne de base)
☐ Do maj/Do min ☐ Do ^/Do - (exposant)

Accords de 7e majeure :

☐ Do ma7 ☐ Do M7 (ligne de base) ☐ Do ^ (exposant)
☐ Do MA7 ☐ Do M7 (exposant) ☐ Do ^7 (ligne de base)
☒ Do maj7 ☐ Do ^ (ligne de base) ☐ Do ^7 (exposant)

Chiffrage :

☐ Utiliser altérations #/b ☒ Utiliser l'arrangement en pile
☐ Après les chiffres ☐ Utiliser l'arrangement linéaire
☐ Utiliser altérations +/- ☐ Inverser l'ordre numérique

☒ Déplacer les altérations vers la fin de l'accord :

☒ si les altérations apparaissent juste après la fondamentale
☐ toujours

Mots modificateurs :

☒ sus, aug, omit
☐ SUS, AUG, OMIT
☐ Utiliser « no » au lieu de « omit »
☒ Afficher un 4 pour les accords de quarte suspendue

Accords augmentés, diminués et semi-diminués :

☒ +/O/Ø
☐ aug/dim/semi-dim

Utiliser : ☐ Symboles à la ligne de base (large)
☒ Exposant (petit)

☒ Afficher 7 dans dim. 7e et semi dim. Accords

Afficher : ☒ Do aug7/Do +7
☐ Do 7aug/Do 7+

Fondamentales :

☒ Altérations de la fondamentale à la ligne de base
☐ Altérations de la fondamentale exposantes

Parenthèses

Utiliser les parenthèses autour de : ☒ Éléments de chiffrage pour ou davantage d'éléments
☒ Mots modificateurs (sus, aug, omit)
☒ Septième majeure sur les accords mineurs

Langue :

OK Annuler

Les options de la section **Présentation** vous permettent de déterminer si les diagrammes d'accord et textes d'accord doivent ou non être affichés ; cf. **Configuration du comportement des diagrammes d'accord** ci-dessus.

Les options de la section **Éléments de chiffrage** vous permettent de choisir entre un grand nombre d'apparences alternatives pour les éléments de suffixe habituels.

5. Onglet Texte

<i>Accords de trois sons :</i>	
Do/Do m	Do/Dom
Do ma/Do mi	Do ^{ma} /Dom ⁱ
Do MA/Do MI	Do ^{MA} /Dom ^I
Do maj/Do min	Do ^{maj} /Do ^{min}
Do M/Do m (ligne de base)	DoM/Dom
Do M/Do m (exposant)	Do ^M /Do ^m
Do ^/Do - (ligne de base)	Do Δ /Do-
Do ^/Do - (exposant)	Do ^{Δ} /Do-
<i>Accords de 7e majeure :</i>	
Do ma7	Do ^{ma7}
Do MA7	Do ^{MA7}
Do maj7	Do ^{maj7}
Do M7 (ligne de base)	DoM ⁷
Do M7 (exposant)	Do ^{M7}
Do ^ (ligne de base)	Do Δ
Do ^ (exposant)	Do ^{Δ}
Do ^7 (ligne de base)	Do Δ ⁷
Do ^7 (exposant)	Do ^{Δ7}
<i>Chiffrage :</i>	
Utiliser altérations #/b	Dom ^{7(b5)} /Do ^{7(#5)}
Après les chiffres	Dom ^{7(5b)} /Do ^{7(#5)}
Utiliser altérations +/-	Dom ⁷⁽⁻⁵⁾ /Do ⁷⁽⁺⁵⁾
Utiliser l'arrangement en pile	Do ^{ma7(^{b5}₅^{#13})}
Utiliser l'arrangement linéaire	Do ^{ma7(b13b5)}
Inverser l'ordre numérique	Do ^{ma7(b5b13)}
Déplacer les altérations vers la fin de l'accord : toujours	Do ^{7(ⁿ⁴b9)} , sinon Do ^{7(b9ⁿ⁴)}
...si les altérations apparaissent juste après la fondamentale	Do ^(ⁿ⁴#11) , sinon Do ^{#11(ⁿ⁴)}
<i>Mots modificateurs :</i>	
sus, aug, omit	Do ^(ⁿ⁴) /Do ⁽ⁿ⁴⁾ /Do ^(omit3)
SUS, AUG, OMIT	Do ^(SUS4) /Do ^(ADD4) /Do ^(OMIT3)
Utiliser « no » au lieu de « omit »	Activé : Do ^(no3) / Désactivé : Do ^(OMIT3)
Afficher un 4 pour les accords de quarte suspendue	Activé : Mi ^(SUS4) / Désactivé : Mi ^(SUS)
<i>Accords augmentés, diminués et semi-diminués :</i>	
aug/dim/semi-dim	Doaug/Dodim/Dosemi-dim ⁷
+/O/Ø	Do+/Do $\circ$ /Do $\emptyset$
Symboles à la ligne de base (large)	Do+/Do $\circ$ /Do?
Exposant (petit)	Do ⁺ /Do ^o /Do ^{$\emptyset$}
Afficher 7 dans accords de 7e dim. et semi dim.	Activé : Do ^{$\emptyset$7} / Désactivé : Do ^{$\emptyset$}
Do aug7/Do +7	Doaug ⁷ /Do+ ⁷
Do 7aug/Do 7+	Do ⁷ aug/Do ⁷⁺
<i>Fondamentales</i>	
Altérations de la fondamentale à la ligne de base	Fa [#] /Si ^b
Altérations de la fondamentale en exposant	Fa [#] /Si ^b

Les options de la section **Parenthèses** déterminent si Sibelius First doit ajouter des parenthèses autour de plusieurs éléments de chiffrage :

- L'option **Éléments de chiffrage pour n ou davantage d'éléments** détermine si Sibelius First doit ajouter ou non des parenthèses quand il y a un certain nombre d'altérations ou d'extensions dans le symbole d'accord ; par défaut, il est défini sur **1**, mais si vous trouvez les parenthèses inutiles pour les accords avec deux extensions ou moins, spécifiez la valeur **3**.
- L'option **Mots modificateurs (sus, aug, omit)** détermine si Sibelius First doit ou non placer les mots modificateurs tels que « sus » dans les parenthèses. Cette option est activée par défaut.
- L'option **Septième majeure sur les accords mineurs** détermine si Sibelius First doit écrire, par exemple : Cm^(ma7) ou Cm^{ma7}. Cette option est activée par défaut.

Enfin, le menu **Langue** permet de choisir comment les notes fondamentales doivent être écrites :

- **Anglais** : le choix par défaut, les noms de notes sont écrits sous la forme A à G, avec B et B $\flat$.
- **Allemand** : les noms de notes sont écrits sous la forme A à G, avec, par exemple, Fis pour Fa $\sharp$, Es pour Mi $\flat$, H pour Si et B pour Si $\flat$.
- **Scandinave** : les noms de notes sont écrits sous la forme A à G, avec H pour B, mais B $\flat$ pour B $\flat$.
- **Solfège (Do, Ré, Mi, etc.)** : les noms de notes sont écrits sous la forme Do, Ré, Mi, etc.
- **Solfège (Do, Re, Mi, etc.)** : les noms de notes sont écrits sous la forme Do, Re, Mi, etc.

Le paramètre **Langue** n'affecte que l'affichage des symboles d'accord : pour la saisie de texte des symboles d'accord, vous devez toujours utiliser les noms de notes anglais.

5.8 Éditer les symboles d'accord

5.7 Symboles d'accord.

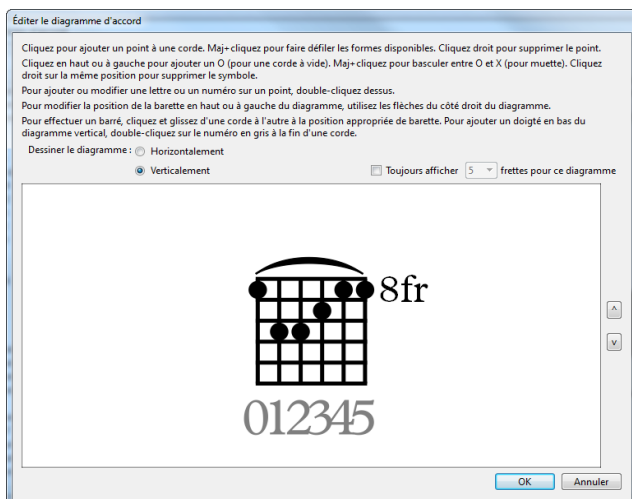
Sibelius First offre un nombre incroyable de commandes pour l'apparence des symboles d'accord. Pour appliquer des modifications globales à l'apparence par défaut des symboles d'accord, utilisez la boîte de dialogue **Symboles d'accord**, accessible via le bouton du groupe **Texte** ▶ **Symboles d'accord**, et expliquée en détail à la page 303.

Modifier les diagrammes d'accord de guitare

Lorsque vous créez un symbole d'accord, un diagramme d'accord apparaît par défaut si vous avez créé le symbole d'accord sur une portée de notation de guitare ou d'un autre instrument à frettes, bien que vous puissiez modifier ce comportement si vous le souhaitez ; cf. **Configuration du comportement des diagrammes d'accord** à la page 307.

Le diagramme d'accord qui apparaît par défaut lorsque vous créez un symbole d'accord est considéré comme le diagramme d'accord *préféré*. Il peut en exister un différent pour chaque accordage de guitare ou instrument à frettes que Sibelius First connaît, et pour chaque combinaison de note fondamentale et note de basse.

Si toutefois vous ne trouvez pas le diagramme d'accord que vous cherchez, vous pouvez modifier un diagramme existant ou en créer un nouveau adapté à vos besoins : sélectionnez le diagramme d'accord le plus proche de celui que vous avez à l'esprit, puis cliquez sur **Texte** ▶ **Symboles d'accord** ▶ **Éditer le diagramme d'accord** :



Vous pouvez choisir si le diagramme doit être disposé **Horizontalement** (avec le sillet du côté gauche), ou **Verticalement** (comme ci-dessus, avec le sillet en haut). Vous pouvez définir vous-même le nombre de frettes par défaut affiché sur le diagramme en activant l'option **Toujours afficher *n* frettes pour ce diagramme** et en sélectionnant le nombre de frettes (de 3 à 15).

Pour ajouter un point sur une corde, il vous suffit de cliquer sur la position souhaitée ; **Maj**+clic fera défiler les formes de points disponibles (rond noir, rond blanc, carré noir, carré blanc, losange noir, losange blanc). Pour supprimer un point, effectuez un clic droit sur le point que vous souhaitez supprimer. Pour ajouter un marqueur de corde à vide sur le sillet, il suffit de cliquer à gauche ou en haut, selon le cas ; cliquez de nouveau pour afficher un X (indiquant que la corde ne doit pas être jouée). Pour retirer un O ou un X, il vous suffit de faire un clic droit dessus.

Vous pouvez également ajouter un numéro de doigté ou un nom de note à un point en double-cliquant dessus : un curseur clignotant apparaîtra. Saisissez le numéro ou la lettre que vous souhaitez voir apparaître sur le point et effectuez un clic droit (Windows) *ou appuyez sur* **Contrôle**+clic (Mac) pour afficher un menu contextuel à partir duquel vous pourrez choisir des altérations.

Vous pouvez également ajouter des numéros de doigté au-dessus ou en dessous du diagramme d'accord en double-cliquant sur les numéros en gris en bas de la fenêtre et en saisissant le numéro souhaité : appuyez sur **espace** pour passer à la corde suivante sans saisir de numéro, appuyez sur **Ret. arrière** pour revenir à la corde précédente.

Lorsque vous êtes satisfait de votre diagramme, cliquez sur **OK**. Il est automatiquement ajouté à votre bibliothèque utilisateur. Toute modification apportée au diagramme d'accord sera instantanément actualisée sur la partition lorsque vous cliquerez sur **OK**.

5.9 Repères de répétition

Les repères de répétition sont de grands nombres ou de grandes lettres indiquant les endroits importants d'une partition. Ils sont automatiquement numérotés ou lettrés dans l'ordre par Sibelius First ; il vous suffit d'indiquer où ils se placent. Cela signifie qu'il est possible de créer et de supprimer des repères librement, sans avoir à réviser la numérotation ou le lettrage vous-même.

Créer des repères de répétition

Si vous souhaitez simplement créer un repère de répétition pouvant commencer ou continuer une séquence, sélectionnez l'endroit où vous souhaitez placer le repère de répétition dans la partition et choisissez **Texte** ▶ **Repères de répétition** ▶ **Repère de répétition** (raccourci **Ctrl+R** ou **⌘R**).

Par exemple, si vous placez plusieurs repères de répétition consécutifs sur une portée, ils apparaîtront sous la forme **A B C D E**. Si vous supprimez ensuite **B**, les repères suivants **C D E** deviendront automatiquement **B C D** pour préserver l'ordre de la séquence. De la même manière, si vous créez un nouveau repère de répétition entre deux repères existants, les repères suivants seront adaptés.

Éditer les repères de répétition

Vous pouvez faire glisser, copier et supprimer les repères de répétition en employant les méthodes habituelles. Lorsque vous faites glisser les repères, ils s'insèrent horizontalement aux barres de mesures.

Comme pour le texte de tempo, les partitions volumineuses comportent souvent plus d'une occurrence de chaque repère de répétition ; par ex. un au-dessus du système et un autre au-dessus des cordes. Si vous supprimez le repère de répétition supérieur, tous ses doublons situés en dessous dans la partition seront supprimés. Vous pouvez changer indépendamment la position verticale de chaque repère de répétition en le déplaçant vers le bas du système, même si cela ne devrait pas être nécessaire puisque la mise en page magnétique veillera à ce que les repères de répétition ne se superposent pas avec d'autres éléments.

Vous pouvez modifier les repères de répétition de portées et les autres objets de système apparaissant au-dessus ; cf. **Positions des objets de système**, page 583.

Les repères de répétition sont automatiquement rétrécis à une taille inférieure à celle des repères des parties de la partition. Pour obtenir des informations sur le traitement des parties, consultez

 **7.9 Travailler avec des parties.**

5.10 Numéros de mesures

Les partitions peuvent comporter des numéros de mesures apparaissant automatiquement. Ils se situent généralement au-dessus de chaque première mesure de chaque système. Vous pouvez ajuster leur fréquence d'apparition selon vos préférences.

Accès rapide

Dans le groupe **Texte** ▶ **Numéros de mesures** du ruban, vous pouvez rapidement choisir si les numéros de mesures doivent apparaître **À chaque système** (comme sur la plupart des partitions manuscrites) ou **Toutes les *n* mesures**. Vous pouvez aussi spécifier qu'absolument aucun numéro de mesure n'apparaisse (**Pas de numéros de mesure**).

- Vous pouvez utiliser **Toutes les *n* mesures** pour faire apparaître les numéros de mesures dès qu'un intervalle se présente ; les valeurs habituelles utilisées dans les œuvres musicales publiées sont **1, 5 et 10**.
- L'écriture des numéros de mesure à chaque mesure est une convention souvent utilisée pour les exemples ou dans les partitions pour enfants, qui peuvent éventuellement ne pas savoir compter ou être peu disposés à le faire, ainsi que dans les parties pour musiciens de session, pour les mêmes raisons.

Numéros de mesures dans des structures avec reprise

Lorsqu'une partition contient des passages répétés, la numérotation est habituellement générée comme si les mesures n'étaient jouées qu'une seule fois ; en d'autres termes, le fait que certaines mesures soient répétées ne se reflète pas dans la manière dont elles sont numérotées.

Sélection des numéros de mesures

Vous pouvez sélectionner des numéros de mesures comme tout autre objet, cependant, sachez que bien que vous puissiez déplacer et masquer des numéros de mesures sélectionnés (voir ci-dessous), vous ne pouvez pas les copier ou les supprimer. Pour sélectionner rapidement un groupe de numéros de mesures, vous pouvez :

- sélectionner un seul numéro de mesure puis cliquer sur **Accueil** ▶ **Sélectionner** ▶ **Plus** pour sélectionner tous les numéros de mesures du système ;
- sélectionner un passage de musique puis cliquer sur **Accueil** ▶ **Sélectionner** ▶ **Filtres** ▶ **Numéros de mesures** pour ne sélectionner que les numéros de mesures de cette partie ;
- sélectionner un ensemble de numéros de mesures en utilisant **Maj**+glisser ou **⌘**+glisser.

Une fois qu'une étendue de numéros de mesures est sélectionnée, vous pouvez les déplacer ou les supprimer comme expliqué ci-dessous.

Déplacer les numéros de mesures

Les numéros de mesures peuvent être déplacés horizontalement ou verticalement. Il vous suffit de sélectionner un ou plusieurs numéros de mesures puis de les faire glisser avec la souris ou de les déplacer avec les touches de direction (avec **Ctrl** ou **⌘** pour de plus grands incréments). Pour rétablir les positions originales des numéros de mesures, sélectionnez-les et choisissez **Présentation** ▶ **Aspect et position** ▶ **Réinitialiser la position** (raccourci **Ctrl**+**Maj**+**P** ou **⌘**+**⌘**+**P**).

Masquer les numéros de mesures

Pour masquer les numéros de mesures, il vous suffit de sélectionner les numéros de mesures concernés puis de cliquer sur **Accueil** ▶ **Éditer** ▶ **Masquer ou afficher** (raccourci **Ctrl+Maj+H** ou ⌘+⌘H).

Pour en savoir plus sur les objets masqués, consultez 📖 **2.8 Masquer des objets**.

Aller à la mesure

Pour passer rapidement à une autre mesure, sélectionnez **Accueil** ▶ **Éditer** ▶ **Aller à la mesure** (raccourci **Ctrl+Alt+G** ou ⌘+⌘G), saisissez le numéro de mesure et cliquez sur **OK**. .

Mesures de levée

Si votre morceau commence avec une mesure d'anacrouse (levée), l'usage est de commencer la numérotation des mesures à partir de la première mesure complète comme mesure 1, plutôt que mesure 2. Sibelius First numérote automatiquement les mesures d'anacrouses sur 0.

5.11 Numéros de page

Sibelius First numérote automatiquement les pages de votre partition. Par défaut, il respecte les conventions séculaires (s'appliquant aux livres ainsi qu'à la musique). Dans le cadre de ces conventions, les pages de droite comportent toujours des numéros impairs et les pages de gauche comportent toujours des numéros pairs. La première page ne comporte pas de numéro.

Pour les impressions recto verso (vis-à-vis), les numéros de page sont habituellement positionnés à l'extérieur (c'est-à-dire du côté opposé à la reliure), tandis que pour l'impression recto, ils sont placés à droite. Les numéros se trouvent ainsi à l'endroit où vous posez le pouce pour tourner les pages de la partition, ce qui leur assure une meilleure visibilité. Les numéros de page se placent toujours en haut de la page, quelle que soit la reliure.

Étant donné que Sibelius First respecte ces conventions, vous n'aurez normalement pas à vous soucier du positionnement des numéros de page de votre partition.

Sélection et suppression

Il est impossible de sélectionner ou de supprimer les numéros de page automatiques créés par défaut par Sibelius First.

Numéros de page dans les parties

Les parties instrumentales sont habituellement numérotées à partir de la page 1, indépendamment de la partition. Il s'agit du comportement par défaut de Sibelius First.

Numéro de la première page

Par défaut, Sibelius First numérotera votre partition à partir de la page 1. Il n'affichera pas de numéro sur la première page. Toutefois, si vous avez activé **Affichage** ▶ **Invisibles** ▶ **Objets masqués**, un « 1 » s'affichera en gris dans le coin supérieur droit de la page.

Numéros de page dans du texte

Les numéros de page sont parfois affichés dans un en-tête ou un pied de page permanent. Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter le numéro de la page en cours à un en-tête ou à un pied de page (en réalité à n'importe quel autre texte) en utilisant les caractères génériques `\$PageNum\`. Par exemple :

- Modifiez le texte d'en-tête existant ou sélectionnez **En-tête (après la 1re page)** (dans la catégorie **Hauts et pieds de page** de **Texte** ▶ **Styles** ▶ **Style**) pour en créer un nouveau.
- Ajoutez `\$PageNum\` à l'en-tête. Votre en-tête pourrait par ex. avoir cette apparence lorsque vous le modifiez : `\$Title\ – \$Composer\ – p.\$PageNum\`. Ceci générera par exemple « Symphonie no. 40 – Mozart – p.15 ». Les résultats sont uniquement visibles lorsque vous arrêtez d'éditer l'en-tête et lorsque Sibelius First remplace automatiquement les caractères génériques.

Pour plus d'informations sur les caractères génériques, consultez  **5.12 Caractères génériques**.

Accéder à une page

Pour accéder rapidement à n'importe quelle page, sélectionnez **Accueil** ▶ **Éditer** ▶ **Aller à la page** (**Ctrl+Maj+G** ou **⇧+⌘+G**), saisissez le numéro de page et cliquez sur **OK**. Vous pouvez saisir un numéro de page dans n'importe quel format pris en charge par Sibelius First.

5.12 Caractères génériques

Un caractère générique est un code inséré dans un objet de texte. Il permet d'insérer du texte spécial provenant d'un autre endroit. Sibelius First comporte divers caractères génériques utiles. Ils permettent d'effectuer des opérations telles qu'inclure le titre d'une œuvre et le numéro de page dans un en-tête. Ces éléments seront automatiquement mis à jour si vous changez le titre.

À quoi ressemblent les caractères génériques

Les caractères génériques de Sibelius First commencent par `\$` et se terminent par `\` ; par ex. `\$Title\`. Lorsque vous modifierez un objet de texte contenant un caractère générique, vous verrez le code en lui-même (comme illustré ci-dessous à gauche). Lorsque vous arrêterez de modifier le texte, vous verrez le texte auquel le caractère générique se rapporte (comme illustré ci-dessous, à droite).



Caractères génériques disponibles

Les caractères génériques suivants génèrent le texte saisi dans l'onglet **Fichier ▶ Infos** (consultez **Informations de brochure** à la page 26). Certains de ces caractères sont également définis lorsque vous créez une nouvelle partition :

- `\$Title\`
- `\$Subtitle\`
- `\$Composer\`
- `\$Arranger\`
- `\$Artist\`
- `\$Copyright\`
- `\$PartName\`
- `\$InstrumentChanges\`
- `\$Lyricist\`
- `\$Copyist\`
- `\$Publisher\`
- `\$Dedication\`
- `\$OpusNumber\`
- `\$ComposerDates\`
- `\$YearOfComposition\`
- `\$MoreInfo\`

Si vous le souhaitez, tous ces caractères génériques peuvent désigner des valeurs différentes dans l'intégralité de la partition et dans chacune des parties dynamiques. Sibelius First profite de cet avantage appréciable pour s'assurer que chacune de vos parties dynamiques est nommée correctement ; cf. **Nom des parties et changements d'instrument** ci-dessous.

Ces caractères génériques supplémentaires sont également disponibles :

- **\\$DateShort** : la date actuelle, au format abrégé choisi dans les paramètres régionaux de votre système d'exploitation (par ex. jj:mm:aaaa)
- **\\$DateLong** : la date actuelle au format complet choisi dans les paramètres régionaux de votre système d'exploitation (par ex. jj MMMM aaaa)
- **\\$Time** : l'heure actuelle, au format hh:mm:ss (24 heures)
- **\\$User** : le nom d'utilisateur de la personne pour qui une session est actuellement ouverte sur cet ordinateur
- **\\$FilePath** : le nom de fichier et le chemin d'accès de la partition en cours. Ce caractère générique ne fonctionnera pas tant que la partition n'aura pas été enregistrée.
- **\\$FileName** : le nom de fichier de la partition en cours *sans* son chemin d'accès. Ce caractère générique ne fonctionnera pas tant que la partition n'aura pas été enregistrée.
- **\\$FileDate** : la date et l'heure auxquelles la partition a été le plus récemment enregistrée. Elles seront au format stipulé dans les paramètres régionaux de votre système d'exploitation (par ex. jj MM aaaa hh:mm:ss)
- **\\$PageNum** : le numéro de la page en cours.

Nom des parties et changements d'instrument

Dans une partition complète, **\\$PartName** affiche par défaut « Partition complète », alors que **\\$InstrumentChanges** fournit une liste de tous les instruments utilisés dans la partition, séparés par des retours chariot.

Dans une partie dynamique, **\\$PartName** et **\\$InstrumentChanges** fournissent tous deux une liste de tous les instruments utilisés dans la partie ; ces instruments sont séparés par des retours chariot.

De plus, deux caractères génériques équivalents existent : **\\$HeaderPartName** et **\\$HeaderInstrumentChanges**. Avec ces caractères, les noms d'instruments seront séparés par une virgule plutôt que par un retour chariot.

Pourquoi existe-t-il autant de caractères génériques pratiquement identiques ?

- Sibelius First utilise **\\$PartName** pour le nom (ou les noms) d'instrument apparaissant dans le coin supérieur gauche de la première page de chaque partie dynamique (et dans le coin supérieur gauche de la première page de la partition complète, bien que, par défaut, ce texte soit masqué).
- Sibelius First utilise **\\$HeaderPartName** pour le nom (ou les noms) d'instrument apparaissant dans l'en-tête actuel de la page 2 et des pages suivantes de chaque partie dynamique (et apparaissant dans les en-têtes de la partition complète, bien qu'une fois encore, ce texte soit par défaut masqué).
- Ce caractère générique est pratique pour les parties contenant deux instruments dont un seul interprète doit jouer. Un nom tel que « Anches 1 » est par exemple affiché. Pour faire cela, vous devez choisir « Anches 1 » comme **Nom de partie** dans **Fichier ▶ Infos** pour la partie concernée. Cette opération mettra à jour le texte situé dans le coin supérieur gauche de la première page et dans l'en-tête actuel. Parfois, vous voudrez aussi afficher la véritable liste des instruments utilisés dans la partie. C'est dans cette situation que **\\$InstrumentChanges** devient pratique. Sur les images ci-dessous, les fragments de texte situés à gauche illustrent ce que vous devez saisir dans l'objet de texte situé dans le coin supérieur gauche de la première page ; les fragments de texte situés à droite illustrent ce que vous verrez lorsque vous aurez terminé de modifier le texte. Dans les deux cas, vous pouvez voir ce qui est saisi dans **Fichier ▶ Infos**.

Part Name:	Clarinet in B ^b \n\Alto Saxophone
Instruments	Clarinet in B ^b \n\Alto Saxophone

\\$PartName\

Clarinette en Si^b
Saxophone Alto

Part Name:	REEDS 1
Instruments	Clarinet in B ^b \n\Alto Saxophone

\\$PartName\
\\$InstrumentChanges\

HANCHES 1
Clarinette en Si^b
Saxophone Alto

Dans les deux fragments de texte du bas, notez de quelle manière le caractère générique **\\$PartName** est mis en gras et de quelle manière le texte correspondant, « REEDS 1 » (instrument à anche), apparaît également en gras. Lisez la suite pour savoir comment appliquer d'autres types de formatages aux caractères génériques.

Utiliser les caractères génériques

Vous pouvez utiliser les caractères génériques dans tout objet de texte. Le nombre de caractères génériques utilisés dans une suite de texte n'est pas limité. Par exemple, si vous créez un objet de texte **\\$Title\ : modifié en dernier par \\$User\ le \\$FileDate** Cet objet pourrait afficher « L'oiseau de feu : modifié en dernier par Igor Stravinsky le 16 mai 1910 02:15:28 ».

Vous pouvez aussi changer le formatage des caractères génériques ; par exemple, si vous disposez d'un objet de texte **\\$Title\ : \\$Composer** et si vous souhaitez que le titre de la partition soit en gras :

- Modifiez le texte (par ex. en appuyant sur **Entrée**, **F2** ou en double-cliquant dessus).
- Sélectionnez uniquement le caractère générique **\\$Title** (par ex. en utilisant **Maj+←/→**).
- Appuyez sur **Ctrl+B** ou **⌘B** pour mettre le caractère générique en gras.

Vous pouvez utiliser la même procédure, par ex. pour mettre un caractère générique en italique, pour changer sa police, pour l'agrandir, etc.

Voici quelques conseils supplémentaires pour réussir à utiliser les caractères génériques :

- Les caractères génériques ne sont pas sensibles à la casse. Par conséquent, **\\$TITLE**, **\\$title** et **\\$Title** sont tous équivalents. Qui plus est, la casse du caractère générique en elle-même n'a aucun effet sur la casse du texte affiché par ce caractère.
- Cependant, les caractères génériques ne comportent jamais d'espaces. Par conséquent, si vous saisissez **\\$Composer Dates** au lieu de **\\$ComposerDates**, le caractère générique ne fonctionnera pas.

- Si vous utilisez un caractère générique et s'il n'affiche rien, par ex. si vous saisissez `\$Title\` mais si vous n'avez rien saisi dans le champ **Titre** de **Fichier ▶ Infos**, lorsque vous arrêterez d'éditer l'objet de texte, il se pourrait que le tout disparaisse. Il est donc préférable de vous assurer d'avoir indiqué une valeur que le caractère générique peut afficher avant d'essayer de l'utiliser.
- Vous ne devez pas saisir les caractères génériques en eux-mêmes dans les boîtes de dialogue, par ex. ne les saisissez pas dans l'un des champs de **Fichier ▶ Infos**. Saisissez-les uniquement directement dans les objets de texte de la partition. Cela signifie que vous ne pouvez pas, par exemple, utiliser un caractère générique pour définir un autre caractère générique (bien que la raison pour laquelle vous voudriez faire cela soit un mystère).

Ajouter des changements de formatage aux Infos concernant la partition

Sibelius First vous permet d'ajouter des sauts de ligne et de changer la police, les caractères et le style à tout endroit du texte de la boîte de dialogue **Fichier ▶ Infos**. La plupart de ces changements de format sont simplement entourés de barres obliques inversées, par ex. `\n\`.

- | | |
|--------------------------------------|--|
| • <code>\B\</code> : gras activé | • <code>\b\</code> : gras désactivé |
| • <code>\I\</code> : italique activé | • <code>\i\</code> : italique désactivé |
| • <code>\U\</code> : souligné activé | • <code>\u\</code> : souligné désactivé |
| • <code>\n\</code> : nouvelle ligne | • <code>\f\</code> : rétablit la police par défaut du style de texte |
- `\fnomdepolice\` : change la police pour la police spécifiée (par ex. `\fArial\` pour choisir Arial)
 - `\shauteur\` : règle la taille de la police sur *hauteur* x 1/32ème d'espace (par ex. `\s64\` pour régler la hauteur de police sur deux espaces)
 - `^` : utilise le style de caractère **Police de texte musical** pour le caractère suivant.

Par exemple, supposons que vous travailliez sur un arrangement d'une œuvre créée par un autre compositeur et que vous souhaitiez inclure son nom, ainsi que le vôtre, dans le champ **Compositeur** de **Fichier ▶ Infos** sur des lignes distinctes. Vous pourriez par exemple saisir : **J.S. Bach\n\arr. Aran Gerr**. Ainsi, si ces éléments sont désignés par un caractère générique `\$Composer\` présent dans un élément texte de la partition, le caractère générique affichera :

« J.S. Bacharr.
arr. Aran Gerr »

6. Onglet Lecture

6.1 Utilisation de la lecture

📖 **6.3 Table de mixage, 6.5 Exécution en direct, 6.11 Sibelius 7 First Sounds, 6.16 Messages MIDI**

Sibelius First est capable de lire vos partitions avec un minimum de complications. Inutile d'être un expert en MIDI ou en séquenceurs pour obtenir de belles interprétations sous Sibelius First : il suffit de se lancer !

Cette section présente différentes fonctions en quelques lignes et vous indique quelles autres sections lire pour en savoir plus.

Périphériques et configuration de lecture

Sibelius First nécessite un ou plusieurs *périphériques de lecture* pour produire des sons. Un périphérique de lecture est un périphérique logiciel (par exemple un instrument virtuel, un logiciel synthétiseur) ou matériel (une carte son, un module de sons MIDI externe) qui peut produire un ou plusieurs sons. Vous pouvez disposer de plusieurs périphériques sur votre ordinateur et les utiliser avec Sibelius First dans n'importe quelle combinaison, que vous réglez sous forme d'une *configuration de lecture*.

Pour en savoir plus sur les différents types de périphériques de lecture et le réglage de vos propres configurations via **Lecture ▶ Paramétrage ▶ Périphériques de lecture**, consultez

📖 **6.2 Périphériques de lecture.**

Sibelius First est également livré avec Sibelius 7 First Sounds, sa propre bibliothèque de sons de qualité professionnelle. Pour plus de détails, consultez 📖 **6.11 Sibelius 7 First Sounds.**

Contrôle de la lecture

Le contrôle de la lecture s'effectue à l'aide des commandes du groupe **Transport** de l'onglet **Lecture**, ou de leurs raccourcis clavier. Sibelius First dispose en outre d'une petite fenêtre Transport qui reprend les commandes importantes ainsi qu'un affichage bien pratique des timecodes, un curseur permettant de modifier la vitesse de lecture et un autre curseur pour déplacer rapidement la ligne de lecture dans la partition. Pour afficher la fenêtre Transport si elle n'est pas déjà visible, choisissez **Affichage ▶ Panneaux ▶ Transport** (raccourci **Ctrl+Alt+Y** ou **⌘+⌥+Y**).

Ligne de lecture

La *ligne de lecture* est une ligne verte qui suit la musique lorsqu'elle est jouée et indique où Sibelius First recommencera lors de la prochaine lecture. Vous pouvez contrôler la position de la ligne hors lecture à l'aide des commandes **Lecture ▶ Transport**.

Suivi de la partition durant la lecture

Sibelius suit automatiquement la partition durant la lecture et en agrandit l'affichage pour permettre de voir ce qui est lu. Vous pouvez naviguer dans la partition tout comme lorsque la lecture est arrêtée, et modifier le niveau du zoom (Sibelius se rappellera le niveau choisi lors de la lecture suivante).

Lecture durant la saisie et l'édition

Chaque fois qu'une note est saisie, cliquée ou déplacée, elle est lue.

Choix des sons

Sibelius First choisit automatiquement les meilleurs sons possibles pour la lecture en utilisant les périphériques disponibles, grâce à une fonction de classement et d'organisation des sons unique appelée SoundWorld™ (cf. [6.17 SoundWorld](#)).

Pour changer les sons, utilisez le panneau Table de mixage, que vous pouvez masquer ou afficher en choisissant **Lecture ▶ Paramétrage ▶ Table de mixage**, ou en appuyant sur **M** (cf. [6.3 Table de mixage](#)).

Interprétation de la partition

Sibelius First est conçu pour interpréter automatiquement tous les éléments de notation et indications de votre partition (cf. [6.6 Interprétation de la partition](#)). Sibelius First peut aussi délivrer une interprétation remarquablement proche de la réalité en utilisant *Espressivo™* et *Rubato™*, que vous pouvez contrôler via **Lecture ▶ Interprétation** (cf. [6.7 Interprétation](#)).

Extinction de toutes les notes

Lecture ▶ Transport ▶ Arrêt ▶ Extinction de toutes les notes (raccourci **Maj+O**) éteint toutes les notes en train d'être jouées. Cela peut s'avérer nécessaire :

- Si l'ordinateur, la carte son ou le périphérique MIDI est saturé par une avance ou un retour rapide de la lecture (ce qui arrive si le périphérique n'est pas très puissant ou si l'action est réalisée dans une partition complexe) ;
- Si la lecture est arrêtée alors que la pédale de sustain est enfoncée.

Vous pouvez même appuyer sur **Maj+O** pendant la lecture si une note reste jouée indéfiniment ; Sibelius First éteint alors toutes les notes et reprend la lecture.

Ce cas de figure est le plus souvent produit par des liaisons orphelines (c'est-à-dire une note liée mais non suivie d'une autre note à la même hauteur).

6.2 Périphériques de lecture

 **6.3 Table de mixage, 6.11 Sibelius 7 First Sounds, 6.14 Utilisation d'instruments virtuels.**

Cette section présente le concept des configurations de lecture, et explique comment paramétrer des configurations à l'aide de la boîte de dialogue **Périphériques de lecture** accessible via le bouton du groupe **Lecture ▶ Paramétrage**.

Périphériques de lecture

Un *périphérique de lecture* est un périphérique matériel ou logiciel qui fournit un ou plusieurs sons. Il en existe plusieurs types :

- les instruments virtuels qui utilisent la technologie VST ou Audio Unit, dont le périphérique Sibelius Player intégré ;
- le matériel MIDI interne comme les cartes son à synthétiseur intégré ;
- le matériel MIDI externe comme les modules de sons et les claviers avec sons intégrés.

Sibelius First peut effectuer la lecture en utilisant n'importe quelle combinaison de périphériques logiciels et matériels, dans une seule et même configuration de lecture.

Si vous disposez de périphériques MIDI externes (par exemple, des modules sonores ou des synthétiseurs) que vous souhaitez utiliser pour la lecture dans Sibelius First, vous devez les brancher à votre ordinateur de sorte que Sibelius First puisse les « voir ».

Si la terminologie MIDI ne vous est pas familière, consultez  **6.12 Le MIDI pour les débutants**.

Pour une introduction au monde des instruments virtuels et des effets, consultez  **6.13 Les instruments virtuels pour les débutants**.

Configurations de lecture

Une *configuration de lecture* est un ensemble de paramètres qui déterminent quels sont les périphériques de lecture de votre système qui doivent être utilisés pour la lecture, quel *jeu de sons* chacun d'eux doit utiliser, et comment leurs spécificités peuvent être exploitées, afin que Sibelius First puisse déterminer autant que faire se peut quels sons utiliser pour chacune de vos partitions.

Vous pouvez définir autant de configurations de lecture que nécessaire, chacune avec des objectifs différents, et passer de l'une à l'autre à tout moment. Par exemple, vous pouvez utiliser les sons prédéfinis de l'ordinateur pour composer et arranger (afin d'éviter d'attendre le chargement d'échantillons volumineux avant de travailler), alors que pour produire une démo audio ou un CD de travail, vous préférerez des échantillons d'orchestre. Selon le cas, il vous suffit de passer de l'une à l'autre.

Ce faisant, vous n'avez aucun changement à apporter à la partition : Sibelius First utilise automatiquement la configuration en cours de manière adéquate, sans qu'il faille s'astreindre à réassigner chacun des sons.

Jeux de sons

Un *jeu de sons* est un fichier qui énumère tous les sons disponibles sur un périphérique MIDI ou sur un instrument virtuel spécifique et indique à Sibelius First à quels sons d'instruments réels ils correspondent, afin que le logiciel en optimise automatiquement l'utilisation.

Notez que le choix des jeux de sons disponibles est fonction du type de périphérique sélectionné, Sibelius First n'étant pas livré avec des jeux de sons pour tous les périphériques MIDI et instruments virtuels existants. Si votre périphérique est absent de la liste de la colonne **Jeu de sons** de la liste **Périphériques actifs** à la page **Périphériques actifs** des **Périphériques de lecture**, peut-être en trouverez-vous un fichier de jeu de sons dans le centre d'assistance en ligne ; choisissez **Fichier ▶ Aide ▶ Centre d'aide en ligne**.

Si vous possédez un périphérique pour lequel aucun jeu de sons n'est disponible, vous pouvez l'utiliser avec Sibelius First en créant un *jeu de sons manuel*, c'est-à-dire un jeu de sons réduit très spécifique. Par exemple, si vous possédez un instrument virtuel avec un seul son de piano, un jeu de sons complet n'est pas nécessaire ; il suffit de créer un jeu de sons manuel indiquant à Sibelius First que ce périphérique peut seulement jouer un son de piano. Si, à l'inverse, vous utilisez un instrument virtuel à plusieurs sons, mais pour lequel n'existe aucun jeu de sons, vous pouvez en créer un pour indiquer à Sibelius First quel son est disponible sur chaque canal du périphérique.

Vous pouvez même créer votre propre fichier de jeu de sons en utilisant l'application Sound Set Editor, disponible en téléchargement sur les pages du Centre d'aide en ligne.

Configurations de lecture par défaut

Sibelius First crée par défaut deux configurations de lecture :

Sibelius 7 First Sounds : choisie par défaut, cette configuration utilise le périphérique intégré Sibelius Player pour lire la bibliothèque d'échantillons haute qualité Sibelius 7 First Sounds ; cf.  **6.11 Sibelius 7 First Sounds**. Selon les ressources disponibles sur votre ordinateur, cette configuration peut jouer jusqu'à 128 instruments différents simultanément ; elle est cependant recommandée pour les ordinateurs avec un système d'exploitation 64 bits et au moins 2 Go de RAM.

- **General MIDI (basique)** : cette configuration utilise les sons intégrés de votre ordinateur. Sous Windows, elle utilise le Microsoft GS Wavetable Synth, qui peut lire jusqu'à 16 instruments différents simultanément. Sous Mac, elle utilise deux occurrences de DLS Music Device d'Apple pour autoriser jusqu'à 32 instruments différents simultanément.

Création d'une nouvelle configuration de lecture

Pour créer une nouvelle configuration, choisissez une entrée existante depuis le menu **Configuration** à partir de laquelle vous allez créer la nouvelle. Cliquez sur **Nouveau**, saisissez un nom et cliquez sur **OK**. En fonction des périphériques utilisés, Sibelius peut rester occupé un certain temps ; dès qu'il a terminé, vous pouvez cliquer sur **OK**.

Modification de la configuration de lecture en cours

Pour utiliser une configuration de lecture différente, sélectionnez **Lecture ▶ Paramétrage ▶ Configuration**, puis choisissez un élément de la liste **Configuration**. Sibelius First peut rester occupé un certain temps, surtout si la nouvelle configuration utilise un ou plusieurs instruments virtuels.

Modification du nom et suppression de configurations de lecture

Pour renommer une configuration existante, il suffit de la sélectionner dans la liste en haut de la boîte de dialogue **Périphériques de lecture** et de cliquer sur **Renommer**. De la même manière, pour supprimer une configuration existante, choisissez-la dans la liste puis cliquez sur **Supprimer** et répondez **Oui** à la question. Vous ne pouvez pas renommer ni supprimer les configurations de lecture que Sibelius First crée par défaut.

Modification d'une configuration de lecture

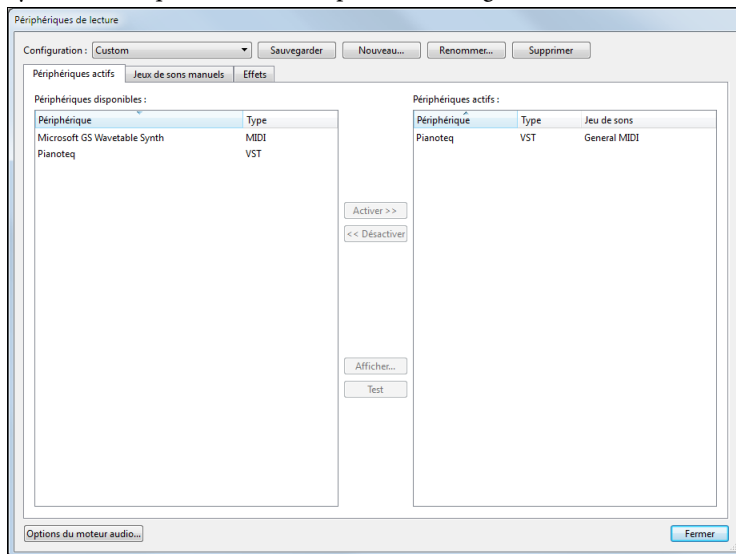
Pour modifier une configuration de lecture existante, utilisez les trois pages de la boîte de dialogue **Lecture ▶ Paramétrage ▶ Périphériques de lecture**, décrites en détail ci-dessous.

Vous ne pouvez pas modifier les configurations de lecture par défaut, sauf pour changer les jeux de sons utilisés par les périphériques actifs à la page **Périphériques actifs** et pour ajouter ou supprimer des effets séparés à la page **Effets**. Pour modifier l'une des configurations par défaut, créez-en une nouvelle à partir de celle à modifier (cf. ci-dessus).

Notez que quand vous faites des changements dans la boîte de dialogue, un astérisque s'ajoute au nom de la configuration dans le menu du haut. Pour sauvegarder votre configuration, cliquez sur **Sauvegarder**.

Page Périphériques actifs

Sur la page **Périphériques actifs**, vous pouvez choisir parmi les périphériques disponibles dans le système ceux qui seront utilisés par cette configuration :



- Le cadre **Périphériques disponibles** à gauche donne la liste des périphériques de lecture disponibles dans le système. Cette case est désactivée (grisée) si la configuration de lecture actuelle fait partie de celles par défaut créées par Sibelius First. Chaque périphérique est répertorié par son **Nom** et fait partie de l'un des **Types** suivants :
 - Sibelius Player intégré est reconnu sous le type **Sibelius**.

- Kontakt Player et l'échantillonneur Kontakt complet de Native Instruments sont indiqués sous le type **Kontakt**. Sous Mac, Sibelius First indique également si l'instrument virtuel utilise le format VST ou Audio Unit.
- Les instruments logiciels Garritan, comme Garritan Personal Orchestra et Authorized Steinway, utilisent le lecteur d'échantillons ARIA et figurent sous le type **Aria**. Sous Mac, Sibelius First indique également si l'instrument virtuel utilise la technologie VST ou Audio Unit.
- Tous les autres instruments virtuels Windows, et certains sous Mac, figurent sous le type **VST**.
- Certains instruments virtuels sous Mac utilisent la technologie Audio Unit de Apple et figurent sous le type **AU**.
- Les périphériques MIDI normaux, tels que les cartes son internes avec synthétiseurs ou les claviers externes et les modules de sons, sont affichés sous le type **MIDI**.

Pour activer un périphérique dans la configuration en cours, sélectionnez-le dans la liste **Périphériques disponibles** et cliquez sur **Activer**. Quand vous activez le Sibelius Player ou un périphérique **MIDI**, il est déplacé de la liste **Périphériques disponibles** vers la liste de droite **Périphériques actifs**. Si toutefois vous activez un périphérique **Kontakt**, **Aria**, **VST** ou **AU**, il reste dans **Périphériques disponibles** mais est aussi *copié* dans **Périphériques actifs** : cela permet d'activer plusieurs occurrences d'un instrument virtuel, ce qui n'est pas possible avec Sibelius Player ou un périphérique MIDI.

- Le cadre **Périphériques actifs** à droite donne la liste des périphériques de lecture activés, c'est-à-dire disponibles pour que Sibelius First puisse les utiliser durant la lecture. En plus des colonnes **Nom** et **Type** similaires à celles de la liste **Périphériques disponibles**, il y a une colonne **Jeu de sons**. Vous pouvez double-cliquer sur cette colonne pour choisir parmi les jeux de sons disponibles. Si aucun jeu de sons n'est disponible pour le périphérique que vous êtes en train d'utiliser, réglez **Jeu de sons** sur **(aucun)** puis utilisez la page **Jeux de sons manuels** pour indiquer à Sibelius First comment utiliser cet instrument virtuel pour la lecture ; cf. ci-dessous.

Vous pouvez renommer les périphériques présents dans la liste **Périphériques actifs** en faisant un double clic sur leurs noms ; Sibelius First ajoute le nom original du périphérique au nom choisi. Cela peut s'avérer pratique si vous utilisez plusieurs occurrences du même instrument virtuel, chacune chargée avec un jeu de sons ou un son individuel différent.

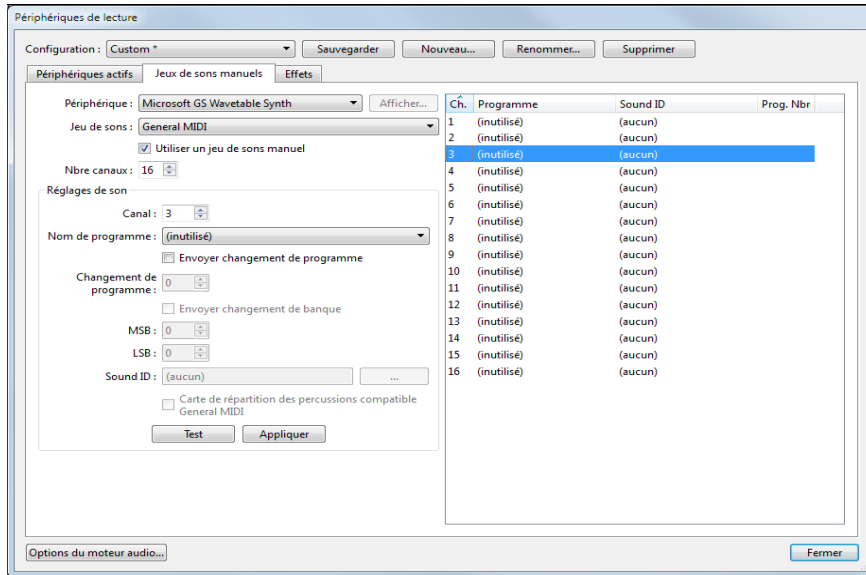
Pour désactiver un périphérique, sélectionnez-le dans la liste **Périphériques actifs** et cliquez sur **Désactiver** pour l'enlever de la liste.

Page Jeux de sons manuels

Sibelius Player, les instruments virtuels de type **Kontakt** et **Aria** et les périphériques de type **MIDI** procurent des fonctions spéciales permettant à Sibelius First de charger automatiquement des sons, si un jeu de sons approprié est disponible. Si aucun jeu de sons n'est disponible, ou si un périphérique est un instrument virtuel de type **VST** ou **AU**, vous devez signaler à Sibelius First quels sons sont disponibles en créant un jeu de sons miniature pour chaque instrument virtuel via la page **Jeux de sons manuels**.

Une fois que vous avez indiqué à Sibelius First les sons disponibles sur chaque canal, il peut traiter ce périphérique comme n'importe quel autre et assigner à chaque portée le son adéquat lors de la lecture.

Voici les options de la page **Jeux de sons manuels** :



- En premier lieu, choisissez l'instrument virtuel dans le menu **Périphérique** situé en haut de la boîte de dialogue. Vous pouvez créer un jeu de sons manuel pour tout type de périphérique et avec le jeu de sons de votre choix, hormis pour le Sibelius Player intégré. De plus, les jeux de sons manuels ne sont pas disponibles pour les périphériques de type **Kontakt**, car il est recommandé d'autoriser Sibelius First à charger les sons lui-même.
- Si vous créez un jeu de sons manuel pour un instrument virtuel, cliquez sur **Afficher** pour que l'interface apparaisse dans une autre fenêtre ; ce bouton est désactivé pour les périphériques de type **MIDI**. Il y a de telles différences dans l'interface des instruments virtuels, tant au niveau de la présentation que du fonctionnement, qu'il est impossible de fournir une assistance pour le fonctionnement de chacun d'eux. Consultez la documentation accompagnant votre instrument virtuel pour en connaître les commandes. Laissez cette fenêtre ouverte ; nous y revenons dans une minute.
- Si vous avez déjà choisi un jeu de sons pour ce périphérique à la page **Périphériques actifs**, votre choix apparaît directement dans le menu **Jeu de sons** ; sinon, choisissez-le maintenant. Si aucun jeu de sons n'est disponible, choisissez **(aucun)**.
- Activez **Utiliser un jeu de sons manuel** pour imposer à Sibelius First les choix opérés ici. Si vous désactivez cette option, votre jeu de sons manuel n'est pas utilisé, mais les réglages sont sauvegardés en tant qu'éléments de la configuration de lecture ; vous pourrez ainsi les rétablir plus tard.
- Si votre périphérique possède un jeu de sons, **Nbre canaux** sera réglé sur le nombre approprié des différents canaux, emplacements ou sons que le périphérique peut jouer à la fois. Certains instruments virtuels sont conçus pour émuler un seul instrument, tel qu'un piano électrique spécifique ou un synthétiseur, et ne jouent donc normalement qu'un seul son à la fois. Le cas échéant, réglez **Nbre canaux** sur **1**. D'autres instruments virtuels, en particulier ceux comportant des bibliothèques d'échantillons, peuvent jouer plusieurs sons en même temps, ainsi **Nbre canaux** doit être réglé sur **8** ou **16**. Vous noterez que le tableau à droite de la boîte de dialogue est mis à jour avec le nombre de canaux choisis ici.

Si la valeur **Nbre canaux** n'est pas automatiquement réglée correctement, réglez-la manuellement.

- Revenez maintenant à l'interface de votre instrument virtuel et chargez un son, ou réglez-le sur un preset adéquat. Si votre instrument virtuel peut jouer plusieurs sons à la fois, commencez par charger un son dans le premier canal ou emplacement. Si vous travaillez avec un périphérique MIDI, définissez le premier canal pour qu'il utilise un patch approprié, au besoin.
- Observez maintenant les options **Réglages de son** de la page **Jeu de sons manuels**. Cliquez sur la première entrée du tableau de droite ou utilisez le cadre déroulant **Canal** pour choisir le canal.
- Si vous avez choisi un jeu de sons pour ce périphérique, le menu **Programme** est activé et le menu **Sound ID** est désactivé.
 - Si **Programme** est activé, choisissez le nom du programme que vous avez chargé dans votre périphérique et cliquez sur **Appliquer**.
 - Activez **Envoyer changement de programme** si un jeu de sons a été déjà choisi pour le périphérique mais qu'il nécessite l'envoi d'un message de changement de programme explicite au début de la lecture (dans ce cas, c'est Sibelius First qui envoie le changement de programme stipulé par le jeu de sons), ou si aucun jeu de sons n'a été choisi et que vous savez que le son souhaité peut être choisi par un changement de programme spécifique au début de la lecture (dans ce cas, le contrôle **Changement de programme** est activé et vous pouvez spécifier le changement de programme à envoyer).
 - Si **Envoyer changement de programme** est coché, vous pouvez également cocher **Envoyer changement de banque** si nécessaire. Comme précédemment, si votre périphérique possède un jeu de sons, cocher **Envoyer changement de banque** envoie le changement de banque stipulé par le jeu de sons ; s'il n'en a pas, vous pouvez spécifier les composants **MSB** et **LSB** du message de changement de banque à envoyer au début de la lecture.
 - Si **Sound ID** est activé, cliquez sur ... pour afficher un menu dans lequel vous choisirez le son qui correspond le mieux au son chargé dans votre périphérique. Par exemple, si vous avez chargé un son d'ensemble de violons, choisissez **strings.violin.ensemble** dans le menu ; si c'est un son de piano Steinway, choisissez **keyboard.piano.grand.steinway**. Soyez aussi précis que le menu le permet, car cela aidera Sibelius First à utiliser le son qui correspond le mieux possible. Une fois que vous l'avez trouvé, cliquez sur **Appliquer**.
 - Activez **Carte de répartition des percussions compatible General MIDI** plutôt que de choisir un seul Sound ID ou un nom de programme, si vous savez que le programme sur ce canal est une carte de répartition des percussions à sons indéterminés qui correspond au standard General MIDI. Si le périphérique n'est pas compatible General MIDI, il vous faut un jeu de sons pour que votre périphérique soit capable d'adresser des percussions à sons indéterminés.
- La première entrée du tableau de droite est mise à jour. Si votre périphérique doit jouer un autre son en même temps, répétez les étapes décrites ci-dessus jusqu'à ce que tous les sons souhaités soient chargés et attribués dans le jeu de sons manuel.

N'oubliez pas de cliquer sur le bouton **Sauvegarder** en haut de la boîte de dialogue pour éviter de perdre tout ce qui vient d'être fait !

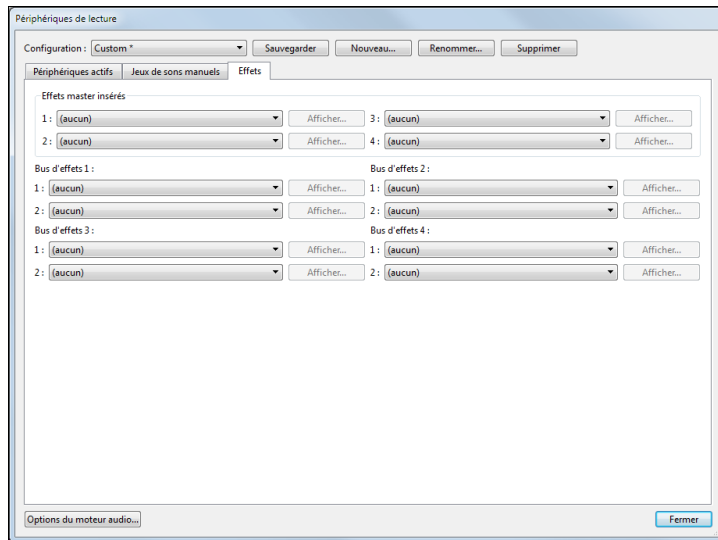
Sibelius First a besoin de recevoir un Sound ID (ou un nom de programme si un jeu de sons est disponible) pour assigner automatiquement la lecture à un canal. Si vous ne souhaitez pas qu'il fasse cela automatiquement, parce que vous avez par exemple un modèle préexistant que vous utilisez pour tous vos projets et que vous maîtrisez l'assignation manuelle des portées, vous pouvez choisir comme réglage un jeu de sons manuel vide. Il vous suffit de régler **Nbre canaux** sur le nombre approprié, d'activer **Utiliser un jeu de sons manuel** et de ne faire aucun autre choix.

Pour que Sibelius First utilise ces canaux pour la lecture, vous devez ouvrir la rangée de chaque portée dans la table de mixage et choisir explicitement le périphérique à utiliser de manière à ce que son nom ne figure plus entre parenthèses, puis choisir explicitement le canal en utilisant les flèches à droite de l'indication de canal. Pour en savoir plus, consultez **Tranches des portées** à la page 339.

Sibelius First est conçu pour choisir le meilleur son disponible à tout moment. Vous pouvez donc laisser Sibelius First déterminer les sons qu'il utilisera.

Page Effets

La page **Effets** permet de charger des effets dans les différents bus fournis :



Les **Effets master insérés** sont appliqués à l'ensemble du signal audio avant qu'il ne sorte du périphérique et n'arrive à vos oreilles. Les effets de compression ou de limitation peuvent être utilisés comme effets master insérés car ils s'appliquent normalement à l'ensemble des sons produits par les instruments utilisés. La réverbération peut aussi être utilisée comme effet master inséré, mais cela implique l'impossibilité de modifier l'intensité de réverbération d'un seul instrument virtuel parmi d'autres utilisés. Vous pouvez enchaîner jusqu'à quatre effets master insérés : le signal audio passe alors par chacun successivement.

Sibelius First fournit aussi quatre *bus d'envoi*, qui peuvent être utilisés pour diriger une partie du signal audio sur un ou plusieurs effets. Ces bus sont dits *post-fader* car la quantité de signal de l'effet dépend du niveau du fader de volume en sortie de l'instrument virtuel. Vous pouvez choisir la quantité de signal de sortie de chaque instrument virtuel envoyée à chacun des bus d'envoi en utilisant les commandes de la fenêtre Table de mixage (📖 **6.3 Table de mixage**). Vous pouvez enchaîner jusqu'à deux effets dans chacun des quatre bus.

6. Onglet Lecture

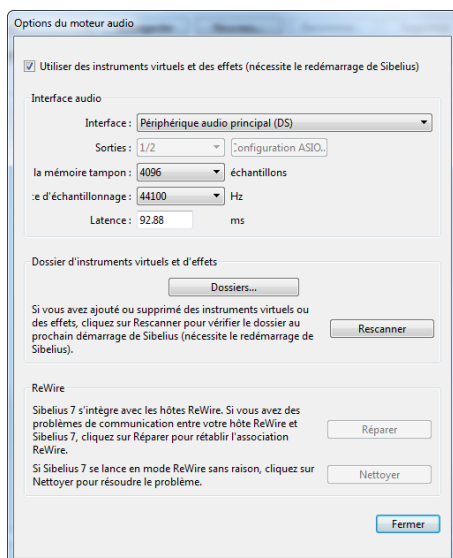
Vous pouvez utiliser les bus d'envoi pour ajouter des effets à la sortie de chaque instrument virtuel. Par exemple, si l'instrument virtuel est une guitare à laquelle vous voulez ajouter un effet de pédale, chargez l'effet de pédale dans un des bus d'envoi et transmettez une partie de la sortie de votre instrument virtuel jusqu'à ce bus.

Il est très simple d'ajouter un effet à une configuration de lecture : il suffit de le choisir dans la liste déroulante de l'emplacement dans lequel vous voulez que le bus apparaisse. Pour afficher une interface graphique de l'effet, cliquez sur le bouton **Afficher**. Tous les changements réalisés dans l'interface de l'effet sont sauvegardés quand la configuration est sauvegardée.

Notez que les effets peuvent seulement affecter le son produit par les instruments virtuels, car celui des périphériques MIDI ne fait pas partie du même flux audio (en effet, le son des périphériques MIDI externes ne passe jamais à l'intérieur de l'ordinateur). D'autre part, le Sibelius Player intégré inclut deux effets master (réverb et chorus) spécifiques, qui ne figurent pas ici à la page **Effets** et qui ne s'appliquent qu'aux sons reproduits par Sibelius Player.

Options du moteur audio

Pour régler l'interface audio que Sibelius First doit utiliser pour la lecture, cliquez sur **Options du moteur audio** au bas de **Lecture** ▶ **Paramétrage** ▶ **Périphériques de lecture**. Voici la boîte de dialogue qui apparaît :



- Choisissez le périphérique souhaité pour la lecture dans le menu déroulant **Interface**. Sous Windows, vous pouvez voir le même périphérique plusieurs fois dans la liste, suivi de différents acronymes entre parenthèses :
 - Si vous voyez un périphérique avec **(ASIO)** en fin d'appellation, utilisez-le. L'ASIO (acronyme de Audio Stream Input Output) fournit une interface à latence basse et est idéal quand on utilise des instruments virtuels et des effets lors de la lecture et de la saisie.
 - Les périphériques avec **(DS)** en fin d'appellation utilisent la technologie DirectSound de Microsoft. DirectSound ne fournit pas une latence aussi basse que l'ASIO, mais est recommandé si aucun périphérique ASIO n'est disponible. En fonction du matériel utilisé, il n'est pas garanti que la latence d'un périphérique DirectSound soit assez faible pour utiliser de façon acceptable la saisie en Flexi-time.
 - Les périphériques avec **(MME)** en fin d'appellation utilisent la technologie MultiMedia Extension de Microsoft, antérieure à DirectSound et à l'ASIO. Certaines cartes son premier prix et autres matériels embarqués dans les portables et ordinateurs bas de gamme sont uniquement compatibles MME, ce qui fonctionne plutôt bien lors de la lecture mais dont la latence élevée rend la saisie en Flexi-time inutilisable.

Sous Windows, Sibelius First choisit automatiquement un périphérique ASIO si disponible ; autrement, il choisit un périphérique WASAPI, DirectSound, ou MME en dernier ressort.

Sur Mac, pratiquement tous les périphériques supportent le standard Core Audio intégré de Mac OS X, de sorte que seul **(CoreAudio)** devrait figurer à la fin du nom du périphérique. Core Audio est très similaire à l'ASIO et fournit une interface à latence basse. Sibelius First utilise par défaut le périphérique choisi dans l'onglet **Sortie** du panneau **Son** des préférences système.

- Sous Windows, quand vous utilisez un périphérique ASIO, le bouton **Configuration ASIO** est activé. Cliquer sur ce bouton ouvre le panneau de contrôle de votre périphérique ASIO, dans lequel vous pouvez modifier facilement les réglages spécifiques au périphérique.
- **Sorties** permet de choisir les sorties du périphérique à utiliser pour la lecture. La plupart des cartes son ont une unique paire de sortie stéréo, de sorte que seul **1/2** devrait apparaître dans ce menu. Si vous avez une carte son avec plusieurs paires de sorties, chaque paire apparaît ici.
- Comme son nom l'indique, **Taille de la mémoire tampon** détermine la taille de mémoire tampon fournie par votre interface pour les données traitées en streaming. Attention, ce paramètre génère une latence proportionnelle à la taille de la mémoire tampon. Les tailles de mémoire tampon fournies varient selon le matériel, mais sur la plupart des périphériques ASIO et Core Audio, 1024 échantillons constitue un bon compromis.
- **Fréquence d'échantillonnage** est la fréquence à laquelle l'audio est lue à travers l'interface audio. Le réglage normal est **44 100 Hz**.
- **Latence** est le temps en millisecondes nécessaire pour que le périphérique joue une note après avoir reçu l'instruction de Sibelius First. Il n'est pas possible de modifier la latence directement ; elle est calculée par la combinaison de la taille de la mémoire tampon et de la fréquence d'échantillonnage.

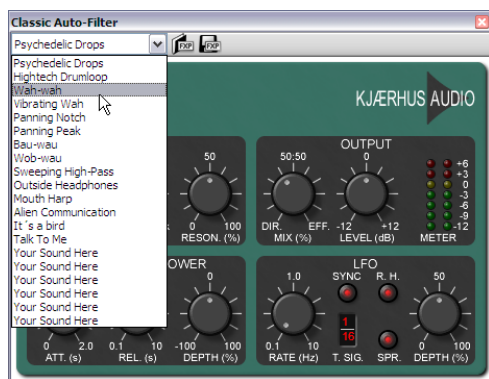
- Sous Windows, vous verrez aussi une option pour choisir le dossier à partir duquel Sibelius First chargera les instruments virtuels et effets (par défaut, **C:\Program Files\Avid\VSTPlugins** ou **C:\Program Files (x86)\Avid\VSTPlugins** si vous exécutez la version 32 bits de Sibelius First sur un système d'exploitation 64 bits). Si des instruments virtuels et des effets se trouvent déjà à un autre endroit de l'ordinateur, vous pouvez y accéder en cliquant sur **Parcourir**. Sous Mac, tous les instruments virtuels et les effets sont placés dans un seul endroit spécifié par Mac OS X, de sorte qu'il n'est jamais nécessaire de les déplacer.
- Cliquez sur **Rescanner** si vous trouvez que des instruments virtuels ou effets censés apparaître dans la liste **Périphériques de lecture** n'y figurent pas. Quand vous redémarrerez Sibelius First, il réexamine chacun des instruments virtuels et des effets du dossier spécifié. Attention, cela peut prendre un certain temps ! Sibelius First détecte automatiquement les nouveaux instruments virtuels ou effets installés sans que vous ayez besoin de cliquer sur **Rescanner**.
- Les options du groupe **ReWire** sont décrites à la section  **6.15 ReWire**.

L'option **Utiliser des instruments virtuels et des effets** en haut de la boîte de dialogue permet de désactiver la prise en charge par Sibelius First à la fois des instruments virtuels et des effets. Décochez cette option puis relancez Sibelius First si vous voulez que seuls les périphériques **MIDI** apparaissent dans **Lecture ▶ Paramétrage ▶ Périphériques de lecture**.

Cliquez sur **Fermer** dès que vous avez terminé vos modifications dans la boîte de dialogue **Options du moteur audio**.

Presets d'instruments virtuels et d'effets

Certains instruments virtuels et effets proposent des presets définis par leurs concepteurs. Vous pouvez visualiser lesquels sont disponibles en ouvrant le menu dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de l'instrument virtuel ou de l'effet :



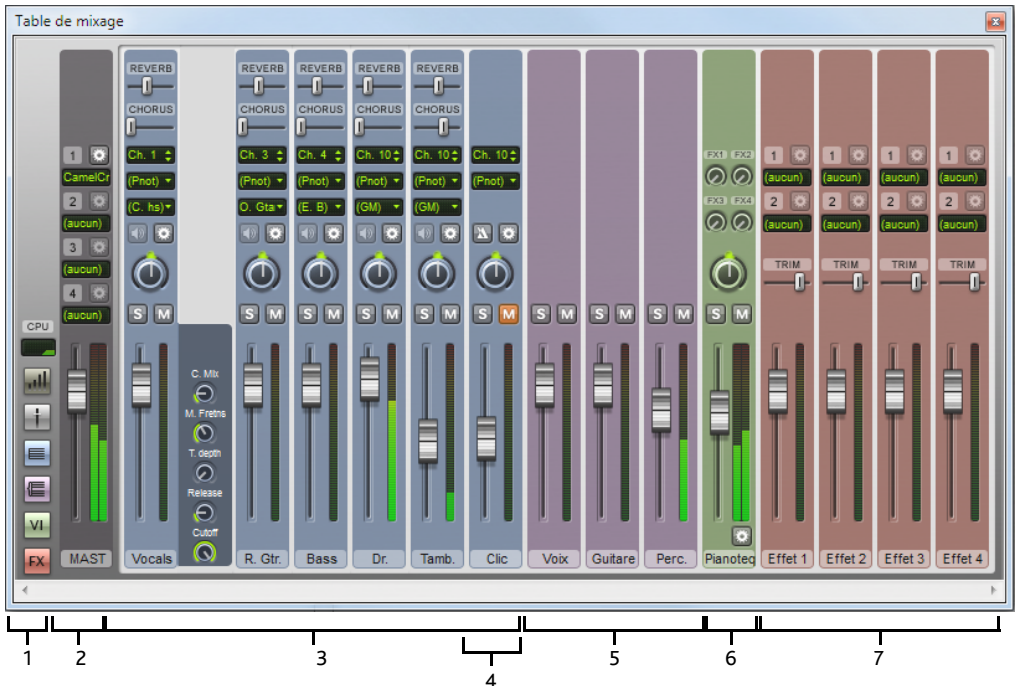
Si le menu est vide ou ne contient qu'un seul élément, l'instrument virtuel ou l'effet utilisé ne possède aucun preset. Si vous choisissez un préréglage dans le menu et que vous voulez être sûr que votre choix sera mis en mémoire, n'oubliez pas de sauvegarder votre configuration de lecture dans **Lecture ▶ Paramétrage ▶ Périphériques de lecture**.

À droite du menu figurent deux boutons supplémentaires, pour charger et sauvegarder des fichiers de presets VST **.fxp**. Sauvegarder un fichier de presets sauvegarde l'état de l'instrument virtuel ou l'effet sur le disque ; en le chargeant à nouveau, l'instrument virtuel ou l'effet est rétabli au même état. C'est pratique si vous devez ajuster les réglages d'un instrument virtuel ou d'un effet puis réutiliser les mêmes réglages dans une autre configuration de lecture de Sibelius First, voire d'une autre application.

6.3 Table de mixage

La fenêtre Table de mixage de Sibelius First permet de modifier les sons utilisés pour la lecture, notamment leur volume et leur position spatiale (panoramique), ainsi que d'ajuster les réglages des instruments virtuels et des effets utilisés dans la configuration de lecture active.

Pour l'afficher ou la masquer, sélectionnez **Lecture** ▶ **Paramétrage** ▶ **Table de mixage** ou utilisez le raccourci **M** (Mac). Voici les différentes sections de la table de mixage :

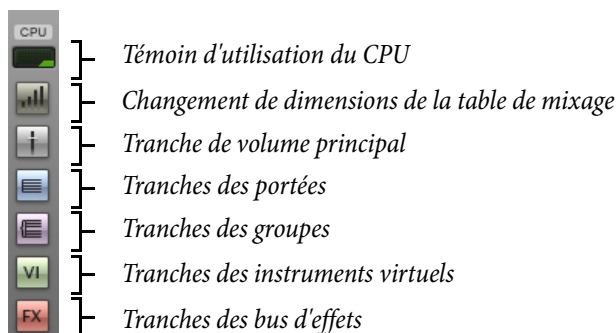


1. **Tranche des boutons** indique l'utilisation du CPU, permet de changer la hauteur de la table de mixage (parmi quatre préréglages disponibles) et d'afficher ou de masquer les autres tranches de la table ;
2. **Tranche de volume principal** règle le volume global de tous les instruments virtuels et chaque effet maître dans sa propre fenêtre ;
3. **Tranches des portées** règlent le nom de programme initial, le volume, les fonctions solo/sourdine, le panoramique et le canal MIDI (le cas échéant) de chaque portée de la partition ;
4. **Tranche de la piste du métronome** ajuste le clic du métronome durant la lecture et la saisie en mode Flexi-time ;
5. **Tranches des groupes** permettent de régler le volume (ou de basculer en solo/sourdine) des familles d'instruments entières dans votre partition ;
6. **Tranches des instruments virtuels** règlent chaque instrument virtuel dans sa propre fenêtre, basculent sur solo/sourdine pour toutes les portées qu'il gère et ajustent la quantité de signal envoyé à chaque bus d'effets ;
- Enfin, 7. **Tranches des bus d'effets** règlent chaque effet dans sa propre fenêtre et en ajustent le niveau de sortie ainsi que le trim.

Par défaut, la fenêtre Table de mixage est ancrée en bas de l'écran, mais vous pouvez la désancrer en cliquant sur sa barre de titre et en la faisant glisser. Il est ainsi possible, au besoin, de la repositionner sur un deuxième écran.

Tranche des boutons

La tranche des boutons à gauche de la table de mixage permet d'afficher ou de masquer chacun des autres types de tranches :



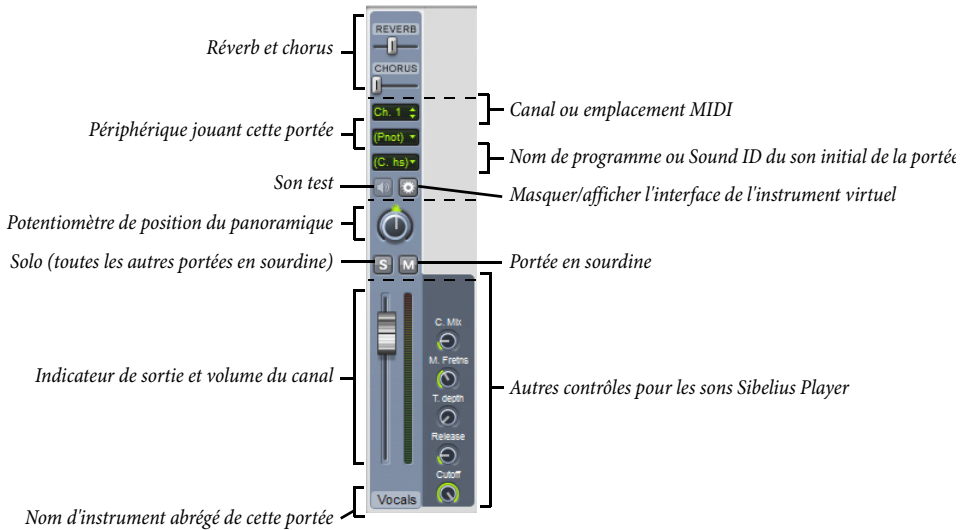
Par défaut, seules les tranches des portées et de volume principal sont affichées à l'ouverture de la table de mixage. Les boutons des tranches d'instruments virtuels et des bus d'effets sont désactivés si votre configuration de lecture active n'utilise aucun de ces effets ou instruments virtuels.

Le témoin d'utilisation du CPU dans la tranche des boutons vous donne une indication sur l'utilisation du processeur au niveau du système audio, c'est-à-dire les instruments virtuels et les effets de votre configuration de lecture active (cela ne concerne donc pas l'utilisation du processeur pour tout l'ordinateur). Si le témoin devient rouge durant la lecture, cela signifie que l'ordinateur prend plus de temps pour restituer l'audio que pour le jouer, et donc que des erreurs ou des saccades sont susceptibles de se produire durant la lecture.

Le cas échéant, vous pouvez toujours exporter un fichier audio de la partition, ce qui garantit une lecture correcte (cf.  **1.10 Exporter des fichiers audio**). Pour réduire ces problèmes durant la lecture, consultez **Comment tirer le meilleur parti des instruments virtuels et des effets** à la page 378.

Tranches des portées

Chaque portée d'une partition possède sa propre tranche de portée :



Les lignes fines en pointillés indiquent les contrôleurs visibles pour chacune des quatre hauteurs prédéfinies de la table de mixage. Quand vous utilisez Sibelius Player, vous pouvez afficher ou masquer les contrôleurs supplémentaires des sons Sibelius Player pour toutes les portées en maintenant **Maj** et en cliquant sur le bouton en forme de flèche sous la jauge de sortie.

Voici à quoi servent les contrôleurs de chaque tranche :

- L'écran « Nom de la portée » tout en bas affiche le nom concis de la portée ; il n'est pas modifiable.
- Pour ajuster le volume, déplacez le fader vers le bas (pour diminuer le volume) ou vers le haut (pour l'augmenter). Le fader possède une position « aimantée » par défaut (95 sur 127) et vous pouvez aussi réinitialiser son volume par défaut en double-cliquant sur le fader. Durant la lecture, la jauge de sortie à droite s'allume pour indiquer le niveau de lecture de cette portée. Cela permet de corriger la balance relative des portées sans devoir écrire des nuances trop fortes pour les instruments qui jouent fort et des nuances trop faibles pour ceux de faible volume. Par défaut, les périphériques jouent souvent tous les instruments quasiment au même volume, de sorte que le volume d'une section complète de violons 1 sonnera plus fort qu'un solo de flûte.
- Pour entendre juste une portée, cliquez sur le bouton Solo (**S**). Les boutons Sourdine de toutes les portées sont alors indisponibles (ils s'affichent comme ceci : **M**). Pour obtenir plusieurs portées solo simultanées, il suffit de cliquer sur leur bouton Solo. Quand vous cliquez à nouveau sur les boutons Solo pour les désactiver, les boutons Sourdine sont de nouveau disponibles. Consultez **Sourdine et solo** à la page 345.
- Pour mettre une portée en sourdine, cliquez sur le bouton du même nom (**M**). Cliquez une fois pour une demi-sourdine (**M**) et deux fois pour une sourdine complète (**M**). Un troisième clic annule la sourdine. Consultez **Sourdine et solo** à la page 345.
- Pour ajuster la position panoramique de la portée (c'est-à-dire sa position stéréophonique entre la gauche et la droite), il vous suffit de déplacer le curseur vers la gauche ou la droite. Celui-ci a une position « magnétique » centrée. Il est préférable de ne pas positionner les portées trop aux extrémités.

Attention : certains instruments virtuels (par exemple Vienna Symphonic Library Vienna Instruments) ne répondent pas à ce curseur de panoramique. Par conséquent, si vous utilisez ce genre d'instrument virtuel, vous n'entendrez aucun effet en changeant le panoramique ici. À la place, vous pouvez changer le panoramique de la sortie audio de cet instrument virtuel ; consultez **Tranches des instruments virtuels** à la page 343.

- Le bouton en haut à gauche du potentiomètre de panoramique  vous permet de tester le choix de son actuel pour cette portée.
- Le bouton en haut à droite du potentiomètre de panoramique  n'est activé que si le périphérique utilisé pour cette portée est un instrument virtuel (autre que Sibelius Player, qui ne dispose pas d'une interface graphique) ; si vous cliquez dessus, la fenêtre de l'instrument virtuel s'affiche. Cliquez de nouveau pour masquer la fenêtre.
- La zone d'affichage du son indique sous forme abrégée le nom du programme utilisé par la portée au début de la partition. Si la portée contient après la première mesure des objets qui provoquent un changement de son utilisé pour la lecture (par exemple des changements d'instruments, des instructions textuelles pour des techniques de jeu, etc.), cet écran n'est pas mis à jour. Maintenez le curseur de votre souris au-dessus de l'écran pour lire une inscription indiquant le Sound ID et le nom complet du programme que Sibelius First utilise pour cette portée.

Notez que le nom abrégé du son est affiché entre parenthèses : cela indique que le choix du son est automatiquement déterminé par Sibelius First. Après avoir choisi un nom de programme spécifique dans le menu, le nom du son s'affiche sans parenthèses.

Pour modifier le son initial d'une portée, cliquez sur la flèche pour ouvrir le menu de son :

- Un menu hiérarchisé s'ouvrira. Si aucun périphérique spécifique n'est choisi pour la portée, le premier niveau du menu affiche les noms des jeux de sons dans votre configuration actuelle et le deuxième niveau affiche ensuite les noms des groupes dans lesquels les noms de programme sont divisés (**Cordes**, **Bois**, etc.) ; le troisième niveau affiche les familles d'instrument (**Violon**, **Flûtes**, etc.) ; enfin, le quatrième niveau affiche les noms de programme eux-mêmes. Quand vous choisissez un programme spécifique, Sibelius First configure également cette portée pour qu'elle soit toujours lue par le périphérique sur lequel le programme est disponible.

Comme pour le menu de périphérique, vous pouvez réinitialiser une portée afin qu'elle choisisse à nouveau automatiquement ses sons en sélectionnant (**Auto**) dans le menu. Vous pouvez réinitialiser toutes les portées en attribution de son automatique en maintenant **Maj** enfoncé et en choisissant (**Auto**) dans le menu.

Le menu des périphériques permet de changer le périphérique utilisé pour la lecture du premier son d'une portée donnée. Notez que ce menu répertorie tous les périphériques de votre configuration de lecture, plus une option supplémentaire (**Auto**) en haut de la liste. En haut de liste figure une entrée supplémentaire (**Auto**), à sélectionner si vous voulez que Sibelius First choisisse automatiquement ce périphérique lors des prochaines lectures.

Après avoir explicitement choisi un périphérique pour une portée donnée, le nom du périphérique ne figure plus entre parenthèses et le menu des noms de programme en dessous n'affiche que les sons délivrés par le périphérique que vous avez choisi.

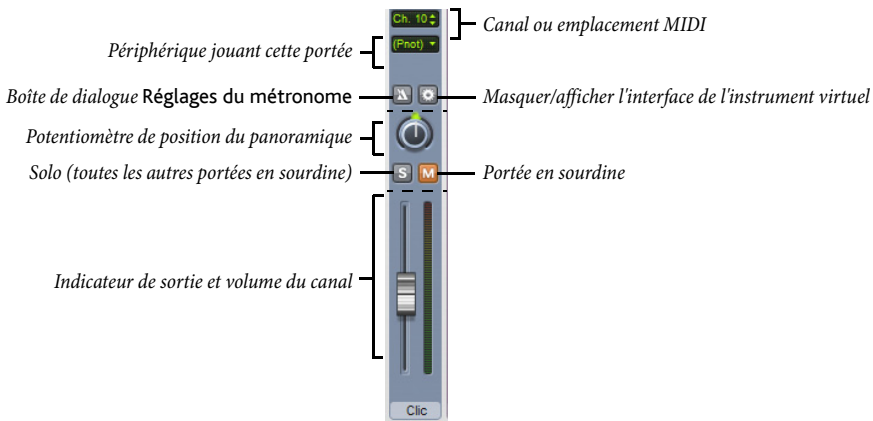
Vous pouvez modifier le périphérique de toutes les portées en maintenant **Maj** enfoncé quand vous choisissez un périphérique dans le menu Périphériques. Ce faisant, vous devez normalement ne choisir que **(Auto)**, ce qui rétablit l'affectation automatique de périphériques pour toutes les portées.

- Le contrôleur de canal MIDI ou d'emplacement affiche un relevé du canal utilisé par cette portée. Il n'est pas nécessaire (et d'ailleurs pas possible) de modifier ce paramètre, car Sibelius First attribue intelligemment le canal ou emplacement de chaque portée. Le contrôleur de canal MIDI ou d'emplacement permet uniquement de changer le canal MIDI utilisé par la portée si le périphérique en cours utilise un jeu de sons manuel (consultez **Page Jeux de sons manuels** à la page 330).
- Si la portée est lue à l'aide de Sibelius Player (intégré), jusqu'à six autres potentiomètres peuvent apparaître à droite de la tranche des portées principale, selon le son. Ces contrôleurs vous permettent de régler des aspects subtils du son, comme l'intonation, le timbre, la distorsion (pour les guitares), la vitesse de trémolo (pour les vibraphones et les claviers électroniques), etc. Pour réinitialiser l'un de ces curseurs supplémentaires à sa valeur par défaut, double-cliquez simplement dessus. Ces six faders répondent aux contrôleurs MIDI 91, 93, 74, 71, 73 et 72 respectivement.

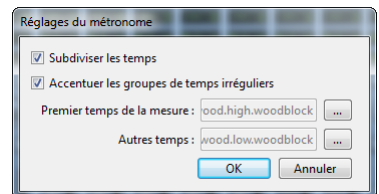
Durant la lecture, seuls le volume (y compris Solo et Sourdine), le panoramique et les autres commandes de son de Sibelius Player (le cas échéant) peuvent être modifiés pour chaque portée ; les autres réglages ne sont accessibles qu'en dehors de la lecture.

Tranche du métronome

La tranche du métronome se trouve toujours à droite de la dernière tranche des portées :



La tranche du métronome est très semblable aux autres tranches de portées, si ce n'est que, plutôt que de choisir un Sound ID initial, vous pouvez cliquer sur **Configuration** pour afficher la boîte de dialogue **Réglages du métronome**, illustrée ici à droite.



- **Subdiviser les temps** est utile avec certaines signatures rythmiques telles que 6/8, pour marquer légèrement chaque croche.
- **Accentuer les groupes de temps irréguliers** accentue les temps dans la mesure en fonction des groupes de temps définis pour des signatures rythmiques irrégulières telles que 7/8 (cf. **4.3 Signatures rythmiques**).

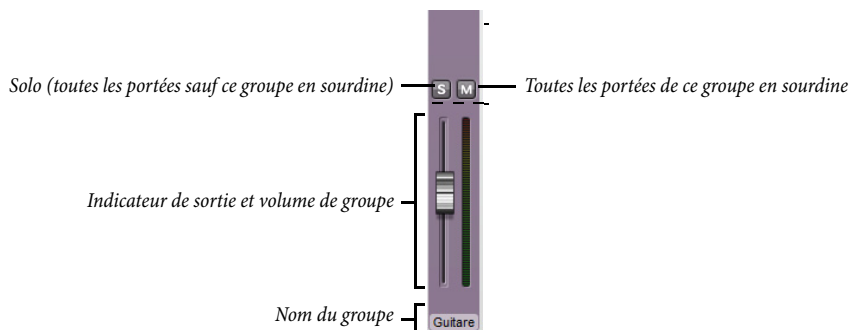
6. Onglet Lecture

- Vous pouvez aussi choisir les sons de percussion utilisés par la piste du métronome sur le premier temps de la mesure et les temps suivants.

En plus des boutons Solo et Sourdine de la tranche du métronome, vous pouvez aussi mettre en sourdine la portée de métronome en cliquant sur le bouton **Lecture ▶ Transport ▶ Clic**.

Tranches des groupes

Les tranches des groupes permettent d'ajuster le volume relatif et le panoramique de chaque famille d'instruments utilisée dans la partition. C'est très pratique, par exemple, pour augmenter le volume des cordes par rapport à celui des bois. La disposition de ces tranches est comme suit :

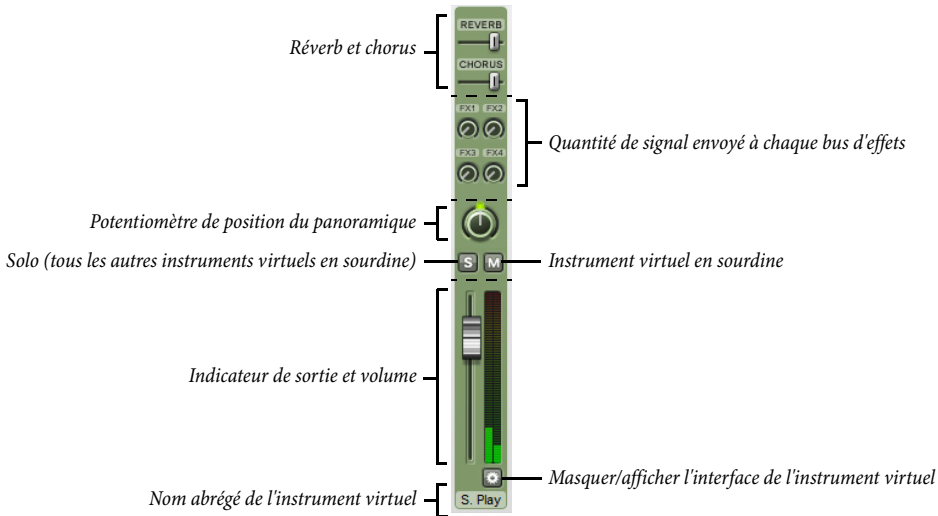


- Le nom du groupe est indiqué au bas de la tranche. Sibelius First détermine quelles portées forment chaque groupe et il est impossible de modifier le nom des groupes.
- Pour régler le volume de toutes les portées d'un groupe, il suffit de déplacer le fader verticalement (comme pour les **Tranches des portées** ci-dessus). Sibelius First conserve la balance relative de tous les instruments du groupe quand vous modifiez le volume.
- Pour mettre en solo toutes les portées d'un groupe, cliquez sur le bouton Solo (comme pour les **Tranches des portées** ci-dessus).
- Pour mettre en sourdine ou en demi-sourdine toutes les portées d'un groupe, cliquez sur le bouton Sourdine (comme pour les **Tranches des portées** ci-dessus).

Si les tranches de portées sont visibles pendant le réglage des tranches de groupes, vous pourrez observer que les changements réalisés dans une tranche de groupe sont répercutés dans chaque tranche de portée.

Tranches des instruments virtuels

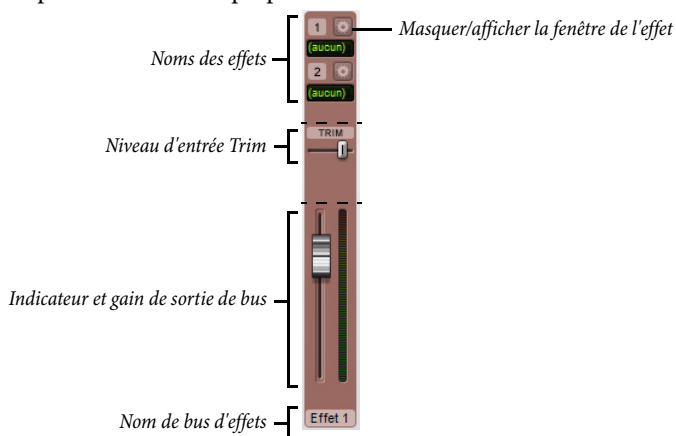
Chaque instrument virtuel de votre configuration de lecture possède sa propre tranche :



- Le nom abrégé de l'instrument virtuel est indiqué en bas.
- Pour afficher la fenêtre d'un instrument virtuel afin de le régler, cliquez sur . Cliquez de nouveau pour masquer la fenêtre. Si vous effectuez des modifications dans la fenêtre de l'instrument virtuel et que vous voulez les réutiliser lors d'une session ultérieure de Sibelius First, pensez à sauvegarder la configuration de lecture dans **Périphériques de lecture** (consultez **Modification d'une configuration de lecture** à la page 329). Ce bouton n'apparaît pas pour Sibelius Player qui ne dispose pas d'interface graphique.
- Vous pouvez ajuster le niveau de sortie de chaque instrument virtuel en déplaçant le fader de volume.
- Pour que toutes les portées lues par un instrument virtuel soient mises en solo ou en sourdine, cliquez sur le bouton correspondant dans la tranche de l'instrument virtuel. Les boutons solo et éteint dans les tranches des portées reflètent les changements réalisés dans la tranche de l'instrument virtuel.
- Certains instruments virtuels (ex. Vienna Symphonic Library Vienna Instruments) ne répondent pas aux messages panoramiques MIDI ; pour y remédier, vous pouvez utiliser le curseur de panoramique dans la tranche de l'instrument virtuel. Pour d'autres instruments virtuels, ce n'est pas nécessaire.
- Les quatre potentiomètres permettent de déterminer la quantité de signal envoyée de l'instrument virtuel à chacun des quatre bus d'effets. Tourner un potentiomètre dans un sens ou dans l'autre augmente ou diminue la quantité envoyée à chaque bus : le bouton marqué **FX1** agit sur le bus d'effets 1, **FX2** sur le bus 2, etc. Cela signifie qu'il est possible d'envoyer le signal de différents instruments virtuels à différents bus d'effets. Pour que le même effet soit appliqué à tous les instruments virtuels, utilisez plutôt les effets master insérés (cf. **Tranche de volume principal** ci-dessous).
- Sibelius Player compte des effets de réverb et de chorus intégrés, dont le niveau de retour peut être réglé via les faders **Réverbération** et **Chorus** figurant dans la tranche d'instrument virtuel de Sibelius Player.

Tranches des effets de bus

Sibelius First propose quatre bus d'effets, chacun permettant de charger deux effets, que vous pouvez spécifier à la page **Effets de Périphériques de lecture** ; consultez **Page Effets** à la page 333. Chaque bus dispose de sa tranche propre :



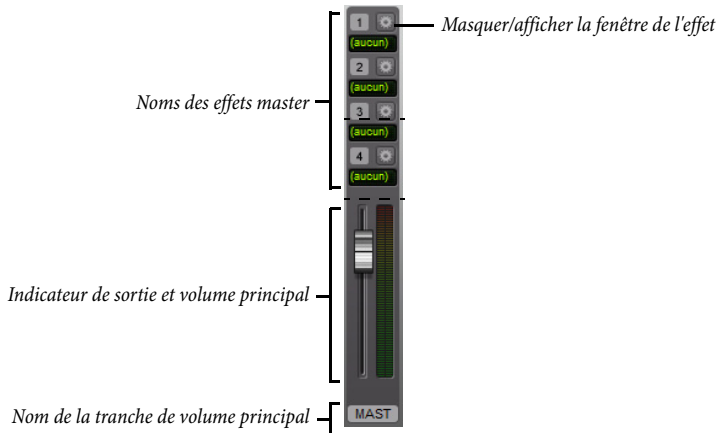
À l'état fermé, la tranche affiche le nom du bus et un fader pour ajuster le gain du bus en sortie vers la table de mixage.

Si vous augmentez la hauteur de la table de mixage, vous verrez un fader supplémentaire intitulé **TRIM**. Celui-ci permet d'ajuster les niveaux d'entrée dans les bus d'effets ; en principe, il n'est pas nécessaire d'y toucher car le contrôle du gain de la plupart des effets se fait directement dans leur fenêtre dédiée ; pour les rares qui n'en disposent pas, ce fader est présent ici.

Le nom de chaque effet du bus est indiqué en haut de la grande tranche. Pour afficher la fenêtre d'un effet afin de le régler, cliquez sur . Cliquez de nouveau pour masquer la fenêtre. Si vous effectuez des modifications dans la fenêtre de l'effet et que vous voulez les réutiliser lors d'une session ultérieure de Sibelius First, pensez à sauvegarder la configuration de lecture dans **Périphériques de lecture** (consultez **Modification d'une configuration de lecture** à la page 329).

Tranche de volume principal

À gauche de la table de mixage se trouve la tranche de volume principal, qui permet d'ajuster le volume de tous les instruments virtuels et des effets à l'aide d'un seul fader, mais aussi d'apporter des changements aux effets master insérés qui s'appliquent à la sortie de tous les instruments virtuels et effets utilisés :



Quand la tranche de volume principal est réduite au maximum, le seul contrôle présent est le fader de volume. Durant la lecture, la jauge de sortie s'allume pour indiquer le niveau de sortie. Notez que ce fader n'affecte que les instruments virtuels ; si des portées de la partition sont lues par une carte son ou un périphérique MIDI externe, ce fader n'aura aucun effet sur leur volume.

Si vous ouvrez la tranche en cliquant sur la flèche, vous pouvez afficher la fenêtre de chacun des quatre effets master insérés en cliquant sur . Pour en savoir plus sur les effets master insérés, consultez **Page Effets** à la page 333.

Sourdine et solo

Pour pouvoir faire des essais d'instruments individuels ou de groupes d'instruments, chaque portée peut être lue à plein volume, à mi-volume ou être mise en sourdine. Il suffit de cliquer sur le bouton Sourdine () de la portée concernée pour passer d'un réglage à l'autre.

Une utilisation pratique de cette fonction est la production d'enregistrements « karaoké » : enlever un instrument peut aider le musicien à apprendre par cœur sa partie. Rendre un instrument solo silencieux peut permettre de le jouer réellement avec Sibelius First en accompagnement, ou de n'entendre qu'une partie de cornemuse ou d'accordéon.

Une portée spécifique peut aussi être réglée sur solo (ce qui met les autres en sourdine) en cliquant sur le bouton Solo () . D'autres portées peuvent être ajoutées en cliquant sur leurs boutons Solo respectifs.

Pour entendre certains instruments d'une partition, il suffit de les inclure dans une sélection de passage avant de lancer la lecture (**2.1 Sélections et passages**). Le cas échéant, si les portées lues sont en sourdine, ce réglage sera ignoré. Si, par exemple, vous travaillez sur un quatuor à cordes et que vous mettez le violon en sourdine mais que vous sélectionnez ensuite ce violon et le violoncelle pour les lire ensemble, vous entendrez les deux portées. Sibelius First part du principe que si vous sélectionnez une portée pour la lire, vous voulez l'entendre même si elle est en sourdine.

Contrôle de la table de mixage avec un périphérique d'entrée

Si vous avez un périphérique d'entrée MIDI externe comme une surface de contrôle dédiée ou un clavier de contrôle avec faders, boutons et autres commandes supplémentaires, vous pouvez utiliser votre périphérique pour contrôler directement la table de mixage. Pour en savoir plus, consultez **Tables de saisie** à la page 187.

SoundStage

Même si l'on ne possède que deux oreilles (en principe), le cerveau est capable d'extrapoler une image sonore tridimensionnelle de ces deux sources. Le fait qu'un périphérique de lecture ne puisse jouer qu'en stéréo est un facteur très limitant pour recréer la manière dont sonnent des instruments placés en face de l'auditeur. L'impression tridimensionnelle créée par un son stéréo bien préparé est appelée un « soundstage »... et c'est ce que fait automatiquement la fonction SoundStage de Sibelius First.

Imaginons que vous souhaitiez recréer l'effet acoustique d'une salle de concert, avec un orchestre sur scène. Plusieurs facteurs entrent en jeu :

- Chaque instrument est placé à une distance légèrement différente de l'auditeur et différents pupitres sont formés d'un nombre variable de musiciens, ce qui affecte le volume relatif des instruments.
- Chaque instrument a par rapport à l'auditeur une position qui diffère légèrement vers la gauche ou vers la droite.
- Les caractéristiques acoustiques du bâtiment entraînent une réverbération dans laquelle intervient non seulement la dimension, mais aussi la forme de la salle.
- Les instruments les plus proches de l'auditeur sont moins réverbérés que les autres : leur son arrive directement aux oreilles avant d'être réfléchi par les murs (à comparer avec la voix dans un téléphone normal et celle diffusée par un haut-parleur).
- Un instrument très éloigné, comme une trompette en dehors de la scène, est très réverbérée car aucun son direct ne parvient aux oreilles de l'auditeur ; en revanche, le son est doux, avec peu de volume.

SoundStage est toujours activé d'office, sans possibilité de le désactiver. Quand vous créez des instruments, non seulement Sibelius First les place automatiquement dans un espace en 3D comme sur une scène de concert (donc avec les positions panoramiques adéquates), mais il suggère aussi la distance à laquelle ils se trouvent grâce à de subtils réglages de volume.

Les réglages de SoundStage correspondent aux dispositions habituelles des orchestres, brass bands, ensembles de chœurs et de cordes, mais fonctionnent aussi pour toute autre combinaison.

Amélioration de la lecture pour les partitions comportant beaucoup d'instruments

La lecture d'un grand nombre d'instruments peut parfois ressembler au son produit par un orgue. C'est évidemment dommage qu'il y ait une telle différence par rapport à ce que donnerait un enregistrement original.

Quatre causes principales peuvent expliquer ce problème, qu'il peut être facile de supprimer :

- *Une balance incorrecte.* Par exemple, si vous réglez tous les volumes d'une partition d'orchestre au maximum, certains instruments seront trop forts et d'autres seront couverts.
- *Manque d'expression.* Réglez l'option **Espressivo** dans la boîte de dialogue **Lecture ▶ Interprétation ▶ Interprétation** sur **Espressivo** ou **Molto espressivo**. Vous introduirez ainsi des gradations de volume qui aideront à séparer les différentes lignes musicales même dans une grande partition. En général, plus il y a d'instruments et plus il faut ajouter d'effet Espressivo (consultez  **6.7 Interprétation**).
- *Décalage.* Ce problème, qui ressemble au son d'une radio mal réglée, survient quand deux instruments identiques jouent à l'unisson.
- *Pas assez de positions panoramiques différentes.* L'oreille ne parvient pas à séparer les différents timbres instrumentaux. Il suffit de changer les positions panoramiques de manière adéquate.

6.4 Live Tempo

Live Tempo est un moyen simple de contrôler minutieusement le tempo de votre partition pendant la lecture, ce qui vous permet de produire une interprétation personnelle de votre musique en battant la mesure sur le clavier de votre ordinateur, clavier MIDI, ou pédale MIDI.

Sibelius First ne vous permet pas d'enregistrer des interprétations Live Tempo, mais si vous ouvrez une partition créée dans Sibelius 6 ou 7 dans laquelle une interprétation Live Tempo a déjà été enregistrée, vous pouvez alors choisir de l'activer ou non.

Affichage Live Tempo

Vous pouvez visualiser une représentation graphique des variations de tempo enregistrées via Live Tempo en activant le mode **Affichage ▶ Affichage du document ▶ Panoramique**, dans lequel un graphique est affiché au-dessus de la première portée de la partition :



Les lignes verticales du graphique sont alignées avec les barres de mesure de la partition. Une ligne horizontale défile au milieu du graphique, qui représente le tempo par défaut à cet endroit de la partition. Les variations de tempo d'un enregistrement Live Tempo sont représentées sous la forme d'une ligne tracée par rapport à l'axe horizontal du graphique symbolisant le tempo par défaut. Dans l'image ci-dessus, le graphique indique l'accélération du tempo comparé au tempo de lecture normal, suivi de son ralentissement.

Lecture d'une interprétation Live Tempo

Pour lire une interprétation Live Tempo, veuillez simplement à ce que **Lecture ▶ Live Tempo ▶ Live Tempo** soit activé avant de lancer la lecture.

Une interprétation Live Tempo est préservée quand vous exportez un fichier MIDI, audio ou une page Web Scorch, à condition que **Live Tempo** soit activé.

Live Tempo et ReWire

Vous ne pouvez pas utiliser Live Tempo et ReWire en même temps : Live Tempo est désactivé quand Sibelius est exécuté en mode ReWire.

6.5 Exécution en direct

📖 **3.13 Flexi-time**, **6.1 Utilisation de la lecture**, **6.7 Interprétation**, **1.5 Ouvrir des fichiers MIDI**.

Dans la réalité, une interprétation musicale ne correspond jamais exactement à ce qui est noté dans la partition ; elle est faite de toute une série de variations de tempo, de nuances et de rythme, subtiles et impossibles à reproduire, même par des fonctions aussi intelligentes que *Espressivo*, *Rubato* ou *Feeling rythmique* (consultez 📖 **6.7 Interprétation**).

Par conséquent, si vous fournissez à Sibelius First une interprétation réelle, que ce soit un enregistrement en temps réel via *Flexi-time* (cf. 📖 **3.13 Flexi-time**) ou en important un fichier MIDI (cf. 📖 **1.5 Ouvrir des fichiers MIDI**), il peut la préserver grâce à la fonction Exécution en direct.

L'Exécution en direct conserve exactement la manière de jouer chaque note (même celles d'un accord individuellement), avec les variations les plus fines de vitesse (l'intensité de la note), de durée (le temps qu'elle est tenue) et le moment de l'attaque (la différence avec la pulsation).

Écoute de l'Exécution en direct

La fonction Exécution en direct est activée par défaut pour toutes les partitions. Pour l'activer ou la désactiver, choisissez **Lecture** ▶ **Exécution en direct** ▶ **Exécution en direct** ; le bouton de la barre d'outils s'allume lorsque l'Exécution en direct est activée. Lorsque vous sauvegardez la partition, Sibelius First se rappelle si vous l'aviez activée ou pas.

L'Exécution en direct est totalement indépendante de l'interprétation de votre partition par Sibelius First. Par exemple, lorsque l'**Exécution en direct** est activée (et lorsque des données de lecture sont enregistrées dans la partition), Sibelius First joue la partition exactement comme elle a été enregistrée. Tout ce qui est ajouté à la partition et qui en affecterait normalement le volume ou la durée (nuances, soufflets et autres indications textuelles comme les messages MIDI, options comme *Espressivo*, *Rubato* et *Feeling rythmique*) n'est pas pris en compte, à moins que ces éléments ne s'appliquent à des notes n'ayant aucune donnée d'Exécution en direct.

Par conséquent, si vous ajoutez une nuance à l'une des portées d'un fichier MIDI importé en utilisant du texte *Expression* (consultez 📖 **5.1 Utilisation du texte**), cette nuance ne sera pas lue à moins que vous ne désactiviez l'**Exécution en direct**.

Inversement, si vous faites la saisie d'une partition en utilisant le mode pas-à-pas ou la saisie alphabétique avant de lancer la lecture, vous n'entendrez pas de différence entre la lecture avec Exécution en direct activée / désactivée, car aucune donnée d'Exécution en direct n'est sauvegardée dans la partition.

Les indications de tempo, telles que le texte de tempo, les indications métronomiques et les lignes de *rit./accel.* sont toujours observées, que l'Exécution en direct soit activée ou non.

6.6 Interprétation de la partition

📖 4.5 Lignes, 4.10 Percussion, 6.8 Reprises.

En concevant les fonctions de lecture et d'exécution, notre philosophie était de faire en sorte qu'une partition écrite normalement, comme un manuscrit, puisse s'exécuter sans réglage supplémentaire.

Pour ce faire :

- Sibelius First choisit par défaut le meilleur son disponible pour chaque instrument.
- Lors de la lecture d'une partition, Sibelius First lit pratiquement tout ce qui est écrit dans la partition de la manière souhaitée. Sibelius First interprète même les indications telles que *ff*, *pizz.*, ou *accel.*

Que lit Sibelius First

Pratiquement tout le contenu musical d'une partition est lu correctement, à savoir : Sibelius First interprète les éléments suivants :

- Les notes, les accords, les silences, les altérations, les tenues et les ornements
- Les clés, les armures et les signatures rythmiques
- Les instruments, c'est-à-dire les sons utilisés, modifiables au besoin
- Les articulations usuelles, par exemple l'accent, le staccato, le marcato, etc. ;
- Les trémolos et les roulements de tambour (z sur la hampe)
- Les textes de nuances comme *pp*, *sfz* ou *forte*
- Les indications de tempo (*Allegro*, etc.), indications métronomiques (♩ = 108), modulations métriques (♩ = ♪) et les pauses (points d'arrêt)
- Les autres textes, par exemple *con sord.*, *pizz.*, *legato*
- Les reprises, dont les primos et les secundos, les barres de reprise, les codas et les indications *Dal segno* ; cf. 📖 **6.8 Reprises**
- Les lignes telles que les liaisons, les trilles, les lignes d'octave (*8va*), les pédales, *rit./accel.*, gliss. et soufflets
- Les indications de jeu de guitare telles que les bends et les slides
- Les têtes de notes utilisées dans les percussions
- Les instruments transposeurs (qui jouent toujours à la hauteur réelle)
- Les messages MIDI textuels pour le contrôle précis de la lecture ; cf. 📖 **6.16 Messages MIDI**
- Les objets masqués, par exemple les indications de métronome, les notes ou les nuances, ou même des portées entières ; cf. 📖 **5.1 Utilisation du texte, 2.8 Masquer des objets.**

Nuances

Les nuances consistent en de discrètes instructions de texte d'expression comme ***mf*** et les soufflets, qui sont des lignes spécifiant un changement graduel des nuances ; cf. **Soufflets** ci-dessous.

Tous les objets de portée affectent uniquement la portée et la ou les voix auxquelles ils sont attachés. En cas d'erreur de placement des nuances, la lecture s'en ressent particulièrement (consultez  **7.8 Attaches**). Pour les instruments écrits sur plusieurs portées tels que les instruments à clavier, consultez **Instruments à plusieurs portées** ci-dessous.

Si une nuance n'est pas attachée à la bonne portée, déplacez-la jusqu'à celle qui convient ; dès que la ligne d'attache grise relie la nuance à cette nouvelle portée, remplacez la nuance à la bonne place. Il n'est possible de modifier l'attachement d'un objet que dans le conducteur : si vous déplacez un objet dans une partie dynamique, il ne sera pas rattaché.

Pour changer la ou les voix auxquelles s'applique une nuance, sélectionnez cette dernière et cliquez sur les boutons de voix au bas du pavé numérique (raccourci **Alt+1/2/3/4** ou **⌘+1/2/3/4** pour l'affecter à une autre voix ; **Alt+5** ou **⌘+5** affecte la nuance à toutes les voix). Si la nuance s'applique à une combinaison de voix, utilisez les boutons de voix au bas du pavé (cf.  **3.2 Pavé**).

Toute nuance créée avec un texte d'expression (cf. **Expression** à la page 281) est interprétée ; ainsi, ***fff*** équivaut à la dynamique maximale. Cela étant, la vitesse d'une note dépend aussi d'autres paramètres tels que le niveau d'Espressivo et les éventuelles articulations (par ex. un accent) qui lui sont attribuées.

Soufflets

Quand vous placez un soufflet, Sibelius First en établit par défaut la nuance finale. S'il existe une nuance finale écrite en fin de soufflet à droite (par ex. ***ff***), elle sera utilisée. Sinon, Sibelius First augmente ou diminue la nuance d'un cran : un soufflet de crescendo qui commence en ***mp*** finit ainsi en ***mf***, tandis qu'un soufflet de diminuendo qui commence en ***ff*** finit en ***f***.

Dans le monde réel, les nuances sont jouées différemment selon les catégories d'instruments. Les percussions au sens large (piano, timbales, harpe, etc.) peuvent seulement changer la nuance à l'attaque de la note, tandis que les instruments qui tiennent le son (tels que la plupart des vents, cuivres et instruments à cordes) peuvent changer de nuance pendant la production de la note.

Sibelius First joue les nuances de manière aussi réaliste que le périphérique de lecture le permet. Pour de nombreux périphériques, dont la bibliothèque d'échantillons Sibelius 7 Sounds fournie, Sibelius First joue un changement de nuance fluide au cours de la durée du soufflet, écrit pour des instruments tenant le son (par exemple vents, cuivres, instruments à cordes et chant). D'autres périphériques, dont la plupart des modules de sons MIDI et les cartes son, ne possèdent pas ce type de réglage ; dans ce cas, Sibelius First peut seulement spécifier la nuance à l'attaque de la note, sans pouvoir la modifier pendant la lecture.

Comme pour les textes d'expression (consultez **Nuances** ci-dessus), toutes les portées, y compris les soufflets, s'appliquent uniquement à la lecture de l'instrument et de la ou des voix qui leur correspondent.

Trilles

Les trilles alternent 12 fois par seconde deux notes séparées d'un intervalle diatonique, c'est-à-dire d'un demi-ton ou d'un ton entier, en fonction de la hauteur de la note déterminée par la tonalité en cours.

Les autres ornements ne sont pas lus automatiquement.

Tempo

Pour changer le tempo d'une partition, utilisez un texte de tempo (**Allegro**, **Slow**, **Presto**, etc.) ou utilisez une indication métronomique comme $\text{♩} = 120$, qui sera écrite en texte d'indication métronomique. Pour savoir comment entrer ces indications dans la partition sous forme de texte, consultez **Tempo** à la page 282 et **Tempo** à la page 282.

Vous pouvez ajuster le tempo de la partition avec le curseur de tempo de la fenêtre Transport, mais cette manière de faire ne peut pas servir à régler le tempo de manière générale car la position du curseur n'est pas mémorisée et n'est donc pas appliquée lors des ouvertures ultérieures de la partition.

Modulations métriques

Sibelius First lit les modulations métriques pourvu qu'elles soient entrées en utilisant un style de texte système (par exemple Tempo ou Métronome) ; consultez **Modulations métriques** à la page 283 pour en savoir plus sur la manière de les créer.

Sibelius First comprend des formats complexes tels que $\text{♩} = \text{♩} \text{ ♪}$; le nombre de notes (avec ou sans points) reliées avec des liaisons ou des signes + n'est pas limité.

Rit. et accel.

Sibelius First est capable de lire les *rits.* et *accels.* à l'aide de lignes spéciales (consultez  **4.5 Lignes**).

Les lignes de *Rit./accel.* permettent de spécifier l'intensité d'un *rit./accel.* et l'endroit où le *rit./accel.* se termine, à savoir à la fin de la ligne. La ligne peut être visible ou invisible ; dans ce dernier cas, elle ne sert qu'à indiquer où s'arrête le *rit./accel.* (si **Affichage > Invisibles > Objets masqués** est activé, elle s'affiche sous forme d'une ligne grise continue).

Pour retrouver le tempo original après un *accel.* ou un *rit.*, il suffit de créer une indication de type **A tempo** en texte de tempo. Sibelius First n'interprète toutefois pas ce **A tempo** automatiquement, dans la mesure où le tempo à rétablir n'est pas forcément renseigné de manière évidente ; il faut donc créer une indication métronomique masquée (consultez **Tempo** à la page 282).

Points d'arrêt (pauses)

Sibelius First joue les points d'arrêt (pauses) à l'aide des articulations accessibles depuis le quatrième agencement du Pavé (**F10**, cf.  **4.17 Articulations**).

Quand vous souhaitez spécifier une pause, veillez à créer un point d'arrêt sur chaque portée, notamment si les rythmes diffèrent entre les portées ; Sibelius First peut seulement déterminer comment jouer au mieux la pause si un point d'arrêt est présent sur toutes les portées comportant des notes. Si un point d'arrêt est absent d'une ou de plusieurs portées, Sibelius First joue simplement le rythme sur ces portées tel qu'écrit, puis maintient la dernière note qui coïncide avec les points d'arrêt des autres portées.

Glissandi

Les lignes gliss. (cf.  **4.5 Lignes**) sont lues en appliquant par défaut le type de glissando de l'instrument, c'est-à-dire par intervalles chromatiques pour les instruments à vent, mais par glissé continu pour les cordes.

Indications de pédale

Les indications de pédale sont lues à condition qu'elles soient indiquées par des lignes (et non par des symboles ou du texte). Elles s'appliquent aux deux portées de l'instrument.

Instruments à plusieurs portées

Si un instrument de la partition (piano, harpe, etc.) utilise deux portées, il vous suffit de créer des nuances attachées à la portée supérieure et de les placer entre les portées pour qu'elles s'appliquent aux deux. Notez que cette méthode s'applique aussi à tous les instruments créés avec deux portées (par exemple si vous créez une flûte avec deux portées, les nuances entre les deux portées s'appliqueront aux deux portées).

Dans les rares occasions où une nuance ne doit pas s'appliquer aux deux portées d'un instrument à clavier, placez la nuance le plus près possible d'une des portées ou à l'extérieur (c'est-à-dire au-dessus de la portée de la main droite ou en dessous de la portée de la main gauche).

Notes silencieuses

Vous pouvez également empêcher la lecture de certaines notes en utilisant des têtes de note silencieuses (raccourci **Maj+Alt+9** ou  ; cf.  **4.9 Têtes de notes**.

6.7 Interprétation

6.1 Utilisation de la lecture.

Sibelius First propose plusieurs fonctions de lecture des partitions tellement avancées qu'on peut quasiment parler d'interprétation !

Les options régissant le style d'interprétation, décrites ci-dessous, sont rassemblées dans la boîte de dialogue **Lecture ▶ Interprétation ▶ Interprétation**. Elles ont également une incidence sur l'export d'un fichier MIDI ( **1.13 Exporter des fichiers MIDI**), d'un fichier audio ( **1.10 Exporter des fichiers audio**) ou vidéo ( **1.11 Exporter des fichiers vidéo**), d'une page Web Scorch ( **1.17 Exporter des pages Web Scorch**), ou d'une partition pour l'application mobile Avid Scorch ( **1.16 Exporter vers Avid Scorch**).

Espressivo™

Espressivo (terme italien signifiant « avec expression ») est une fonction exclusive de Sibelius First qui permet d'ajouter, lors de la lecture, des éléments d'expression comme le fait un interprète réel. Sibelius First respecte bien sûr les nuances et les articulations écrites dans la partition, mais les complète de manière à ce que le phrasé et les autres éléments d'interprétation forment un tout. Lors de la lecture d'une partition comportant plusieurs instruments, voire un orchestre, Espressivo gère l'expression de chaque instrument.

Dans **Lecture ▶ Interprétation ▶ Interprétation**, le menu déroulant **Espressivo** propose cinq degrés d'expression à utiliser selon le style de musique :

- **Meccanico** (« mécaniquement ») joue la partition de manière absolument littérale, sans aucune nuance ou articulation hormis celles écrites ;
- **Senza espress.** (« sans expression ») ajoute de très légères fluctuations de volume et de légers accents au début des mesures et des notes groupées, comme le fait un interprète même s'il évite de mettre de l'expression ;
- **Poco espress.** (« légèrement expressif ») exécute la partition avec des nuances légères qui suivent le dessin musical, adaptées à un jeu rapide, relativement mécanique (idéal pour la musique baroque) ;
- **Espressivo**, l'option par défaut, propose plus de nuances ;
- **Molto espress.** (« très expressif ») produit un jeu très expressif, qui peut être excessif pour certains genres musicaux. Dans les partitions où figurent de grands groupes d'instruments, le rendu est excellent notamment pour permettre de distinguer les différentes lignes.

Rubato™

Rubato est le pendant rythmique d'Espressivo. Cette fonction permet d'ajouter de subtiles variations de tempo à la partition pour augmenter l'effet expressif comme le fait un vrai interprète.

Dans **Lecture ▶ Interprétation ▶ Interprétation**, le menu **Rubato** propose six styles différents à utiliser selon le genre musical :

- **Meccanico** est l'option par défaut : la partition est lue absolument littéralement, sans variation de tempo, hormis les indications écrites de tempo, de métronome, et les lignes de *rit./accel.* ;
- **Senza Rubato** lit la partition comme un vrai interprète, en essayant de garder un tempo strict, avec des fluctuations de tempo à peine perceptible ;
- **Poco Rubato** ajoute un léger rubato, de sorte que le tempo de la partition sera peu affecté pendant une phrase ;
- **Rubato** produit des variations modérées de tempo ;
- **Più Rubato** ajoute un rubato marqué ;
- **Molto Rubato** ajoute le maximum de rubato possible en exagérant la conduite rythmique, ce qui ne peut convenir dans un certain nombre de genres musicaux.

Le réglage de rubato recommandé est **Rubato** (le réglage moyen). Les réglages plus élevés peuvent produire des effets d'instabilité rythmique dans les passages particulièrement chargés.

L'effet du rubato peut sembler atténué quand il s'applique à de la musique répétitive ou uniforme. De même, plus le nombre d'instruments de la partition est élevé, moins le rubato est prononcé ; de toute façon, un rubato appuyé ne convient pas pour les grands ensembles (ce serait quasi impossible à diriger).

Feeling rythmique

Sibelius First peut lire un large éventail de « feelings rythmiques » dans des genres musicaux divers, du jazz à la valse de Vienne. Certains styles ajustent le rythme écrit, d'autres accentuent les temps et certains font les deux.

Les options **Feeling rythmique** du menu **Lecture ▶ Interprétation ▶ Interprétation** sont les suivantes :

- **Straight (pas de swing)** : le réglage par défaut.
- **Swing léger/Swing/Swing appuyé** : c'est la convention en jazz selon laquelle deux croches écrites sont jouées approximativement comme noire plus croche en ternaire.
- **Swing ternaire** : les deux croches sont jouées exactement comme une noire plus une croche dans un rythme ternaire.
- **Shuffle** : un swing léger sur les doubles croches.
- **Doubles croches swing** : identique au **Swing**, mais avec effet sur les doubles plutôt que les croches.
- **Croches pointées** : un swing extrême, mais peu usité.
- **Notes inégales** : une noire plus une croche en ternaire, comme dans le **Swing ternaire**, pour obtenir l'effet utilisé parfois en musique ancienne (même si les conventions du jeu en *notes inégales* sont plus complexes).
- **Valse légère/Valse viennoise** : raccourcit le premier temps de la mesure (de façon plus ou moins marquée selon le paramètre choisi), pour obtenir l'effet caractéristique de la valse.
- **Samba** : s'applique aux groupes de doubles en réduisant le premier et le quatrième temps.

- **Rock/Pop** : accentue le premier et le troisième temps d'une mesure en 4/4, allège le deuxième et le quatrième ainsi que les syncope, en Rock plus qu'en Pop.
- **Reggae** : un schéma en doubles croches avec une accentuation forte sur les 3e et 4e doubles.
- **Funk** : similaire à **Pop**, mais avec le second temps de la mesure (en 4/4) légèrement plus tôt.

Vous pouvez activer ou désactiver le feeling rythmique ou même passer d'un feeling à l'autre selon les différentes parties d'une partition en ajoutant des indications telles que « Swing » ou « Straight » en texte de tempo (que vous pouvez masquer si nécessaire).

On pourrait penser qu'une option de swing doit à la fois gérer les croches et les doubles croches. Or c'est impossible : si des doubles tombent en même temps que des croches, certaines seront trop longues et d'autres trop courtes les unes par rapport aux autres. Il est généralement souhaitable que le swing porte sur les notes les plus rapides jouées, les croches à certains moments, les doubles à d'autres. Pour obtenir cet effet, il suffit d'ajouter des indications de texte masquées entre les différents passages en croches et en doubles.

Soit dit en passant, l'option **Changer seulement les temps** de la boîte de dialogue **Lecture ▶ Interprétation** n'a normalement aucune incidence ici, étant donné que chaque feeling rythmique la règle automatiquement. Cette option détermine si le feeling rythmique modifie seulement l'accentuation ou le rythme des notes qui tombent sur les temps ; par exemple, **Valse viennoise** active l'option, mais **Swing** la désactive. Il n'y a aucune raison de changer ces paramètres, hormis peut-être expérimentalement.

Réverbération

La réverbération, parfois abrégée en Réverb, signifie écho ; l'écho diffus obtenu dans une pièce, et non celui des montagnes suisses. Le son atteint nos oreilles via différents chemins, certains plus courts (par exemple celui qui vient directement de l'interprète à vos oreilles) que d'autres (celui qui rebondit sur le mur avant d'arriver à vos oreilles). Les sons qui prennent un chemin plus long arrivent à l'oreille plus atténués que ceux qui prennent une route directe. Les différences de temps et de volume sont toutefois si minimes que nous ne percevons pas chaque son comme une copie de l'original, mais plutôt comme un seul son résultant de l'effet des séries de réflexion. Les simulations les plus réalistes de la réverb sont produites par la *convolution*, qui consiste à prendre l'enregistrement de la « réponse à l'impulsion » (un enregistrement de la réverbération d'un espace, tel qu'une salle de concert dont la réponse est idéale) et à le combiner avec le signal audio d'entrée : le signal de sortie simule alors le son résultant d'un espace ou d'un environnement spécifique. La réverb à convolution est beaucoup plus complexe que d'autres types de réverb numérique, qui d'ordinaire utilisent plusieurs circuits de retour avec retard pour produire un signal assez grand, formé de séries de copies retardées du signal original. Le périphérique intégré Sibelius Player comprend une réverbération à convolution de haute qualité.

Un tel effet rend la lecture des partitions très réaliste, car l'oreille humaine est aussi sensible à l'acoustique d'une pièce qu'aux sons qui y sont produits. Les partitions pour petits ensembles reçoivent une réverbération légère, caractéristique des pièces de dimension moyenne, tandis que celles pour les grandes formations seront réglées pour obtenir une profondeur supplémentaire.

La boîte de dialogue **Lecture ▶ Interprétation ▶ Interprétation** propose sept degrés de réverb, de **Sèche** à **Cathédrale**. Chaque préréglage produit un son de caractère différent dans Sibelius Player. Nous vous recommandons donc de faire quelques essais pour chaque partition. Vous pouvez régler le mélange de réverbération par rapport au signal dénommé *sec*, c'est-à-dire auquel n'a pas été appliqué l'effet de réverbération, à l'aide du fader Reverb sur la tranche Sibelius Player dans la Table de mixage ; cf. **Tranches des instruments virtuels** à la page 343.

Pour des raisons de compatibilité, les sept préréglages de Sibelius First sont également affectées à des valeurs différentes pour le contrôleur de réverb MIDI standard (91) : **Sèche** n'envoie pas de réverb et **Cathédrale** envoie quasiment la réverb maximum. La plupart des cartes son et des périphériques MIDI ainsi que quelques claviers peuvent ajouter de la réverbération, même si l'effet obtenu dépend des périphériques utilisés.

Certains périphériques MIDI disposent d'effets supplémentaires (réverbération plate, de hall, etc.), mais les préréglages de Sibelius First ne peuvent pas être affectés à ces paramètres. Pour en savoir plus, consultez le manuel de votre périphérique MIDI.

ReWire

Les options **ReWire** sont expliquées à la section **Modes Tempo fixe et Piste tempo** à la page 387.

6.8 Reprises

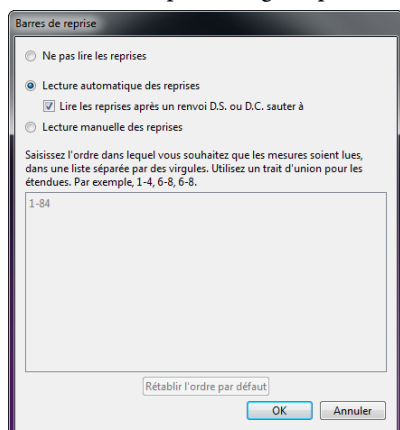
📖 4.4 Barres de mesure, 4.5 Lignes, 4.8 Symboles, 5.1 Utilisation du texte, 6.1 Utilisation de la lecture.

Comme pour de nombreuses autres indications de jeu, Sibelius First comprend les indications de reprise dans la partition et les lit automatiquement. Sibelius First est même capable de jouer des structures de reprises très compliquées.

Différents objets peuvent affecter la lecture des reprises : les barres de mesure ; les lignes telles que Primo et Secundo ; du texte comme **D.C. alla coda** ou *1re fois mf* ; ou encore les symboles de coda et de segno. Les fichiers MIDI sauvegardés à partir de Sibelius First incorporent les reprises exactement de la même façon qu'elles sont lues.

Boîte de dialogue Barres de reprise

La lecture des reprises est gérée par la boîte de dialogue **Lecture ▶ Interprétation ▶ Barres de reprise** :



- **Ne pas lire les reprises** indique à Sibelius First d'ignorer toutes les barres de reprise, lignes de fin, etc. de la partition.
- **Lecture automatique des reprises** est configuré par défaut et indique à Sibelius First de lire les reprises de la partition selon sa propre interprétation automatique des barres de reprise, lignes de fin, et de ne pas tenir compte des instructions telles que **D.C. alla Coda**.
- **Lecture manuelle des reprises** vous permet de spécifier l'ordre dans lequel les mesures de la partition doivent être lues ; consultez **Lecture manuelle des reprises** ci-dessous.

Barres de reprise

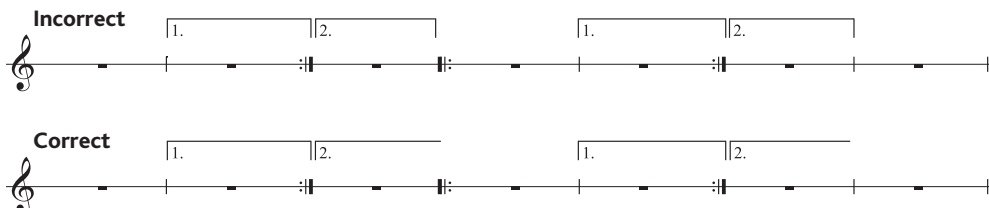
Pour créer une barre de reprise de début ou de fin, sélectionnez la barre de mesure sur laquelle vous souhaitez placer la reprise et choisissez **Début de reprise** ou **Fin de reprise** dans la galerie **Notations ▶ Courantes ▶ Barre de mesure**. Pour plus de détails, consultez 📖 4.4 Barres de mesure.

Par défaut, les barres de reprise n'impliquent qu'une seule répétition ; un passage se terminant par une barre de fin de reprise sera donc joué deux fois. Si vous souhaitez qu'une section répétée soit lue plus de deux fois, vous pouvez écrire au-dessus d'une barre de reprise une instruction sous forme de texte, telle que **Jouer 3 fois** ou **Répéter 2 fois**, en utilisant un style de texte de système comme Tempo.

Lignes de fin de primos et de segundos

Pour en savoir plus sur la création de ces lignes, consultez [📖 4.5 Lignes](#).

Les lignes de fin qui se terminent par des parenthèses ouvertes à droite indiquent à Sibelius First qu'il a terminé de jouer les lignes de fin précédant celle-ci. Si vous comptez plusieurs lignes de fin dans votre partition, vous devez veiller à ce que chaque terminaison de chaque section répétée soit ouverte à droite pour que la lecture soit correcte :



Sibelius First définit automatiquement les propriétés de lecture de ces lignes lorsque vous les créez.

Codas

Les codas (la musique qui vient à l'extrême fin d'une mélodie avec une structure de reprise) sont normalement séparées de la musique qui précède par un espace. Pour créer une coda :

- Créez les mesures dans lesquelles la musique de la coda se placera.
- Sélectionnez la barre de mesure précédant la coda.
- Choisissez **Double** dans **Notations** ▶ **Courantes** ▶ **Barre de mesure** (car les codas sont normalement précédées de doubles barres de mesure, afin d'indiquer la fin de la section précédente).
- Il est également d'usage d'ajouter ici une indication textuelle informant l'interprète de la marche à suivre lorsqu'il atteint cette mesure pour la première fois (consultez **Dal segno (D.S.) et da capo (D.C.)** ci-dessous).
- Choisissez **Mise en page** ▶ **Sauts** ▶ **Diviser un système** : un espace est créé après la barre de mesure sélectionnée. Vous pouvez faire glisser la barre de mesure au début de la seconde moitié du système de façon à augmenter ou diminuer l'espace ; pour le supprimer complètement, sélectionnez la barre de mesure après l'espace et choisissez **Présentation** ▶ **Aspect et position** ▶ **Réinitialiser Position**).
- Pour écrire le mot **CODA** au-dessus du début de la coda, appuyez sur **Échap** afin de vous assurer que rien n'est sélectionné. Choisissez ensuite **Tempo** dans le menu **Texte** ▶ **Styles** ▶ **Styles** (raccourci **Ctrl+Alt+T** ou **⌘+⌘T**) et cliquez au-dessus du début de la coda. Faites un clic droit (Windows) ou **Contrôle-clic** (Mac) pour afficher le menu contextuel qui comprend le symbole de coda, puis entrez le mot **CODA** de la manière habituelle.

Dal segno (D.S.) et da capo (D.C.)

Le terme italien « dal segno » signifie littéralement « à partir du signe ». Dans la plupart des partitions, vous verrez le signe **D.S. al Fine** (soit « revenir au signe 𝄌 et jouer à nouveau jusqu'à l'indication **Fine**, puis s'arrêter ») ou **D.S. alla Coda** (« revenir au signe 𝄌 et jouer à nouveau jusqu'à l'indication **Al coda**, puis passer à la coda »).

De même, « da capo » signifie littéralement « de la tête », c'est-à-dire du début du morceau ou de la pièce. Comme pour D.S., vous verrez en règle générale soit **D.C. al Fine**, soit **D.C. alla Coda**.

Il peut aussi arriver que ces notations soient abrégées en **D.C.** et **D.S.** à la mesure finale d'une partition, ce qui signifie reprendre à partir du début de la partition / à partir du signe **§**, et s'arrêter à la fin.

En musique, ces instructions apparaissent toujours à la fin de la mesure de renvoi (renvoi au signe **§** ou au début de la pièce). Pour saisir ces instructions :

- Sélectionnez la barre de mesure de laquelle l'interprète doit revenir en arrière dans le morceau.
- Choisissez **Reprise (D.C./D.S./alla coda)** dans la catégorie **Tempo** de **Texte** ▶ **Styles** ▶ **Styles**. Il est important d'utiliser ce style de texte plutôt que du texte de tempo car il s'attache automatiquement à la fin de la mesure.
- Un curseur clignotant apparaît. Faites maintenant un clic droit (Windows) *ou* **Contrôle**-clic (Mac) pour afficher le menu contextuel qui inclut le texte dont vous avez besoin ; entrez-le dans la partition en cliquant simplement dans le menu. Si vous saisissez le texte manuellement, assurez-vous d'utiliser la casse correcte (« Fine » et pas « fine », car cette seconde graphie ne sera pas lue correctement).

Création de segno

Si l'interprète doit retourner à un segno, vous devez bien entendu placer le symbole de segno au bon endroit. Voici comment procéder :

- Sélectionnez la note au début de la mesure à laquelle l'interprète doit revenir.
- Choisissez **Notations** ▶ **Symboles** ▶ **Symbole**.
- Le symbole de segno (**§**) se trouve tout en haut de la liste, dans la catégorie **Courantes**. Cliquez sur le segno pour l'insérer dans la partition.

Fine et alla coda

Les indications conclusives utilisées dans les structures de reprise sont **Fine** (qui indique où l'interprète doit arrêter de jouer la mélodie s'il est précédemment retourné à une indication **D.S.** ou **D.C.**), et **Alla coda** (qui indique où l'interprète doit passer à la coda s'il est précédemment retourné à une indication **D.S. alla coda** ou **D.C. alla coda**).

Ces deux indications se présentent à la fin d'une mesure et se saisissent de la même manière que **D.S.** et **D.C.** ; consultez **Dal segno (D.S.) et da capo (D.C.)** ci-dessus.

Barres de reprise

Pour créer une barre de reprise, consultez  **4.20 Barres de reprise**. Sibelius First lit automatiquement les barres de reprise.

Saut de mesures

Dans certains cas, vous pouvez souhaiter qu'une mesure particulière ne soit pas lue du tout. Une page de votre partition peut par exemple contenir des grilles de guitare à l'intérieur de mesures non destinées à être lues.

Pour ce faire, il vous suffit d'utiliser du texte de système pour créer une paire de « marqueurs » (un objet de texte pour définir l'endroit de *départ* duquel vous souhaitez sauter, et un autre pour définir l'endroit d'*arrivée* auquel vous souhaitez sauter) :

- Décidez d'un nom pour votre paire de marqueurs ; celui-ci n'a pas d'importance. Pour l'exemple, utilisons le mot « chat ».

- À la fin de la mesure précédant immédiatement celle que vous souhaitez sauter, créez un nouvel objet de texte de Reprise (D.C./D.S./alla coda) composé du texte « sauter à » et du nom de votre marqueur, par exemple **sauter à chat**.
- Au début de la mesure à partir de laquelle vous souhaitez reprendre la lecture, créez un nouvel objet de texte de tempo composé du mot « marqueur » et du nom de votre marqueur, par exemple **marqueur chat**.

Vous ne souhaitez probablement pas non plus que l'un ou l'autre objet de texte dans votre paire de marqueurs apparaisse lors de l'impression, auquel cas vous pouvez soit les sélectionner et les masquer (via **Accueil ▶ Éditer ▶ Masquer ou afficher**), soit insérer un tilde (~) au début de chaque objet de texte, ce qui le masquera.

Sibelius First se conforme *toujours* à une paire de marqueurs lorsqu'il en rencontre une pendant la lecture.

Lecture manuelle des reprises

Pour les utilisateurs expérimentés uniquement

Dans les partitions aux structures de reprise complexes (par exemple des morceaux avec plusieurs codas), l'interprétation automatique des reprises peut se révéler insuffisante. Si vous estimez que c'est le cas, choisissez **Lecture ▶ Interprétation ▶ Reprises** et sélectionnez **Lecture manuelle des reprises**.

Ceci vous permettra de spécifier l'ordre exact dans lequel les mesures de la partition doivent être jouées, en saisissant des plages de numéros de mesure dans une liste séparée par des virgules. Pour vous aider à démarrer, Sibelius First affiche la séquence de lecture automatique en cours. Vous pouvez retourner à la séquence automatique en cliquant sur **Rétablir l'ordre par défaut**.

Si vous avez plusieurs chansons, morceaux ou mouvements au sein d'une même partition, laissez une ligne blanche entre chaque ensemble de numéros de mesure correspondant à un(e) seul(e) chanson, morceau ou mouvement afin d'indiquer à Sibelius First d'y jouer un silence.

Notez bien que la boîte de dialogue **Lecture ▶ Interprétation ▶ Barres de reprise** exige que vous utilisiez des numéros de mesure internes, c'est-à-dire en comptant toutes les mesures de la partition une seule fois, et que la première mesure dans la partition, même s'il s'agit d'une anacrouse (mesure de levée), porte le numéro 1.

Attention également : si vous ajoutez ou supprimez des mesures, vous devez revenir à **Lecture ▶ Interprétation ▶ Barres de reprise** et mettre à jour la liste des mesures afin de vous assurer qu'elles sont toujours jouées dans le bon ordre.

6.9 Vidéo

6.1 Utilisation de la lecture, 6.10 Timecode et points de montage.

Cette section explique comment relier une vidéo numérique à une partition, pour pouvoir composer sur des images avec Sibelius First. Pour exporter une vidéo de la lecture de votre partition afin de la graver sur DVD ou de la publier sur Internet, consultez  **1.11 Exporter des fichiers vidéo** et  **1.3 Partager sur le Web**.

Pouvoir composer directement sur une vidéo synchronisée est extrêmement utile. Beaucoup d'écoles de musique ont des programmes avec des modules dans lesquels les étudiants doivent composer de la musique sur de la vidéo ; Sibelius First propose une plateforme autonome dans laquelle il est possible de composer, de réaliser et d'imprimer ses travaux.

Ajout d'une vidéo

Pour ajouter une vidéo à une partition :

- Choisissez **Lecture ▶ Vidéo ▶ Vidéo ▶ Ajouter vidéo**. Une boîte de dialogue apparaît vous demandant de localiser le fichier vidéo à ajouter à la partition. Une fois le fichier trouvé, cliquez sur **Ouvrir**.
- La vidéo apparaît dans la fenêtre vidéo de Sibelius First, avec son nom dans la barre de titre de la fenêtre.

Suppression d'une vidéo

Pour enlever une vidéo d'une partition :

- Choisissez **Lecture ▶ Vidéo ▶ Vidéo ▶ Enlever la vidéo**
- Sibelius First vous avertit que la vidéo ne va plus être associée à la partition et vous permet d'annuler l'opération si vous le souhaitez.

Synchronisation

Une fois la vidéo ajoutée à la partition, la synchronisation avec la partition sera maintenue constamment avec la partition, ainsi que le moment d'affichage, au fur et à mesure que la ligne de lecture change de position. Cela signifie que vous pouvez facilement passer d'un point à l'autre de la vidéo en utilisant le curseur de timeline de la fenêtre Transport, ainsi que les boutons Avance et Retour rapides.

Une pression sur l'un de ces boutons (raccourcis [et]) entraîne un déplacement précis de 0,2 seconde ; maintenez un bouton enfoncé pour accélérer. Selon l'ordinateur et le format vidéo, le retour rapide de la vidéo peut sembler plus lent que l'avance rapide. Pour une précision maximale lors du déplacement dans la vidéo, utilisez **Maj+[** et **Maj+]** pour avancer dans la vidéo d'une seule image à la fois.

Formats de fichier

Sibelius First lit toute vidéo dont le format est accepté par votre système d'exploitation. Sous Windows, cela comprend notamment **.avi**, **.mpg**, **.wmv** et, si QuickTime est installé, les fichiers **.mov**. Les utilisateurs Mac pourront jouer les fichiers **.avi**, **.mpg** et **.mov**. Sibelius First nécessite aussi que les codecs nécessaires soient installés sur le système pour pouvoir lire les fichiers vidéos sélectionnés ; sinon, certains fichiers avec ces extensions ne pourront pas être ouverts alors que d'autres de la même extension s'ouvriront sans problème. Si cela se produit, il est probable que le problème soit identique avec les autres lecteurs vidéo installés sur votre ordinateur, preuve de l'absence du codec adéquat. Si Sibelius First n'arrive pas à reconnaître le format d'un fichier, il vous en informera et la vidéo ne sera pas attachée à la partition.

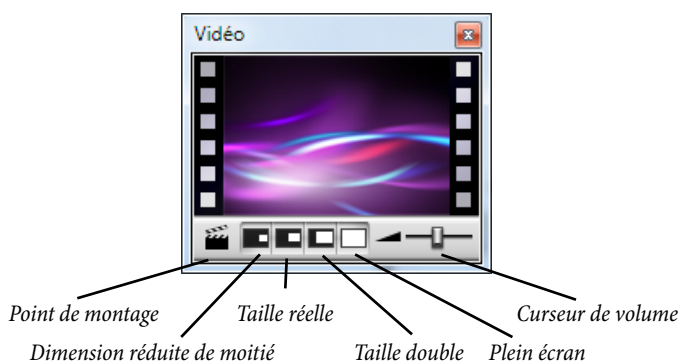
Sauvegarde et ouverture de partitions avec des fichiers vidéo

Quand vous sauvegardez une partition avec vidéo ajoutée, Sibelius First sauvegarde l'emplacement du fichier dans la partition. Pour pouvoir donner votre partition à un autre utilisateur de Sibelius, vous devez aussi fournir le fichier vidéo lui-même si vous voulez que l'utilisateur puisse le voir (la vidéo n'est pas intégrée dans le fichier Sibelius).

Quand vous ouvrez une partition avec vidéo ajoutée, Sibelius First recherche d'abord le fichier vidéo dans le dossier dans lequel il était ouvert. S'il ne trouve pas le fichier vidéo, il vous demande si vous souhaitez le localiser manuellement. Si vous cliquez sur **Oui**, une boîte de dialogue apparaît dans laquelle vous devez saisir le nouveau chemin d'accès au fichier. Si vous cliquez sur **Non**, Sibelius First n'essaie pas de lire la vidéo.

Masquage et affichage de la fenêtre Vidéo

Quand vous ajoutez une vidéo à une partition, Sibelius First en affiche automatiquement la fenêtre. Si vous désirez masquer ou afficher la fenêtre Vidéo, choisissez **Afficher ▶ Panneaux ▶ Vidéo** (raccourci **Ctrl+Alt+V** ou **⌘+⌥+V**).



Masquer la vidéo n'enlève pas la vidéo de la partition : la lecture se poursuit en même temps que la partition tout en restant invisible, de sorte que vous pouvez entendre la piste sonore de la vidéo. Pour enlever définitivement la vidéo de la partition, consultez **Suppression d'une vidéo** ci-dessus.

Réglage du niveau de volume de la vidéo

Sibelius First vous permet d'ajuster le volume de la piste sonore des vidéos indépendamment de la partition en déplaçant le curseur de volume au bas de la fenêtre Vidéo. Quand il est positionné tout à fait à gauche, la piste sonore de la vidéo est complètement silencieuse.

Réglage de la taille de la fenêtre Vidéo

La fenêtre Vidéo propose quatre tailles prérégées à sélectionner pour afficher la vidéo aux dimensions qui conviennent. Ces quatre boutons se trouvent en bas de la fenêtre Vidéo (cf. ci-dessus) et des options figurent dans le menu **Lecture ▶ Vidéo ▶ Vidéo**. La vidéo peut être réglée sur **Dimension réduite de moitié**, **Dimension réelle** ou **Taille double** ; vous pouvez aussi la lire en mode **Plein écran** (cf. ci-dessous).

Mode plein écran

Utiliser le mode plein écran pour les vidéos est bien pratique, mais des problèmes peuvent survenir en fonction du codec de la vidéo, du matériel et du logiciel utilisés pour restituer la vidéo.

- Si vous avez un système double écran, il peut arriver qu'il soit impossible de choisir l'écran pour la vidéo, ce qui empêche de la voir sur un écran tandis que la partition apparaît sur l'autre. Il est aussi possible que la ligne de lecture n'apparaisse pas convenablement, ou encore que la fenêtre Vidéo apparaisse figée sur un écran tandis que la vidéo est lue en plein écran sur l'autre.
- Sous Windows, si vous utilisez un codec QuickTime pour lire la vidéo, elle est lue en plein écran sur le *moniteur principal*, quel que soit l'endroit où la fenêtre Vidéo se trouve.
- Sous Windows, si vous utilisez Windows Media pour lire vos vidéos, activer le plein écran lance la vidéo sur l'écran où se trouvait précédemment la fenêtre Vidéo. Si vous cliquez sur la fenêtre Vidéo ou si vous arrêtez l'exécution de Sibelius First, la vidéo quitte immédiatement le mode plein écran : il s'agit d'une fonction du codec Windows Media.

Sur un système à un seul écran, le mode plein écran fonctionne en principe sans problème. Cependant, s'il en survenait, il suffit de rétablir la fenêtre à sa taille précédente en appuyant sur **Échap**.

Windows Media et QuickTime

Sous Windows, certaines vidéos fonctionnent mieux avec Windows Media et d'autres avec QuickTime.

Si vous liez une vidéo à un lecteur qui ne peut la reconnaître, Sibelius First essaiera d'utiliser l'autre. Cela peut se produire quand, par exemple, vous essayez de lire un fichier QuickTime **.mov**.

Sibelius First affiche entre parenthèses le nom du lecteur vidéo utilisé dans la barre de titre de la fenêtre Vidéo, juste après le nom du fichier.

Il n'existe pas à l'heure actuelle de version Windows 64 bits de QuickTime ; vous ne pourrez donc utiliser QuickTime que sur la version 32 bits de Sibelius First.

Ajout de musique au fichier vidéo

Windows XP et Mac OS X sont fournis tous deux avec des programmes gratuits ou bon marché qui permettent d'ajouter la musique écrite dans Sibelius First au fichier vidéo lui-même. Vous devez d'abord exporter depuis Sibelius First la partition sous forme de fichier audio ; consultez  **1.10 Exporter des fichiers audio**. C'est ce fichier créé qu'il est alors possible d'importer dans l'éditeur de film pour l'incorporer à la vidéo.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, exporter un fichier vidéo de la lecture à la fois de la partition et de l'audio à partir de Sibelius First ; cf.  **1.11 Exporter des fichiers vidéo**. Vous pouvez également ajouter cette vidéo à votre partition pour obtenir une partition elle-même contenue dans une partition.

Windows Movie Maker est disponible gratuitement avec tous les systèmes Windows et iMovie est fourni gratuitement avec la plupart des ordinateurs Apple (visitez www.apple.com/ilife/imovie pour en savoir plus).

Si vous souhaitez faire un peu de composition pour agrémenter le visionnage de vos photos, visitez www.picasa.com et chargez le logiciel gratuit qui permet de créer rapidement des diaporamas de vos photos numériques.

Lecture d'une piste audio en synchronisation avec la partition

Vous pouvez utiliser la fonction vidéo de Sibelius First pour lire une piste audio en synchronisation avec la partition, ce qui peut être utile pour une transcription ou même pour ajouter des éléments audio réels pour la lecture de la partition (par ex. un enregistrement d'instrument acoustique ou d'un chanteur jouant la mélodie).

Pour ajouter une piste audio, choisissez **Lecture ▶ Vidéo ▶ Vidéo ▶ Ajouter vidéo** ; dans la boîte de dialogue qui apparaît, réglez le menu de type de fichier sur **Tous les fichiers**. Vous pouvez ensuite choisir n'importe quel fichier audio dans un format adéquat (par ex. **.wav**, **.mp3**, **.aiff**, etc.) et il sera relié à la partition. Notez que, quand vous ajoutez une piste audio à la partition, la fenêtre Vidéo se contracte de sorte que seuls les boutons et le curseur de volume sont visibles.

N'oubliez pas cependant que si vous ajustez le tempo de la partition avec le curseur de la fenêtre Transport, la hauteur des notes de la piste se modifiera en fonction de la vitesse.

6.10 Timecode et points de montage

6.1 Utilisation de la lecture, 6.9 Vidéo.

Le timecode indique la position dans le temps d'un point précis d'une partition ou d'une vidéo. Il s'étalonne en général au début de la partition ou de la bobine d'un film, ou encore à tout autre endroit que l'on souhaite.

Quand vous lisez une partition, le timecode apparaît sur un écran affiché dans la fenêtre de lecture, en même temps que le tempo en temps par minute. Le timecode est particulièrement utile pour travailler précisément la mise en place de passages de musique spécifiques, ou pour synchroniser des moments importants de la partition avec les points de montage (événements dans un film).

Sibelius First ne fait pas de synchronisation de la lecture et de l'affichage avec un flux de données SMPTE ou MTC. Cette fonctionnalité est fournie par des séquenceurs professionnels comme Pro Tools, qui peuvent être utilisés de cette manière avec de la musique sous forme de fichier MIDI telle que Sibelius First peut l'exporter (consultez  **1.13 Exporter des fichiers MIDI**). Cependant, Sibelius First peut synchroniser la lecture avec des fichiers vidéo numériques qui peuvent être attachés facilement à n'importe quelle partition Sibelius First (consultez  **6.9 Vidéo**).

Indication du timecode

Durant la lecture, le timecode et le tempo apparaissent dans la fenêtre Transport, que vous pouvez activer/désactiver avec **Affichage ▶ Panneaux ▶ Transport** (raccourci **Ctrl+Alt+Y** ou **⌘+⌥+Y**). La zone d'affichage du timecode en bas à gauche indique le temps écoulé depuis le début de la partition, plutôt que le temps écoulé depuis que la lecture a été lancée.

Mode de calcul du timecode et de la durée

Les valeurs de timecode et de durée d'une partition prennent en compte les reprises ( **6.8 Reprises**), le texte de tempo (par exemple **Allegro**) et les indications métronomiques ( **5.1 Utilisation du texte**), les points d'arrêt (pauses) et les lignes de *rit./accel.* ( **4.5 Lignes**), et sont instantanément mises à jour dès que vous modifiez la partition.

Cependant, les valeurs de timecode *ne tiennent pas compte* des ajustements de la vitesse de lecture réalisés avec le curseur de tempo.

Points de montage

Les points de montage sont des références temporelles insérées dans la partition, qui indiquent les événements importants apparaissant dans un film ou dans une vidéo pour faciliter la synchronisation de l'écriture musicale avec ces moments. Sibelius First permet de nommer ces points de montage qui peuvent se déplacer dans le film ou la vidéo si le minutage de la partition change.

Ajout de points de montage dans une partition

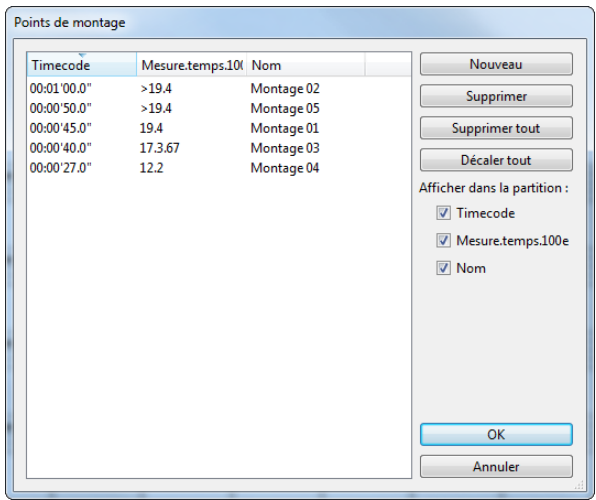
Quand vous ajoutez un point de montage dans une partition, il est ajouté à la position actuelle de la ligne de lecture. Supposons que dans une vidéo, un moment important survient à 04'32" : utilisez le curseur de timeline de la fenêtre de lecture pour naviguer jusqu'à ce point de la vidéo, puis utilisez au besoin les boutons Avance ou Retour rapide pour avancer par paliers plus précis (0,2 seconde) dans un sens ou l'autre.

Quand l'image souhaitée apparaît, cliquez sur le bouton **Ajouter un point de montage**  dans la fenêtre Vidéo ou choisissez **Lecture ▶ Vidéo ▶ Point de montage ▶ Créer un point de montage**. Un point de montage est alors ajouté à cet endroit dans la partition.

Vous pouvez aussi ajouter des points de montage dans une partition grâce au bouton **Nouveau** dans **Lecture ▶ Points de montage ▶ Éditer les points de montage**. Cette méthode les ajoute toujours au début de la partition, sans tenir compte de la ligne de lecture ; vous pouvez ensuite saisir le timecode souhaité (cf. ci-dessous).

Modification de la position temporelle et du nom des points de montage

Vous pouvez modifier n'importe quel point de montage dans la partition avec **Lecture ▶ Vidéo ▶ Point de montage ▶ Éditer les points de montage** (raccourci **Maj+Alt+P** ou **⇧+⌘+P**). Cette boîte de dialogue énumère tous les points de montage de la partition :



- La colonne **Timecode** affiche la position en temps absolu à laquelle se place chaque point. Ce champ se modifie en double-cliquant sur la valeur que vous souhaitez changer.
- La colonne **Mesure.temps.100e** affiche l'emplacement du point de montage dans la partition selon sa position rythmique exprimée en mesure, temps et centième de temps. Par exemple, **64.2.96** désigne la 64e mesure, temps 2.96. Si un point de montage tombe précisément sur un temps, les centièmes sont omis. Vous pouvez changer cette valeur manuellement, mais elles se mettra à jour automatiquement si vous repositionnez le point de montage en modifiant son **timecode**.
- La colonne **Nom** affiche le nom de chaque point de montage de la partition. Vous pouvez modifier le nom de chaque point en double-cliquant sur le nom. Notez que vous devez appuyer sur la touche **Entrée** après avoir saisi un nouveau nom pour qu'il figure dans le tableau.

Suppression de points de montage existants

Si vous désirez enlever un point de montage de la partition, vous pouvez le faire depuis **Lecture ▶ Vidéo ▶ Point de montage ▶ Éditer les points de montage**. Sélectionnez le point de montage à supprimer, puis cliquez sur **Supprimer**. Si vous désirez supprimer tous les points de montage d'une partition, cliquez sur **Supprimer tout**.

Décalage de tous les points de montage

Il arrive parfois que les points de montage de la partition ne coïncident plus avec la vidéo, suite à des changements de timecode de départ de la partition ou de démarrage de la vidéo. Pour rectifier ce problème, vous pouvez déplacer de la même valeur temporelle tous les points de montage créés en cliquant sur **Décaler tout** dans **Lecture ▶ Vidéo ▶ Point de montage ▶ Éditer les points de montage**. Vous pouvez entrer toute valeur positive ou négative dans différents formats (1'00", 00:01:00:00 et 1:00' équivalent tous à une minute). De plus, Sibelius First interprète tout nombre entier entré dans un champ quelconque comme des secondes : ainsi, -4 est toujours considéré comme -00:00:04:00.

6.11 Sibelius 7 First Sounds

 **6.1 Utilisation de la lecture, 6.3 Table de mixage, 6.7 Interprétation, 1.10 Exporter des fichiers audio, 1.11 Exporter des fichiers vidéo.**

Sibelius 7 First Sounds est une collection de sons polyvalente convenant à tous les genres de musique.

La lecture de Sibelius 7 First Sounds se fait via Sibelius Player, un puissant lecteur d'échantillons et instrument virtuel intégré basé sur la même technologie que l'échantillonneur Structure d'Avid Pro Tools.

Sons inclus

Sibelius 7 First Sounds inclut l'Avid Orchestra, un grand orchestre européen enregistré par un célèbre ingénieur du son qui a collaboré avec les compositeurs les plus exigeants d'Hollywood. Les échantillons de cordes sont disponibles en solo et en tutti.

Outre l'Avid Orchestra, Sibelius 7 First Sounds inclut également un vaste jeu de sons convenant au jazz, au rock, à la pop et à la world music, chaque son étant enregistré et programmé par l'équipe responsable des instruments virtuels plébiscités de Pro Tools : saxophones soprano, alto, ténor et baryton, tous enregistrés avec leurs techniques caractéristiques comme les *doits* et les *falls*, de même que les techniques de jazz des trompettes, trombones et du big band dans son ensemble. À cela vient s'ajouter une large palette de claviers vintage, synthétiseurs, guitares, basses et percussions à sons indéterminés.

Nous avons également le plaisir d'inclure des orgues à tuyaux tirés du logiciel Hauptwerk, l'un des meilleurs instruments virtuels de sa catégorie. Ces orgues ont été échantillonnées à partir de l'orgue Skinner de l'Église Notre-Dame du Mont-Carmel à Chicago dans l'Illinois. Pour en savoir plus sur Hauptwerk, rendez-vous sur www.hauptwerk.com.

Configuration requise

Sibelius 7 First Sounds est une immense bibliothèque d'échantillons de haute qualité et requiert donc une quantité d'espace disque conséquente (plus de 10 Go). Cette bibliothèque fonctionne sur les systèmes d'exploitation 32 et 64 bits, avec 2 Go de RAM.

Consultez **Comment tirer le meilleur parti des instruments virtuels et des effets** à la page 378 pour plus de conseils sur Sibelius Player et les autres instruments virtuels.

Détection de mémoire insuffisante

Lorsque vous utilisez Sibelius 7 First Sounds pour lire une partition écrite pour de nombreux instruments, la quantité totale de mémoire nécessaire peut monter à plus de 1 Go, uniquement pour charger les sons. Sibelius First nécessite quelques centaines de mégaoctets de RAM pour fonctionner (selon la taille de la partition, le nombre de partition ou de parties ouvertes, etc.), votre système d'exploitation en nécessite normalement plusieurs centaines, et bien entendu d'autres applications peuvent être ouvertes en même temps, nécessitant chacune une certaine quantité de mémoire.

Ainsi, si vous utilisez un ordinateur 32 bits, qui ne peut utiliser qu'environ 3 Go (Windows) ou 4 Go (Mac) au total, ou si vous ne possédez que 4 Go de RAM ou moins installée sur votre ordinateur, l'exécution de Sibelius 7 First Sounds peut pousser les ressources de votre système jusqu'à ses limites.

Sibelius First détecte lorsque la mémoire du système est insuffisante lors du chargement des sons dans Sibelius Player pour éviter que l'application ne devienne instable ou ne bloque à cause d'un manque de mémoire. Lorsqu'il ne reste plus qu'environ 400 Mo de mémoire totale disponible sur votre système, Sibelius First affiche un message d'avertissement et vous invite à passer à une configuration de lecture consommant moins de mémoire (**General MIDI (basique)** par exemple), ou à réduire le nombre d'emplacements, ou à continuer le chargement. Lorsqu'il ne reste qu'environ 200 Mo de la mémoire totale de votre système disponible, Sibelius First affiche un message d'erreur et ne charge plus de sons. Il vous invite désormais à sélectionner une configuration de lecture différente ou à réduire le nombre d'emplacement à utiliser.

Configuration de Sibelius 7 First Sounds

Sibelius First est configuré pour utiliser Sibelius 7 First Sounds par défaut lors de la lecture, mais si vous activez un autre jeu de périphériques de lecture, vous pouvez revenir à Sibelius 7 First Sounds en choisissant **Sibelius 7 First Sounds** dans le menu **Configuration de Lecture** ▶ **Paramétrage**.

Dès que vous ouvrez une partition, Sibelius First charge automatiquement les sons nécessaires en arrière-plan. Selon le nombre d'instruments dans votre partition, cela peut prendre de trente secondes à quelques minutes ; pendant ce temps, vous pouvez saisir et éditer votre partition normalement. Sibelius First affiche à droite de la barre d'état un indicateur de progression, juste à gauche des boutons d'affichage du document. Si vous essayez de lancer la lecture avant que tous les sons ne soient chargés, vous verrez une barre de progression pendant le chargement des derniers sons, puis la lecture commencera. Vous pouvez cliquer sur **Annuler** dans la boîte de dialogue **Chargement des sons** affichant la progression, pour annuler la lecture mais pas le chargement des sons qui continue en arrière-plan.

Fonctionnement de Sibelius Player

Sibelius Player peut lire jusqu'à 128 sons différents à la fois, bien que ce maximum puisse être limité par les ressources disponibles sur votre ordinateur. Par exemple, si votre ordinateur dispose de moins de 1 Go de RAM, Sibelius First limite le nombre de canaux disponibles à 32 ; si votre ordinateur dispose de 2 Go de RAM, Sibelius First vous autorise à utiliser 64 canaux ; si vous avez plus de 2 Go, Sibelius First autorise les 128 canaux.

Normalement, le nombre de canaux disponibles dépasse le nombre de sons requis, mais il est important de comprendre comment Sibelius First alloue les sons aux canaux.

Une portée de la partition peut potentiellement utiliser plus d'un son en raison des changements de technique de jeu, par exemple si un violon commence arco, puis joue plus tard pizzicato. Le nombre total de sons utilisés dans la partition peut dans ce cas dépasser le nombre de canaux disponibles, si Sibelius First est incapable de lire les sons en utilisant le même canal.

Les sons peuvent partager le même emplacement s'ils peuvent être mis en route par un *interrupteur*, ce qui signifie que Sibelius First peut soit jouer une note spécifique qui déclenche un changement de son (on parle de *touche de contrôle*, en anglais *keyswitch*) ou régler un contrôleur MIDI sur une valeur spécifique, jouer une note à une certaine vitesse, etc. Plusieurs des sons de Sibelius 7 First Sounds fonctionnent de cette manière : par exemple, les violons peuvent passer de arco à pizzicato et trémolo non mesuré par le biais de touches de contrôle et la trompette peut passer du jeu normal à celui à la sourdine.

Si vous devez changer complètement de son, vous aurez normalement besoin d'un canal supplémentaire.

6.12 Le MIDI pour les débutants

Cette section part du principe que le niveau de vos connaissances est quasi nul. Il était d'abord intitulé « Le MIDI pour les idiots », ce qui pouvait passer pour une insulte malgré d'indéniables qualités lexicologiques. Lisez cette section si vous ne connaissez que peu de choses à propos du MIDI. Dans le cas contraire, vous pouvez le passer.

Pour en savoir plus sur la connexion et la configuration de périphériques MIDI à votre ordinateur, consultez **Connexion de périphériques MIDI externes** à la page 20.

Commençons par le début : qu'est-ce que le MIDI ?

MIDI est l'acronyme de Musical Instrument Digital Interface. C'est une norme (et non un objet concret*) à respecter pour pouvoir connecter des instruments de musique électroniques entre eux. Les claviers MIDI, les synthétiseurs, les modules de sons, les échantillonneurs et autres gadgets électroniques peuvent être raccordés l'un à l'autre ainsi qu'à un ordinateur au moyen de câbles MIDI. Les cartes son, synthétiseurs logiciels et instruments virtuels sont également compatibles MIDI ; mais comme ils sont déjà dans votre ordinateur, aucun câble n'est à installer pour pouvoir lire de la musique.

Le MIDI est censé rendre la vie plus facile, un peu comme avec les imprimantes : aujourd'hui, rien n'est plus facile que de connecter une imprimante à un ordinateur. Vous souvenez-vous de l'époque où il était impossible de faire fonctionner une imprimante sans une licence en informatique, où son manuel d'utilisation incluait un diagramme complet du circuit imprimé au cas où il faudrait souder un composant additionnel ? Ah, le bon vieux temps !

Hélas, en ce qui concerne le MIDI, nous y sommes toujours. Les utilisateurs de périphériques MIDI sont toujours censés connaître une foule de détails techniques tels que les canaux MIDI, les numéros de programme, de banque, bref tout ce qui en principe ne devrait concerner que les experts.

* Cela paraît évident, et pourtant ... nous recevons régulièrement des questions du style : « Quelle est la taille d'un MIDI ? »

Numéros de programme et General MIDI

Les sons disponibles dans les instruments MIDI sont numérotés, généralement de 0 et 127. 0 peut ainsi correspondre au piano et 73 à la flûte. L'idéal aurait été de parler de numéros d'instrument ou de son, mais dans la pratique et pour d'obscures raisons historiques, on les appelle *numéros de programmes*. On leur donne parfois aussi le nom de « changement de programme » ou « numéro de patch », ce qui ajoute un peu plus de confusion.

Récemment encore, les numéros de programme n'étaient pas standardisés. Même si la plupart des périphériques MIDI attribuaient le programme 0 à un son de piano (comme c'est encore le cas maintenant), le programme 73 pouvait être n'importe quel son. Avant la standardisation, il était nécessaire d'indiquer à l'ordinateur le numéro de programme souhaité pour chaque instrument de chaque partition, ce qui pouvait être assez fastidieux. De plus, la même partition jouée sur d'autres périphériques MIDI n'utilisait pas nécessairement les sons corrects ; une situation loin d'être satisfaisante.

Heureusement un nouveau standard a émergé, dénommé General MIDI (GM pour les intimes). Il s'agit d'une liste de 128 sons qui commence par le son du piano en programme 0, passe par la plupart des instruments imaginables et se termine par un coup de théâtre, ou plutôt par un coup de fusil en

programme 127. Presque tous les périphériques MIDI modernes respectent ce standard, en proposant parfois des sons supplémentaires.

Depuis l'introduction du GM, les fabricants de périphériques MIDI se sont réunis pour ratifier quelques amendements au standard General MIDI. Résultat : la norme General MIDI 2, ou GM 2. Cette nouvelle norme GM2 ajoute, entre autres, 128 sons supplémentaires à la liste standard ; mais même avant que les instruments virtuels détrônent le MIDI de son piédestal, elle restait assez rare. Généralement, les périphériques MIDI affichent un logo GM ou GM2 pour indiquer avec quelle norme ils sont compatibles.

Voici comment fonctionnent les numéros de programme dans Sibelius First : quand vous créez une portée de flûte avec un périphérique de lecture General MIDI, Sibelius First règle normalement son numéro de programme sur 73, qui est le numéro General MIDI pour un son de flûte. Donc, quel que soit le périphérique General MIDI utilisé pour lire la partition, le son correct sera reproduit. C'est aussi simple que cela.

De plus, si un périphérique non General MIDI est connecté, Sibelius First peut modifier le numéro de programme de manière à utiliser le meilleur son de flûte disponible. Il suffit d'avoir indiqué préalablement à Sibelius First de quel périphérique il s'agit. Sibelius First est compatible avec tous les périphériques MIDI, mais pour obtenir les meilleurs résultats, il vous faut un jeu de sons spécifique à votre périphérique.

Numérotation à partir de 0

Le MIDI est affligé d'une autre complication dont on se serait bien passé : dans certains manuels, la numérotation des programmes se fait de 0 à 127 alors que dans d'autres elle s'établit de 1 à 128. Cela est dû au fait que pour d'obscures raisons techniques, les programmeurs comptent à partir de 0 ; lorsqu'ils conçoivent les rouages internes des périphériques MIDI, ils ont du mal à quitter leur petit monde et à se rappeler que les gens normaux comptent à partir de 1.

Par conséquent, lors de la configuration de certains périphériques MIDI, il est nécessaire d'ajouter 1 aux numéros de programme pour obtenir le son correct. En principe, Sibelius First réalise la correction à votre place ; inutile donc de trop vous en préoccuper.

Banques : variantes de sons

Certains instruments MIDI peuvent jouer des centaines de sons différents, même si la numérotation des programmes ne va que jusqu'à 127. Cette limitation est dépassée en organisant les sons supplémentaires en groupes ou *banques* de numéros de programme. Pour y accéder, vous devez spécifier non seulement le numéro de programme mais aussi le numéro de banque.

Un numéro de banque est composé de deux valeurs, mais souvent, les périphériques MIDI se contentent d'en spécifier une seule (l'autre étant implicitement 0).

Canaux

Si vous commencez à être saturé de détails techniques sur le MIDI, sautez ce paragraphe.

Les canaux sont souvent la première chose dont on entend parler à propos du MIDI. Avec Sibelius First, ils sont presque sans importance. La plupart des instruments MIDI ne peuvent pas jouer plus de 16 sons différents à la fois (c'est-à-dire 16 timbres différents), même si le nombre maximum de notes qui peuvent être jouées simultanément est parfois de 32 ou plus. On peut considérer que le périphérique MIDI contient 16 portées appelées *canaux* qui ne peuvent jouer qu'un timbre à la fois. Sibelius First, ou tout périphérique qui lui est connecté, produit différents timbres en spécifiant sur quel canal chaque note ou accord est joué. D'autres paramètres tels que le volume global (contrôle

au moyen d'un fader dans la table de mixage de Sibelius First), le panoramique (= stéréo) et les pédales de piano s'appliquent également au canal, pas aux notes individuelles.

Autres termes MIDI

Bien d'autres termes MIDI existent, dont vous trouverez la définition à la **Glossaire** : *aftertouch*, *control change*, *NoteOn*, *NoteOff*, *position du panoramique*, *pitch bend*, *piste*, *vélocité*, *volume*.

Fichiers MIDI

Les fichiers MIDI sont des fichiers musicaux dans un format standard, parfois appelé format *Standard MIDI File* (SMF). Presque tous les programmes musicaux et quelques claviers peuvent les sauvegarder (exporter) et les ouvrir (importer). Internet regorge de fichiers MIDI ; rappelez-vous cependant que beaucoup violent un copyright et sont donc illégaux.

Les fichiers MIDI peuvent s'utiliser comme un moyen de transférer de la musique entre Sibelius First et à peu près n'importe quel autre programme musical. Cependant, ils sont conçus pour jouer de la musique plutôt que pour la noter et l'imprimer. Par conséquent, ils n'intègrent pas un grand nombre d'informations importantes que nécessite l'écriture d'une partition, telles que les liaisons, les articulations et la mise en page. Même la distinction entre Fa# et Sol♭ est ignorée.

En raison de ces limitations et bien que ce soit un standard très largement utilisé, les fichiers MIDI ne sont pas la panacée pour transférer une partition d'un ordinateur à un autre.

Heureusement, Sibelius First est très habile pour convertir des fichiers MIDI en partition ou vice versa, en quelques secondes seulement ; consultez  **1.5 Ouvrir des fichiers MIDI** et **1.13 Exporter des fichiers MIDI**. Ne vous attendez quand même pas à un miracle : convertir une partition en fichier MIDI équivaut à peu près à convertir un document texte complexe en document au format ASCII (simple texte) et à le réimporter dans un traitement de texte. Les informations de base sont conservées, mais la mise en page et tout le reste est perdu.

Si vous souhaitez convertir de la musique pour l'échanger entre Sibelius First et d'autres applications de notation musicale telles que Finale PrintMusic, vous pouvez utiliser le format MusicXML qui peut véhiculer bien plus d'informations que de simples fichiers MIDI ; consultez  **1.6 Ouvrir des fichiers MusicXML** et **1.14 Exporter des fichiers MusicXML**.

6.13 Les instruments virtuels pour les débutants

La création musicale a été révolutionnée par les avancées de l'informatique personnelle durant les deux dernières décennies et il semble de plus en plus évident que l'utilisation croissante des instruments virtuels (des programmes qui émulent l'instrument réel) remplace désormais les périphériques dédiés tels que les synthétiseurs MIDI et les modules de sons.

Grâce à la puissance croissante des ordinateurs présents sur nos bureaux et dans nos studios, les instruments virtuels sont devenus intéressants car ils permettent de produire un éventail quasi infini de sons avec un seul et même équipement. Avec un périphérique matériel, votre choix de sons est limité à ce qui a été inclus par le fabricant original ; quand vous travaillez dans le monde du logiciel, votre palette sonore est limitée seulement par l'éventail des instruments virtuels à votre disposition, avec la possibilité de toujours pouvoir en installer de nouveaux.

Il existe des milliers d'instruments virtuels de tout type utilisables dans Sibelius First, mais cette profusion peut sembler confuse et intimidante pour un débutant. Essayons d'y voir un peu plus clair et de dégager quelques lignes directrices.

Qu'est-ce qu'un instrument virtuel ?

Comme évoqué précédemment, un instrument virtuel est un programme informatique qui émule (imite) un instrument réel, qu'il soit acoustique ou électronique comme un synthétiseur numérique ou analogique.

En général, les instruments virtuels réalisent cette émulation en exécutant des sons échantillonnés ou par synthèse sonore. Un échantillon est simplement un enregistrement numérique d'un son, dans ce cas toujours une note isolée ; de ce fait, c'est le moyen le plus direct pour reproduire le son d'un instrument acoustique (puisque'il s'agit de l'enregistrement original d'un instrument acoustique). « Synthèse » signifie qu'un son est produit par des moyens mathématiques plutôt que par un enregistrement, sur la base soit d'un modèle qui décrit le son réel (par exemple synthèse additive), ou d'un modèle qui décrit le mécanisme de production du son (par exemple la synthèse par modèle).

Instruments virtuels basés sur les échantillons

Un bon exemple d'instrument à base d'échantillons est le Sibelius Player intégré : il peut charger et lire des collections d'échantillons (qu'on appelle d'habitude des bibliothèques), jusqu'à 128 différents « programmes » (sons) en même temps.

À l'époque héroïque du MIDI, un programme désignait un seul son : par exemple, un son de violon *archet* était un seul programme et un son de violon *pizzicato* un autre. Cependant, dans le monde des instruments échantillonnés, un seul programme peut inclure plusieurs sons connexes ; pour continuer l'exemple du violon, non seulement *archet* et *pizzicato* mais aussi d'autres techniques de jeu (parfois connues dans le monde des instruments virtuels sous le terme générique d'« articulations ») telles que *legato*, *staccato*, *spiccato*, *col legno*, *tremolo*, etc. Toutes ces articulations sont chargées dans le même canal et arrangées en *couches* (layers), ce qui signifie qu'elles font partie du même programme mais restent cachées tant qu'on ne les appelle pas.

Vous pouvez passer d'une couche à l'autre en utilisant diverses techniques spéciales telles que jouer une note très aiguë, ou plus couramment une note très basse sur un clavier MIDI (ce qu'on appelle une touche de contrôle, en anglais « keyswitch »), ou ajuster un contrôleur MIDI continu (par exemple la molette de modulation sur le clavier MIDI). Les instruments virtuels échantillonnés les plus sophistiqués peuvent assigner n'importe quelle combinaison de touches de contrôle et de contrôleurs MIDI (y compris les plus abscons comme les contrôleurs à vent MIDI, où l'utilisateur semble jouer d'un harmonica invisible).

Heureusement, le moteur de lecture de Sibelius First est assez puissant pour pouvoir insérer les touches de contrôle et pour modifier les contrôleurs MIDI de la plupart des instruments virtuels échantillonnés ; cela afin de toujours sélectionner le son le plus approprié à votre place.

Citons parmi les autres instruments virtuels à échantillons la célèbre Vienna Symphonic Library, Garritan Personal Orchestra, EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra, Sonivox Symphonic Orchestra, Miroslav Philharmonik... et ce n'est qu'un petit nombre parmi ceux qui reproduisent l'orchestre traditionnel ! D'autres instruments virtuels sont ciblés sur des groupes d'instruments ou des genres spécifiques comme les fanfares et les percussions (par ex. Virtual Drumline de Tapspace), les pianos cristallins (Synthogy Ivory), les instruments rares ou ethniques (EastWest Quantum Leap Ra), les grands chœurs (EastWest Symphonic Choirs), les orchestres de swing et big bands traditionnels (Garritan Jazz & Big Band, Sonivox Broadway Big Band), les ensembles rythmiques des années 60 (EastWest Fab Four), etc. Heureusement, vous pouvez utiliser pratiquement n'importe lequel de ces instruments virtuels avec Sibelius First, de sorte que les possibilités sont quasi illimitées !

Les instruments à base d'échantillons ont tendance à nécessiter un espace disque conséquent ainsi qu'une bonne quantité de mémoire vive pour pouvoir fonctionner. Certains échantillons sont tellement lourds que seuls quelques sons peuvent être utilisés en même temps sur un seul ordinateur (et leur chargement depuis le disque peut prendre jusqu'à 10 minutes avant de jouer quoi que ce soit !), de sorte qu'il faut trouver le bon compromis entre qualité et efficacité **Comment tirer le meilleur parti des instruments virtuels et des effets.**

Instruments virtuels basés sur la synthèse

Même si les instruments virtuels à base de synthèse sont depuis longtemps parfaits pour reproduire les synthétiseurs analogiques ou numériques des années 70 et 80 (parfois même meilleurs que l'original) et capables de reproduire fidèlement d'autres sons célèbres tels que celui de l'orgue Hammond, ce n'est que récemment que les grands progrès dans les techniques de modélisation physique ont commencé à porter leurs fruits, permettant de reproduire de manière convaincante des instruments acoustiques.

Les instruments virtuels à base de synthèse sont intéressants car ils ne nécessitent pas de bibliothèques énormes d'échantillons pour produire des sons de qualité : au lieu d'enregistrer chaque musicien jouant chaque note avec l'articulation désirée, ces instruments construisent un modèle mathématique complexe pour construire le son. Résultat : une simulation fidèle des sons réels. Les instruments modélisés peuvent répondre en temps réel aux sollicitations du musicien aussi bien que les instruments qu'ils simulent ; cette approche peut aussi prendre en compte des facteurs subtils tels que la réverbération sympathique et les combinaisons d'harmoniques selon des voies que les échantillons ne peuvent suivre. En adaptant le modèle quelque peu, on peut prendre en compte par exemple les différences de conception d'instruments similaires provenant de fabricants différents (telles que les différences entre des pianos Steinway et Bechstein) ; il est donc possible de produire un large éventail de sons sans avoir à jouer et à enregistrer chaque note de chaque instrument.

Certains des instruments virtuels les plus impressionnants qui suivent cette approche de modèle physique comprennent Pianoteq (avec des modèles de grand piano ou d'exemplaire historique), Lounge Lizard (qui modélise les pianos électriques Wurlitzer et Rhodes) et String Studio (avec des modèles d'instruments à corde tels que la guitare, le clavier et la harpe).

Un type intéressant d'instruments virtuels hybrides est aussi apparu en combinant à la fois échantillons et synthèse pour produire des instruments virtuels qui capturent le caractère réel des sons échantillonnés sans nécessiter des bibliothèques énormes d'échantillons. Un bel exemple d'instrument virtuel qui suit cette approche est le Synful Orchestra.

Les instruments à base de synthèse, particulièrement ceux qui emploient le modèle physique, tendent à solliciter davantage la puissance du CPU que les instruments basés sur des échantillons, mais nécessitent nettement moins d'espace disque et de RAM.

Technologies d'instruments virtuels

Il existe de nombreuses technologies au nom parfois trompeur utilisées à la fois par les instruments virtuels à base d'échantillons et de synthèse ; certains sont spécifiques aux PC sous Windows, d'autres aux Macs, certains mêmes ne fonctionnent qu'associés à certains logiciels.

Sibelius First est compatible d'une manière générale avec les instruments virtuels qui suivent les standards VST et Audio Units. VST est l'abréviation de Virtual Studio Technology, un format inventé par Steinberg. Les instruments virtuels au format VST (parfois abrégés en VSTi) peuvent être utilisés à la fois sous Windows et sur Mac. Le format Audio Units (parfois abrégé en AU) a été inventé par Apple et les instruments sous ce format ne peuvent être utilisés que sur Mac.

Il existe plusieurs autres formats d'instruments virtuels tels que AAX (Avid Audio eXtension), RTAS (Real Time Audio Suite) et TDM (Time Division Multiplexing), qui sont les formats utilisés par Pro Tools, ou encore DXi (DirectX Instrument) et MAS (MOTU Audio System). Pour le moment Sibelius First n'en supporte aucun. Cependant, la plupart des instruments virtuels sont disponibles à la fois aux formats VST et Audio Unit.

Même s'il y a des différences significatives entre les technologies VST et AU (et aussi entre les autres formats), il n'y a aucune différence pratique au niveau de l'utilisateur.

Instruments virtuels sous forme d'extensions

Vous entendrez couramment parler des instruments virtuels qui suivent le standard VST et en particulier ceux appelés « extensions VST ». Le mot Extension est utilisé pour décrire toute partie de logiciel qui peut opérer à l'intérieur d'un autre environnement logiciel (un programme dans un programme, en somme). Toutefois, pour des raisons de simplicité, chaque fois que vous rencontrerez le mot « extension » dans ce Guide de référence, il fera uniquement référence aux extensions que vous pouvez lancer à partir du ruban de Sibelius First et de la galerie **Extensions**, et non aux instruments virtuels.

En plus d'une utilisation dans une application hôte comme Sibelius First ou Pro Tools, beaucoup d'instruments virtuels peuvent aussi fonctionner en mode individuel : ils peuvent fonctionner de manière autonome sans hôte, ce qui est l'idéal pour une interprétation en direct.

Effets

En plus d'utiliser des instruments virtuels, Sibelius First peut aussi ajouter des effets, ce qui mérite un mot d'explication. Les effets sont des programmes qui produisent un signal audio permettant de changer une ou plusieurs caractéristiques d'un son. Comme les instruments virtuels, ils imitent des périphériques authentiques : amplis de guitare, compresseurs à tube, parfois même des phénomènes sonores naturels comme la réverbération.

Voici quelques-uns des types d'effets les plus répandus que vous pourrez rencontrer :

- Les *filtres* atténuent certaines fréquences du signal audio, sans affecter les autres. En réalité, beaucoup d'effets (dont la plupart de ceux qui figurent ci-dessous) sont des filtres d'une sorte ou de l'autre ; mais quand on parle de filtres, on désigne généralement des effets comme le *wah-wah*, qui produit un son caractéristique en variant les fréquences acceptées par le filtre, ou l'*égalisation* (EQ), qui atténue certaines plages de fréquences et en augmente d'autres. Utiliser l'EQ peut permettre de compenser les imperfections d'un signal audio ou d'une réponse de fréquences sans balance dans des équipements de reproduction audio.
- Les *compresseurs* resserrent la plage dynamique d'un signal audio, ce qui rend plus doux les sons très forts et plus forts les sons très doux. Le but est de parvenir à un son plus uniforme, plus compact. La compression est particulièrement utile pour les percussions, les guitares basses et autres instruments utilisés en rock, même si beaucoup d'enregistrements (pop-rock, jazz et classique confondus) font usage de cet effet. On rencontre aussi des *limiteurs*, qui sont de simples compresseurs fournissant une grande compression et qui sont utilisés pour éviter la distorsion (clipping) à des volumes élevés.
- La *distorsion* altère la forme originale des ondes du signal audio. Bien que cet effet soit en général indésirable, c'est elle qui donne aux guitares électriques leur son agressif caractéristique. Les types extrêmes d'effets de distorsion émulent le son appuyé et riche en harmoniques des amplificateurs, des haut-parleurs et des pédales d'effets, mais aussi le son chaleureux produit par les amplificateurs à lampes ou les enregistreurs à bande.
- Le *retard*, ou delay, retient le signal audio à l'entrée et ne le joue qu'après un moment spécifié (généralement très court). Le son retardé peut être joué plusieurs fois, ou renvoyé au retard pour créer un effet d'écho qui disparaît graduellement. Ne confondez pas retard avec réverbération (cf. ci-dessous).
- La *modulation* multiplie le signal audio d'entrée en le copiant ou en le combinant avec d'autres ondes. Les effets habituels de modulation sont le *chorus*, le *flanging* et le *phasing*. L'effet de chorus consiste à mélanger le signal audio d'entrée avec une ou plusieurs copies de lui-même, légèrement en retard et de hauteur modifiée, simulant le son de plusieurs instruments ou de plusieurs voix alors qu'en réalité il n'y en a qu'un(e). L'effet de flanging produit un son « rotatif » en se recopiant sur lui-même avec un léger retard en perpétuelle variation. Il s'appelle ainsi, car selon la légende, il aurait été découvert par accident : lors d'une session d'enregistrement des Beatles, on aurait touché le bord d'une bobine (en anglais Flange) d'un enregistreur utilisé pour produire un effet de retard, ce qui a changé la hauteur légèrement. L'effet de phasing est similaire, excepté qu'il fait passer le signal audio d'entrée à travers un filtre simultanément plutôt qu'avec un léger retard. Le filtre lui-même répond différemment selon les différentes fréquences, ce qui produit des petits retards de longueur différente en fonction des fréquences. Le résultat est un son moins rotatif que celui caractéristique du flanging.
- La *réverbération*, ou réverb pour faire court, simule la manière dont le son se réfléchit sur les différentes surfaces d'une pièce. Le Sibelius Player intégré à Sibelius First inclut deux effets de réverbération de haute qualité, décrits dans **Réverbération** à la page 356.

Si vous avez le tournis après tout ceci, pas de panique. Commencez modestement en expérimentant la réverbération, peut-être l'effet qui produit la plus grande différence dans les sons des instruments virtuels. Sibelius Player possède sa propre réverbération, mais vous pouvez ajouter un effet de réverbération séparé si vous le souhaitez. Une fois la réverbération maîtrisée, jouez avec la compression, qui égalise les nuances. Réglez-en les limites à -3 dB ou -6 dB pour éviter de tout couper. Vous voyez : vous êtes déjà un expert !

Si vous voulez tester des effets, vous pouvez en télécharger gratuitement un grand nombre sur Internet. Mais prudence ! En pénétrant dans le monde des effets, vous risquez rapidement de vous retrouver à parler de chaleur et de sensibilité d'un son, puis à jargonner à grand renfort d'anglicismes, jusqu'à vous enthousiasmer pour le triggering de la noise gate en sidechain... et à ce stade, tout espoir est perdu.

Comment tirer le meilleur parti des instruments virtuels et des effets

L'inconvénient avec les instruments virtuels, c'est qu'ils accaparent des ressources de l'ordinateur essentielles pour le système d'exploitation et encore plus pour Sibelius First. Vous constaterez que plus vous voulez installer d'instruments basés sur les échantillons, plus vous avez besoin d'espace disque ; de même, plus vous faites tourner de tels instruments ensemble, plus le processeur doit être rapide et plus vous devez avoir de RAM. Avec les instruments virtuels à base de synthèse, la RAM et l'espace disque sont moins importants, au contraire de la vitesse du processeur.

Fournir assez d'espace disque est un problème simple à résoudre : les disques durs sont désormais bon marché, de grande capacité et simples à ajouter. Vous n'avez même plus à ouvrir l'ordinateur si vous possédez une connexion USB 2.0 ou Firewire. D'habitude, il est recommandé d'installer les échantillons sur un lecteur séparé de celui utilisé pour le système d'exploitation et les applications, car cela améliore les temps d'accès.

Les spécifications pour la RAM se compliquent nettement plus vite, sans parler de la technique : si les expressions 32 bits et 64 bits ne vous évoquent que des jeux de mots graveleux, sautez les deux paragraphes suivants : la recommandation principale concernant la RAM est d'en avoir le plus possible, idéalement 4 Go ou plus.

Il y a encore quelques années, la plupart des ordinateurs sous Windows utilisaient des microprocesseurs 32 bits, capables de traiter un maximum de 4 Go de RAM (ils ne peuvent en « voir » plus même si vous en installez plus). Pire, les versions 32 bits de Windows ont une utilisation limitée de la mémoire au-dessus de 2 Go, sauf si l'application que vous exécutez gère spécifiquement les longues adresses (auquel cas elle peut accéder à un maximum de 4 Go). De même, avant l'arrivée de Mac OS X 10.6 il y a quelques années, une application Mac était limitée à 4 Go de RAM au maximum.

L'événement qui a changé la donne est la popularisation récente des ordinateurs équipés de microprocesseurs et systèmes d'exploitation 64 bits. Aujourd'hui, à moins d'acheter un notebook Windows premier prix, tous les ordinateurs neufs sont totalement compatibles 64 bits.

L'un des principaux avantages d'un ordinateur 64 bits est sa capacité à franchir la barre des 4 Go. Les ordinateurs qui utilisent des processeurs 64 bits peuvent en théorie adresser jusqu'à 16 *exaoctets* de mémoire (c'est-à-dire 16 millions de Go !), bien qu'en pratique la plupart des ordinateurs disponibles actuellement soient bridés à 32 Go. Cependant, pour tirer parti du supplément de puissance d'un processeur 64 bits, vous devez avoir un système d'exploitation 64 bits ; de plus, toutes les applications, y compris les programmes hébergeant des instruments virtuels et les instruments virtuels eux-mêmes, doivent être mis à jour pour profiter de cette capacité accrue.

Bonne nouvelle : Sibelius 7 First est une application 100 % 64 bits. Cela signifie qu'avec un processeur et un système d'exploitation eux aussi 64 bits, vous pourrez exploiter plus de 4 Go de RAM, ce qui sera particulièrement utile si vous utilisez une bibliothèque de sons professionnelle comme Sibelius 7 First Sounds.

Vous avez tenu le coup jusqu'ici ? Courage : c'est maintenant que les réjouissances commencent vraiment.

Tout ceci signifie que pour le commun des mortels, il existe des limites au nombre d'instruments virtuels ou de sons qui peuvent être joués simultanément sur un ordinateur, parce que leur lecture sollicite très intensivement l'ordinateur.

En partant du principe que vous possédez un ordinateur récent avec 2 Go de RAM, vous pouvez jouer environ 32 à 40 sons simultanément en temps réel, un chiffre évidemment très variable selon la nature des sons en question. Avec 4 Go de RAM, vous pouvez jouer 50 à 60 sons simultanément, ce qui suffit pour la quasi-totalité des ensembles.

Sibelius First propose deux bonnes astuces pour augmenter ces chiffres. En premier lieu, vous pouvez très facilement basculer entre différents jeux d'instruments virtuels, de sorte que vous pouvez utiliser une combinaison légère pour la saisie, l'édition et l'écoute, puis passer à une combinaison plus complexe et plus gourmande pour une interprétation. En second lieu, même si l'ordinateur « rame » pour effectuer la lecture en temps réel, vous pouvez utiliser la fonction **Fichier ▶ Exporter ▶ Audio** pour exporter un fichier audio de la partition ; Sibelius First joue alors la partition en interne, plus lentement qu'en temps réel, pour permettre à l'ordinateur de garder la maîtrise du processus (consultez  **1.10 Exporter des fichiers audio**).

Outre l'espace disque, la RAM et la vitesse du processeur dont il faut tenir compte, l'utilisation des instruments virtuels implique de posséder une interface audio de qualité ou une carte son audio professionnelle, surtout sous Windows (la partie matérielle audio intégrée des Macs actuels convient pour la lecture) et à plus forte raison si vous voulez utiliser des instruments virtuels pour produire des sons durant la saisie et la lecture.

Quand vous effectuez la saisie des notes avec un clavier MIDI, il vous faut un retour audio quasi instantané ; sinon, vous risquez de jouer à contre-temps pour compenser le retard entre le jeu et le retour. Le retard entre l'ordre envoyé à l'ordinateur pour jouer une note et son audition s'appelle la latence : une latence de plus de 20 ms est trop élevée et entraîne des erreurs de saisie.

Pour réduire la latence, vous devez réduire le temps que prend le MIDI pour envoyer les messages d'entrée dans l'ordinateur et, encore plus important, le temps pour la sortie audio. Une interface audio ou une carte son de qualité peut réduire la latence jusqu'à 5 ms ou moins encore. Les cartes son dédiées à l'utilisation de jeux vidéo ne conviennent pas réellement aux applications audio en temps réel ni à l'utilisation d'instruments virtuels ; il vaut mieux s'intéresser aux cartes spécifiquement conçues pour les applications audio. Pour les cartes son Windows, le support de l'ASIO est essentiel (ASIO est une autre des technologies de Steinberg qui contribue à réduire la latence lors de la lecture). Les cartes son avec un bon support ASIO sont conçues par des fabricants tels que M-Audio, Avid, Presonus, RME, Echo Digital, et d'autres. Une carte son audio professionnelle d'entrée de gamme telle que la Fast Track de chez M-Audio vaut environ 100 \$ et peut coexister sans conflit avec votre matériel audio, mais elle fonctionne bien mieux qu'une carte son de jeu deux fois plus chère.

Pour en savoir plus

Il existe des centaines de sites Web et d'autres ressources susceptibles de vous apporter de l'aide pour approfondir vos connaissances du monde des instruments virtuels et des effets. En voici quelques-uns :

- Sound on Sound magazine (**www.soundonsound.com**)
- KVR Audio, une source importante d'instruments virtuels et d'effets gratuits, ainsi que d'informations à jour sur les produits commerciaux (**www.kvraudio.com**)
- Northern Sound Source, un des plus grands forums de technologie musicale et de composition sur le Web (**www.northernsounds.com**)
- BigBlueLounge.com, une autre des plus grandes sources et communautés sur le Web pour la musique et la production audio (**www.bigbluelounge.com**).

6.14 Utilisation d'instruments virtuels

Cette section propose quelques exemples sur la manière d'utiliser les différents instruments virtuels avec Sibelius First.

Si vous souhaitez une introduction au monde des instruments virtuels, consultez  **6.13 Les instruments virtuels pour les débutants** avant de commencer. Si vous n'êtes pas familiarisé avec la boîte de dialogue **Lecture ▶ Paramétrage ▶ Périphériques de lecture**, consultez  **6.2 Périphériques de lecture**.

Nous aborderons deux types d'instruments virtuels dans cette section :

- ceux qui peuvent jouer plusieurs sons simultanément, que nous appellerons *instruments virtuels multi-canaux* : ARIA, Kontakt, Steinberg Halion, MOTU MachFive, EastWest Play, etc.
- ceux qui ne peuvent jouer qu'un seul son à la fois, que nous appellerons *instruments virtuels à un seul canal* : TruePianos, Pianoteq, Garritan Steinway, B4, Lounge Lizard, etc.

Sibelius First peut charger automatiquement des sons dans certains instruments virtuels dont le Sibelius Player intégré, Kontakt (y compris Kontakt Player) et ARIA Player. Pour tous les autres instruments virtuels, qu'ils soient simples ou multi-canaux, vous devez charger les sons vous-même.

Sibelius 7 First Sounds

Sibelius 7 First Sounds est la bibliothèque de sons fournie avec Sibelius First, et qui joue en utilisant le Sibelius Player intégré ; consultez  **6.11 Sibelius 7 First Sounds**.

Autres bibliothèques de sons Kontakt et ARIA

Le nombre de bibliothèques d'échantillons qui utilisent Kontakt Player et Aria ne cesse d'augmenter et toutes peuvent être utilisées avec Sibelius First : Garritan Personal Orchestra, Garritan Jazz and Big Band, Garritan Concert and Marching Band, Tapspace Virtual Drumline, Xsample Chamber Ensemble, etc. Ces bibliothèques présentent l'avantage que Sibelius First est capable de charger les sons nécessaires pour jouer la partition automatiquement, pourvu qu'un jeu de sons soit disponible.

Par défaut, Sibelius First charge toujours les sons automatiquement dans Kontakt Player et le sampler Kontakt complet.

Utilisation de Garritan Personal Orchestra avec Sibelius First

Vous devez avoir installé Garritan Personal Orchestra 3 (qui utilise Kontakt Player 2) ou Garritan Personal Orchestra 4 (ARIA) pour pouvoir l'utiliser automatiquement avec Sibelius First. Pour le régler :

- Choisissez **Lecture ▶ Paramétrage ▶ Périphériques de lecture** et cliquez sur **Nouveau** pour créer une nouvelle configuration.
- Attribuez un nom à votre configuration, par ex. **GPO**, puis cliquez sur **OK**.
- Sélectionnez chaque périphérique affiché dans la liste **Périphériques actifs** à droite et cliquez sur **Désactiver** pour l'enlever de la liste.

- Activez maintenant le lecteur approprié pour Garritan Personal Orchestra dans la liste **Périphériques disponibles** à gauche :
 - Si vous disposez de GPO3, sélectionnez **KontaktPlayer2** et cliquez sur **Activer**.
 - Si vous disposez de GPO4, sélectionnez **ARIA Player** et cliquez sur **Activer**.
- Le lecteur choisi figure dans la liste **Périphériques actifs** à droite ; vous devez maintenant choisir le jeu de sons approprié en cliquant sur la colonne **Jeu de sons** à droite du nom du lecteur :
 - Si vous disposez de GPO3, choisissez **Garritan Personal Orchestra** dans la liste de jeux de sons.
 - Si vous disposez de GPO4, choisissez **Garritan Personal Orchestra 4.0** dans la liste de jeux de sons.
- Si vous prévoyez de travailler sur des partitions exigeant plus de 16 sons simultanés différents, activez une ou deux instances du lecteur approprié à votre version de GPO : chaque nouveau lecteur ajoute 16 autres emplacements ou canaux disponibles.
- Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur **Sauvegarder** et **Fermer**.

Les versions les plus récentes des autres bibliothèques Garritan utilisent toutes ARIA Player ; leur procédure de configuration est donc identique à celle du GPO4 ci-dessus, à l'exception du choix de jeu de sons.

Utilisation conjointe de plusieurs bibliothèques de sons

Il est très utile de pouvoir combiner des sons de plusieurs bibliothèques dont les sons se recoupent partiellement dans la même configuration de lecture. Par exemple, Garritan Jazz et Big Band ne proposent pas autant de sons de claviers et de guitares que Sibelius 7 First Sounds, si bien qu'on peut imaginer combiner les sons d'une guitare électrique de Sibelius 7 First Sounds avec les sons de Jazz and Big Band.

Pour ce faire, créez une configuration de lecture avec au moins une instance d'ARIA Player Jazz and Big Band réglée sur le jeu de sons **Garritan JABB 3.0** ; puis activez Sibelius Player et réglez-le sur le jeu de sons **Sibelius 7 First Sounds**.

À présent, pour indiquer à Sibelius First d'utiliser les guitares de Sibelius 7 First Sounds, sélectionnez le **Périphérique** approprié pour les tranches de la **Table de mixage** correspondant aux portées concernées, puis sélectionnez le nom de programme du son que vous souhaitez utiliser.

Utilisation d'un instrument virtuel multi-canal avec un jeu de sons

Pour que Sibelius First puisse tirer le meilleur parti des fonctions avancées des bibliothèques d'échantillons actuelles, telles que les touches de contrôle pour choisir entre les techniques de jeu et l'automatisation des contrôleurs qui agissent sur la qualité du son (par ex. les nuances), il est recommandé d'avoir un jeu de sons pour la bibliothèque. Mettons que vous utilisiez les sons du Vienna Symphonic Library (VSL) Special Edition via l'application Vienna Ensemble, qui vous permet de charger jusqu'à 16 instruments Vienna en même temps (à condition que votre ordinateur aie suffisamment de mémoire).

Pour commencer, créez une nouvelle configuration de lecture : à la page **Périphériques actifs** sous **Périphériques de lecture**, cliquez sur **Nouveau** et attribuez un nom à votre configuration, puis sélectionnez **Vienna Ensemble** dans la liste **Périphériques disponibles** et cliquez sur **Activer** pour l'ajouter à la liste **Périphériques actifs**. Choisissez le jeu de sons **VSL Ensemble Special Edition** dans le menu de la colonne **Jeu de sons**.

Ouvrez ensuite la page **Jeux de sons manuels** : elle vous permet d'indiquer à Sibelius First dans quel canal de Vienna Ensemble se trouve chaque son. Cliquez sur **Afficher** pour en afficher la fenêtre principale et procédez au chargement du son souhaité dans chaque canal. À la page **Jeux de sons manuels**, cochez **Jeux de sons manuels** puis assurez-vous que **Nbre de canaux** est réglé sur la valeur appropriée. Pour chaque canal, choisissez le **Programme** dans la liste proposée et cliquez sur **Appliquer** pour chacun d'eux. Quand le chargement des sons dans Vienna Ensemble et le choix du même programme pour chaque canal est terminé à la page **Jeux de sons manuels**, cliquez sur **Fermer**.

Lors de la lecture, Sibelius First attribue désormais automatiquement à chaque portée le programme approprié chargé dans Vienna Ensemble et utilise les touches de contrôle et autres contrôleurs d'informations définis dans le jeu de sons.

Si vous voulez attribuer manuellement une portée spécifique à un canal particulier, vous pouvez le faire avec la table de mixage : tout d'abord, déployez la tranche de portée, puis choisissez le périphérique dans le menu Périphérique (de manière à ce que son nom ne soit plus entre parenthèses) et choisissez le son désiré dans le menu Son. Vous pouvez aussi utiliser les flèches à droite du numéro de canal pour changer de canal directement.

Pour en savoir plus sur l'utilisation de VSL Special Edition avec Sibelius First, consultez www.sibelius.com/helpcenter/en/a555.

Vous pouvez également trouver des informations sur l'utilisation de Synful Orchestra, un autre instrument virtuel multi-canal, avec Sibelius First à cette adresse : www.sibelius.com/helpcenter/en/a554

Les jeux de sons pour d'autres instruments virtuels multi-canal sont disponibles sur le site Web de Jonathan Loving <http://soundsets.jonathanloving.com/>, mais veuillez noter que le service technique d'Avid ne peut apporter aucune assistance concernant ces jeux de sons tiers.

Utilisation d'un instrument virtuel multi-canal sans jeu de sons

Il est également possible d'utiliser une bibliothèque d'échantillons telle qu'EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra (EWQLSO) sans jeu de sons, même si cela empêche Sibelius First d'utiliser des notes de touches de contrôle ou d'autres données d'automatisation. Pourvu que vous connaissiez les capacités de votre bibliothèque d'échantillons et que vous soyez à l'aise dans la programmation manuelle (par ex. en ajoutant les messages MIDI pour notes de touches de contrôle **~Nx,y** et en utilisant **Lecture ▶ Extensions ▶ Ajouter des modifications de contrôleur continu** pour les données d'automatisation), vous devriez obtenir un bon résultat.

La procédure pour effectuer le réglage est identique à celle décrite ci-dessus dans la section **Utilisation d'un instrument virtuel multi-canal avec un jeu de sons**, jusqu'au moment où on affiche l'interface de l'échantillonneur et on charge les programmes dans chaque canal. À la page **Jeux de sons manuels** de **Périphériques de lecture**, cochez **Utiliser un jeu de sons manuel** : notez que le menu **Programme** est désactivé parce que vous n'avez pas de jeu de sons.

Si vous voulez que Sibelius First tente d'assigner chaque canal à chaque portée automatiquement, vous devez maintenant choisir un Sound ID approprié pour chaque canal. Par exemple, si vous avez une section de violons chargée dans le premier canal, choisissez un Sound ID de **strings.violin.ensemble** ; si vous avez un son de hautbois chargé dans le second canal, choisissez **wind.oboes.oboe**, et ainsi de suite. Cliquez sur **Appliquer** après avoir choisi chaque Sound ID, puis cliquez sur **Fermer** quand vous avez terminé.

Si vous préférez attribuer chaque portée manuellement, vérifiez simplement que **Utiliser un jeu de sons manuel** est activé et que le nombre correct de canaux est choisi, puis cliquez sur **Sauvegarder** et **Fermer**. Si à ce moment vous lancez la lecture, vous n'entendrez rien car Sibelius First ne sait pas quel canal produit quel son. Choisissez explicitement le périphérique à utiliser pour chaque portée à l'aide de la table de mixage (de manière à ce que son nom ne soit plus entre parenthèses) puis réglez le canal en utilisant les flèches à droite du numéro de canal.

Le plus gros inconvénient à l'utilisation d'une bibliothèque d'échantillons sans jeu de sons est l'impossibilité de faire jouer des percussions à sons indéterminés, sauf si le programme des percussions à sons indéterminés est assigné de la même manière que les percussions General MIDI. Pour faire jouer d'autres percussions à sons indéterminés, vous devez créer un fichier de jeu de sons, au moins pour ces programmes.

Utilisation d'un instrument virtuel multi-canal avec plusieurs programmes par canal

Certains échantillonneurs permettent de régler des *banques*, qui permettent d'accéder à plusieurs programmes sur le même canal en utilisant des changements de programme MIDI. Cela signifie qu'il est par exemple possible de régler les différentes techniques de jeu pour le même instrument (par exemple une banque de violon chargée avec coups d'archet en legato et staccato, trémolo et pizzicato, accessibles par les changements de programme 1 à 4). Comme décrit ci-dessus, vous pouvez charger manuellement chaque banque directement dans l'interface de l'échantillonneur.

Si vous voulez que Sibelius First gère automatiquement la lecture, il y a deux approches : si vous avez un fichier de jeu de sons, Sibelius First peut non seulement attribuer automatiquement chaque portée au canal correct, mais aussi basculer entre les différentes techniques de jeu ; si vous n'avez pas de jeu de sons, vous pouvez choisir le Sound ID approprié pour le son de base de chaque canal, puis utiliser des messages MIDI explicites dans la partition pour passer d'une technique de jeu à l'autre (par ex. **~P2** pour un coup d'archet en staccato).

Petite explication concernant la création d'un jeu de sons pour un arrangement de banques : vous devez décider avant de commencer avec quelle banque sera chargé le canal de votre échantillonneur, et donc régler le masque de canal de manière appropriée pour chaque canal. Dans notre exemple, considérons que la banque de violon est chargée dans le canal 3 : cela signifie que dans la banque, il doit y avoir un réglage de masque de canal qui autorise ces programmes uniquement sur le canal 3.

Si vous voulez gérer vous-même la lecture, vous devez simplement vous assurer que **Utiliser un jeu de sons manuel** est activé et que vous avez choisi le nombre de canaux approprié. Si vos banques nécessitent l'envoi en début de lecture d'un changement de programme spécifique pour garantir que le programme par défaut est sélectionné, vous pouvez le réaliser en activant **Envoyer changement de programme** et en réglant la valeur **Changement de programme** comme il convient.

Vous devez maintenant utiliser la table de mixage pour choisir le périphérique approprié pour chaque portée (de manière à ce que le nom n'apparaisse plus entre parenthèses) et régler le canal en utilisant les flèches à droite de l'affichage du numéro de canal. Pour passer à d'autres programmes dans la banque, vous devrez utiliser des messages MIDI explicites dans la partition.

Utilisation d'instruments virtuels à un seul canal

Les instruments virtuels à un seul canal ne peuvent fournir qu'un son d'instrument à la fois, mais à part cela ils se manipulent exactement comme les instruments virtuels multi-canal.

Vous pouvez par exemple avoir un instrument virtuel qui fournit un excellent son de piano, par ex. Garritan Authorized Steinway, que vous voulez utiliser en conjonction avec Sibelius 7 First Sounds. Pour ce faire, créez une nouvelle configuration de lecture basée sur la configuration **Sibelius 7 First Sounds** par défaut, puis activez le Steinway. Dans la liste **Périphériques actifs** à droite, réglez **Jeu de sons** sur (**aucun**) puis choisissez la page **Jeux de sons manuels**. Activez **Utiliser un jeu de sons manuel** et réglez **Sound ID** sur ce qui convient, par ex. **keyboard.piano.grand**, puis cliquez sur **Appliquer**. Enfin, rendez-vous à la page **Sons préférés** et choisissez **Clavier ▶ Piano ▶ Grand** dans la liste hiérarchique à gauche avant de choisir **Steinway** dans le menu **Préférer ce périphérique** et cliquez sur **Ajouter** pour confirmer votre choix. Cliquez enfin sur **Fermer** pour conclure votre configuration.

Quand vous lisez votre partition, Sibelius First utilise Garritan Authorized Steinway pour n'importe quel piano et Sibelius 7 First Sounds pour les autres instruments.

Utilisation de soundfonts avec des instruments virtuels

Les soundfonts sont des collections de sons échantillonnés, qui existent dans l'un ou l'autre des deux formats habituels (SF2 et DLS). S'ils avaient à l'origine vocation à modifier les sons existants des cartes son de différents fournisseurs, ils peuvent désormais être utilisés sans passer par une carte son spécifique.

Beaucoup de soundfonts sont disponibles en téléchargement sur Internet. Les plus pratiques sont les banques General MIDI complètes, qui ne nécessitent aucune configuration spéciale dans Sibelius First.

Il n'existe pas de support intégré pour les soundfonts dans Windows, mais la manière la plus simple d'utiliser les soundfonts dans Sibelius First est d'utiliser un instrument virtuel qui peut les charger et les jouer. Par exemple, *sfz* de Cakewalk (gratuitiel téléchargeable sur <http://www.cakewalk.com/Download/sfz.aspx>) peut charger les soundfonts SF2 et DLS.

Mac OS X comporte un support intégré pour les soundfonts. Pour utiliser un soundfont sous Mac OS X :

- Copiez le fichier **.sf2** ou **.dls** dans le dossier **/Library/Audio/Sound/Banks** de votre disque dur ;
- Choisissez une configuration de lecture qui comporte le périphérique intégré **DLSMusicDevice** dans la liste de **Périphériques actifs** de **Périphériques de lecture** (par exemple la configuration **General MIDI (basique)** de Sibelius First) ;
- Affichez l'interface **DLSMusicDevice**, par ex. via la table de mixage, et choisissez le soundfont souhaité dans le menu **Banque de sons**.

Chaque instance de **DLSMusicDevice** n'accepte qu'une seule banque de soundfont, mais il est possible d'activer plusieurs instances de **DLSMusicDevice** dans **Périphériques de lecture**, tout en les réglant chacune sur un soundfont différent.

6.15 ReWire

ReWire est ce qu'on appelle un *câble audio virtuel* vous permettant d'acheminer de l'audio à partir de la lecture de Sibelius First vers un DAW, comme Pro Tools. Il vous procure également un moyen de synchroniser la lecture de Sibelius First via la lecture du DAW.



Cela offre de nombreuses possibilités pour utiliser Sibelius First avec d'autres logiciels audio. Par exemple, vous pouvez ajouter une ligne d'instrument solo acoustique à la lecture de votre partition en acheminant l'audio de Sibelius First vers votre DAW et en enregistrant l'audio ici. Vous pouvez aussi poursuivre un projet commencé dans votre DAW avec du texte écrit dans Sibelius First, le projet dans chaque application restant automatiquement synchronisé.

Applications synth et mixage

Le standard ReWire compte deux types d'applications : les *applications synth* produisent de l'audio acheminé vers les *applications de mixage*, qui permettent de manipuler, d'éditer et de sortir l'audio. On peut aussi voir l'application synth comme l'*esclave* ou le *client* et l'application de mixage comme le *maître* ou l'*hôte*.

Sibelius First est une application synth et peut donc acheminer de l'audio vers votre application de mixage, qui sera généralement un DAW comme Pro Tools, Logic, Cubase ou Digital Performer. En retour, l'application de mixage fournit des informations temporelles permettant à Sibelius First de rester synchronisé pendant la lecture.

Bases de ReWire

Le processus de base visant à établir une connexion ReWire entre Sibelius First et une autre application consiste à exécuter d'abord l'application de mixage, ajouter un canal audio stéréo ou auxiliaire, puis à charger Sibelius First comme instrument ReWire multi-canal. L'application de mixage lance automatiquement Sibelius First, qui démarre dans un mode ReWire spécial, où toute la lecture audio est acheminée vers l'application de mixage au lieu de votre carte son.

Quand Sibelius First est exécuté en mode ReWire, le logo ReWire ci-contre apparaît dans le panneau bleu en bas de la fenêtre Transport. Si vous allez dans **Lecture ▶ Paramétrage ▶ Périphériques de lecture** et cliquez sur **Options du moteur audio**, vous vous apercevrez que les commandes d'interface audio sont désactivées, car Sibelius First bascule simplement son audio vers l'application de mixage.



Lorsque vous démarrez la lecture dans Sibelius First ou votre DAW, elle s'effectue dans les deux applications simultanément. Pour mettre fin à la connexion ReWire, quittez Sibelius First puis quittez votre DAW ; ou supprimez la piste ReWire de la fenêtre de projet de votre DAW, puis quittez Sibelius First.

Modos Tempo fixe et Piste tempo

Bien que ReWire constitue un moyen ingénieux de basculer des données audio et de synchronisation entre les applications, il ne fournit pas d'informations de synchronisation complètes : l'application de mixage ne rapporte que la position de lecture à l'application synth, en temps à partir du début du projet, et ne procure pas d'informations de tempo. Sibelius First doit accorder ces informations au temps correspondant dans la partition, mais cela revient à faire l'une des deux suppositions suivantes sur la manière dont l'application de mixage ReWire est configurée :

- *Tempo fixe* : le projet dans l'application de mixage ne dispose pas de table de tempo et s'exécute à un tempo fixe (ex. si vous avez créé un nouveau projet dans Pro Tools sans configurer de changements de tempo).
- *Piste tempo* : le projet dans l'application de mixage prévoit des changements de tempo en même temps que la partition de Sibelius First, de sorte que le tempo à tout endroit est identique dans Sibelius First et dans l'hôte ReWire.

Vous pouvez basculer entre ces deux modes à l'aide des options dans la boîte de dialogue **Lecture ▶ Interprétation ▶ Interprétation** ; ce choix est enregistré dans votre partition.

Par défaut, Sibelius First part du principe que l'application de mixage est exécutée sans table de tempo, donc en mode Tempo fixe. Ce postulat peut être utile par exemple pour prélever l'audio de Sibelius First et l'intégrer à votre DAW afin d'enregistrer une piste vocale ou d'instrument solo par-dessus.

Toutefois, si vous souhaitez mixer des pistes MIDI ou d'instrument virtuel dans votre DAW avec la lecture de Sibelius First, alors les deux applications doivent partager la même piste de tempo. Exportez un fichier MIDI depuis une application et importez-le dans une autre pour veiller à ce que le projet dans votre DAW et votre partition Sibelius First utilisent la même piste de tempo, puis choisissez **Lecture ▶ Interprétation ▶ Interprétation** dans Sibelius First et sélectionnez l'option **Piste tempo**.

Configuration de ReWire avec Pro Tools

Vous pouvez utiliser ReWire pour connecter Sibelius First à toute version de Pro Tools. Pour ce faire, procédez comme suit :

- Choisissez **Piste ▶ Nouvelle piste** et spécifiez une piste d' **instrument** (ou piste audio, ou **Entrée auxiliaire**) et cliquez sur **Créer**.
- Dans la fenêtre Mélange, cliquez sur le sélecteur **Insérer** sur la piste et choisissez **Extension multi-canal ▶ Instrument ▶ Sibelius 7 (stéréo)**.
- Sibelius First démarre.
- Assurez-vous que la sortie correcte (**Mix L – Mix R**) est choisie dans la fenêtre d'extension ReWire de Pro Tools.
- Dans Sibelius First, ouvrez la partition appropriée ou démarrez-en une nouvelle.
- Lancez la lecture dans Pro Tools ou Sibelius : les deux applications commencent la lecture.
- Si vous comptez utiliser le mode **Piste tempo** dans Sibelius First (voir ci-dessus), exportez un fichier MIDI depuis votre partition Sibelius First ou votre session Pro Tools et importez-le dans l'autre application pour veiller à ce que les deux applications utilisent la même piste de tempo.

Pour obtenir des informations plus détaillées, consultez le manuel des extensions Pro Tools DigiRack correspondant à votre version de Pro Tools.

Configuration de ReWire avec d'autres applications

Vous pouvez utiliser ReWire pour connecter Sibelius First à plusieurs DAW dont Cubase, Logic, Digital Performer, Sonar, Cakewalk Music Creator, Reaper, ou même Garageband sur Mac. Veuillez vous reporter à la documentation fournie avec votre DAW pour savoir comment configurer les connexions ReWire.

Limitations en mode ReWire

Lorsque Sibelius First est en mode ReWire, vous ne pouvez pas utiliser les fonctions du programme pouvant modifier le tempo lors de la lecture, notamment en déplaçant le curseur de tempo de la fenêtre Transport et en utilisant les boutons retour et avance rapide.

Flexi-time en mode ReWire

Il est possible d'utiliser la saisie Flexi-time en mode ReWire, mais le clic de métronome ne pourra pas vous suivre lors de la saisie, car le tempo est verrouillé via ReWire. Pour en savoir plus sur la saisie Flexi-time, consultez  **3.13 Flexi-time**.

Dépannage

Si Sibelius First ne figure pas comme périphérique ReWire dans votre DAW, choisissez **Lecture ▶ Paramétrage ▶ Périphériques de lecture** dans Sibelius First et cliquez sur **Options du moteur audio**. Cliquez sur le bouton **Réparer** pour corriger l'association ReWire, puis quittez et redémarrez votre DAW.

Si la connexion ReWire semble fonctionner normalement (les deux applications démarrent et arrêtent la lecture correctement) mais qu'aucun son en provenance de Sibelius First n'est audible dans votre DAW, vérifiez si la configuration de lecture actuelle dans Sibelius First est prévue pour utiliser des instruments virtuels : l'application hôte ne recevra aucun son en provenance des périphériques MIDI, qu'il soient internes (ex. la carte son intégrée à votre ordinateur) ou externes (ex. un module audio).

Si Sibelius First continue à démarrer en mode ReWire, même après avoir quitté votre DAW, choisissez **Lecture ▶ Périphériques de lecture** et cliquez sur **Options du moteur audio**, puis sur **Nettoyer**. Maintenant, relancez Sibelius First, qui devrait à nouveau démarrer et fonctionner normalement.

Utilisation de la version 64 bits de Sibelius First avec ReWire

La technologie développée par Propellerhead Software sur laquelle est basé ReWire n'a pas encore fait l'objet d'une mise à jour 64 bits ; de ce fait, ReWire est disponible uniquement dans les applications 32 bits. Toutefois, Sibelius First utilise un composant externe pour gérer sa connexion à l'hôte ReWire, ce qui permet d'exécuter la version 64 bits de Sibelius First tout en utilisant ReWire.

Cela étant, l'application hôte ReWire doit toujours s'exécuter en tant qu'application 32 bits pour effectuer une connexion ReWire avec Sibelius First ou toute autre application synch.

6.16 Messages MIDI

Pour les utilisateurs expérimentés uniquement

Le MIDI a l'avantage rare d'être un standard établi par plusieurs fabricants, adopté et utilisé de manière universelle. Cela semble trop beau pour être vrai... et de fait, le fonctionnement du MIDI est aussi d'une complexité redoutable.

Les périphériques MIDI (tels que la carte son de l'ordinateur ou le clavier MIDI) envoient et reçoivent des messages MIDI qui consistent en un *octet de statut* et un ou deux *octets de données*, d'une valeur décimale comprise entre 0 et 127. Le décompte s'effectue à partir de 0 dans tous les cas (y compris les changements de programme) et même si le périphérique MIDI utilisé part de 1.

Les messages MIDI sont classés soit comme *messages de canal* qui affectent un seul canal (soit, dans Sibelius First, la portée à laquelle ils sont attachés) soit comme *messages système* qui affectent tous les canaux (dans Sibelius First, toutes les portées).

Les messages de canal contiennent la majorité des données musicales (les notes à joueur, leur durée, le ou les sons associés, etc.) tandis que les messages système sont utilisés à des fins plus techniques comme la synchronisation avec d'autres périphériques MIDI.

Sibelius First comprend tout type de message MIDI (control changes, pitch bend, SYSEX, etc.).

Création de messages MIDI dans Sibelius First

Comme Sibelius First lit à peu près toutes les indications dans la partition et les transforme automatiquement en messages MIDI appropriés lors de la lecture (consultez  **6.6 Interprétation de la partition**), il n'est nécessaire de saisir manuellement des messages que dans des circonstances très spécifiques. C'est le cas des changements de son pour une portée en milieu de partition, par exemple lorsque la clarinette joue aussi la partie de saxophone dans le même morceau, ou si vous devez utiliser un son différent pour différents timbres du même instrument, par exemple avec et sans sourdine.

Cependant, il est possible à tout moment d'envoyer un message MIDI, en l'entrant sous forme de texte au moyen des commandes de message MIDI décrites ci-dessous.

Ces messages MIDI peuvent être ajoutés à du texte ordinaire et sont masqués : si vous écrivez par exemple **2e fois molto vibrato ~C1,90** dans une section répétée de votre musique, Sibelius First remet le contrôleur 1 (modulation) à 0 pour réduire au silence la portée au point exact où **2e fois molto vibrato** apparaît à l'écran. L'indication **~C1,90** est masquée automatiquement et disparaît complètement si **Affichage ▶ Invisibles ▶ Objets masqués** est décoché. Il est donc préférable de cocher cette option pour travailler avec des messages MIDI.

Si vous souhaitez couper le son de nombreuses portées, vous pouvez copier l'indication **2e fois molto vibrato ~C1,90** avec le raccourci **Alt+clic** ou **~+clic**, ce qui vous évitera d'avoir à la retaper.

Quand vous importez un fichier MIDI, vous pouvez choisir d'afficher dans la partition tous les messages MIDI ; ils apparaissent alors comme si vous les aviez entrés directement.

Seuls les ajustements les plus abscons nécessitent des messages MIDI, en général pour exploiter des subtilités de périphériques spécifiques. De toute façon, si vous voulez que votre partition soit lue de manière acceptable sur d'autres périphériques, évitez autant que possible d'utiliser des messages MIDI.

Syntaxe

Vous pouvez introduire des messages MIDI dans une partition en utilisant n'importe quel type de texte de portée (généralement Technique ou Expression). Les messages MIDI peuvent être écrits seuls, ou à la fin de n'importe quel texte (par ex. « sourdine »).

Les messages prennent la forme suivante : ~ suivi d'une seule lettre de commande, suivie d'un ou plusieurs nombres généralement séparés par des virgules.

Exemple : **~C64,127**

(le signe ~ est appelé *tilde*.)

Bien que l'utilisation du système décimal (**0-127**) soit la manière la plus humainement évidente de spécifier les valeurs dans les messages MIDI, Sibelius First peut comprendre d'autres systèmes utilisés par certains périphériques MIDI : système binaire (7 bits précédés par un **b**, par exemple **b0111101**) ou hexadécimal jusqu'à 7F (précédé par un **h**, par exemple **h5C**). Cette remarque n'est toutefois présente que par souci d'exhaustivité car il est peu probable que vous en ayez l'utilité.

Notez que :

- Les messages MIDI sont sensibles à la casse (c'est-à-dire que vous devez saisir les majuscules et les minuscules comme indiqué) : **~C0,0** est correct mais **~c0,0** ne fonctionnera pas ;
- Les nombres hexadécimaux eux-mêmes (par ex. **5C**) ne sont pas sensibles à la casse, mais le **h** qui précède le nombre doit toujours être en minuscule ;
- Vous pouvez inclure plusieurs messages dans la même portion de texte, séparés par un espace ou la touche **Entrée** du clavier principal, le tout précédé d'un tilde : **~P43 A65 C64,127** ;
- Il est possible également d'ajouter des espaces (ou d'appuyer sur **Entrée**) avant ou après les virgules et les nombres.

Messages de canal

Il existe deux sortes de messages de canal : les *messages de canal de voix*, pour les données musicales, et les *messages de canal de mode* qui déterminent la réaction du périphérique MIDI à ces données.

Examinons chacun des messages de canal l'un après l'autre.

Changements de programme et de banque

Un changement de programme définit quel son sera utilisé pour jouer les notes ultérieures sur un canal particulier. Sibelius First envoie automatiquement le changement de programme correct pour chaque portée, comme défini dans la fenêtre Table de mixage, lorsqu'il commence à jouer. Cependant, si vous souhaitez changer le son utilisé par une portée en milieu de partition, vous pouvez utiliser un message de changement de programme.

Sibelius First permet également de changer de banque et de programme dans le même message MIDI. Si le périphérique de lecture utilisé ne comprend que les sons General MIDI, un changement simultané de banque et de programme ne sera jamais nécessaire ; si, en revanche, le périphérique comporte plus de sons (comme General MIDI 2 ou Roland JV-1080), il peut s'avérer utile de choisir le son d'une autre banque.

Il y a trois types de messages de changement de programme :

- Changement de programme uniquement : **~P** *programme* (ex. : **~P76**) ;
- Changement de programme et de banque envoyant le numéro de banque : **~P** *banque, programme* (ex. : **~P24,76**) ;
- Changement de programme et de banque spécifiant le MSB et le LSB du numéro de banque : **~P** *MSB, LSB, programme* (ex. : **~P64,2,36**).

Pour plus d'explications sur les MSB et LSB, consultez **Numéros de banque** ci-dessous.

Dans tous les cas ci-dessus, la valeur du *programme* présuppose que votre instrument MIDI compte les numéros de programmes à partir de 0 plutôt que 1 (consultez  **6.12 Le MIDI pour les débutants**). Si votre instrument MIDI compte à partir de 1, utilisez **~p** au lieu de **~P**.

Pour un message au format **~P** *banque,programme*, seul le LSB est envoyé si *bank* est inférieur à 128. Si *banque* est supérieur à 128, le MSB et le LSB sont envoyés selon la formule $banque = (MSB \times 128) + LSB$.

Pour un message au format **~P** *MSB,LSB,programme*, si vous spécifiez une valeur de **-1** pour *MSB* ou *LSB*, cet octet n'est pas envoyé ; ainsi, vous pouvez n'envoyer que le MSB ou le LSB (si vous ne souhaitez envoyer ni l'un ni l'autre, utilisez un simple changement de programme).

Consultez la documentation de votre périphérique pour connaître la manière dont il compte (à partir de 0 ou de 1) et les valeurs pour le *MSB* et le *LSB*. Les MSB et LSB peuvent également être appelés Coarse et Fine, ou CC (control change) 0 et 32, respectivement.

Pour mieux comprendre ces notions quelque peu indigestes, voici quelques exemples :

Supposons qu'en milieu de partition, on veuille changer le son de l'une des portées en lui attribuant le son « Dog's Bark » proposé dans le module de sons Roland SC-88. Le manuel du SC-88 indique « Dog, PC = 124, CC00 = 001 ». Les instruments Roland comptent les programmes à partir de 1 (puisque le manuel affiche le premier son GM, Acoustic Grand Piano, comme programme numéro 1). Le SC-88 est assez particulier dans la manière dont il se sert du LSB pour établir une compatibilité avec le module Roland SC-55 (à peu près similaire au SC-88 mais proposant moins de sons). Pour cette raison, le LSB devrait normalement être sur 0, tandis que le MSB détermine quelle banque utiliser.

Pour passer à un son « Dog's Bark » en cours de partition, saisissez **~p1,0 124**, **~p128 124** ou **~P1,0 123** ; chacun de ces messages fait exactement la même chose.

Pour les périphériques qui utilisent le standard Yamaha XG, le MSB reste constant (à 0) ; c'est le LSB qui change en fonction de la variante du son de la banque 0 (par ex. LSB 1 = localisé, 3 = stéréo, etc.). Les programmes sont numérotés à partir de 1. Pour accéder au son « PianoStr » (banque 40), une variante du son de piano de base (banque 0 programme 1), utilisez **~p0,40,1**.

Numéros de banque

Les numéros de banque sont calculés à partir de 2 valeurs appelées Most Significant Byte (MSB) et Least Significant Byte (LSB). On trouve aussi les dénominations respectives Coarse et Fine, ou encore CC 0 et CC 32 (CC = Controller Change). La formule pour calculer les numéros de banque est $(MSB \times 128) + LSB$. Ces valeurs sont fournies dans le manuel des périphériques MIDI. Par exemple, la documentation de votre périphérique MIDI peut être comme suit :

Numéro de banque	MSB	LSB
Banque 0	64	0
Banque 1	64	1
Banque 2	64	2

Pour calculer le numéro de banque de la banque 2 dans l'exemple ci-dessus, le calcul est $(64 \times 128) + 2$, ce qui donne un numéro de banque de 8194, qui est le numéro à utiliser dans le message MIDI **~P MSB, LSB, programme** (cf. ci-dessus).

Certains manuels présentent des numéros de banque sous forme d'une seule valeur plutôt qu'un MSB et un LSB séparés, auquel cas vous n'avez pas à sortir la calculette.

Control changes

Les control changes (control changes) donnent accès à un grand nombre de fonctions d'un instrument MIDI. Bien que la fonction de chaque control change soit clairement définie, tous les périphériques MIDI ne supportent pas tous les control changes. Ceux-ci se divisent en groupes :

- Control changes 0-31 : données des boutons, des molettes de modulation, des curseurs et des pédales sur le périphérique MIDI (y compris la modulation, le volume, la pédale d'expression, etc.) ;
- Control changes 32-63 : envoient facultativement le LSB pour les control changes 0-31 ;
- Control changes 64-67 : fonctions à basculement (on/off) telles que portamento, pédale de maintien, pédale douce, etc.
- Control changes 91-95 : profondeur ou niveau de certains effets (réverbération, chorus, etc.) ;
- Control changes 96-101 : utilisés conjointement avec les control changes 6 et 38 (Data Entry), ils peuvent servir à éditer les sons ;
- Control changes 121-127 : messages de canal (cf. **Messages de canal** ci-dessous).

La syntaxe pour les control changes est **~Coctet1,octet2**, où *octet1* est le numéro du control change (de 0 à 127) et *octet2* est la valeur de contrôle (également 0-127).

Pour de plus amples informations sur les control changes pris en charge par votre périphérique MIDI, consultez le manuel du fabricant.

Voici les control changes les plus courants :

Pitch bend

Le Pitch bend vous permet normalement d'altérer la hauteur d'une note jusqu'à un ton vers le haut ou vers le bas, bien qu'il y ait certains moyens d'augmenter cette étendue (cf. ci-dessous).

La syntaxe du pitch bend est **~B0,bend-by** (ex. : **~B0,96**).

Le *bend-by* est un nombre entre 0 et 127, où chaque nombre entier représente 1/32e de demi ton. **~B0,64** produit une note à sa hauteur écrite ; les valeurs inférieures à **64** descendent la note, celles supérieures à **64** la montent. Pour faire sonner une note un demi-ton plus haut qu'elle n'est écrite, utilisez **~B0,96** ; pour la faire sonner un demi-ton plus bas, utilisez **~B0,32**.

Vous pouvez par exemple utiliser ce control change pour qu'une note soit lue un demi-ton plus haut ou plus bas sans ajouter d'altération ; envoyez par exemple le message MIDI **~B0,96** pour lire la note un demi-ton plus haut. N'oubliez pas d'utiliser **~B0,64** pour rétablir le canal à son diapason normal à la note suivante !

Vous pouvez également utiliser le control change pitch bend pour créer un effet de portamento ou de glissando en créant plusieurs messages MIDI les uns à la suite des autres. Le pitch bend ne dure pas seulement une note : il reste indéfiniment. En règle générale, il convient donc de placer un pitch bend inverse sur la note suivante pour rétablir la hauteur normale.

Si vous souhaitez un contrôle plus fin sur le pitch bend, vous pouvez changer l'octet initial, également entre 0 et 127, pour produire de très légères déviations dans le tempérament ($1/128 \times 32$ demi-tons). Par exemple, **~B127,64** rendra la note écrite très légèrement plus aiguë.

Pour créer un effet de pitch bend pour un intervalle plus grand qu'un ton, vous pouvez utiliser soit le control change portamento (consultez **Control changes** ci-dessous) pour faire un pitch bend, soit la méthode suivante :

- Tout d'abord, définissez l'étendue sur laquelle le pitch bend peut agir : insérez les messages MIDI **~C101,0 C100,0 C6,demi-tons** dans votre partitions, où *demi-tons* correspond à l'étendue totale du pitch bend en demi-tons, de 0 à 12. Par exemple, pour régler le pitch bend sur un ambitus maximum d'une octave, utilisez **~C6,12**. Il est préférable de placer ces messages au début de la partition.
- Lorsque vous voulez ajouter un pitch bend à la partition, insérez une commande **~B0,bend-by** de la manière habituelle, si ce n'est que vous devez maintenant diviser le paramètre *bend-by* par le nombre de demi-tons définis dans la commande **~C6**. Si par exemple vous avez saisi **~C6,12**, chaque demi-ton ajoute ou soustrait 5,3 (64 divisé par 12) au *bend-by*. Pour faire un bend de quatre demi-tons vers le haut, vous devez donc saisir **~B0,85**.

Cette méthode nécessite que votre instrument MIDI prenne en charge le standard « Registered Parameter Messages » (RPMs) qui est courant mais pas universel. Si vous avez l'intention d'utiliser d'autres RPMs dans la même partition, veillez à « fermer » les paramètres, en ajoutant **~C101,127 ~C100,127** après le message **~C6,demi-tons**.

Aftertouch

L'aftertouch se rapporte à la pression exercée sur une touche de clavier MIDI. Cette information peut être utilisée pour contrôler certains aspects du son produit par la lecture, par exemple le vibrato sur un son de violon. L'effet exact de ce contrôleur dépend du niveau de sophistication du périphérique MIDI utilisé.

L'aftertouch peut être appliqué soit à une note en particulier (*aftertouch polyphonique*), soit à toutes les notes d'un canal (*aftertouch de canal*). L'aftertouch polyphonique est moins fréquent dans les périphériques MIDI que l'aftertouch de canal.

La syntaxe est la suivante :

- Aftertouch de canal : **~A pression** (ex. : **~A64**) ;
- Aftertouch polyphonique : **~a note,pression** (ex. : **~a60,64**).

Modulation

Le control change 1 contrôle le « tremblement » du vibrato généré par la molette de modulation. Pour produire un vibrato ample, utilisez **~C1,127** ; pour ne produire aucun vibrato, utilisez **~C1,0**.

Souffle

Le control change 2 n'est reconnu que par certains instruments MIDI tels que les synthétiseurs d'instrument à vent et correspond à la « pression » du souffle utilisée pour jouer une note.

Portamento

Le portamento est un « glissé » sans à-coup d'une note à une autre (un peu comme un glissando au trombone). Cet effet est contrôlé en fait par deux control changes : **~C5,0-127** contrôle la durée du portamento (0 est le plus rapide, 127 le plus lent), et **~C84,0-127** détermine la plage jouée (les valeurs inférieures à 60 commencent en dessous de la note, les valeurs supérieures au-dessus ; l'intervalle exact dépend de votre instrument MIDI).

Vous devez d'abord préparer l'effet de portamento avec un message **~C5** puis attacher le message **~C84** à la note pour laquelle le portamento est effectué.

Ce control change n'est pas pris en charge par tous les instruments MIDI.

Volume

Le control change 7 détermine le volume d'une note donnée : **~C7,127** est le plus fort et **~C7,0** le moins fort.

En MIDI, le *volume* n'est pas la même chose que la *vélocité*. La *vélocité* est définie au moment où la note est jouée (elle fait partie du message NoteOn ; cf. ci-dessus) et est analogue, par exemple, à la vitesse avec laquelle vous enfoncez une touche sur un piano. Les périphériques MIDI les plus sophistiqués jouent la même note avec un timbre différent en fonction de la *vélocité* de la note. Le volume, en revanche, est similaire à un bouton de volume général sur un amplificateur. Une trompette jouant une note fortissimo (c'est-à-dire avec une *vélocité* élevée) mais avec un volume bas sonne donc toujours comme une trompette jouant fortissimo, mais avec le volume réglé très bas.

Les faders de la Fenêtre **Fenêtre ▶ Table de mixage** modifient le contrôleur de volume pour spécifier le volume des portées de la partition. N'entrez ce message MIDI manuellement dans votre partition que si vous souhaitez obtenir un changement de nuance sur la durée d'une note tenue.

Panoramique

Le control change 10 détermine la localisation panoramique d'un canal particulier. Par exemple, **~C10,0** signifie un panoramique complètement à gauche, **~C10,64** centré et **~C10,127** complètement à droite.

Il n'est pas nécessaire d'utiliser ce message MIDI à moins que vous ne souhaitiez modifier la localisation panoramique d'un instrument pendant la lecture ; la localisation initiale du panoramique est définie dans la fenêtre Table de mixage.

Expression

Le control change 11 prend une fraction du volume de canal spécifié par le contrôleur 7 : **~C11,127** utilise donc 100 % du volume de canal, **~C11,64** 50 % et ainsi de suite. En pratique, **~C7** est destiné à fonctionner comme un bouton de volume et **~C11** est une façon d'ajuster le volume « général ».

Pédale de sustain

Sibelius First produit automatiquement les messages MIDI pour la pédale de sustain si vous utilisez les lignes de Ped. à partir de la boîte de dialogue **Notations** ▶ **Lignes** (consultez  **4.5 Lignes**). Cependant, si vous souhaitez activer le sustain dans la partition sans passer par ces lignes, utilisez **~C64,127**. Levez ensuite la pédale avec **~C64,0**. Les valeurs entre 0 et 127 produisent une demi-pédale sur certains instruments MIDI.

Pédale douce

Le control change 67 simule l'effet produit par l'utilisation de la pédale *una corda* (gauche) sur un piano : utilisez **~C67,127** pour activer la pédale douce et **~C67,0** pour la désactiver. Ce control change ne fonctionne pas sur tous les instruments MIDI.

Messages de canal

Il est peu probable que vous soyez amené à utiliser les control changes 121-127 dans Sibelius First. Les voici cependant :

- **~C121** : réinitialise tous les contrôleurs ;
- **~C122** : contrôle local on/off ;
- **~C124–127** : mode Omni on/off, mode Mono/Poly.

NoteOn/NoteOff

Ces messages contrôlent la note qui est jouée, son volume et sa durée. Vous n'avez normalement pas besoin d'utiliser ces messages dans Sibelius First, car vous pouvez jouer les notes en les saisissant dans la partition (et en les masquant si nécessaire).

Par souci d'exhaustivité toutefois, il est possible de les saisir au format suivant : **~Nnote,vélocité** pour NoteOn et **~Onote,vélocité** pour NoteOff. Vous devez absolument saisir un message de NoteOff, sinon votre note sonnera éternellement !

note est le numéro de touche MIDI (par exemple 60 est le do médian) et *vélocité* est une valeur entre 0 et 127 (127 étant le plus fort). Pour NoteOff, la plupart des instruments MIDI ignorent la vélocité mais certains l'interprètent comme l'effet avec laquelle la note est relâchée ; dans le doute, utilisez (par exemple) 64.

Messages de système

Ceux-ci ne nécessitent pas de canal, par conséquent la portée à laquelle ils sont attachés ne détermine que l'instrument MIDI vers lequel ils seront envoyés.

Les messages de système sont divisés en trois types : *messages de système communs*, *messages de système en temps réel*, et *messages System Exclusive*. Généralement, seuls les deux derniers sont utiles dans Sibelius First ; le premier est essentiellement lié à la synchronisation du MIDI avec des composants MIDI basés sur une horloge. Il n'est donc pas possible pour l'instant d'entrer des messages de système communs dans Sibelius First.

Les messages System Exclusive sont utilisés pour envoyer des données spécifiques à un instrument MIDI particulier et peuvent varier d'un instrument à l'autre.

Pour entrer des messages de système dans la partition :

- System Exclusive : **~X octets** (ex. : **~Xh40, h00, hf7**). Vous devriez normalement placer **hf7** à la fin pour terminer le message System Exclusive, à moins que vous ne poursuiviez avec une commande **D** contenant plus de données encore ;
- Données de continuation System Exclusive (sans octet de « commande ») : **~D octets** (ex. : **~Dh40, h00, hf7**) ;
- Système en temps-réel : **~S octets**. Ces messages sont utiles pour synchroniser la lecture de Sibelius First avec d'autres séquenceurs ou échantillonneurs. Les trois commandes les plus utiles sont **~ShFA** (démarrer le séquenceur), **~ShFB** (mettre en pause/relancer le séquenceur) et **~ShFC** (arrêter le séquenceur).

Masquer les messages MIDI

Chaque texte qui commence par un tilde (~) est masqué automatiquement par Sibelius First, ce qui évite de devoir masquer les messages MIDI un par un. Si le tilde est placé au milieu d'un texte, seul le ~ et le texte qui suit sont masqués, laissant visible la première partie du texte qui peut être une instruction donnée aux instrumentistes telle que « sourdine ». Quand vous modifiez le texte, le ~ et le message MIDI masqués réapparaissent.

Les messages MIDI sont grisés si l'option **Affichage ▶ Invisibles ▶ Objets masqués** (raccourci **Maj+Alt+H** ou **⇧~H**) est cochée.

Plus d'informations

Si cette section n'a pas épuisé votre appétit pour les codes alphanumériques, vous trouverez des informations supplémentaires sur les messages MIDI sur le site Internet suivant :

<http://www.harmony-central.com/MIDI/>

6.17 SoundWorld

Pour les utilisateurs expérimentés uniquement.

SoundWorld est un standard développé par Sibelius pour désigner et classer les sons, là où les claviers MIDI, modules et bibliothèques de sons utilisaient jusque-là un patchwork confus de numéros de patch et de noms plus ou moins obscurs. À la place, vous pouvez choisir des noms standardisés et pratiques à utiliser. Parce que les appellations sont indépendantes d'un périphérique de lecture spécifique, Sibelius First peut lire une partition qui a été créée au départ pour d'autres périphériques que ceux de votre système. Ainsi, si un son n'est pas disponible dans la configuration de lecture en cours, Sibelius First peut trouver intelligemment la meilleure solution et l'utiliser à la place. Vous pouvez aussi exécuter des techniques instrumentales (tels que les liaisons et les accents) en utilisant des sons spécialisés s'ils sont disponibles, plutôt que de faire des approximations en changeant la durée ou le volume.

Si vous voulez découvrir comment SoundWorld fonctionne, lisez la suite. Il n'est pas nécessaire de comprendre ceci pour utiliser Sibelius First, mais cela peut présenter un certain intérêt.

Sound ID, SoundWorlds et jeux de sons

SoundWorld utilise pour chaque son un nom structuré appelé Sound ID, tel que **woodwind.flutes.flute**, **woodwind.flutes.piccolo.flutter-tongue** ou **strings.violin.ensemble.pizzicato**. Notez que chaque Sound ID commence en général par une famille d'instrument, puis le nom de l'instrument, parfois suivi par une technique de jeu spécifique à l'instrument.

Le terme SoundWorld désigne simplement un ensemble de Sound ID, organisés en arborescence. Le SoundWorld spécifique de Sibelius First s'appelle Sibelius Standard SoundWorld (ou S3W en abrégé), une liste intelligente de sons disponibles dans les bibliothèques de sons et périphériques MIDI les plus communs. Dès que plusieurs sons deviennent disponibles, ils sont ajoutés au S3W.

Pour jouer un Sound ID spécifique, Sibelius First a besoin de savoir quels sons sont disponibles sur les périphériques de lecture. Pour pouvoir les détecter, Sibelius First possède pour chaque périphérique un jeu de sons, soit un fichier XML avec la liste de tous les Sound ID que le périphérique peut jouer et les messages MIDI (par exemple les changements de programme, les control changes, même les touches de contrôle) nécessaires pour les jouer. Un jeu de sons contient aussi la liste des autres possibilités du périphérique, comme le nombre de sons joués simultanément et d'éventuels canaux spéciaux (par exemple le canal 10 dédié aux percussions sur les périphériques General MIDI).

Où apparaissent les Sound ID dans Sibelius First ?

Les Sound ID apparaissent dans Sibelius First chaque fois que vous spécifiez des sons. Par exemple :

- Chaque instrument possède un Sound ID de préférence.
- La table de mixage affiche le Sound ID de chaque portée de la partition.
- Chaque tête de note d'une portée de percussion possède un Sound ID de préférence.
- Toutes les techniques de jeu et les articulations des instruments sont décrites par les Sound ID dans le dictionnaire de lecture de Sibelius First.

Comment Sibelius First choisit-il le Sound ID à utiliser ?

Pour jouer une portée, Sibelius First commence avec le Sound ID initial (comme affiché dans la table de mixage) : par exemple, un violon solo par défaut commence avec le Sound ID **strings.violin**. Les indications de la partition telles que les articulations, les liaisons, les instructions relatives à des techniques de jeu spécifiques comme pizz., etc., modifient le Sound ID en y ajoutant ou en y soustrayant des éléments. Ces modifications sont spécifiées dans le dictionnaire de lecture. Dans l'exemple ci-dessous, vous pouvez voir au-dessus de la portée les changements apportés aux Sound ID et les Sound ID résultants en dessous :

Sibelius First sait maintenant quels Sound ID produiraient la meilleure lecture. Cependant, il arrive assez souvent qu'un Sound ID ne soit pas disponible, soit parce qu'il est absent des périphériques de lecture, soit parce qu'il n'y a pas assez d'emplacements ou de canaux disponibles pour jouer tous les sons requis en même temps. Sibelius First doit alors trouver la meilleure solution possible en fonction de ces restrictions.

Comme exemple, supposons que Sibelius First veuille lire **strings.violin.staccato.mute** (comme illustré ci-dessus) mais que ce Sound ID ne soit pas disponible. Pour trouver la meilleure solution possible, Sibelius First utilise une règle de substitution qui suit l'arborescence des Sound ID dans SoundWorld. Cette règle exploite le fait que, par exemple, **strings.violin.staccato.mute** est un type de son de violon staccato (un « enfant » de **strings.violin.staccato**), lui-même un type de son de violon (un enfant de **strings.violin**). L'ordre de priorité de la règle relie aussi les « frères » tels que **strings.violin** et **strings.viola**.

En partant du son **strings.violin.staccato.mute** indisponible, Sibelius First essaie d'abord de trouver le premier descendant du Sound ID disponible, c'est-à-dire son premier enfant (qui pourrait être **strings.violin.staccato.mute.stradivarius**), puis le premier enfant de ce Sound ID ; s'il atteint un Sound ID sans enfant, Sibelius First essaie le premier frère et ses enfants. Si aucun descendant du Sound ID original n'est disponible, il essaie son parent, dans ce cas **strings.violin.staccato**, puis de la même manière, le premier enfant des parents et les autres descendants ; ensuite éventuellement le grand-parent **strings.violin**, et ainsi de suite jusqu'à trouver le premier son qui peut être joué. S3W a été structuré de manière à obtenir ce qui est le *plus proche possible* du son original.

Structure de l'arborescence des Sound ID

Pourquoi un Sound ID s'appelle-t-il **strings.violin.staccato.mute** et non **strings.violin.mute.staccato** ? Pour que la substitution fonctionne, une convention suivie dans SW3 est que différents types de techniques de jeu apparaissent dans les Sound ID dans l'ordre spécifique suivant, par ordre décroissant de priorité :

- Qualité principale (par ex. **pizzicato**, **pizzicato.snap**, **pizzicato.secco**, **bisbigliando**, **col legno**, **snare on**, **snare off**, etc.)
- Ensemble (la présence de l'élément **ensemble** signifie que le son est un son d'ensemble ; son absence signifie que le son est un son solo)
- Durée (par ex. **staccato**, **staccato.wedge**, **staccato.detaché**, **spiccato**, **legato**)
- Attaque/nuance (par ex. **accent**, **crescendo**, **diminuendo**, **fortepiano**, **sforzato**, **sforzato.sforzatissimo**, **non vibrato**, **vibrato**, etc.)
- Qualité accessoire (par ex. **sul tasto**, **sul pont**, **sul tasto.flautando**, **mute**, **mute.harmon**, **mute.cup**, **mute.straight**, **open**, etc.)
- Ornement (par ex. **trill**, **tremolo**, **mordent**, **turn**, **flutter-tongue**, **glissando**, **scoop**, **fall**, etc.)
- Musiciens (par ex. **2 players**, signifie un son **ensemble** d'un nombre spécifique de musiciens)
- Vitesse de répétition (par ex. **slow**, **fast**)
- Longueur modifiée (par ex. **long**, **short**)
- Variante *n* (par ex. **strings.violins.violin.solo.1** et **strings.violins.violin.solo.2**, pour des sons presque identiques mais qui nécessitent malgré tout des Sound ID distincts)

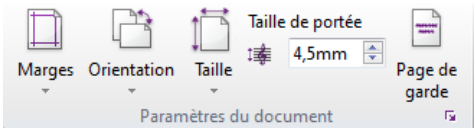
Ainsi, les éléments de durée (tels que **staccato**) sont plus importants que les éléments de qualité accessoire (tels que **mute**) et sont répertoriés en premier dans les Sound ID. Quand Sibelius First doit rechercher un élément remplaçant **strings.violin.staccato.mute**, il trouve **strings.violin.staccato** avant **strings.violin.mute**. Si les deux éléments sont disponibles, il sélectionnera le premier qui correspond au meilleur choix de remplacement.

De plus, les techniques de chaque groupe d'éléments énumérés ci-dessus s'excluent mutuellement. Cela signifie que si une portée est en train d'utiliser **strings.violin.pizzicato** puis que survient l'instruction **col legno**, Sibelius First sait qu'il faut remplacer l'élément **pizzicato** par **col legno** (plutôt que d'ajouter **col legno** à la fin), ce qui donnera **strings.violin.col legno** (plutôt que **strings.violin.pizzicato.col legno**, ce qui est impossible).

7. Onglet Mise en page

7.1 Paramètres du document

 **1.9 Imprimer, 7.7 Mise en page et formatage, 7.6 Sauts.**



Le groupe **Mise en page** ▶ **Paramètres du document** du ruban (affiché ci-dessus) vous permet d'accéder rapidement aux dimensions des pages, à l'orientation, à la taille des portées et aux marges de votre partition. Sibelius First reformatera instantanément votre partition si vous modifiez quelque chose. Vous pouvez donc essayer différentes tailles ou différentes formes de papier, ou encore différentes tailles de portées, pour déterminer l'apparence qui vous convient le mieux.

Étant donné que ces paramètres affectent le volume de musique par page et le nombre de pages de la partition, vous pouvez les utiliser pour adapter votre partition au nombre de pages souhaité.

Dimensions des pages

Pour modifier les dimensions des pages de votre partition, utilisez la galerie **Mise en page** ▶ **Paramètres du document** ▶ **Taille**. Cette galerie répertorie les dimensions de papier européennes et américaines suivantes :

Lettre	8,5 x 11 pouces	216 x 279 mm
Tabloïde	11 x 17 pouces	279 x 432 mm (parfois appelé format « B »)
A5	5,9 x 8,3 pouces	148 x 210 mm (A4 plié en 2)
B5	6,9 x 9,8 pouces	177 x 250 mm
A4	8,3 x 11,7 pouces	210 x 297 mm
B4	9,8 x 13,9 pouces	250 x 354 mm
A3	11,7 x 16,5 pouces	297 x 420 mm (deux fois plus grand qu'A4)
Bande	5 x 7 pouces	127 x 178 mm (généralement appelé paysage)
Déclaration	5,5 x 8,5 pouces	140 x 216 mm
Hymne	5,75 x 8,25 pouces	146 x 205 mm
Octavo	6,75 x 10,5 pouces	171 x 267 mm
Executive	7.25 x 10.5"	184 x 266 mm
Quarto	8,5 x 10,8 pouces	215 x 275 mm
Concert	9 x 12 pouces	229 x 305 mm
Folio	8,5 x 13 pouces	216 x 330 mm
Légal	8,5 x 14 pouces	216 x 356 mm
Partie	9,5 x 12,5 pouces	241 x 317 mm
Partie	10 x 13 pouces	254 x 330 mm

(Les termes « Octavo » et « Quarto » sont parfois utilisés pour désigner d'autres formats.)

7. Onglet Mise en page

Il vous suffit de choisir les dimensions de pages souhaitées dans la liste, et votre partition sera instantanément mise à jour.

Voici leur correspondance : 1 pouce = 25,4 mm (exactement), 1 mm = 0,0397 pouces (presque exactement) et 1 point = exactement 1/72 pouce = 0,353 mm (approximativement).

Marges de la page

Les marges des pages peuvent être modifiées en utilisant la galerie **Mise en page** ▶ **Paramètres du document** ▶ **Marges**. La musique peut s'étendre jusqu'aux marges de la page, mais pas au-delà.

Vous pouvez choisir entre quatre marges différentes pour chaque format de papier : **Standard**, **Étroites**, **Larges** et **Symétriques**. Les marges sont identiques sur les pages de gauche et de droite, sauf pour les marges **Symétriques** (parfois appelées marges « intérieures » et « extérieures »). Dans ce cas, la marge du côté le plus proche de la reliure est généralement plus large.

Les marges peuvent être définies pour les quatre côtés de la page de la manière suivante (si **Symétriques** n'est pas choisi) :

- *Marge du haut* : l'endroit où est généralement placé le numéro de page en haut de la page
- *Marge du bas* : l'endroit où est généralement placé le numéro de page en bas de page
- *Marge de gauche* : le côté gauche du nom d'instrument le plus à gauche
- *Marge de droite* : l'extrémité droite des portées.

En plus des marges de pages, Sibelius First emploie également des marges de portées qui permettent de contrôler la distance entre le haut et le bas des portées d'une page ainsi que les marges du haut et du bas des pages. Ces marges de portées permettent également de contrôler la distance la marge de la page de gauche et le côté gauche du système. Ce type de marges est plus avancé. Ces marges peuvent uniquement être définies via la boîte de dialogue **Paramètres du document** : consultez **Boîte de dialogue Paramètres du document** ci-dessous.

Orientation

La galerie **Mise en page** ▶ **Paramètres du document** ▶ **Orientation** vous permet de choisir si votre partition doit être mise en page en utilisant l'orientation **Portrait** (format plus grand que large) ou **Paysage** (format plus large que grand).

Dimension des portées

La dimension de la portée est la distance entre le centre de la ligne supérieure et le centre de la ligne inférieure. Tous les éléments d'une partition sont dimensionnés de manière proportionnelle par rapport aux dimensions des portées : les notes, les clés, le texte, etc. Si vous souhaitez agrandir ou réduire le contenu musical lorsque vous l'imprimez, vous pouvez y parvenir en modifiant les dimensions des portées. (Au lieu de cela, si vous souhaitez agrandir le contenu musical uniquement à l'écran, il vous suffit d'effectuer un zoom avant ou arrière.)

Pour modifier les dimensions des portées, vous pouvez saisir des dimensions de portées dans **Mise en page** ▶ **Paramètres du document** ▶ **Dimension des portées** ou cliquer sur les petites flèches pour les modifier via de faibles valeurs. Cliquez sur les petites flèches et maintenez le bouton de la souris enfoncé et vous pourrez voir l'effet de l'agrandissement et de la réduction des portées en temps réel.

Dimensions recommandées

Même si toutes les dimensions de portée peuvent être utilisées, il importe de définir cette valeur avec soin en fonction du type de musique que vous écrivez. En général, une dimension de portée trop petite peut gêner les interprètes, sans qu'ils ne sachent vraiment pourquoi. Pour éviter cela, référez-vous aux dimensions de papier et de portée recommandées ci-dessus.

Si beaucoup d'instruments sont présents sur une page dont les dimensions sont petites ou si les dimensions d'une portée sont trop grandes, il se peut que les portées soient trop serrées (il se peut même qu'elles se superposent !). Pour y remédier, choisissez des dimensions de pages plus grandes (ou de plus petites dimensions de portées).

Voici quelques formats de page et tailles de portée recommandés :

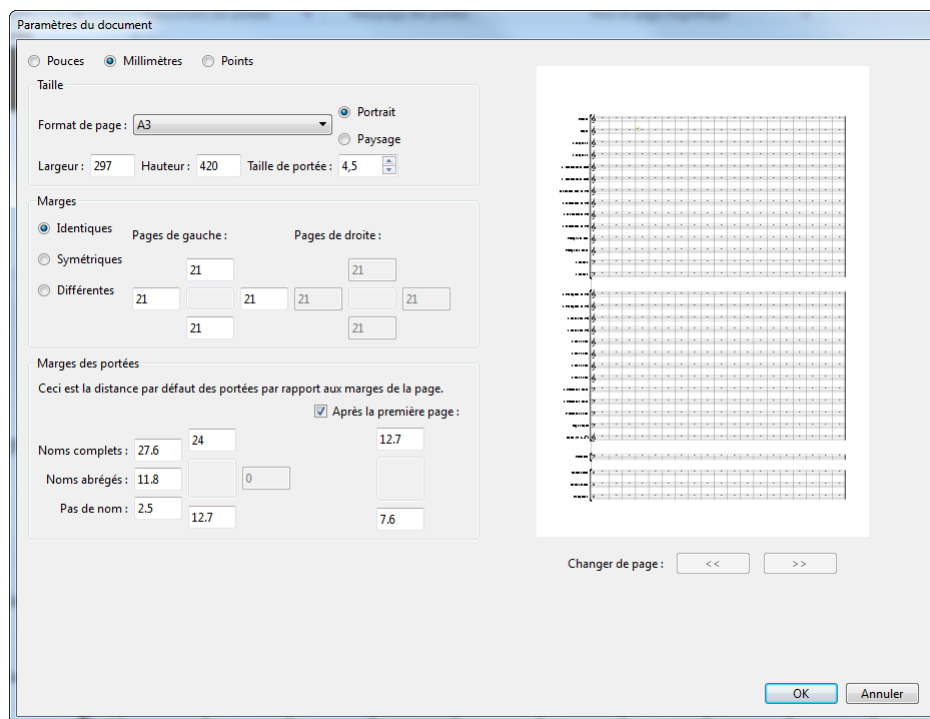
- *Clavier, morceaux, instrument solo* : Lettre/A4, portées de 0,25–0,3 pouces/6–7 mm
- *Partitions orchestre/groupe* : Lettre/Tabloïde/A4/A3, portées de 0,1–0,2 pouces/3–5 mm
- *Parties* : Lettre/concert/A4/B4, portées de 0,25–0,3 pouces/6–7 mm
- *Musique de chœur* : Lettre/A4 ou plus petit, portées de 0,2 pouces/5 mm
- *Livres pour débutants* : Lettre/A4, portées de 0,3–0,4 pouces/8–10 mm

Toutes ces dimensions de pages sont au format Portrait ; le format Paysage est rarement utilisé, sauf pour l'orgue, les fanfares et les orchestres de cuivres.

Il est à souligner que la musique éditée ne correspond pas tout à fait aux formats de papier standard. Si vous souhaitez utiliser des dimensions de pages autres que celles fournies dans cette liste, vous pouvez spécifier n'importe quelle largeur ou hauteur souhaitée dans la boîte de dialogue **Paramètres du document** : consultez **Boîte de dialogue Paramètres du document** ci-dessous.

Boîte de dialogue Paramètres du document

Des options plus avancées sont disponibles pour le paramétrage de documents, notamment les marges de portées. Il est possible d'accéder à ces options via la boîte de dialogue **Paramètres du document** en cliquant sur le bouton de lancement de la boîte de dialogue (affiché à droite) du groupe **Mise en page** ▶ **Paramètres du document** du ruban :



En haut de la boîte de dialogue, vous pouvez choisir d'afficher les mesures en pouces, en millimètres ou en points.

Dans le groupe **Taille**, vous pouvez choisir l'une des dimensions de pages intégrées ou utiliser une hauteur et une largeur personnalisées. Vous pouvez aussi choisir l'orientation et définir les dimensions des portées.

Dans le groupe **Marges de la page**, vous pouvez définir des marges personnalisées. Votre partition peut comporter des marges **Identiques** sur les pages de gauche et de droite (recommandé pour l'impression recto. Elle peut aussi comporter des marges **Symétriques** (parfois appelées marges « intérieures » et « extérieures ») ou encore des marges **Différentes** sur les pages de gauche et de droite. Les marges supérieures et inférieures sont toujours identiques sur les pages de gauche et de droite.

Le groupe **Marges de portées** est destiné aux utilisateurs expérimentés : consultez **Marges de portées** ci-dessous.

Aperçu, à droite de la boîte de dialogue, montre l'apparence qu'aura la première page avec les paramètres que vous avez choisis ; cliquez sur les flèches pour parcourir des pages successives.

Lorsque vous cliquerez sur **OK**, la partition sera instantanément reformatée en utilisant les nouvelles mesures. Si le résultat n'est pas satisfaisant, il vous suffit d'annuler !

Marges de portées

Les Marges de portées contrôlent la distance entre les portées supérieures et les portées inférieures et les marges supérieures et inférieures, et également la distance entre les noms d'instrument et la marge gauche de la page. Ceci permet de définir la position par défaut des portées sur la page.

Avoir besoin de marges de portées supérieures et inférieures différentes sur la première page d'une partition est courant. Ceci permet de placer des éléments tels que le titre et le nom du compositeur en haut et de placer les détails concernant le copyright ou l'éditeur en bas. Heureusement, c'est très facile à réaliser :

Paramètre	Valeur 1	Valeur 2	Valeur 3
Noms complets:	27.6	24	12.7
Noms abrégés:	11.8	0	
Pas de nom:	2.5	12.7	7.6

Saisissez les marges de portées que vous souhaitez utiliser pour la première page de musique de la partition dans les cases situées à gauche. Activez ensuite **Après la première page** et saisissez les valeurs que vous souhaitez employer pour les prochaines pages dans les cases situées sous la case à cocher.

Il y a, pour les marges de gauche, trois valeurs différentes, selon que les portées affichent un nom d'instrument complet, un nom d'instrument abrégé (par exemple après la première page) ou pas de nom d'instrument.

Ces valeurs sont mises à jour automatiquement si vous modifiez la taille des portées ou la longueur des noms d'instrument (par exemple en modifiant un nom existant ou en ajoutant un nouvel instrument). Vous ne pouvez pas les spécifier séparément pour certaines pages de la partition, car elles s'ajustent sur la longueur du nom d'instrument le plus long utilisé dans toute la partition.

7.2 Pages de garde

7.6 Sauts

Vous pouvez ajouter un titre au début de votre partition, et le personnaliser avec du texte et même avec des images.

Créer une page de garde en début de partition

Vous pouvez insérer une page de garde lors de la création de votre partition, ou par la suite en sélectionnant **Mise en page** ▶ **Paramètres du document** ▶ **Page de garde**.

Quand des pages de garde sont ajoutées dans les parties, vous pouvez aussi imprimer le nom de l'instrument de la partie sur la page de garde, en activant l'option **Inclure le nom de la partie**.

Insérer du texte et des images sur des pages vierges

Si vous avez créé des pages sans musique, il est peu probable que ce soit pour les laisser vides.

Notez que vous ne pouvez pas insérer du texte normal de portée, de système ou des paroles sur une page blanche parce que ces styles de texte sont attachés aux mesures ou aux notes, qui n'existent pas sur des pages blanches. Par conséquent, il est également impossible de copier et de coller la portée ou le système d'une page de musique sur une page vierge.

Cependant, vous pouvez ajouter du texte sur des pages blanches en utilisant les styles de texte répertoriés dans la catégorie **Titre et pages vierges** de la galerie **Texte** ▶ **Styles** ▶ **Styles** ; cf.  **5.2 Styles de texte courants**. Les en-têtes et pieds de page, par exemple les numéros de page ou le texte **En-tête (après la 1re page)**, apparaîtront sur les pages blanches comme ils apparaissent sur les pages de musique.

Vous pouvez aussi ajouter des images sur les pages blanches en cliquant sur **Notations** ▶ **Images** ▶ **Image**. Contrairement au texte, vous pouvez copier et coller des images entre les pages vierges et celles de musique si vous le souhaitez. Pour en savoir plus sur l'importation d'images, consultez  **4.13 Importer des images**.

Supprimer des pages de garde

Pour supprimer une page de garde, sélectionnez le symbole de mise en page au-dessus de la barre de mesure initiale sur la première page de musique et appuyez sur la touche **Suppr**. Cette opération supprime toutes les pages blanches que vous avez ajoutées, ainsi que le texte et les images dessus.

7.3 Espacement des portées

Cette section explique comment modifier la position verticale des portées de votre partition. Pour obtenir des informations générales sur les outils de mise en page de Sibelius First, [☞ 7.7 Mise en page et formatage](#). Pour obtenir des informations sur le masquage des portées vides ou sur l'indentation du côté gauche ou droit du système, [☞ 2.4 Portées](#). Pour obtenir des informations sur la création de sauts de page ou de système permettant de placer moins de mesures dans un système ou sur une page, consultez [☞ 7.6 Sauts](#). Consultez [☞ 7.5 Sauts automatiques](#) pour obtenir des informations sur la méthode qu'emploie Sibelius First pour effectuer cette opération automatiquement dans les parties instrumentales. Pour savoir comment réduire ou agrandir les portées ou comment changer les dimensions des pages de votre partition, [☞ 7.1 Paramètres du document](#).

Espacement des portées par défaut

Les portées de votre partition sont espacées en fonction des valeurs par défaut du groupe **Mise en page ▶ Espacement des portées**. Sibelius First les justifie verticalement en répartissant les portées et systèmes sur toute la hauteur de la page.

Si vous imaginez une page comportant un système unique, la ligne supérieure de la portée supérieure est positionnée sur la marge de portée supérieure par défaut, et la ligne inférieure de la portée inférieure est positionnée sur la marge de portée inférieure. Les autres portées sont espacées à distances égales. En règle générale, la première page comportera une marge de portée supérieure et inférieure plus grande, pour laisser de l'espace au texte qui figure normalement ici (par ex. titre et compositeur en haut de la page et informations de copyright ou de l'éditeur en bas). Sibelius First effectue également automatiquement cette opération. Les marges de portées se définissent dans la boîte de dialogue **Paramètres du document**. Elles sont décrites page 407.

La distance entre les portées d'un système se spécifie via la valeur ***n* espaces entre les portées**. Cependant, étant donné que la justification verticale déploie les portées pour remplir la hauteur de la page, cette valeur est généralement la valeur minimal que Sibelius First utilisera. Notez qu'une exception existe : les instruments nécessitant deux portées reliées par une accolade, tels que le piano et la harpe. Par défaut, Sibelius First ne justifie (répartit) pas la distance entre les portées de ces instruments. La valeur ***n* espaces entre les portées** sera toujours rigoureusement respectée.

Imaginez maintenant que notre partition contient des instruments de différentes familles, par ex. à vent, cuivres et cordes. Chaque famille d'instruments est généralement regroupée dans la partition par des crochets ou des accolades ([☞ 4.14 Crochets et accolades](#)). De plus, pour améliorer la lisibilité de la page, Sibelius First ajoute automatiquement un léger espace supplémentaire entre la dernière portée d'une famille comprise à l'intérieur d'un crochet ou d'une accolade et la portée située immédiatement en dessous. Comme précédemment, cette valeur est un écart minimum, car elle est mise à l'échelle de la même manière que d'autres écarts entre systèmes par justification verticale.

Ensuite, imaginons que notre partition contient également des portées vocales pour les chanteurs. Vous avez généralement besoin de plus d'espace en dessous des portées vocales pour les paroles, et Sibelius First l'ajoute automatiquement. Cette valeur est aussi mise à l'échelle par justification verticale.

Notre partition imaginaire comporte suffisamment d'instruments pour qu'un seul système tienne sur une page. Il est donc probable que les objets de système tels que les repères de répétition, les indications de tempo et les numéros de mesures apparaîtront non seulement au-dessus de la portée supérieure du système, mais aussi au-dessus d'une ou deux autres portées situées plus bas dans le système, peut-être au-dessus des cordes ou au-dessus des portées vocales. Sibelius First laisse automatiquement un léger espacement au-dessus des portées sur lesquelles les objets de système doivent apparaître. Les positions d'objets de systèmes sont définies dans **Présentation ▶ Objets de systèmes ▶ Positions des objets de systèmes**. Elles sont décrites page 583.

Pour terminer, imaginez un instant que notre partition comporte moins de portées, de telle manière à ce que deux ou peut-être trois systèmes puissent aisément tenir sur la page. La distance entre la portée inférieure d'un système et la portée supérieure du système suivant est définie par la valeur ***n* espaces entre les systèmes**. Comme pour les autres valeurs par défaut, cette valeur est mise à l'échelle par justification verticale.

Il est uniquement possible de réduire l'espacement entre des portées en deçà des distances spécifiées ci-dessus en utilisant par exemple la commande **Mise en page ▶ Format ▶ Assembler en une page** pour forcer l'ajout d'un système supplémentaire sur une page. Toutefois les portées seront, le plus souvent, plus éloignées que les distances spécifiées ci-dessus, en raison de la justification verticale.

Justification verticale

Bien que les distances entre portées individuelles et systèmes peuvent varier au fil des pages (pour prendre en compte les éléments tels que les notes très basses ou hautes situées à des endroits particuliers de la partition), la distance entre le haut de la page et la ligne de portée supérieure de la première portée et la distance entre le bas de la page et la ligne de portée inférieure de la dernière portée sont généralement cohérentes sur toutes les pages de la partition. Une exception existe pour la première page : elle doit comporter un emplacement pour du texte en haut et en bas de page.

La justification verticale répartit les portées et systèmes de manière à remplir la hauteur de la page, en faisant preuve de cohérence pour les pages décrites ci-dessus, ce qui augmente proportionnellement la distance entre les portées et systèmes (le cas échéant) pour améliorer la clarté et la lisibilité, sans gêner votre capacité à ajuster la distance entre portées et systèmes, comme requis sur une base individuelle.

Par défaut, la justification verticale s'applique si la hauteur totale des portées et systèmes (avec leurs écarts) dépasse de 65 % la hauteur de la distance entre la marge de portée supérieure et inférieure.

La justification verticale ne dépasse ce seuil que parce qu'une page est aux deux tiers remplie (comme c'est le cas par ex. pour les mises en page d'hymne avec paragraphes sous deux ou trois systèmes de musique, ou sur la page finale d'une partition pour un petit ensemble), répartir les portées et systèmes plutôt que laisser un écart plus grand en bas de la page présenterait moins bien.

Une fois que vous aurez compris comment fonctionne la justification verticale et de quelle manière elle modifie les distances entre les portées et systèmes, vous constaterez qu'il s'agit d'un outil prodigieusement efficace pour créer entièrement automatiquement une mise en page claire et cohérente.

Ajustement des distances entre portées et systèmes

Si une page semble un peu trop encombrée verticalement, avant d'ajuster l'espacement global entre les portées, la première (et la meilleure) opération à effectuer consiste souvent à réduire légèrement la taille des portées via le groupe **Mise en page** ▶ **Paramètres du document** du ruban. Le moindre changement de taille de portée peut avoir une conséquence radicale sur la mise en page de la portée. Ne supposez pas que vous devrez toujours réduire la taille des portées ; cependant, une légère *augmentation* de la taille des portées engendrera un nombre de systèmes par page plus restreint. Ceci augmentera le nombre total de pages mais cela peut aussi générer une partition bien plus claire qui sera considérablement plus facile à lire pour les joueurs et le chef d'orchestre. Consultez page 403 pour obtenir des conseils et connaître les bonnes associations de dimensions de pages et de portées pour les différents types de musique.

Si vous estimez que les portées sont toujours trop proches ou trop éloignées après avoir ajusté la taille des portées, vous devez ajuster les distances entre portées et systèmes à partir du groupe **Mise en page** ▶ **Espacement des portées** qui contrôle l'espacement par défaut des portées et des systèmes. C'est de loin la méthode la plus rapide pour faire des essais et apporter des modifications.

En utilisant ces deux outils, Vous serez généralement en mesure de produire une mise en page claire et cohérente. Vous n'aurez ainsi que très peu de modifications manuelles à apporter. Cependant, sur de nombreuses partitions, les textures et la densité de la musique évoluent au fil du temps, ce qui peut provoquer des superpositions entre les notes des portées adjacentes, ou, plus couramment, entre des objets associés à des portées adjacentes de systèmes particuliers (par ex., une nuance située en dessous d'une portée se superposant avec une liaison située au-dessus des notes de la portée inférieure).

Sibelius First peut généralement corriger automatiquement ces types de superpositions pour vous si vous utilisez **Mise en page** ▶ **Espacement des portées** ▶ **Optimiser**. Cette option permet d'examiner chaque portée, calcule le volume d'espace idéal devant y être attribué sur la largeur du système (en tenant compte de cette portée et de tous les objets joints séparément, comme si aucune autre portée n'était présente). Il serre ensuite les portées aussi étroitement que possible, en les ajustant seulement de la plus courte distance nécessaire pour corriger les superpositions. Par exemple, si une portée comporte des notes basses à gauche du système, et si la portée inférieure comporte des notes aiguës à droite du système, Sibelius First sait qu'il n'a pas besoin de laisser de l'espace pour des notes basses sur la première portée à droite du système, et peut donc déplacer la portée du dessous plus près de la portée supérieure sans engendrer de superpositions.

Pour obtenir le meilleur effet, vous devriez sélectionner au moins un système entier, ou, de préférence, une page entière, avant de choisir **Mise en page** ▶ **Espacement des portées** ▶ **Optimiser** : plus Sibelius First disposera de contexte, plus le résultat sera meilleur. Bien évidemment, vous pouvez sélectionner l'intégralité de la partition avant d'utiliser **Optimiser**.

Dans certaines situations particulièrement serrées, Sibelius risque de ne pas pouvoir résoudre toutes les superpositions, auquel cas vous devrez ajuster les résultats manuellement, consultez **Mise en page magnétique** à la page 413. Après avoir détecté une superposition, vous déciderez peut-être que la meilleure manière de corriger la superposition consiste à déplacer un ou plusieurs objets. Vous souhaiterez peut-être aussi ajuster l'espacement des portées vous-même.

Déplacement manuel des portées

La plupart des opérations de déplacement des portées impliquent qu'elles soient préalablement sélectionnées avant d'agir :

- Cliquez sur un endroit vierge d'une mesure de portée pour sélectionner la mesure (double-cliquez pour sélectionner la portée, mais sélectionner une mesure suffit pour déplacer les portées)
- Triple-cliquez sur un endroit vierge d'une mesure pour sélectionner une portée à travers la partition
- Sélectionnez un passage à traiter sur plusieurs portées.

Pour plus d'informations sur les sélections, consultez  **2.1 Sélections et passages.**

Voici les deux manières fondamentales pour déplacer les portées:

- *Déplacement normal* : sélectionnez une ou plusieurs portées et faites-les glisser avec la souris (raccourci **Alt**+↑/↓ ou **⌘**+↑/↓, avec **Ctrl** ou **⌘** pour de plus grands intervalles) : change les distances entre la ou les portées sélectionnées et la portée supérieure (ou la marge du haut de la portée si la portée supérieure est sélectionnée) et préserve l'espacement entre toutes les autres portées. Sibelius First peut ainsi comprimer les autres portées pour libérer de la place, si la page est très remplie.
- *Déplacement indépendant* : sélectionnez une ou plusieurs portées, commencez par maintenir **Maj** enfoncée puis cliquez et faites glisser (raccourci **Maj**+**Alt**+↑/↓ ou **⇧**+**⌘**+↑/↓, avec **Ctrl** ou **⌘** pour de plus grands intervalles) : déplace uniquement la ou les portées sélectionnées en laissant toutes les autres portées au même endroit sur la page. Bien que vous puissiez effectuer cette opération pour déplacer des portées presque au-dessus d'une autre, vous ne pouvez pas déplacer une portée au-delà d'une autre portée et, par conséquent, changer l'ordre des portées de votre partition (pour faire cela,  **2.3 Instruments**).

L'étendue de la sélection initiale détermine précisément les systèmes et les portées déplacés. Cela signifie que vous pouvez modifier l'espacement entre les portées d'un système, d'une page ou de plusieurs, simplement en sélectionnant le passage à modifier. De même, un passage de plusieurs portées peut être déplacé indépendamment vers le haut ou vers le bas, ce qui modifie l'espacement au-dessus de la portée supérieure et/ou celui de la portée inférieure de la sélection.

Toutefois, il est recommandé d'effectuer le réglage le plus petit possible (par ex. une seule portée sur un seul système), car ajuster la portée manuellement évite que les changements apportés à l'espacement de portées par défaut s'appliquent avant d'avoir réinitialisé la position des portées.

Rétablir l'espacement par défaut des portées

Pour rétablir l'espacement par défaut pour une ou plusieurs portées (c'est-à-dire le paramètre **Espaces d'écart** du groupe **Mise en page** ▶ **Espacement des portées**), sélectionnez le passage souhaité, puis la commande **Mise en page** ▶ **Espacement des portées** ▶ **Réinitialiser l'espace au-dessus de la portée** ou **Mise en page** ▶ **Espacement des portées** ▶ **Réinitialiser l'espace en dessous de la portée**.

7.4 Mise en page magnétique

La fonctionnalité Mise en page magnétique spécifique à Sibelius permet d'éviter automatiquement les superpositions. Elle est conçue pour positionner correctement les objets tels que les nuances, les repères de répétition, les numéros de mesures, les paroles, les symboles d'accords, etc., sans avoir à les repositionner manuellement. Sibelius First comprend les règles permettant d'aligner des objets particuliers, aussi bien sur un système que sur plusieurs portées verticales. Par conséquent, pour la plupart des types de partitions, vous devrez rarement (si ce n'est jamais) ajuster les positions des objets.

En quoi consiste la mise en page magnétique

Pour la notation musicale conventionnelle, il existe, pour ainsi dire, un ordre de priorité pour la proximité entre la portée et les différents types d'objets. Par exemple, les notes sont toujours positionnées sur la portée ou à l'endroit le plus proche de la portée, tout comme les autres éléments qui doivent rester avec les notes (par ex., les altérations, les articulations, les tenues, les points rythmiques, les liaisons) ainsi que les éléments associés aux notes tels que les armures, les signatures rythmiques, etc. D'autres types d'objets se situent autour de la portée, notamment les instructions importantes telles que les paroles, les nuances et les techniques de jeu. Ces instructions sont au plus proche de la portée, soit au-dessus, soit en dessous, selon les besoins. Les éléments tels que les symboles d'accord se situent au-dessus de ces objets. Ils doivent être alignés sur la largeur du système et être suffisamment proches pour être lus sans effort avec les notes. Les indications de système telles que les indications de tempo, les lignes de fin de primos et de segundos, les autres instructions de répétition et les repères de répétition, se situent au-dessus des symboles d'accords. Dans le même temps, le texte parcourant la largeur du système, tel que la basse chiffrée et les chiffres romains, se situe sous la portée, suffisamment proche de celle-ci pour être lu sans effort. Pour terminer, les lignes de pédales des instruments à clavier se situent sous ce texte.

La mise en page magnétique fonctionne en appliquant cet ordre naturel de priorité des objets de votre partition. Cette fonction examine tous les objets associés à une portée d'un système donné puis les repositionne dans l'espace disponible en fonction de ces règles en essayant de corriger toutes les superpositions. La fonction regroupe intelligemment les objets devant être alignés dans le système ou sous le système. Toutes ces opérations s'effectuent de manière dynamique, en temps réel : lorsque vous entrez la musique et modifiez votre partition, Sibelius First déplace instantanément les objets pour éviter les superpositions. Il assure également la lisibilité et la clarté à tout moment.

Lorsque vous ferez glisser des objets, ils ne suivront pas exactement les mouvements du pointeur de la souris. Vous les verrez se mettre en place à des positions leur évitant de se superposer. Si vous souhaitez que l'objet suive exactement les mouvements du pointeur de la souris, maintenez **Ctrl** ou **⌘** enfoncé après avoir commencé à faire glisser l'élément. Vous désactiverez ainsi temporairement la Mise en page magnétique.

Ce que la mise en page magnétique ne fait pas

La mise en page magnétique ne change pas l'espace entre les notes, qui détermine la quantité d'espace horizontal disponible, ou l'espace entre les portées, qui détermine la quantité d'espace vertical entre les portées. Ceci signifie que Sibelius First peut uniquement corriger les superpositions entre les objets en utilisant l'espace disponible, il ne peut pas créer d'espace automatiquement.

Cela signifie que Sibelius First peut parfois être incapable de résoudre les superpositions de manière satisfaisante, et les objets peuvent apparaître dans une position incorrecte, alors indiquée en rouge. Dans la plupart des cas, tout ce que vous aurez à faire pour aider Sibelius First à corriger cette superposition sera sélectionner la portée affectée et celle située au-dessus ou en dessous puis choisir

Mise en page ▶ Espacement des portées ▶ Optimiser. Ceci ajustera suffisamment l'espace des portées pour corriger la superposition ; cf.  **7.3 Espacement des portées.**

En de plus rares occasions, vous estimerez que le meilleur moyen de corriger une superposition consiste à fournir un peu plus d'espacement vertical à Sibelius First en agrandissant l'espacement des notes : sélectionnez les mesures affectées et appuyez sur **Maj+Alt+→** ou sur    (maintenez **Ctrl** ou  enfoncée pour obtenir de plus grands intervalles) ; cf.  **8.3 Espacement des notes.**

Regroupement des objets similaires

Sibelius First regroupe intelligemment les objets sur la largeur d'un système et aux endroits où il est nécessaire de le faire. Il effectue ce regroupement verticalement, sur plusieurs portées du système.

Par exemple, si vous modifiez la hauteur d'une note sur une portée vocale qui se superposerait avec les paroles du dessous, Sibelius First déplace les paroles liées à la portée, dans la mesure où il y a suffisamment d'espace au-dessus de la portée inférieure. Il déplace toutes les paroles, tout au long du système, d'un seul bloc car celles-ci doivent toujours être alignées sur toute la largeur du système.

De même, si vous ajoutez une liaison sous un passage de notes qui se serait superposé à une nuance située sous la portée, Sibelius First déplacera la nuance pour éviter la superposition avec la liaison. Si plusieurs nuances sont présentes (y compris du texte d'expression et des soufflets) et très rapprochées, Sibelius First déplacera les nuances afin qu'elles restent correctement alignées ensemble, sous la forme d'un groupe. Cependant, Sibelius First ne regroupe pas automatiquement toutes les nuances sur la largeur de l'intégralité du système. Au lieu de cela, il regroupe uniquement les nuances qui sont proches, ce qui signifie que si des nuances sont contraintes à être particulièrement éloignées de la portée au début du système (par exemple en raison d'une note inhabituellement grave), les nuances situées plus loin dans le système ne sont pas nécessairement positionnées aussi loin de la portée. Ceci leur permet d'être positionnées à un endroit plus rapproché des notes situées au-dessus. L'espace disponible est ainsi mieux utilisé.

De plus, les nuances ayant la même position rythmique sur des portées adjacentes seront également regroupées. Ainsi, si Sibelius doit déplacer l'une des nuances vers la gauche ou vers la droite afin d'éviter une superposition, toutes les nuances des portées adjacentes ayant cette position rythmique seront déplacées ensemble. Ceci facilite le repérage en un coup d'œil des instruments dont la nuance change à la même position en lisant la partition.

Les types d'objets suivants seront regroupés sur toute la largeur d'un système :

- Numéros de mesures
- Paroles
- Nuances (texte d'expression et soufflets)
- Symboles d'accord
- Lignes de fin de primos et de segundos
- Repères de répétition
- Indications de tempo (texte de tempo, texte d'indication métronomique, texte de modulation métrique et lignes *rit./accel.*)
- Basse chiffrée
- Chiffres romains
- Lignes de pédale

Les types d'objets suivants sont aussi regroupés verticalement s'ils se trouvent aux mêmes positions rythmiques :

- Nuances sur des portées adjacentes
- Repères de répétition
- Indications de tempo

Pour retirer un objet d'un groupe, déplacez l'objet de façon à ce qu'il ne soit plus positionné dans un espace aligné horizontalement ou verticalement avec les autres objets du groupe.

Ignorer la fonction évitant les superpositions

Parfois, vous voudrez peut-être ignorer la position attribuée à un objet par la mise en page magnétique. Vous pouvez toujours déplacer les objets ayant été déplacés par la Mise en page magnétique en les sélectionnant et en les faisant glisser avec la souris ou en utilisant les touches de direction (avec **Ctrl** ou **⌘** pour de grands intervalles). Vous remarquerez peut-être que l'objet ne se déplace pas exactement à l'endroit où vous le faites glisser ou exactement à l'endroit où vous le déplacez. Ceci se produit du fait que la Mise en page magnétique fait le maximum pour déplacer l'objet vers une position où aucune superposition n'interviendra.

Désactivation de l'ensemble de la mise en page magnétique

Si vous souhaitez désactiver l'ensemble de la Mise en page magnétique, désactivez **Mise en page ► Mise en page magnétique ► Mise en page magnétique**. Tous les objets reviendront à leurs positions d'origine. Des superpositions apparaîtront sur votre partition.

Mise en page magnétique dans Panoramique

De nombreuses règles de positionnement et d'alignement d'objets intervenant lorsque la Mise en page magnétique est activée nécessitent un travail système après système. Par exemple, les paroles sont alignées le long du système et les nuances ayant la même position rythmique sur plusieurs portées peuvent être alignées sur l'ensemble du système.

Lorsque **Présentation ► Affichage du document ► Panoramique** est activé, la partition est générée sous la forme d'un seul système dont la largeur est infinie. Ainsi, tout positionnement d'objets reposant sur la connaissance de l'appartenance de mesures à un système particulier ne générera pas les mêmes résultats en mode Panoramique. Ne considérez pas la position d'un objet dans Panoramique comme étant sa position réelle dans l'affichage normal.

7.5 Sauts automatiques

7.9 Travailler avec des parties, 7.7 Mise en page et formatage, 7.6 Sauts.

Sibelius First peut créer des sauts de système et de page automatiquement aux endroits qui conviennent, ce qui permet de gagner beaucoup de temps pour la mise en forme des parties.

Mise en page des parties

Dans les parties, il est utile d'insérer des sauts de page aux endroits où un ou plusieurs silences de mesures sont présents sur la page de droite afin que le joueur ait le temps de tourner la page. La fonctionnalité **Sauts automatiques** de Sibelius First se charge de toutes ces opérations pour vous et il met à jour la mise en page dès que nécessaire. Par conséquent, si vous insérez des mesures, si vous placez des notes dans des mesures vides, etc., il se peut que la mise en page change et qu'un saut de page soit inséré à un autre endroit pratique.

Il est aussi très utile de placer des sauts de système à des endroits spécifiques de la partition, par exemple aux changements de tempo et de clés, aux repères de répétition ou aux pauses multiples, pour que ces objets puissent être vus au premier coup d'œil.

L'insertion automatique de sauts est désactivée dans les partitions, mais activée dans les parties.

Les sauts de système automatiques apparaissent sous la forme d'un symbole de saut de système pointé, semblable à celui-ci :  Ces symboles sont oranges car ils apparaissent dans la partie mais pas dans la partition (si **Affichage ▶ Invisibles ▶ Différences dans les parties** est activé).

Sauts de page automatiques

Sibelius First insère un avertissement imprimé dans la marge après la dernière mesure de la page si aucun emplacement approprié n'a pu être trouvé pour un saut de page automatique. L'avertissement par défaut est « V.S. » (pour *volti subito*, ou « tournez rapidement » en italien).

Si vous voulez enlever un avertissement à la fin d'une page spécifique, placez-y un saut de page manuel (cf. ci-dessous) pour indiquer que le saut est intentionnel.

Un symbole indiquant si Sibelius First a trouvé un saut de page approprié () ou inapproprié () apparaîtra à l'écran (mais ne sera pas imprimé) à la fin des pages de droite (ou à toutes les pages).

Suppression des sauts de page et de système automatiques

Dans certaines circonstances, vous voudrez peut-être supprimer un saut de page ou de système automatique. Pour faire cela :

- Sélectionnez la barre de mesure dont vous voulez supprimer le saut automatique
- Dans le sous-menu **Mise en page ▶ Saut**, sélectionnez **Saut de système** (raccourci **Entrée** sur le clavier principal) ou **Saut de page** (raccourci **Ctrl+Entrée** ou **⌘+Entrée**). Le symbole de saut automatique va apparaître avec une croix pour indiquer qu'il a été supprimé.

7. Onglet *Mise en page*

Étant donné que Sibelius First respecte les sauts de page, les sauts de système et les autres éléments de formatage normaux lorsqu'il détermine où placer un saut automatique, vous pouvez contrecarrer les sauts automatiques en sélectionnant les mesures que vous souhaitez voir apparaître sur la page ou dans le système et en utilisant **Mise en page ▶ Format ▶ Assembler en une page** ou (beaucoup moins probable) **Mise en page ▶ Format ▶ Assembler en un système**.

Si vous sélectionnez une barre de mesure sur laquelle un saut de page ou de système automatique apparaît et si vous modifiez le type du saut, le saut passera par trois états : automatique, supprimé et manuel.

Pauses multiples

Une pause multiple permet de regrouper plusieurs mesures de silence consécutives. Le nombre de mesures est indiqué au-dessus de la pause multiple. Les pauses multiples apparaissent habituellement uniquement dans les parties instrumentales.

Sibelius First présente les mesures de silence consécutives sous la forme de pauses multiples. Cette option est activée par défaut dans les parties. Sibelius First ne scindera les pauses multiples qu'aux endroits d'une partition ou partie auxquels cela est absolument nécessaire (par exemple aux changements de signature rythmique ou aux doubles barres de mesure).

Les pauses multiples fonctionnent comme les mesures de silence conventionnelles : vous pouvez y saisir des notes, ou y copier de la musique. Lorsque vous saisissez des notes à l'intérieur d'une pause multiple, Sibelius First extrait les mesures pour y placer les notes et raccourcit la pause multiple de la durée nécessaire.

7.6 Sauts

 **5.11 Numéros de page, 7.7 Mise en page et formatage, 7.5 Sauts automatiques, 7.1 Paramètres du document, 7.2 Pages de garde**

Les sauts sont des points insérés dans la musique. Ils vous permettent de forcer la fin d'un système ou d'une page, notamment à la fin d'une section. Considérez ces sauts comme le début d'un nouveau paragraphe ou d'une nouvelle page dans un traitement de texte : le traitement de texte se charge généralement de répartir automatiquement les mots et les phrases dans les paragraphes. Il vous faut simplement appuyer sur **Entrée** lorsque vous souhaitez commencer un nouveau paragraphe ; en de plus rares occasions, il vous faut appuyer sur **Ctrl+Entrée** ou **⌘+Entrée** pour insérer un saut de page et commencer une nouvelle page.

Sibelius First fonctionne d'une manière très similaire : il se charge de répartir automatiquement les mesures et les systèmes sur les pages pour vous et il vous faut simplement insérer un saut lorsque vous avez besoin qu'une mesure particulière intervienne au début d'un nouveau système ou d'une nouvelle page. Certains cas particuliers présentent toutefois des exceptions, notamment dans le cas de pages de garde ou de pages ne comportant pas de musique (par ex. pour faciliter le changement de page dans une partie instrumentale). Pour renforcer l'analogie avec le traitement de texte, le raccourci clavier pour un saut de système est Retour (sur le clavier principal).

Sibelius First peut même insérer automatiquement des sauts de page et de système explicites pour vous, ce qui peut vous faire gagner énormément de temps, particulièrement pour certaines parties ; cf.  **7.5 Sauts automatiques**.

Pour obtenir des conseils généralistes sur la mise en page de votre partition, consultez  **7.7 Mise en page et formatage**.

Ajouter ou supprimer manuellement des sauts de page ou de système

Pour ajouter manuellement un saut de système ou de page à n'importe quel endroit d'une partition ou d'une partie :

- Sélectionnez la barre de mesure où le saut doit être placé
- Dans le sous-menu **Mise en page ▶ Saut**, choisissez **Saut de système** (raccourci **Entrée**, sur le clavier principal) ou **Saut de page** (raccourci **Ctrl+Entrée** ou **⌘+Entrée**).

La musique va se déployer de manière à se terminer au point spécifié. Plus précisément, Sibelius First va répartir les deux systèmes jusqu'à l'endroit du saut. Par la suite, la mesure se terminant sur le saut restera toujours à la fin d'un système ou d'une page.

Pour supprimer un saut précédemment créé, il vous suffit d'employer la même procédure que ci-dessus ou de sélectionner le symbole de mise en page qui apparaît au-dessus de la barre de mesure (consultez **Affichage des sauts** ci-dessous) et d'appuyer sur **Suppr**.

Où faut-il insérer des sauts de page manuels

Vous pouvez souhaiter forcer les sauts de système :

- à la fin de sections de musique (par ex. au niveau d'une barre de mesure de reprise) ;
- à la fin de sections de parties, particulièrement lorsque le début de la section suivante comporte un nouveau titre. Dans les parties distinctes, il est généralement préférable d'utiliser des sauts de système plutôt que des sauts de page afin d'éviter les énormes blancs dans la partie ;

Comme pour les sauts de page, n'insérez pas systématiquement des sauts de système à la fin d'un système normal pour éviter les problèmes si, par la suite, le contenu musical était modifié. En cas de doute, abstenez-vous d'insérer un saut de système.

Où faut-il insérer des sauts de page

Vous pouvez souhaiter forcer les sauts de page :

- sur une page de droite des parties, à un endroit pratique où l'interprète ne doit pas tourner la page en jouant ;
- aux fins de sections, spécialement lorsque la section suivante comporte un nouveau titre.

Toutefois, évitez d'insérer systématiquement des sauts de page manuels à la fin de chaque page car cela pourrait compromettre les changements de mise en page si, par la suite, le contenu musical était modifié. Si vous voulez réellement utiliser un saut, insérez de préférence un saut de système (parce qu'un saut de système sur le dernier système d'une page agit comme un saut de page, mais avec moins d'impact sur la mise en page si vous reformatez la partition) ; en cas de doute, abstenez-vous d'insérer un saut de page.

Sauts de page spéciaux

Il est parfois nécessaire que des pages d'une partition ne contiennent aucune musique ; vous pouvez par exemple créer une page de garde au début de votre partition ; cf.  **7.2 Pages de garde**.

Pour créer du texte et des images sur des pages vierges, consultez **Insérer du texte et des images sur des pages vierges** à la page 408.

Sauts et parties dynamiques

Les sauts que vous insérez dans une partition agissent différemment sur les parties dynamiques :

- Les sauts de page spéciaux ne s'affichent pas dans les parties, parce qu'en général les pages de titres et de préface ne sont pas imprimées sur chaque partie ;
- Les sauts de page de l'intégralité de la partition sont convertis en sauts de système dans les parties, parce qu'en général ils indiquent le début d'une section ou d'un mouvement qui ne doit pas être placé en début de page dans les parties, ce qui permet d'économiser de la place ;
- Les sauts de système de l'intégralité de la partition ne sont pas affichés dans les parties, parce qu'en général ils sont utilisés pour organiser la mise en forme de l'intégralité de la partition et ne conviennent pas à la mise en page des parties.

Vous pouvez aussi créer n'importe quel saut dans une partie dynamique sans affecter la totalité de la partition.

Notez que les repères de mise en page apparaissant au-dessus des barres de mesures vous montrent les sauts présents pouvant apparaître en couleurs différentes dans les parties ; consultez **Affichage des sauts** ci-dessous.

Enlever un grand nombre de sauts

Pour enlever des sauts de page ou de système dans une partition ou dans un passage de mesures :

- Sélectionnez les mesures concernées (ou appuyez sur **Ctrl+A** ou sur **⌘A** pour sélectionner toute la partition)
- Choisissez **Mise en page** ▶ **Format** ▶ **Déverrouiller le format** (raccourci **Ctrl+Maj+U** ou **⌘U**).

Le format original de la musique sera restauré, le formatage généré par les options **Mise en page** ▶ **Format** sera notamment supprimé. Les sauts de page spéciaux ne sont cependant pas supprimés par **Déverrouiller le format**.

Affichage des sauts

Les sauts de page et de système, ainsi que les autres éléments de mise en forme apparaissent dans la partition sous la forme suivante :

			
<i>Garder les mesures ensemble</i>	<i>Saut de système manuel</i>	<i>Saut de système automatique</i>	<i>Saut de système automatique supprimé</i>
			
<i>Saut de page manuel</i>	<i>Saut de page automatique</i>	<i>Aucun saut de page automatique adéquat</i>	<i>Saut de page automatique supprimé</i>
			
<i>Saut de page spécial</i>	<i>Saut de page spécial supprimé</i>	<i>Au-dessus de chaque barre de mesure après Assembler en page</i>	<i>Fin de section</i>

Il est possible de supprimer les sauts de page et de système automatiques, il vous suffit d'activer/désactiver le saut (par ex., pour supprimer un saut de système, sélectionnez la barre de mesure et appuyez sur **Entrée**). Sibelius First affiche que le saut a été supprimé en le barrant d'une croix.

Les repères de mise en page peuvent être de différentes couleurs :

- Les marques en bleu indiquent des sauts placés dans le conducteur ou dans les parties.
- Les symboles oranges apparaissent uniquement dans les parties. Ils désignent des sauts existant uniquement dans les parties (lorsqu'**Affichage** ▶ **Invisibles** ▶ **Différences dans les parties** est activé) ; cf.  **7.9 Travailler avec des parties**.

Notez que les repères de mise en page apparaissent des deux côtés d'un saut : un saut de système, par exemple, affichera un symbole au-dessus de la barre de mesure, à la fin du système, et un symbole au-dessus de la première barre de mesure, au début du système suivant ; un saut de page spécial affichera un symbole au-dessus de la barre de mesure, à la fin de la page, et un symbole au-dessus de la première barre de mesure, au début de la page suivante comportant de la musique. Vous pouvez sélectionner n'importe quel symbole de mise en page et appuyer sur **Suppr** pour supprimer le saut.

7.7 Mise en page et formatage

 **2.4 Portées, 7.9 Travailler avec des parties, 10.3 Invisibles, 8.1 Gravure musicale, 7.5 Sauts automatiques, 7.6 Sauts, 7.1 Paramètres du document, 7.8 Attaches, 8.3 Espacement des notes, 7.3 Espacement des portées**

La *Mise en page* désigne l'apparence de la musique sur la page. Le *formatage* est le processus permettant de créer une mise en page appropriée. Sibelius First connaît si bien les règles de gravure relatives à la musique qu'il formate automatiquement la musique pour générer instantanément une excellente mise en page. Dans la plupart des autres programmes de notation, l'utilisateur doit se charger de la majeure partie du formatage. Il gaspille ainsi de précieuses heures.

Cependant, Sibelius First vous permet également d'ajuster la mise en page manuellement. L'ensemble des méthodes mises à votre disposition est décrit ci-dessous ; il est possible d'accéder à la plupart de ces options via l'onglet **Mise en page** du ruban. Par exemple, vous pouvez définir vos propres tournes de page dans les parties extraites, ou forcer une partition à tenir dans un nombre de pages pratique pour vous.

Comme Sibelius First refait la mise en forme de la partition en une fraction de seconde, vous pouvez ajuster la mise en page à tout moment, même lorsque la musique est terminée, ce qui élimine la nécessité de planifier à l'avance.

Les trois armes mises à votre disposition pour le formatage comprennent l'ajustement des dimensions des pages et des portées, l'ajustement de l'espacement vertical et l'ajustement de l'espacement horizontal. Certaines options sont aussi prévues pour forcer un passage musical à s'ajuster à un système ou une page, et pour verrouiller la musique de sorte que la mise en forme reste identique.

Dimensions des pages et des portées

Certains outils vous permettent de modifier précisément les dimensions des portées, des marges et/ou des pages via le groupe **Mise en page ▶ Paramètres du document** du ruban. Modifier ces paramètres permet d'augmenter ou de réduire le nombre de pages d'une partition ou d'économiser de l'espace entre les portées.

Ajuster les dimensions des portées (la distance entre les lignes de portée supérieures et inférieures sur une portée de 5 lignes) est généralement le plus efficace. Vous constaterez qu'un ajustement minime a souvent un effet spectaculaire sur la quantité de musique que peut contenir une page, sans affecter la lisibilité des notes. Dans le cas d'une partition pour orchestre par exemple, cela peut permettre d'insérer deux systèmes par page au lieu d'un seul, réduisant ainsi la longueur de la partition de moitié.

De même, ajuster légèrement les dimensions des marges ou même des pages peut avoir un effet considérable sur la mise en page. Bien entendu, pour des raisons pratiques, la modification de ces paramètres ne sera peut-être pas une option idéale dans votre situation.

Pour obtenir des instructions détaillées relatives à ces options, consultez  **7.1 Paramètres du document**.

Espacement vertical

Modifier l'espacement vertical est en effet synonyme de déplacement des portées. Effectuez cette opération avec prudence. Il est important de bien comprendre les concepts englobés par le concept d'espacement vertical. Vous pourrez ainsi configurer Sibelius First pour qu'il effectue automatiquement les opérations souhaitées. Pour obtenir des instructions détaillées, consultez  **7.3 Espacement des portées**.

En plus de modifier la distance entre les portées, vous pouvez économiser de l'espace en masquant les portées vides (consultez  **2.4 Portées**). Une autre méthode simple permettant de réduire le nombre de portées d'une page, particulièrement dans les parties, consiste à créer un saut de page : les portées restantes seront espacées proportionnellement sans qu'il soit nécessaire de les faire glisser (consultez  **7.6 Sauts**).

Espacement horizontal

Modifier l'espacement horizontal signifie modifier la distance entre les notes, les silences et les barres de mesures ; consultez  **8.3 Espacement des notes**.

Sauts de système et sauts de page

S'il vous faut modifier le formatage par défaut de Sibelius First, vous pouvez insérer des sauts de page et de système manuels au niveau de n'importe quelle barre de mesure ; cf.  **7.6 Sauts**.

Assembler en un système/en une page

Vous pouvez contraindre n'importe quel passage à tenir en un système ou sur une page. Sélectionnez le passage, puis, dans le groupe **Mise en page** ▶ **Format**, choisissez **Assembler en un système** (raccourci **Maj+Alt+M** ou  **M**) ou **Assembler en une page** (raccourci **Ctrl+Maj+Alt+M** ou  **M**). Il restera dorénavant verrouillé en un système ou en une page, même si vous modifiez la mise en forme de la partition.

Pour annuler cela, déverrouiller la mise en forme (voir ci-dessous).

Comme pour les autres commandes en mode manuel, vous ne devriez pas systématiquement assembler des passages en système/page. Effectuer une telle opération peut générer du formatage indésirable à un autre endroit de la partition si vous n'êtes pas sûr de vous : cette opération doit uniquement être effectuée dans des circonstances particulières.

Verrouiller la mise en forme

Si vous avez saisi un passage musical nécessitant un formatage très spécial que vous ne souhaitez pas désorganiser, vous pouvez le *verrouiller*. Cela empêche les mesures d'être redistribuées sur d'autres systèmes (bien que cela n'empêche pas les modifications d'espacement à l'intérieur du système, par ex. pour déplacer une note vers la gauche ou la droite). Pour verrouiller le format, il vous suffit de sélectionner le passage concerné et de choisir **Mise en page** ▶ **Format** ▶ **Verrouiller le format** (raccourci **Ctrl+Maj+L** ou  **L**).

Lorsque vous verrouillez le format ou lorsque vous utilisez **Mise en page** ▶ **Format** ▶ **Assembler en un système/une page**, des petits repères de mise en page sur chaque barre de mesure apparaissent pour empêcher les mesures de se déplacer. Ces icônes sont visibles lorsqu'**Affichage** ▶ **Invisibles** ▶ **Repères de mise en page** est activé.

Déverrouiller la mise en forme

Pour annuler **Verrouiller le format**, resélectionnez les mesures et choisissez **Mise en page** ▶ **Format** ▶ **Déverrouiller le format** (raccourci **Ctrl+Maj+U** ou ⌘+⌘U). Cela fera disparaître les icônes bleues, et les mesures sont à nouveau libres de passer d'un système à un autre.

Déverrouiller le format supprime également les sauts de page et de système et annule l'effet des commandes **Assembler en un système/une page**.

Sauts automatiques

L'insertion automatique des sauts permet de spécifier divers emplacements sensibles auxquels Sibelius First ajoutera des sauts de système et de page dans vos parties ; cf. 📖 **7.5 Sauts automatiques**.

Indentation des portées

Vous pouvez faire glisser les extrémités gauches et droites des systèmes pour les indenter ; consultez 📖 **2.4 Portées**.

Réinitialiser la position

Vous pouvez déplacer des objets vers leur position par défaut en sélectionnant et en choisissant **Présentation** ▶ **Aspect et position** ▶ **Réinitialiser la position** (raccourci **Ctrl+Maj+P** ou ⌘+⌘P).

Voici les effets spécifiques que cette opération a sur certains objets particuliers :

- *Texte et repères de répétition* : aligne avec les notes et réaligne les lignes de paroles et les symboles d'accords
- *Symboles* : aligne avec les notes, par ex., pour rendre un ornement
- *Lignes* : referme les extrémités sur les notes et magnétise toute liaison non magnétique. La boîte de dialogue **Présentation** ▶ **Aspect et position** ▶ **Positions par défaut** vous permet de définir la position par défaut exacte par rapport à la note.
- *Altérations* : réinitialise la position horizontale des altérations
- *Angles des ligatures et longueurs des hampes* : restaure les valeurs par défaut de ces paramètres.

Vous pouvez également utiliser la souris pour déplacer des objets vers des positions sensibles : lorsque vous copiez des objets de texte avec **Alt**+clic ou avec ⌘+clic, vous pouvez maintenir la touche **Maj** enfoncée. Ceci placera automatiquement les objets de texte copiés directement à leurs positions par défaut.

Réinitialiser l'aspect

Si vous avez apporté des modifications à l'aspect (plutôt qu'à la position) d'un objet, vous pouvez restaurer les paramètres par défaut de la Présentation d'un élément en utilisant **Présentation** ▶ **Aspect et position** ▶ **Réinitialiser la présentation** (raccourci **Ctrl+Maj+D** ou ⌘+⌘D).

Voici les effets spécifiques de cette opération sur certains objets particuliers :

- Démasque les ligatures, tronçons de ligature et crochets masqués
- Démasque les occurrences effacées de texte de système (par ex. du texte de tempo ou des repères de répétition)
- Réinitialise l'échelle des images importées
- Réinitialise la courbure et la symétrie des liaisons et articulations
- Restaure le formatage par défaut des objets texte.

Positions des objets de système

Dans les grandes partitions, certains objets de système comme les repères de répétition et les indications de tempo peuvent apparaître ensemble à plusieurs endroits d'un système, par exemple en haut et au-dessus des cordes dans une partition pour orchestre. Pour modifier les positions de destination de ces objets :

- Sélectionnez **Présentation ▶ Objets de système ▶ Position d'objets système**.
- Cliquez sur les portées sur lesquelles vous souhaitez que les objets de système apparaissent (cinq maximum). La portée supérieure est obligatoire. Les objets de système peuvent aussi être placés sous la portée inférieure.

Des objets de système ne doivent pas obligatoirement apparaître à tous ces emplacements et vous pouvez supprimer certaines occurrences. Par exemple, si une indication de tempo apparaît trois fois dans la partition, vous pouvez appuyer sur la touche **Suppr** pour supprimer les deux dernières occurrences; la suppression de la première occurrence supprime toutes les autres. Pour rétablir des occurrences d'objet de système supprimées, sélectionnez la première occurrence et cliquez sur **Présentation ▶ Aspect et position ▶ Réinitialiser la présentation** (raccourci **Ctrl+Maj+D** ou **⇧⌘D**).

7.8 Attaches

Dans Sibelius First, tout objet dans la partition (y compris les notes, les lignes, le texte, etc.) est *attaché* à la fois horizontalement et verticalement à la partition, si bien qu'il se déplace correctement lors des changements de mise en page.

Ce processus garantit que la position relative des objets entre eux reste conforme lors de tout changement apporté et évite une recherche fastidieuse d'objets à remettre en place après une modification majeure telle que l'ajout d'un nouvel instrument.

Affichage des attaches

Lorsqu'un objet est sélectionné, une flèche en pointillés gris s'affiche pour indiquer à quel élément il est attaché. Vous pouvez ainsi voir à quelle portée l'objet est attaché ainsi que son point rythmique sur la portée. Si vous souhaitez afficher toutes les lignes d'attache de la partition, appuyez sur **Ctrl+A** ou **⌘A** pour sélectionner tous les objets de la partition. De même, pour afficher tous les objets attachés à une portée, cliquez trois fois dessus.

Afficher les attaches dans les parties

L'affichage des attaches dans les parties fonctionne exactement de la même manière que dans le conducteur. Cependant, les lignes d'attache peuvent être colorées en rouge, dont l'intensité augmente au fur et à mesure que l'objet est déplacé de l'endroit où il est attaché, vous signalant ainsi de ne pas déplacer cet objet si loin ; cf. **7.9 Travailler avec des parties**.

Attache horizontale

Tous les objets sont attachés horizontalement à une position rythmique dans la partition. Si vous déplacez une note à gauche ou à droite, toutes les notes occupant la même position rythmique seront déplacées avec.

Si un objet est attaché à une note, sa flèche d'attache pointera vers la note (ou vers la position horizontale de la note). Tout ce que vous placez directement au-dessus ou près de la note restera attaché à cette note. Par exemple, une liaison, commençant ou se finissant sur une note, s'étirera ou se rétractera par la suite pour suivre tout déplacement éventuel de cette note.

Si un objet se situe entre deux notes, il sera attaché à une position rythmique intermédiaire. Cela signifie qu'un objet entre deux notes restera toujours à la même position relative, même si l'espace entre ces deux notes devait changer. Voici un cas typique où les extrémités des soufflets et les **f** restent positionnés de façon relative entre les notes, même lorsque l'espacement change.



La gestion automatique de ce type de situation par Sibelius First représente un gain de temps important dans les manœuvres nécessaires de nettoyage lors de changements majeurs, tels que la création de mesures ou l'ajout de sauts de système ou de page.

Attache verticale

La plupart des objets s'appliquent à une portée spécifique et sont placés verticalement en fonction de cette dernière. Par exemple, une trille de trompette s'applique uniquement à la portée de trompette et devra rester placée au-dessus de la portée de trompette si cette dernière est déplacée. Les objets qui appartiennent à une portée spécifique sont appelés « objets de portée ».

Si une portée est déplacée vers le haut ou vers le bas, tous les objets qui lui sont attachés la suivront. Et surtout, tous les objets attachés aux portées appropriées apparaissent dans la ou les parties correspondantes. Il est donc important que chaque objet soit attaché à la bonne portée.

Pour vous en assurer, surveillez les flèches en pointillés, particulièrement lorsque du texte se trouve dans une position ambiguë entre deux portées et pourrait être attaché à celle qui ne convient pas.

Attacher à une autre portée

Si un objet entre deux portées n'est pas attaché à la bonne portée, déplacez-le jusqu'à ce qu'il touche l'autre portée et il s'y attachera. La flèche en pointillés passera sur l'autre portée pour vous le signaler. Ensuite remplacez l'objet dans sa position originale.

Attention, ne placez aucun objet entre deux instruments séparés en pensant qu'il s'appliquera aux deux. C'est une notation courante sur une partition manuscrite mais incorrecte en matière d'édition. Les objets de portée ne s'attachent qu'à une seule portée. Ainsi, ils n'apparaîtront pas dans les parties contenant les portées d'instrument auxquelles ils n'ont pu s'attacher.

Par contre, vous pouvez insérer un objet s'appliquant aux deux portées d'un même instrument, comme les nuances entre les deux portées de clavier, puisque elles ne forment qu'une seule partie.

Ajuster les attaches dans les parties

Il est impossible de changer l'attache d'un objet dans une partie. Si vous éloignez un objet de sa position par défaut dans une partie, son point d'attache restera fixe. Seuls les réglages horizontaux et verticaux seront modifiés. Si vous souhaitez changer le point d'attache d'un objet, déplacez-le dans le conducteur et il se déplacera aussi dans la partie.

Objets de système

Certains objets s'appliquent à toutes les portées d'un système, et non à une portée spécifique. Ils sont nommés les « objets de système ». Les objets de système deviennent violets lorsque vous les sélectionnez. Des exemples typiques d'objets de système sont les titres, les indications de tempo, les repères de répétition et les primos et secundos. Bien que ces objets apparaissent au-dessus du système et sont parfois répétés plus bas, ils se réfèrent vraiment à chaque portée du système. Par exemple, ils seront insérés dans chaque partie instrumentale et pas seulement dans le premier instrument du système.

Pour définir les portées au-dessus desquelles les objets de système doivent apparaître, consultez **Positions des objets de système** à la page 583.

Placement des objets dans des endroits inattendus

Parfois, il est nécessaire de placer un fragment de texte ou un autre objet loin de la partition, dans la marge par exemple. C'est possible, mais gardez à l'esprit que tous les objets sont attachés à la musique et non pas fixés à un endroit précis sur la page. Par exemple, les objets de portée se trouvant dans la marge sont en général attachés à la mesure la plus proche de la portée adjacente, et resteront à une distance fixe de cette mesure.

Si la mise en page est modifiée, la mesure sera déplacée et par conséquent l'objet pourrait apparaître à un endroit très inattendu. Dans ce cas, pour éviter toute modification, vous pouvez verrouiller la mise en page du système ou de la page ; cf.  **7.7 Mise en page et formatage**.

7.9 Travailler avec des parties

La musique composée pour plusieurs instruments est normalement créée à la fois dans un conducteur et dans des parties séparées qui contiennent chacune la musique d'un seul instrument (ou parfois plusieurs). Les parties sont assez différentes des conducteurs : elles contiennent uniquement la notation qui concerne l'instrument, elles peuvent être dans une autre tonalité dans le cas d'instruments transpositeurs, la mise en page est différente et souvent d'ailleurs, un format de papier différent est utilisé.

Heureusement, Sibelius First s'occupe de tout cela à votre place, en mettant en forme, transposant et mettant en page les parties automatiquement.

Que signifie le terme « parties dynamiques » ?

Les autres programmes de notation musicale doivent extraire les parties pour chaque instrument sous forme de fichiers séparés, ce qui signifie que tout changement réalisé dans le conducteur (après la première répétition, par exemple) doit être reporté dans les parties, qui doivent donc parfois être extraites de nouveau, ce qui représente une perte de temps importante.

Cependant, Sibelius First utilise une approche révolutionnaire grâce à laquelle tout changement réalisé dans la partition est automatiquement répercuté dans les parties, et vice versa. Ce sont les *parties dynamiques*.

Vous pouvez éditer les parties dynamiques exactement de la même manière que les partitions. Vous pouvez déplacer, ajouter et supprimer des notes, ainsi qu'ajouter des liaisons, des indications d'expression et d'autres éléments, comme à votre habitude. Mais dès que vous modifiez la partition, les parties sont instantanément mises à jour et vice versa.

Il n'est donc pas nécessaire d'extraire les parties dynamiques, car elles sont contenues dans le même fichier, ce qui représente une organisation beaucoup plus simple.

Sibelius First crée automatiquement une partie pour chaque instrument de la partition.

Afficher les parties dynamiques

Lorsque vous créez ou ouvrez un fichier Sibelius, la partition complète s'affiche. Pour basculer entre l'affichage des parties et du conducteur, cliquez sur le menu **+** à droite de la barre d'onglets du document, sous le ruban. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, une liste s'affiche avec le conducteur en premier choix, suivi des noms de toutes les parties. Cliquez sur le nom de la partie que vous souhaitez visualiser et Sibelius First l'ouvrira dans un nouvel onglet.

Vous pouvez également basculer rapidement entre l'affichage du conducteur et des parties récemment affichées en utilisant le raccourci **W**. Si vous sélectionnez une note ou un autre objet de portée avant d'appuyer sur **W**, Sibelius affichera la partie auquel l'objet appartient. Si aucun élément n'est sélectionné, Sibelius First affichera la dernière partie affichée.

Il est également possible de parcourir l'ensemble des parties disponibles en utilisant les raccourcis **Ctrl+#** ou **⌘+~** et **Ctrl+Maj+#** ou **⌘+~Maj**. Lorsque vous êtes arrivé sur la dernière partie et que vous utilisez de nouveau le raccourci, Sibelius First revient alors sur le conducteur.

Afficher plusieurs parties

Par défaut, chaque partie s'ouvre dans un onglet différent dans la fenêtre du document. Pour ouvrir une partie dans une nouvelle fenêtre, ouvrez-la d'abord dans un nouvel onglet, puis lorsqu'elle est affichée, effectuez un clic droit n'importe où sur la barre d'onglet sous le ruban et sélectionnez **Nouvelle fenêtre**.

Différencier le conducteur d'une partie

Sibelius First utilise des textures d'arrière-plan et de papier différentes pour le conducteur et les parties, ce qui permet de les différencier instantanément. Par défaut, Sibelius First affiche les parties sur un papier de couleur crème et le conducteur sur un papier blanc. Pour modifier ces textures, utilisez la page **Textures** de la boîte de dialogue **Fichier ▶ Préférences** ; cf.  **1.20 Paramètres d'affichage**.

Imprimer plusieurs parties

Lorsque vous imprimez une partition pour orchestre, vous avez normalement besoin d'un seul exemplaire de la première partie de flûte, mais de plusieurs exemplaires de la première partie de violon afin de les distribuer à tous les musiciens concernés. Sibelius First permet de définir le nombre de copies de chaque partie à imprimer via la page **Fichier ▶ Imprimer**.

Cochez l'option **Imprimer les parties** en haut de la page. Un tableau simple permet alors de spécifier le nombre de parties à imprimer dans la colonne **Copies** (entre 0 et 99).

Grâce à cette possibilité de définir un nombre de copies pour chaque partie, vous pouvez littéralement imprimer un jeu complet de parties en quelques clics et imprimer n'importe quelle combinaison de parties en une seule tâche d'impression.

Pour imprimer toutes les parties, cliquez sur **Fichier ▶ Imprimer** et cochez la case **Imprimer les parties**, puis cliquez simplement sur le bouton **Imprimer**. Pour imprimer uniquement certaines parties, sélectionnez-les dans la liste en haut de la page **Fichier ▶ Imprimer** ; consultez **Imprimer les parties dynamiques** à la page 79.

Vous pouvez exporter vos parties directement en fichiers PDF, format très pratique pour les envoyer par e-mail ; cf.  **1.18 Exporter des fichiers PDF**.

Présentation des parties et du conducteur

Les éléments suivants sont toujours identiques dans le conducteur et dans une partie, vous pouvez donc les modifier aussi bien dans l'un que dans l'autre :

- Styles de texte
- Positions par défaut
- La plupart des **Règles de gravure** (par exemple la position des altérations, des points rythmiques, des articulations, des crochets, des clés, des armures, des multiplets ; la présentation des barres de mesure, des diagrammes d'accords, des soufflets, des repères de répétition, des liaisons et tenues ; les positions des ligatures ; les tailles des notes ; les bordures de texte et les options des paroles).

En revanche, les éléments suivants peuvent être configurés dans chaque partie indépendamment du conducteur et des autres parties, leur modification n'affectera que la partie ou le conducteur affiché(e) :

- La taille de la page et des portées, etc. (dans le groupe **Mise en page ▶ Paramètres du document** du ruban)
- Mise en page, y compris les sauts
- Espacement des notes
- Certaines **Règles de gravure** (par exemple le format des numéros de mesures, pauses multiples, noms des instruments, indications de mesure ; l'apparence des séparateurs de système ; le numéro de première page ; l'espacement des portées et des systèmes).

Il est utile de pouvoir modifier des éléments dans les parties indépendamment les unes des autres.

Modifier les parties

Vous pouvez modifier une partie exactement de la même manière que vous modifiez un conducteur. En fait, pratiquement tout ce qu'il est possible de faire dans un conducteur l'est aussi dans une partie. La création et la suppression d'objets dans une partie sont automatiquement répercutées dans le conducteur et vice versa.

Cependant, le déplacement d'objets, à l'exception de la modification de la hauteur des notes, se comporte différemment.

Déplacer des objets dans les parties

Vous pouvez placer des objets de manière légèrement différente dans un conducteur et une partie, pour améliorer la mise en page et éviter d'éventuelles superpositions. Pour déplacer des objets, procédez de la manière suivante :

- Si vous déplacez un objet dans un conducteur, il se déplace aussi dans la partie concernée.
- Mais si vous déplacez un objet dans une partie, il ne sera *pas* déplacé dans le conducteur. La même chose se produit avec la présentation d'un objet : si vous déplacez le milieu d'une liaison pour changer sa forme dans la partie, elle ne changera pas dans le conducteur. Il est donc possible de faire des ajustements finaux sans affecter le conducteur. L'objet devient orange dans la partie pour indiquer qu'il est différent dans le conducteur (cf. **Différences dans les parties** ci-dessous).
- Après avoir déplacé un objet dans une partie de cette manière, le déplacer dans le conducteur ne le déplacera pas une nouvelle fois dans la partie (la présentation de la partie que vous venez de définir serait en effet à nouveau modifiée), à moins que vous ne le déplaciez tellement loin dans le conducteur qu'il s'attacherait à une autre note (sinon le conducteur et la partie ne correspondraient plus), ou à moins que vous ne reconfiguriez l'objet pour qu'il redevienne identique dans le conducteur et la partie (cf. **Rétablir la position des objets dans les parties** ci-dessous).
- Vous devriez éviter de déplacer un objet trop loin dans une partie (par exemple sur une note différente), parce qu'il ne changera pas dans le conducteur et la partie ne correspondra donc plus. Si vous le faites, la ligne d'attache grise deviendra rouge, pour vous avertir qu'il est trop loin par rapport à son emplacement d'origine dans le conducteur.

Par conséquent, la saisie s'effectue généralement dans le conducteur plutôt que dans les parties. Seuls les ultimes ajustements de position et de présentation des objets se feront dans les parties.

Notez cependant que vous pouvez effectuer des changements de mise en page comme par exemple déplacer des portées, ajuster des sauts de système et de page ou changer l'espacement des notes. En effet, le conducteur et les parties peuvent avoir des mises en page relativement différentes.

Différences dans les parties

Quand vous modifiez ou déplacez un objet dans une partie, Sibelius First affiche de manière fort pratique qu'il est différent sur le conducteur et la partie en le colorant en orange. Si cela vous gêne, désactivez l'option **Affichage ▶ Invisibles ▶ Différences dans les parties**.

Par exemple :

- Les objets de portée (par exemple du texte d'expression, des soufflets, des altérations, etc.) apparaissent en orange s'ils ont été déplacés dans les parties.
- Les notes dont la hampe a été inversée dans les parties apparaissent en orange.
- Les objets affichés dans la partie mais masqués (ou absents) dans le conducteur, ou vice versa, apparaissent en orange.

Vous pouvez aussi activer l'option **Différences dans les parties** dans le conducteur et Sibelius First affichera en couleur tout objet déplacé ou modifié dans une ou plusieurs parties.

Rétablir la position des objets dans les parties

Pour réinitialiser la position d'un objet dans une partie, rétablissez sa position par défaut : sélectionnez **Présentation ▶ Aspect et position ▶ Réinitialiser la position** (raccourci **Ctrl+Maj+P** ou ⌘⌥P).

Vous pouvez également réinitialiser la présentation d'un objet tel qu'une liaison dans une partie en sélectionnant : **Présentation ▶ Aspect et position ▶ Réinitialiser la présentation** (raccourci **Ctrl+Maj+D** ou ⌘⌥D).

Masquer et afficher dans les parties et le conducteur

À l'exception de quelques rares cas tels que les changements de clé, tous les objets d'une partition sont visibles par défaut à la fois dans le conducteur et dans toutes les parties qui les contiennent. Si vous souhaitez masquer un objet dans une partition de manière à ce qu'il n'apparaisse que dans une partie, sélectionnez l'objet en question (dans le conducteur ou la partie) et cliquez sur **Accueil ▶ Éditer ▶ Masquer ou afficher ▶ Afficher dans les parties**. De même, si vous voulez qu'un objet n'apparaisse que dans la partition et pas dans les parties, sélectionnez **Afficher dans la partition**.

Lorsque le conducteur est affiché, sélectionnez **Accueil ▶ Éditer ▶ Masquer ou afficher** pour masquer l'objet dans le conducteur et dans *toutes* les parties. Lorsqu'une partie est affichée, sélectionnez **Accueil ▶ Éditer ▶ Masquer ou afficher** pour masquer l'objet dans la partie uniquement sans affecter le conducteur.

Modifier les noms des parties

Les noms des parties peuvent être modifiés sur la page **Fichier ▶ Infos**. La modification du nom d'une partie s'applique à la première page de la partie, ainsi qu'aux suivantes.

Si vous souhaitez insérer des sauts de ligne dans le nom d'une partie pour mentionner les différents instruments sur des lignes séparées dans l'en-tête de la page, utilisez les caractères `\n`. Vous pouvez aussi indiquer à Sibelius First qu'il doit utiliser la police de texte musical pour des caractères individuels en les précédant du symbole `^`. Par exemple, si vous saisissez **Clarinete en Si^b**, le nom apparaîtra dans la partition sous la forme « Clarinette en Sib ». Consultez **Ajouter des changements de formatage aux Infos concernant la partition** à la page 321 pour en savoir plus sur les autres caractères spéciaux disponibles.

Pour en savoir sur les noms des parties, consultez **Nom des parties et changements d'instrument** à la page 319. Pour en savoir plus sur les noms d'instruments, consultez  **5.4 Noms d'instruments**.

Changements de clés dans les parties

Sibelius First permet d'insérer des changements de clés dans les parties qui n'apparaissent pas dans le conducteur. Ces clés sont colorées en orange si l'option **Affichage ▶ Invisibles ▶ Différences dans les parties** est activée.

De plus, si un changement de clé existe dans le conducteur et est visible dans la partie et si vous déplacez la clé dans la partie, elle se déplacera aussi dans le conducteur. Si vous devez déplacer la clé dans la partie sans que ce ne soit le cas dans le conducteur, créez une nouvelle clé dans la partie directement sur la clé existante. Cette nouvelle clé sera indépendante dans cette partie spécifique, et pourra être déplacée de manière indépendante de celle présente dans le conducteur.

8. Onglet Présentation

8.1 Gravure musicale

7.7 Mise en page et formatage, 8.2 Style personnalisé, 8.3 Espacement des notes, 7.3 Espacement des portées

Cette section résume les principes clés de la gravure musicale, cet art subtil qui est la base de presque tout ce que fait Sibelius First. Même s'il ne s'agit que d'une très brève introduction à ce vaste sujet, les quelques notions abordées devraient vous permettre d'améliorer l'aspect de vos partitions et vous aider à développer votre goût pour la gravure musicale de qualité.

Bref historique

Sibelius First représente la dernière étape d'une tradition vieille de plusieurs siècles. La notation musicale date du 12^{ème} siècle, et la gravure du 15^{ème} siècle. Diverses méthodes ont été utilisées pour reproduire (« graver ») la musique, dont notamment :

- La copie manuscrite.
- La gravure sur planche : le découpage et poinçonnage de la musique directement sur des planches d'imprimerie à l'aide d'outils spécialisés. Cette technique de très haute qualité mais extraordinairement laborieuse a été la technique principale pendant des siècles.
- Les caractères mobiles : également largement utilisés au 15^{ème} siècle.
- Les machines à écrire musicales, l'application d'encre au pinceau à travers des pochoirs, et le « Not-a-set » (symboles de transfert sur feuille transparente, comme les feuilles Letraset®) ont également été utilisés durant le 20^{ème} siècle.

Les techniques de la gravure musicale ont peu évolué à travers les siècles. Un copiste préparant de la musique à la publication en 1990 n'était pas très différent d'un moine s'attelant à la même tâche en 1190.

Mais pendant les années 1990, l'informatisation a provoqué une révolution soudaine et totale de la gravure musicale, révolution dans laquelle Sibelius a joué un rôle majeur. En une décennie, les anciennes techniques ont été presque complètement abandonnées à l'exception de la plus ancienne de toutes, écrire la musique à la main.

Même l'impression sur papier n'est plus le moyen de production le plus utilisé de la gravure musicale, grâce à la publication électronique par Internet et les périphériques mobiles tels que l'iPad. L'Histoire est donc en train de s'écrire.

Qu'est-ce que la gravure musicale ?

La gravure musicale est l'art de reproduire la notation musicale clairement. Elle ressemble assez à la typographie. De la même manière que la typographie concerne la présentation et le positionnement des lettres et la disposition du texte sur la page, la gravure musicale gouverne l'aspect et le positionnement des symboles musicaux et la disposition de la musique sur la page.

Il ne faut *pas* confondre la gravure musicale et la notation musicale. Quiconque peut lire la musique connaît la notation musicale, mais peu de musiciens connaissent la gravure musicale. Pour continuer le parallélisme avec la typographie, la notation musicale est comme l'orthographe et la grammaire. Elles donnent des indications sur la manière générale d'écrire la musique, mais ne donne pas de règles précises sur la manière de placer les symboles. Ces détails cruciaux sont du domaine de la gravure musicale.

Il faut une expérience considérable pour pouvoir reconnaître et évaluer les subtilités de la gravure musicale. Un œil aiguisé peut facilement identifier l'éditeur d'une partition, ou dire quel logiciel informatique ou quelle autre méthode ont été utilisés pour la produire, alors que pour la plupart des musiciens, la gravure de toutes les partitions est pratiquement la même partout. Cela est dû au fait que la gravure bien faite devrait passer inaperçue à l'œil non-exercé, la gravure ne saute aux yeux que lorsqu'elle est mal faite.

Cela signifie également que la gravure musicale est un art hautement raffiné, plein de subtilités dont certaines peuvent même sembler prétentieuses (c'est en fait parfois le cas). Heureusement, comme Sibelius First gère automatiquement la plupart de ces subtilités, vous ne devez donc pas forcément les connaître.

Règles de gravure

Peu de documentation existe sur la gravure musicale car c'est une tradition qui pendant des siècles fut transmise oralement, de maître à apprenti. Elle est régie par des centaines de *règles de gravure*, dont de nombreuses datent du 19^{ème} siècle lorsque la gravure musicale atteignit un très haut niveau de qualité.

Un ensemble de règles de gravure, conjointement à l'aspect des symboles musicaux, constituent la *griffe* d'un éditeur. Bien qu'elles soient appelées « règles » de gravure, la plupart sont simplement des conventions, car peu sont utilisées universellement et même des éditeurs respectés divergent dans les règles auxquelles ils adhèrent. Néanmoins, les graveurs et éditeurs peuvent devenir très attachés aux règles particulières qu'ils utilisent, et affirment farouchement que les leurs sont les meilleures et même les seules acceptables.

Sibelius First applique automatiquement des centaines de règles de gravure à votre partition, dont certaines n'ont jamais été élaborées auparavant. Sibelius First adapte la mise en forme de la partition entière selon ces règles en un dixième de seconde dès que vous les modifiez de quelque façon que ce soit, même s'il s'agit de modifications drastiques telles qu'un changement de taille de page.

Malgré tout, Sibelius First n'est *pas* un graveur de musique parfait.

Tout simplement car les règles de gravure elles-mêmes sont imparfaites. Certaines sont trop vagues pour être informatisées, et d'autres ne peuvent pas traiter tous les cas, qui nécessitent parfois une intervention humaine. Quelquefois des règles entrent en conflit, en rendant nécessaire d'enfreindre une règle de façon à éviter d'en enfreindre une plus importante encore. Ces situations sont laissées à l'appréciation des graveurs qui sont des humains. Sibelius First ne peut être meilleur que les règles elles-mêmes. Nous pouvons exprimer ceci en un syllogisme aristotélicien :

- Les règles de gravure musicale sont imparfaites et nécessitent parfois une intervention humaine.
- Sibelius First utilise les règles de gravure.
- Par conséquent la gravure musicale de Sibelius First est imparfaite et nécessite parfois une intervention humaine.

Il existe cependant quelques règles universelles, et une absolument fondamentale.

Règle 1 : la clarté

Une partition doit être aussi claire que possible.

Aucune autre règle de gravure ne peut l'emporter sur celle-ci. Si un élément est difficile à lire, la partition est incorrecte. Ainsi, les modifications faites aux instructions données par les règles de gravure sont souvent faites « à vue ». Et dans diverses situations pour lesquelles aucune règle précise n'a été formulée, la solution est également de se fier à sa vue.

Lorsque vous serez plus expérimenté en gravure musicale, vous devrez vous attendre à faire pas mal de modifications à vue sur à votre partition. Pour le moment, il est suffisant de vous reposer sur Sibelius First pour suivre les règles.

Pourquoi la clarté est-elle la règle fondamentale ? Le but de la gravure musicale est de vous permettre de lire facilement une partition sans que vous vous demandiez quel est ce rythme ou cet accord, à quelle note ces paroles, nuances ou articulations s'appliquent-elles, etc. Tandis qu'une partition compliquée peut facilement vous faire buter et provoquer des erreurs, en particulier pendant la lecture, sans que vous ne sachiez pourquoi. Nous sommes tous tombés sur des partitions de ce genre, même des partitions éditées.

Règle 2 : éviter les superpositions

En notation musicale, lorsque des objets se chevauchent ils deviennent confus et difficiles à lire. Par conséquent, pour éviter d'enfreindre la règle numéro 1, vous devriez respecter cette deuxième règle :

Éviter les superpositions entre différents objets.

De nombreuses règles de gravure sont en réalité conçues pour éviter les superpositions, et heureusement Sibelius First en incorpore la plupart. Lorsque deux voix se croisent, par exemple, Sibelius First en déplace une vers la gauche ou vers la droite afin d'éviter qu'elles ne se superposent. Lorsque vous écrivez de longues syllabes dans les paroles, Sibelius First leur laisse de la place supplémentaire en augmentant l'espace entre les notes.

Même si Sibelius First inclut ces règles, il ne peut pas toujours éviter les superpositions car il n'existe aucune règle dédiée à la correction de celles-ci. Dans les partitions très denses, la gravure peut devoir être réorganisée à vue pour faire tenir un objet. Par exemple, si une nuance superpose la hampe d'une note, vous devrez déplacer la nuance à gauche, à droite ou là où c'est possible dans la portée en fonction de leur lisibilité. Dans une partition très dense, vous pourriez même décider de laisser la nuance telle quelle et de raccourcir la hampe à la place.

Ce genre de décisions ne peuvent être prises par les règles, c'est donc vous qui devez trouver des solutions et non Sibelius First. Même si vous n'êtes peut-être pas un graveur de musique expérimenté, vous devrez supprimer toutes les éventuelles superpositions.

Quelques rares types de superpositions sont autorisés car ils sont presque inévitables et ne nuisent pas particulièrement à la clarté de la partition. Ces superpositions surviennent lorsque des liaisons de tenue ou de phrasé et des soufflets traversent une barre de mesure qui connecte deux portées. Les liaisons de phrasé sont également autorisées à entrer dans des portées, bien que le texte et la plupart des symboles ne le soient pas (sauf dans certaines partitions très denses).

Unités

L'unité principale en gravure musicale est l'*espace* qui correspond à la distance entre deux lignes d'une portée. Cette unité est relative plutôt qu'absolue car tout en gravure musicale est proportionnel à la taille de la portée. La taille absolue des notes, du texte, etc. est moins importante. Sibelius First utilise même une taille de texte relative plutôt qu'absolue. Presque toutes les règles de gravure utilisent les espaces comme unité. Les millimètres ne sont vraiment utilisés que lors de la saisie de la taille des pages et des marges.

Disposition horizontale : l'espacement des notes

La disposition horizontale de la musique concerne principalement l'espacement des notes. Bien qu'il existe d'autres objets que les notes, ceux-ci sont essentiellement positionnés par rapport aux notes. Par exemple, les articulations, les liaisons, les paroles et les nuances se placent au-dessus/en dessous des notes auxquelles elles se rapportent.

Les notes et les silences sont espacés en fonction de leur valeur rythmique. Une noire, par exemple, est suivie d'un espacement de 3,5 espaces, une blanche de 5,94 espaces et une ronde de 8,19 espaces. Selon les éditeurs les espacements utilisés peuvent être légèrement différents.

Un rapide calcul mental vous démontrera que l'espace après une note ou un silence n'est *pas* proportionnel à sa valeur de notes : si c'était le cas une ronde aurait $4 \times 3,5$ espaces (pour une noire) = 14 espaces après et non 8,19. L'espacement des notes n'est pas proportionnel car sinon les notes très courtes seraient entassées de façon illisible les unes près des autres et les notes longues disposeraient de beaucoup d'espace.

Si plusieurs portées ou voix simultanées ont des rythmes différents en même temps, quelles sont les notes utilisées pour définir l'espacement général ? La *note ou le silence le plus court* détermine l'espacement. Ainsi si la main droite d'un piano joue des noires tandis que la main gauche joue des rondes, ce sont les noires qui déterminent l'espacement et les rondes s'alignent simplement sur elles. Cependant, il devient plus difficile de garder un espacement correct lorsqu'il y a beaucoup de portées (par exemple dans les partitions d'orchestre ou d'harmonie) ou quand des rythmes compliqués tels que des multiplats se croisent.

Comme l'espacement des notes n'est pas proportionnel, les mesures ne sont pas de largeur égale. Les mesures avec des notes plus courtes sont plus larges de façon peut-être paradoxale.



Cela signifie qu'il n'y a pas normalement un nombre constant de mesures par système. Le Jazz et la musique commerciale sont souvent écrits avec par exemple 4 mesures par système, mais ceci est une exception.

La justification est un des réglages possible de l'espacement de notes. Les notes ont besoin d'être réparties d'une certaine façon afin qu'un nombre entier de mesures remplit la largeur de la page. Le principe consiste à placer le plus de mesures possible sur la largeur de la page (en utilisant les règles d'espacement de notes), puis à répartir l'espace restant uniformément entre toutes les notes, jusqu'à ce qu'elles atteignent la marge de droite. C'est exactement la façon dont fonctionne la justification des mots afin de remplir une ligne dans un logiciel de traitement de texte.

D'autres réglages d'espacement sont aussi effectués : de la place supplémentaire doit être laissée pour divers éléments tels que des altérations, des points rythmiques, des lignes supplémentaires, des crochets sur des hampes pointant vers le haut (car ils dépassent), des barres de mesure, des ornements, des « notes retournées » (des têtes de note du mauvais côté de la hampe dans des accords en cluster), des croisement de voix, des paroles et des changements de clé, d'armure ou de signature rythmique.

Encore une fois, Sibelius First automatise tout ceci par un algorithme complexe appelé l'espacement de notes optique, ce qui ne veut pas dire qu'il n'est pas nécessaire de faire des modifications à vue de temps en temps. Il faut envisager en particulier de modifier l'espacement des notes lorsqu'il est très irrégulier en raison de valeurs de note très différentes ou de paroles compliquées. Pour en savoir plus, consultez

📖 **8.3 Espacement des notes.**

Disposition verticale : l'espacement des portées

La disposition verticale est moins précise que la disposition horizontale. Mais, de la même manière que la disposition horizontale concerne essentiellement la disposition des notes (les autres objets étant positionnés par rapport à elles), la disposition verticale concerne essentiellement l'espacement des portées. Les positions verticales des autres objets tels que les notes, les silences, les clés, les signatures rythmiques, les noms d'instruments, les titres, les numéros de mesure et les repères de répétition sont déterminés par rapport à la portée à laquelle ils appartiennent.

En règle générale, les portées devraient avoir la même distance entre elles, avec un intervalle légèrement plus grand entre les systèmes et entre les familles d'instruments dans de grandes partitions (par exemple pour orchestre ou harmonie).

Les partitions sont souvent justifiées verticalement afin de répartir les portées jusqu'à la marge inférieure, de façon similaire à la justification horizontale des notes. Sibelius First effectue cela automatiquement si la page est remplie à plus de la moitié. Vous pouvez, bien entendu, paramétrer les options spécifiques dans la boîte de dialogue **Règles de gravure**.

Cependant, il est quelquefois nécessaire de laisser de l'espace supplémentaire entre les portées ou de repositionner d'autres objets afin d'éviter les superpositions entre, par exemple, les notes aiguës ou graves d'une portée et les objets de la portée adjacente. Ceci un exemple classique de l'ajustement à vue que vous devriez faire vous-même.

Plus d'informations

Consultez en particulier 📖 **8.3 Espacement des notes** et **7.7 Mise en page et formatage** pour découvrir différentes manières d'améliorer la présentation de votre partition dans Sibelius First.

Il existe de nombreuses autres règles de gravure. Si certaines ne seront pas évoquées ici, la plupart le sont dans les différentes sections de ce guide de référence. Comme la plupart des règles sont gérées automatiquement par Sibelius First, vous n'avez pas besoin d'en avoir une connaissance approfondie.

Si cette section a aiguisé votre appétit de connaissances en gravure musicale, consultez *Essential Dictionary of Music Notation* (Alfred Publishing) qui est un ouvrage concis, clair et bon marché à recommander pour les néophytes. Si vous recherchez un ouvrage plus détaillé, consultez *Behind Bars* d'Elaine Gould (Faber), pour lequel Sibelius First a été utilisé pour créer tous les exemples de partitions. Pour les graveurs aguerris, ils existent divers ouvrages souvent volumineux, chers et indigestes.

Si vous ne deviez retenir que deux choses dans cette section, ce serait les règles 1 et 2 : évitez les superpositions et surtout faites en sorte que votre partition soit claire.

8.2 Style personnalisé

6.10 Timecode et points de montage, 8.1 Gravure musicale, 7.7 Mise en page et formatage.

Le rendu exact d'une impression de partition est défini par son style personnalisé. Tout comme les éditeurs, qui ont chacun leur propre style, Sibelius First permet de modifier la présentation de vos partitions à l'aide d'une multitude de styles personnalisés prédéfinis.

Les paramètres permettant de définir un style personnalisé sont les suivants :

- Les options des règles de gravure (cf. ci-dessous)
- Les styles de texte
- Les polices de symboles et leur aspect (📖 **4.8 Symboles, 8.4 Polices musicales**)
- L'aspect des têtes de note (📖 **4.9 Têtes de notes**)
- Les définitions des instruments et ensembles
- L'aspect des lignes (📖 **4.5 Lignes**)
- Les positions des objets
- La règle d'espacement des notes (📖 **8.3 Espacement des notes**)
- Les paramètres du document (par exemple le format de page et des portées) (📖 **7.1 Paramètres du document**)
- Le dictionnaire d'exécution
- Les réglages par défaut de la présentation des parties (📖 **7.9 Travailler avec des parties**)

Styles personnalisés prédéfinis

Lors de la création d'une nouvelle partition ou de l'importation d'un style personnalisé (voir ci-dessous), vous pouvez sélectionner des styles personnalisés prédéfinis selon le type de musique et l'aspect que vous souhaitez donner à votre partition.

Chaque style personnalisé évoque par son nom le style de musique concerné (par exemple jazz), la police musicale utilisée (Opus, Helsinki, Reprise ou Inkpen2) et parfois la police de texte (Plantin, Times, Georgia ou Arial). Opus est une police musicale d'aspect standard, Helsinki est plus traditionnelle, et Reprise et Inkpen2 ont un aspect manuscrit.

Sibelius First inclut quatre styles de police (normal, italique, gras et gras italique) dans la famille de polices Plantin, distribuée sous licence Monotype Imaging Ltd. Plantin a été conçu en 1913 par Frank Hinman Pierpont, en s'inspirant d'un type de caractères créé par l'imprimeur français Robert Granjon au XVI^e siècle. Plantin a influencé la conception de Times New Roman, en particulier sa hauteur d'x plus importante que la normale, ce qui améliore la lisibilité des petites tailles.

La police Plantin a été choisie parce qu'elle est couramment utilisée dans l'édition musicale. Par exemple, l'imprimerie Halstan utilisait Plantin dans beaucoup de leurs publications et elle demeure la famille de polices de texte de prédilection dans les publications musicales d'Oxford University Press.

À l'instar d'Opus et d'Helsinki, Plantin est une police classique et élégante appropriée à toutes les tailles, grandes (titres, etc.) comme plus petites (paroles, etc.), avec un contraste important entre ses styles gras et normal. Par conséquent, Plantin est aujourd'hui la famille de polices textuelles par défaut de plusieurs papiers à musique fournis, y compris le papier à musique Vierge par défaut.

Les autres polices de texte sont moins intéressantes : Times est une police de texte très standard, Georgia est une police avec sérif moins répandue (avec un aspect plus traditionnel), et Arial (inspirée de la fameuse Helvetica) est une police moderne sans sérif à l'aspect plus contemporain (et peut-être moins élégant). Les styles personnalisés Reprise utilisent tous la police Reprise aussi bien pour la musique que pour le texte. De même, les styles personnalisés Inkpen2 utilisent tous Inkpen2, pour le texte aussi.

Les différents types de musique sont les suivants :

- **Standard** : est le style utilisé par le papier à musique **Vierge** et convient à la plupart des genres musicaux.
- **Jazz** : est identique à **Standard** mais avec des barres de reprise à ailettes, et place toutes les articulations au-dessus de la portée, comme c'est l'usage en jazz.
- **Clavier** : convient pour la musique pour clavier solo. Il est identique à **Standard** avec toutefois les nuances exactement entre les mains, sans nom d'instrument, sans justification de portée.
- **Grandes notes** : est identique à **Standard** mais avec une tête de note alternative qui suit les recommandations de l'association des éditeurs de musique des États-Unis.
- **Lead sheet** : est identique à **Jazz** avec toutefois les barres de mesure initiales écrites sur des systèmes d'une seule ligne.

Avant d'importer un de ces styles personnalisés dans une partition déjà existante, il est recommandé noter les paramètres (format de page, taille de portée et marges) de votre partition dans **Mise en page ▶ Paramètres du document**. Importez ensuite le style personnalisé ; le format de page A4 et une taille de portées de 7 mm seront alors définis pour votre partition. Après l'importation, il faudra donc rétablir les **Paramètres du document** d'origine.

Les styles personnalisés Reprise et Inkpen2

Les styles personnalisés Reprise comportent beaucoup de réglages spéciaux. Par exemple, les repères de répétition apparaissent dans un cadre avec une ombre, les titres semblent être imprimés au tampon grâce à la police appelée Reprise Title (dans laquelle tous les caractères sont en capitales, mais si une minuscule ou une majuscule est saisie, la même lettre apparaît avec différentes imperfections), tandis que les noms d'instruments dans le coin supérieur gauche de la première page des parties dynamiques utilisent une autre police de type tampon appelée Reprise Stamp.

Les styles personnalisés Inkpen2 ne sont pas aussi spectaculaires que ceux de Reprise, mais les caractères en sont plus fins ce qui donnent l'impression qu'ils ont été écrits avec une plume plus fine. D'autres lignes telles que les lignes de portée, les barres de mesure, les liaisons de phrasé, etc. sont en général plus fines que celles des styles personnalisés Reprise.

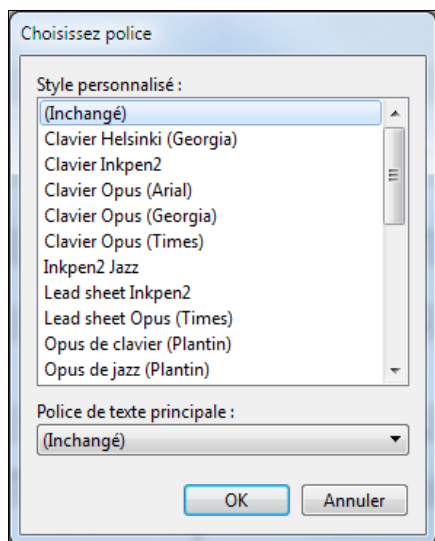
Règles de gravure

Sibelius First propose de nombreuses règles de gravure musicale que vous pouvez personnaliser afin de développer votre propre style, ou pour créer différents styles personnalisés pour différents styles de musique. Ces règles sont toutes définies à partir des **Règles de gravure** intégrées.

Les options des règles de gravure permettent de définir la position des articulations, la distance entre les notes et d'autres objets, la justification de portée, etc. Sibelius First ne permet pas de modifier ces options individuellement.

Importer un style personnalisé

Pour importer un style personnalisé dans la partition actuelle, cliquez sur le bouton du groupe **Texte ▶ Format** (affiché à droite) pour ouvrir la boîte de dialogue **Choisissez police**, dans laquelle vous pouvez modifier le style personnalisé et la police de texte principale utilisés dans la partition (modifiant ainsi directement tous les styles de texte appropriés) :



- Sélectionnez dans la liste le fichier de style personnalisé que vous souhaitez importer.
- Conservez le paramètre **(Inchangé)** pour la liste **Police de texte principale**.
- Cliquez sur **OK**.

Plusieurs styles personnalisés prédéfinis sont fournis avec Sibelius First (cf. **Styles personnalisés prédéfinis** ci-dessus).

Si vous importez une nouvelle règle d'espacement des notes, l'espacement existant n'est pas affecté. La nouvelle règle n'est utilisée que lorsque vous créez de nouvelles notes ou lorsque vous utilisez **Présentation ▶ Réinitialiser les notes ▶ Réinitialiser l'espacement des notes**. Ainsi, vous pouvez utiliser différents espacements de notes pour différentes sections d'une partition.

Lorsque vous importez un style personnalisé qui modifie la position par défaut des objets, la plupart des objets ne seront pas repositionnés à moins que vous ne les sélectionniez (par exemple en utilisant un filtre) puis cliquiez sur **Présentation ▶ Aspect et position ▶ Réinitialiser Position**.

8.3 Espacement des notes

8.1 Gravure musicale, 7.7 Mise en page et formatage, 7.3 Espacement des portées

Modifier l'espacement des notes signifie en réalité modifier l'espacement entre les notes, les accords, les silences et les barres de mesure. Pour ce faire, vous pouvez utiliser l'une des méthodes suivantes :

- Déplacez des notes et des silences individuels vers la gauche/droite à la souris ou en appuyant sur les touches **Maj+Alt+←/→** ou **⇧+⇧+←/→**, avec **Ctrl** ou **⌘** pour de plus grands incréments
- Pour réduire ou étendre un passage de musique, sélectionnez le passage et appuyez plusieurs fois sur **Maj+Alt+←/→** ou **⇧+⇧+←/→**. À nouveau, maintenez les touches **Ctrl** ou **⌘** enfoncées en même temps pour obtenir de plus grands incréments.
- Utilisez la fonction **Mise en page ▶ Format ▶ Assembler en un système/en une page** pour réduire ou étendre le passage sélectionné afin qu'il tienne sur un système ou une page (☞ **7.7 Mise en page et formatage**).
- Si vous avez modifié l'espacement des notes et que vous souhaitez le rétablir à ses paramètres par défaut, sélectionnez un passage et cliquez sur **Présentation ▶ Réinitialiser les notes ▶ Réinitialiser l'espacement des notes** (raccourci **Ctrl+Maj+N** ou **⇧+⌘+N**). Par cette action, l'espacement nécessaire aux clés, altérations, paroles, etc. sera aussi rétabli.

Règle d'espacement des notes

Sibelius First utilise pour l'espacement des notes un algorithme élaboré appelé espacement Optique™. Son fonctionnement est bien plus complexe qu'une simple attribution d'une série d'espacements à différentes valeurs de notes.

Les espacements sont mesurés à partir de la gauche d'une note à la gauche de la suivante, c'est-à-dire qu'ils comprennent la largeur de la tête de note.

Optimiser l'espacement des notes

Comme tant d'autres choses en gravure musicale, l'espacement des notes est un art ésotérique pour lequel il n'y a pas de règles absolues (☞ **8.1 Gravure musicale**).

Les notes ne sont pas et ne devraient pas être espacées proportionnellement à leur valeur, et il est donc normal que la longueur des mesures varie en fonction de leur contenu. Toutefois, s'il y a de très grandes variations dans les valeurs de note, particulièrement lorsqu'il y a des rythmes croisés entre les différentes portées, l'espacement peut devenir très irrégulier, comme par exemple dans la portée ci-dessous :

Espacement par défaut



8. Onglet Présentation

Ceci demande un compromis entre l'utilisation de l'espacement par défaut, trop irrégulier, et l'utilisation d'un espacement proportionnel pour rendre la seconde moitié de la mesure 1 identique à la première, ce qui rendrait la mesure 2 trop étroite en comparaison.

La bonne méthode est d'utiliser un espacement des notes régulier en le basant sur les temps ou les mesures. Dans le cas présent, la première mesure peut devenir plus ou moins régulière et la seconde régulière mais pas trop étroite par rapport à la première, comme ceci :

Amélioré : après ajustement manuel



Espacement irrégulier dû au bémol

En effet, la seconde moitié de la mesure 1 est devenue légèrement plus étroite que la première moitié, afin d'obtenir une transition plus douce avec l'espacement encore plus étroit de la mesure 2. Vous constaterez un espace supplémentaire entre les doubles croches Sol et Si $\flat$ dans la portée inférieure afin de permettre une altération. Cette notation est tout à fait acceptable avec un espacement aussi serré.

Optimiser l'espacement des paroles

La musique avec des paroles présente des problèmes d'espacement de notes particuliers, spécialement si les valeurs de notes sont courtes et les paroles longues. Si vous espacer la musique uniquement en fonction des notes, voici ce que vous obtiendrez :

Espacement basé uniquement sur les notes



Heureusement, Sibelius First alloue automatiquement de l'espace supplémentaire entre les notes pour les longues syllabes, de manière à ce qu'elles ne se superposent pas. Cependant, si certaines syllabes sont longues et d'autres ne le sont pas, l'espacement des notes peut devenir très irrégulier, comme ceci :

Espacement par défaut : espacement plus large pour paroles longues (pour éviter les superpositions)



Les paroles sont bien espacées, mais par conséquent les notes ne le sont pas et présentent même des variations d'espacement extrêmes, particulièrement celles qui figurent dans l'encadré. Il s'agit bien entendu d'un exemple particulièrement complexe. « Scratched » et « stretched » sont, à neuf lettres chacune, parmi les syllabes les plus longues en anglais (un honneur qu'elles partagent avec « squelshed »), mais « through » est presque aussi gênant, et apparaît souvent.

Rendre à la fois l'espacement des paroles et l'espacement des notes acceptables demande toujours un compromis. Comme pour l'harmonisation de l'espacement des notes (cf. ci-dessus), la bonne stratégie consiste à rendre l'espacement régulier sur une échelle de temps par temps ou de mesure par mesure. Si vous avez un temps ou une mesure avec une syllabe très longue, ajustez l'espacement de toutes les notes de ce temps ou de cette mesure en conséquence.

Dans des partitions très denses, il peut également être utile de déplacer quelques syllabes horizontalement afin d'optimiser l'espace libre autour des syllabes précédentes ou suivantes. Avec l'exemple précédent voici probablement le meilleur résultat qu'il soit possible d'obtenir :

Espacement par défaut : espacement plus large pour paroles longues (pour éviter les superpositions)



8.4 Polices musicales

8.2 Style personnalisé.

Les têtes de note, les clés, les altérations et la plupart des autres objets qui apparaissent dans les partitions de Sibelius First sont écrits à l'aide d'un symbole qui lui-même est un caractère ou une combinaison de caractères d'une police musicale.

Les polices musicales ont proliféré de façon un peu anarchique au cours des dernières années. La plupart d'entre elles sont souvent formées d'un mélange assez hétéroclite de symboles (dont certains sont parfois manquants). Chacun a ses propres préférences en matière de polices musicales. De plus, chaque police a des qualités et des défauts, aucune n'est donc idéale.

C'est pourquoi les polices musicales de Sibelius First comportent pratiquement tous les symboles souhaitables et disponibles dans d'autres polices et l'aspect des symboles est conçu pour une édition de la plus haute qualité.

Changer la police musicale

Le moyen le plus simple de changer la police musicale utilisée dans votre partition est d'importer un style personnalisé basé sur la police musicale souhaitée.

Si vous souhaitez changer l'apparence manuscrite de Reprise ou de Inkpen2, importez un des styles personnalisés **Reprise** ou **Inkpen2**, cette opération changera également l'apparence des autres objets tels que les portées, les barres de mesures, les liaisons, les soufflets, etc. ; cf.  **8.2 Style personnalisé**.

Vous pouvez aussi utiliser la police musicale Helsinki de Sibelius First, qui présente un aspect plus traditionnel et plus élégant. Comme pour les polices Reprise et Inkpen2, vous pouvez importer le style personnalisé **Helsinki** pour bénéficier des nombreuses subtilités que le style personnalisé apporte à tous les aspects de la présentation d'une partition ( **8.2 Style personnalisé**).

Police de texte musical

Divers symboles musicaux tels que *f*, *p* et *♩* peuvent être saisis comme du texte d'expression et des indications métronomiques. Ces caractères de *texte musical* sont écrits par défaut en utilisant la police Opus Text, comme le sont les chiffres **0–9** et les **:** (deux-points) dans les multiplats.

Formats de polices

Les polices musicales Opus, Helsinki, Reprise et Inkpen2 sont fournies au format OpenType avec des contours PostScript.

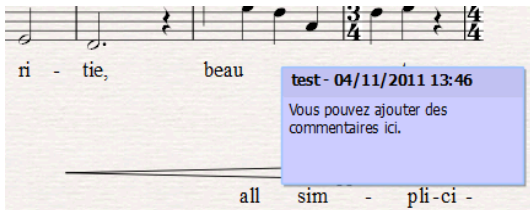
9. Onglet Révision

9.1 Commentaires

Les commentaires sont des aide-mémoires que vous pouvez créer dans votre partition, et peuvent éventuellement être un moyen pratique de communiquer avec les personnes avec qui vous collaborez, qu'ils soient enseignants ou étudiants, arrangeurs ou éditeurs.

Créer un commentaire

Pour ajouter un commentaire dans votre partition, sélectionnez **Révision ▶ Commentaires ▶ Nouveau commentaire**, ou utilisez le raccourci clavier **Maj+Alt+C** ou **⌘+C**. Cliquez à l'endroit où vous souhaitez insérer le commentaire, saisissez le texte que vous souhaitez voir apparaître dans le commentaire et appuyez sur **Échap**.



Si vous aviez sélectionné de la musique avant de créer le commentaire, il apparaîtra automatiquement à côté de la portée supérieure de la sélection, et le texte du commentaire affichera le nom des portées sélectionnées et les mesures sélectionnées. Cette option s'avère pratique pour faire office de rappel propre à certaines mesures dans certains instruments.

Modifier un commentaire

Pour modifier un commentaire, double-cliquez simplement sur la partie principale du commentaire. La modification d'un commentaire s'effectue de la même façon que pour du texte dans la partition. Vous pouvez modifier la police, le format (par exemple gras ou italique) et la taille d'un commentaire individuel en utilisant les commandes du groupe **Texte ▶ Format**.

Redimensionner un commentaire

Lors de la saisie, Sibelius First veille automatiquement à ce que la fenêtre de votre commentaire soit assez grande pour contenir l'ensemble du texte, mais les fenêtres des commentaires peuvent également être redimensionnées en cliquant sur l'angle inférieur droit, puis en le faisant glisser.

Les fenêtres des commentaires peuvent également être réduites en double-cliquant sur l'en-tête indiquant votre nom et la date à laquelle le commentaire a été créé ou modifié pour la dernière fois. Voici à quoi ressemble un commentaire réduit :



Couleurs des commentaires

Sibelius First attribue automatiquement une couleur aux commentaires ajoutés à la partition par chaque utilisateur individuel, ce qui vous permet de voir en un coup d'œil quels commentaires ont été ajoutés par différentes personnes. Vous ne pouvez pas modifier la couleur choisie pour chaque utilisateur par défaut, mais vous pouvez changer la couleur d'un commentaire existant en le sélectionnant et en cliquant sur **Accueil** ▶ **Éditer** ▶ **Couleur** (📖 2.6 Couleur).

Supprimer des commentaires

Pour supprimer un commentaire, sélectionnez-le et appuyez simplement sur **Suppr.** Si vous souhaitez supprimer rapidement plusieurs commentaires, sélectionnez le passage dont vous souhaitez supprimer les commentaires, et cliquez sur **Accueil** ▶ **Sélectionner** ▶ **Filtres** ▶ **Commentaires**, puis appuyez sur **Suppr.**

Afficher des commentaires

Vous pouvez choisir d'afficher ou non les commentaires dans votre partition en sélectionnant **Affichage** ▶ **Invisibles** ▶ **Commentaires**, pour activer ou désactiver tous les commentaires. Si vous ouvrez une partition contenant des commentaires mais que l'option **Affichage** ▶ **Invisibles** ▶ **Commentaires** est désactivée, Sibelius First vous demandera si vous souhaitez afficher les commentaires dans la partition.

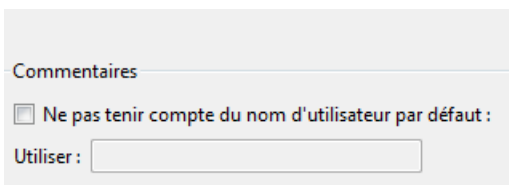
Imprimer des commentaires

Pour imprimer des commentaires, assurez-vous que **Affichage** ▶ **Invisibles** ▶ **Commentaires** est activé, et que toute autre option dans l'onglet **Affichage** que vous ne souhaitez pas inclure dans votre impression est désactivée. Sélectionnez ensuite **Fichier** ▶ **Imprimer**, et vérifiez que l'option **Onglet Affichage** est activée.

Changer le nom d'utilisateur affiché dans un commentaire

Par défaut, Sibelius utilise le nom associé au compte utilisateur avec lequel vous êtes connecté sur votre ordinateur. Parfois, vous pouvez voir apparaître **Utilisateur par défaut** dans vos commentaires. Pour changer le nom affiché dans un commentaire, sélectionnez **Fichier** ▶ **Préférences**, et cliquez sur la page **Général**, où figurent des options de configuration de l'apparence des commentaires dans vos partitions :

- Activez **Ne pas tenir compte du nom d'utilisateur par défaut** si vous souhaitez changer le nom d'utilisateur figurant dans chaque commentaire que vous créez par la suite.



9.2 Surbrillance

Sibelius First permet d'appliquer une surbrillance à divers éléments d'une partition afin de vous rappeler des sections à retravailler, ou simplement pour attirer l'attention sur un point particulier de la partition.

Créer une surbrillance

Pour créer une surbrillance dans la partition, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez **Révision ▶ Surbrillances ▶ Surbrillance**, puis cliquez sur le passage que vous souhaitez mettre en surbrillance et faites glisser le curseur de la souris.
- Sélectionnez un passage, puis cliquez sur **Révision ▶ Surbrillances ▶ Surbrillance** pour mettre en surbrillance l'ensemble du passage sélectionné. Comme la surbrillance ne s'applique qu'à une seule portée à la fois, si vous sélectionnez un passage contenant plusieurs portées, la surbrillance n'apparaîtra que sur la portée supérieure de la sélection. Bien entendu, il est possible de mettre les autres portées en surbrillance séparément.

Les surbrillances sont en jaune par défaut, mais vous pouvez changer leur couleur après les avoir créées, comme pour les autres objets ; cf.  **2.6 Couleur**.

Sélectionner des surbrillances et des objets en surbrillance

Toutes les notes et autres objets mis en surbrillance peuvent être sélectionnés, déplacés ou supprimés normalement. Pour pouvoir déplacer, copier ou supprimer la surbrillance elle-même, il suffit de la sélectionner en cliquant sur une de ses extrémités.

Déplacer une surbrillance

- Pour déplacer une surbrillance vers la gauche ou la droite, cliquez sur son extrémité supérieure ou inférieure et faites-la ensuite glisser avec la souris, ou utilisez les touches $\leftarrow/\rightarrow$ (avec les touches **Ctrl** ou $\mathbb{H}$ enfoncées pour de plus grands incréments).
- Pour ajuster la longueur d'une surbrillance sélectionnée, cliquez sur son côté gauche ou droit l'entourant et faites-la glisser avec la souris, appuyez sur **Espace** pour l'agrandir d'une note (**Maj+Espace** pour la réduire d'une note), ou utilisez les touches $\leftarrow/\rightarrow$ (avec les touches **Ctrl** ou $\mathbb{H}$ enfoncées pour de plus grands incréments).

Supprimer une surbrillance

Pour supprimer une surbrillance, cliquez sur l'un de ses côtés et appuyez sur la touche **Suppr**.

Afficher les surbrillances

Pour masquer ou afficher les surbrillances présentes dans la partition, sélectionnez **Affichage ▶ Invisibles ▶ Surbrillances**.

Imprimer des surbrillances

Vous pouvez choisir d'imprimer ou non les surbrillances

- Si vous ne souhaitez pas les imprimer, assurez-vous que la case **Onglet Affichage** de la page **Fichier ▶ Imprimer** (raccourci **Ctrl+P** ou $\mathbb{H}P$) n'est pas cochée avant de lancer l'impression.
- Pour les imprimer, activez l'option **Affichage ▶ Invisibles ▶ Surbrillances** (et désactivez tous les éléments du menu **Affichage** que vous ne souhaitez pas imprimer), puis imprimez la partition en vous assurant que la case **Onglet Affichage** de la page **Fichier ▶ Imprimer** est bien cochée.

Pour en savoir plus sur l'impression, consultez  **1.9 Imprimer**.

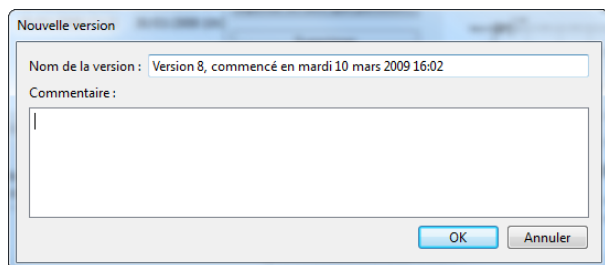
9.3 Versions

Lorsque vous travaillez sur un projet spécifique à long terme, assurer le suivi de votre progression peut s'avérer problématique dans la plupart des logiciels. Généralement, vous devez vous rappeler de sélectionner **Fichier ▶ Sauvegarder sous** pour enregistrer chaque brouillon de votre travail sous un nom de fichier différent. Heureusement, Sibelius First vous permet d'enregistrer plusieurs versions de votre partition dans le même document. Ainsi, les versions plus anciennes ne peuvent pas être perdues, mal placées ou confondues avec la version actuelle.

Vous pouvez ajouter des commentaires à chaque version et vous en servir en tant que pense-bêtes en y notant le travail que vous avez effectué ou restant à effectuer. Lorsque vous ouvrez une partition contenant des versions créées dans Sibelius 6 ou 7, vous pouvez exporter une version plus ancienne dans une partition séparée, et même comparer deux versions pour obtenir une liste détaillée de toutes les différences entre les versions. Cette fonctionnalité est particulièrement utile pour les étudiants.

Enregistrer automatiquement une nouvelle version

Sibelius First affiche un message vous invitant à créer une nouvelle version lorsque vous fermez une partition sur laquelle vous avez travaillé longtemps. Par défaut, la boîte de dialogue suivante s'affichera :



Vous pouvez modifier le **Nom de la version** fourni si vous le souhaitez. Sibelius First crée automatiquement un nom comprenant le numéro de version et la date et l'heure auxquelles la version a été commencée. Vous pouvez également intégrer un **Commentaire**, court ou long. Ce commentaire n'apparaît pas sur la partition comme les autres sous la forme de notes adhésives (📌 **9.1 Commentaires**), ce qui permet d'écrire un commentaire général sur votre progression (que vous pouvez consulter dans Sibelius 6 ou 7), plutôt que des détails spécifiques concernant une mesure particulière.

Cliquez sur **OK** pour enregistrer votre version, et fermez la partition. Si vous cliquez sur **Annuler**, vous aurez néanmoins l'occasion d'enregistrer votre partition sans créer de nouvelle version.

Sauvegarder manuellement une nouvelle version

Vous pouvez, bien entendu, sauvegarder une nouvelle version à tout moment. Sélectionnez tout simplement **Révision ▶ Versions ▶ Nouvelle version**. Le bouton n'est activé qu'après avoir enregistré votre partition une première fois et attribué un nom de fichier.

Quand vous enregistrez une nouvelle version, vous serez invité à fournir un nom ainsi qu'un commentaire (voir ci-dessus).

Afficher les versions

Vous pouvez afficher les versions enregistrées dans votre partition en cliquant sur le bouton **+** à droite de la barre d'onglet de document, puis en sélectionnant la version que vous souhaitez afficher.

La version actuelle est toujours nommée **Versión actuelle**, et apparaît toujours en haut de la liste dans le menu. La version la plus ancienne apparaît en bas de la liste, la plus récente juste en dessous de la **Versión actuelle**.

Vous pouvez également afficher les versions en cliquant sur **Révision ▶ Versions ▶ Version suivante** ou **Versión précédente**.

Lorsque vous sélectionnez une autre version dans la liste, ou autre part, Sibelius First ouvre un nouvel onglet, et attribue à la partition un arrière-plan de papier chiffonné, pour vous rappeler qu'il s'agit d'une ancienne version. Si vous souhaitez changer les textures que Sibelius First utilise pour afficher les versions, consultez **Textures** à la page 111.

Fonctionnalités des versions

Seule la version actuelle de votre partition est modifiable. Par conséquent, lorsque vous avez créé une version, vous ne pouvez plus apporter de changements à cette dernière. Lorsque vous visualisez une version, cependant, vous pouvez réaliser de nombreuses choses utiles, dont la lecture, l'impression ou même copier de la musique et des objets dans le presse-papiers pour pouvoir les coller dans votre version actuelle, ou une autre partition.

Pour copier à partir d'une ancienne version, effectuez simplement une sélection comme pour une autre partition, puis sélectionnez **Accueil ▶ Copier** (raccourci **Ctrl+C** ou **⌘C**) pour copier la sélection dans le presse-papiers. Puis passez à la version actuelle ou à l'autre partition vers laquelle vous souhaitez coller le contenu, et sélectionnez **Accueil ▶ Coller** (raccourci **Ctrl+V** ou **⌘V**). Vous ne pouvez pas utiliser **Alt+clic** (ou accord+clic) pour copier à partir d'une ancienne version.

Utiliser des versions dans Sibelius 6 ou 7

La version complète de Sibelius permet d'effectuer de nombreuses tâches de gestion de fichiers sur les versions de vos partitions :

- Renommer une version sélectionnée.
- Promouvoir une version sélectionnée en version actuelle. Une nouvelle version est automatiquement créée pour enregistrer l'état de la version actuelle, et la version sélectionnée est ensuite promue en tant que nouvelle version actuelle.
- Exporter la version sélectionnée dans une partition séparée, contenant uniquement cette version.
- Supprimer une version sélectionnée.
- Comparer deux versions de la même partition et leurs différences, répertoriées dans un tableau, ainsi que sur les partitions elles-mêmes.
- Exporter un rapport au format RTF (Rich Text Format) répertoriant les différences entre chaque version, tous les commentaires associés, et une image de chaque page.

Sibelius First ne permet pas d'effectuer toutes ces tâches, mais si vous enregistrez des versions de vos partitions pour ensuite les ouvrir dans Sibelius 6 ou 7, vous pourrez alors les réaliser. Si vous êtes étudiant et avez accès à la version complète de Sibelius dans votre établissement, cela peut être une solution idéale.

10. Onglet Affichage

10.1 Affichage du document

Le groupe **Affichage** ▸ **Affichage du document** sur le ruban comporte de nombreuses options pour disposer les pages de votre partition à l'écran, dont le **Panoramique** qui dispose votre partition sur un système unique continu sur une page infiniment large.

Les commandes du groupe **Affichage du document** se retrouvent aussi sur la barre d'état en bas à droite de chaque fenêtre de document, vous permettant ainsi d'accéder rapidement à ces commandes n'importe où dans Sibelius First.

Disposition des pages

Les deux premières options déterminent comment Sibelius First doit agencer les pages de votre partition à l'écran :

- **Vis-à-vis horizontalement** est le réglage par défaut, et dispose les pages de gauche à droite en vis-à-vis.
- **Vis-à-vis verticalement** dispose les paires de pages verticalement, par exemple les pages 2 et 3 sont disposées côte à côte, avec les pages 4 et 5 en dessous.

Se déplacer dans l'affichage de la page

Vous pouvez facilement et rapidement faire défiler votre partition à l'aide de la souris et/ou des touches de raccourci. Utilisez les touches **Origine/Fin** pour déplacer l'affichage de l'écran ou de la page vers la gauche ou la droite, et **Page précédente/Page suivante** pour déplacer l'affichage de l'écran ou de la page vers le haut ou vers le bas. Si votre souris dispose d'une roulette de défilement, vous pouvez également l'utiliser pour parcourir la partition :

- Entraînez la roulette vers le haut ou vers le bas pour déplacer la page vers le haut ou vers le bas. Maintenez les touches **Alt** ou **⌘** enfoncées pour vous déplacer d'un écran à la fois.
- Maintenez la touche **Maj** enfoncée et entraînez la roulette pour déplacer la page à gauche ou à droite. Maintenez la touche **Alt** ou **⌘** enfoncée pour vous déplacer d'un écran à la fois (ou d'une page à la fois si la largeur de page correspond à l'écran). Si vous avez une souris Mighty Mouse Apple, déplacer la bille de défilement horizontalement déplace la page à gauche ou à droite, sans avoir à maintenir enfoncée la touche **Maj** (Mac uniquement).
- Vous pouvez aussi utiliser la bille de défilement pour le zoom en maintenant enfoncées les touches **Ctrl** ou **⌘**.

Sous Windows, pour modifier la vitesse de défilement, utilisez l'utilitaire de configuration **Souris** dans le panneau de configuration. Les options disponibles dépendent des pilotes installés pour votre souris, cependant la plupart des pilotes proposent une option pour le défilement accéléré. L'augmentation du facteur d'accélération permet de déplacer la partition plus rapidement avec la roulette.

Panoramique

La vue panoramique est une manière différente d'afficher la partition. Au lieu d'être disposée à l'écran page par page comme elle serait imprimée, la partition est affichée sur un système unique continu sur une page infiniment large. Ce type d'affichage est parfois appelé *affichage déroulant* ou *affichage Galerie* dans certains programmes.

10. Onglet Affichage

L'utilisation de l'option Panoramique vous permet de vous concentrer sur la saisie et l'édition des notes sans tenir compte de la mise en page. La saisie de notes en mode Panoramique est très pratique, surtout pour les partitions de plusieurs systèmes par page en affichage normal. L'option Panoramique supprime les mouvements verticaux de système à système car la partition se déplace seulement de manière horizontale. Ceci permet d'éviter de vous sentir désorienté comme cela peut parfois arriver lorsque vous travaillez rapidement en affichage normal.

Activer/Désactiver la vue panoramique

Pour activer l'option Panoramique, sélectionnez **Affichage ▶ Affichage du document ▶ Panoramique** (raccourci **Maj+P**). L'activation de cette option a pour effet de :

- Masquer la fenêtre Navigateur, car vous ne pouvez pas visualiser des pages séparées de la partition.
- Afficher les numéros de mesures en bleu au-dessus de chaque mesure de la portée supérieure visible de chaque système.

Pour désactiver la vue panoramique, sélectionnez une des autres options du groupe **Affichage ▶ Affichage du document**.

Se déplacer dans la vue panoramique

L'édition en vue panoramique est quasi identique à celle en affichage normal. Tous les raccourcis habituels de navigation (par exemple **Origine**, **Fin**, **Page précédente** ou **⏮**, **Page suivante** ou **⏭**, etc.), ainsi que les fonctions comme le zoom, fonctionnent de la même façon. Le niveau de zoom **Ajuster à la hauteur de la page** est particulièrement utile car il permet de voir toutes les portées en même temps.

Vous remarquerez que si vous déplacez le début de la partition vers la gauche de l'écran, la clé et l'armure de chaque portée s'affichent en bleu en guise d'aide-mémoire.

Saisir et éditer des notes en vue panoramique

Que ce soit en vue panoramique ou en affichage normal, la saisie et l'édition de note se réalisent de manière pratiquement identique. Seules quelques opérations sont impossibles en vue panoramique étant donné qu'il n'y a pas de page :

- Vous ne pouvez pas visualiser ou saisir du texte aligné sur la page (tel que **Titre**, **En-tête (après la 1re page)**, etc.).
- De plus, bien que vous puissiez créer des sauts de système ou de page si vous le souhaitez, vous ne les verrez pas en vue panoramique.
- Les partitions ne peuvent pas être imprimées en vue panoramique étant donné qu'il existe peu d'imprimantes capables d'imprimer sur une page de largeur infinie. Ainsi, si vous sélectionnez **Fichier ▶ Imprimer**, la partition sera imprimée telle qu'elle se présente en affichage normal.
- La fonction **Mise en page ▶ Masquage des portées ▶ Masquer les portées vides** ne peut être utilisée puisqu'il faut plusieurs systèmes pour l'appliquer alors qu'il n'en existe qu'un en vue panoramique. Par conséquent, toutes les portées masquées en affichage normal apparaissent en vue panoramique.
- L'option **Accueil ▶ Éditer ▶ Aller à la page** est désactivée.
- L'option **Mise en page ▶ Espacement des portées ▶ Optimiser** est désactivée.

Espacer des notes en vue panoramique

En vue panoramique, Sibelius First utilise un facteur de justification fixe pour l'espacement des notes. En d'autres termes, l'espacement des notes sera augmenté par une valeur fixe, plutôt que par un facteur de justification variable sur chaque système en affichage normal, de manière à répartir le contenu sur la largeur des pages.

Vous constaterez que si vous réalisez des ajustements à l'espacement des notes en affichage normal, tel qu'agrandir l'espacement d'une mesure (par exemple pour éviter des superpositions entre des symboles d'accords), ces changements seront aussi affichés en vue panoramique. Notez cependant que si l'ajustement est fait en vue panoramique et donc réalisé sans prendre en compte la largeur de la page, le résultat en affichage normal sera différent, plus étendu ou plus serré en fonction de la largeur de page, cette fois prise en compte.

Espacer des portées en vue panoramique

En vue panoramique, l'espace entre les portées est augmenté. Puisqu'il n'y a pas de hauteur de page déterminée, Sibelius First ignore la valeur de justification usuelle ; les portées peuvent donc parfois paraître plus rapprochées qu'en affichage normal.

Cependant de manière fort pratique, il est possible en vue panoramique d'ajuster l'espacement entre les portées sans affecter l'affichage normal. Ainsi, les superpositions entre les notes et les objets de portées différentes seront évitées. Pour ce faire, il suffit de déplacer les portées normalement ( **7.3 Espacement des portées**).

Préférences de l'affichage du document

Lorsque vous sauvegardez une partition, Sibelius First garde en mémoire les options sélectionnées dans **Affichage ▶ Affichage du document**, et lorsque vous l'ouvrez à nouveau, son affichage sera automatiquement restauré.

10.2 Zoom

Les options du groupe **Affichage ▸ Zoom** vous permettent d'agrandir ou de réduire l'affichage de la partition, selon des niveaux de zoom prédéfinis.

Outil de zoom

- Cliquez sur le bouton en forme de loupe au-dessus du menu **Zoom** et cliquez sur la partition pour l'agrandir. Faites un clic droit (Windows) ou $\text{⌘} + \text{clic}$ (Mac) pour réduire à nouveau l'affichage de la partition. Appuyez sur **Échap** pour arrêter de zoomer.
- Sinon, vous pouvez cliquer sur le bouton en forme de loupe au-dessus du menu **Zoom**, et faire glisser la souris sur la partition pour sélectionner la zone à agrandir. Appuyez sur **Échap** pour arrêter de zoomer.

Vous pouvez aussi utiliser le curseur de zoom sur la barre d'état (en bas à droite de la fenêtre), et visualiser le niveau de zoom actuel. Cliquez sur les boutons **+** ou **–** de chaque côté du curseur pour agrandir ou réduire l'affichage de la partition par incréments de 10 %.

Raccourcis de zoom

Au lieu des commandes du groupe **Affichage ▸ Zoom**, utilisez les raccourcis suivants pour agrandir ou réduire l'affichage de la partition avec une plus grande efficacité :

- Utilisez les raccourcis **Ctrl++** ou $\text{⌘} +$ pour agrandir l'affichage, et **Ctrl+–** ou $\text{⌘} -$ pour réduire l'affichage. Utilisez les touches **+** et **–** soit du pavé numérique, soit du clavier principal.
- Si vous possédez une souris à roulette, vous pouvez maintenir la touche **Ctrl** ou ⌘ enfoncée et faire défiler la roulette de haut en bas pour agrandir ou réduire l'affichage.
- Utilisez le raccourci clavier **Ctrl+0** ou $\text{⌘} 0$ pour changer la valeur du zoom sur **Ajuster à la page**, et **Ctrl+1** ou $\text{⌘} 1$ pour régler la valeur du zoom sur **100 %**.

Niveaux de zoom prédéfinis

Vous pouvez sélectionner différents facteurs de zoom prédéfinis dans la partie inférieure du bouton **Affichage ▸ Zoom ▸ Zoom**, qui affiche un menu. Un facteur de zoom de 100 % offre une taille d'affichage confortable pour l'édition mais ne correspond pas à la taille à laquelle la partition sera imprimée. L'option **Taille réelle** affiche en principe la musique à la taille réelle d'impression mais cela dépend aussi de la taille exacte de votre écran.

Les options telles que **Ajuster à la largeur de la page** sont explicites. Cependant, l'idéal consiste à choisir des valeurs de zoom numériques car elles affichent les notes le plus distinctement possible et l'espace le plus constant entre les lignes des portées.

Par défaut, Sibelius First utilise le paramètre de zoom **Ajuster à la largeur de la page** pour la lecture et la saisie en mode Flexi-time. Si vous le souhaitez, vous pouvez sélectionner un autre paramètre, ou même interdire à Sibelius First de changer de niveau de zoom pour la lecture et la saisie en mode Flexi-time, à partir de la page **Général** de la boîte de dialogue **Fichier ▸ Préférences**, ou simplement en changeant le niveau de zoom pendant la lecture ; cf.  **6.1 Utilisation de la lecture**.

10.3 Invisibles

1.20 Paramètres d'affichage, 10.5 Options Fenêtre

Le groupe **Invisibles** de l'onglet **Affichage** propose des options permettant de configurer l'affichage des partitions à l'écran.

L'état de toutes ces options est enregistré lors de la sauvegarde de la partition, ainsi Sibelius First les restaurera lorsque vous ouvrirez à nouveau la partition.

Si vous le souhaitez, vous pouvez imprimer votre partition avec ces options, par exemple avec les commentaires, les objets masqués en grisé, les surbrillances en jaune et les repères de mise en page en bleu ( 1.9 Imprimer).

Invisibles

Le groupe **Affichage ▶ Invisibles** contient les options suivantes :

- **Objets masqués** : quand cette option est activée, les objets masqués sont affichés dans la partition en gris clair et peuvent être édités. Si l'option est désactivée, ils sont invisibles et ne peuvent pas être édités. Étant donné qu'il est plus rapide d'utiliser les raccourcis clavier que le ruban, utilisez le raccourci **Alt+Maj+H** ou  **H** pour cette option ; cf.  2.8 Masquer des objets.
- **Commentaires** : désactivez cette option pour masquer les commentaires « note adhésive » dans la partition ; cf.  9.1 Commentaires.
- **Surbrillances** : si des surbrillances ont été créées dans la partition, activer cette option les affichera à l'écran ; cf.  9.2 Surbrillance.
- **Différence dans les parties** : quand cette option est activée, Sibelius First affiche en orange les objets dont la position ou l'aspect diffère entre une partie et le conducteur. Dans le conducteur, Sibelius First colore de manière identique tout objet dont la position ou l'apparence est différente dans une ou plusieurs parties ; cf.  7.9 Travailler avec des parties.

Le bouton **Masquer tout** à gauche du groupe **Affichage ▶ Invisibles** vous permet de masquer tout les éléments du groupe sélectionnés en un seul clic. Ce bouton est très pratique pour alléger la présentation de votre partition lors par exemple de la vérification. Cliquez à nouveau dessus pour rétablir les paramètres précédents.

10.4 Panneaux

Le groupe **Affichage ▶ Panneaux** permet d'afficher ou masquer chacun des panneaux de Sibelius First. Techniquement parlant, le terme « panneau » n'est pas le mieux adapté car certains éléments que vous pouvez masquer ou afficher ici, tels que la Table de mixage, les Idées, le Clavier et le Manche, sont réellement des panneaux qui peuvent être ancrés sur les différents côtés de la fenêtre et d'autres, tels que le Pavé, le Navigateur et la Vidéo sont des fenêtres classiques qui ne peuvent pas être ancrées et qui sont en fait flottantes.

Sibelius First garde en mémoire les panneaux et fenêtres affichés ainsi que leur position et les restaure lorsque vous ouvrez à nouveau votre partition.

Masquer et afficher des panneaux

Les éléments du groupe **Affichage ▶ Panneaux** sont les suivants :

- **Pavé** : affiche et masque le Pavé (raccourci **Ctrl+Alt+K** ou **⌘+⌥+K**). Il faut être un utilisateur expérimenté de Sibelius First pour pouvoir utiliser les touches des différents agencements du Pavé sans les regarder. Essayez de le désactiver quand vous avez atteint une certaine maîtrise de Sibelius First. Apprenez au moins à vous servir des touches du premier agencement du Pavé sans l'afficher (📖 **3.2 Pavé**).
- **Navigateur** : affiche et masque le Navigateur (raccourci **Ctrl+Alt+N** ou **⌘+⌥+N**). Si vous connaissez les raccourcis pour déplacer la partition (**Page précédente** ou **⌘+⬅**, **Page suivante** ou **⌘+➡**, etc.), vous pourrez rapidement vous en passer. Cliquez sur sa barre de titre et déplacez-le.
- **Table de mixage** : affiche et masque la Table de mixage (raccourci **M**) ; cf. 📖 **6.3 Table de mixage**
- **Clavier** : affiche et masque le Clavier (raccourci **Ctrl+Alt+B** ou **⌘+⌥+B**) ; cf. 📖 **3.5 Fenêtre Clavier**
- **Manche** : affiche et masque le Manche (raccourci **Ctrl+Alt+E** ou **⌘+⌥+E**) ; cf. 📖 **3.7 Fenêtre Manche**
- **Idées** : affiche et masque le panneau Idées (raccourci **Ctrl+Alt+I** ou **⌘+⌥+I**) ; cf. 📖 **2.2 Idées**
- **Transport** : affiche et masque la fenêtre Transport (raccourci **Ctrl+Alt+Y** ou **⌘+⌥+Y**) ; cf. 📖 **6.1 Utilisation de la lecture**
- **Vidéo** : affiche et masque la fenêtre Vidéo (raccourci **Ctrl+Alt+V** ou **⌘+⌥+V**) ; cf. 📖 **6.9 Vidéo**

Le bouton **Masquer tout** (raccourci **Ctrl+Alt+X** ou **⌘+⌥+X**) à gauche du groupe vous permet de masquer toutes les fenêtres d'outils ouvertes en même temps, puis de les rouvrir ensuite. Cette fonction est utile si vous ajustez par exemple des réglages sur la Table de mixage et que vous composez pour la vidéo. En effet, l'écran peut devenir assez surchargé quand de nombreux panneaux et fenêtres sont ouverts en même temps, il peut ainsi être nécessaire de tous les masquer lors de l'édition de la partition.

10.5 Options Fenêtre

Le groupe **Affichage** ▶ **Fenêtre** contient des commandes pour manipuler, masquer ou afficher les fenêtres de partitions.

Nouvelle fenêtre

Nouvelle fenêtre affiche la partition ou la partie actuelle dans une nouvelle fenêtre. Cette option vous permet de visualiser plusieurs endroits de la partition en même temps ou le même endroit mais avec des valeurs de zoom différentes, ou d'afficher plusieurs parties à la fois. Par exemple, vous pouvez avoir une fenêtre affichée à 25 % pour visualiser la totalité de la page et une deuxième fenêtre affichée à 200 % pour voir un endroit précis en détail. Cette option est particulièrement utile si vous possédez plusieurs écrans.

Organiser les fenêtres horizontalement/verticalement

Les fonctions *Organiser les fenêtres* permettent de redimensionner les fenêtres ouvertes afin qu'elles s'ajustent à l'écran et soient disposées de manière à ne pas se chevaucher. **Organiser les fenêtres horizontalement** redimensionne les fenêtres à la largeur de l'écran et les dispose l'une au-dessus de l'autre. **Organiser les fenêtres verticalement**, en revanche, redimensionne les fenêtres à la hauteur de l'écran, et les dispose côte à côte.

Plein écran

La sélection de l'option **Affichage** ▶ **Fenêtres** ▶ **Plein écran** (raccourci **Ctrl+U** ou **⌘U**) maximise la taille de la fenêtre, en faisant disparaître la barre de titre en haut de l'écran et la barre de tâches en bas (qui affiche les autres programmes en cours d'utilisation) sous Windows, et la barre des menus et le Dock sous Mac. Vous pouvez quand même afficher la barre de tâches ou le Dock en plaçant le curseur de la souris tout en bas de l'écran. Sous Mac, vous pouvez aussi voir la barre des menus en plaçant le curseur de la souris tout en haut de l'écran.

Changer de fenêtre

Affichage ▶ **Fenêtre** ▶ **Changer de fenêtre** fournit un accès rapide à toutes les fenêtres de Sibelius First ouvertes, ainsi qu'à toutes les fenêtres d'instrument virtuel ou d'effets susceptibles d'être ouvertes. Sélectionnez simplement la fenêtre que vous souhaitez afficher dans le menu, elle est ainsi amenée au premier plan et activée.

Menu Fenêtre (Mac uniquement)

Sous Mac, Sibelius First possède quelques menus sur la barre des menus du système, mais presque tous les éléments des menus sont accessibles à partir du ruban. Le menu **Fenêtre** contient certaines commandes qu'il est nécessaire de détailler :

- **Réduire** : réduit la fenêtre de partition actuelle dans le Dock, avec un effet génie amusant. Ceci revient à cliquer sur l'icône jaune dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de la partition (raccourci **⌘M**).
- **Zoom** : à ne pas confondre avec les fonctions de zoom propres à Sibelius First (📖 **10.2 Zoom**), cela a le même effet que de cliquer sur le bouton vert sur la barre de titre de la partition, c'est-à-dire que la fenêtre est agrandie à la taille réelle de votre écran.

Glossaire

Ce glossaire explique les termes musicaux et informatiques utilisés dans ce guide de référence et considérés comme rares, techniques ou ayant une signification spécifique à Sibellius First. Les renvois sont indiqués en **gras**.

Acciaccatura : court ornement généralement joué avant le temps, et symbolisé par une ligne oblique sur sa hampe.

Accolade : le symbole { situé à gauche des instruments à clavier ou de tout autre instrument utilisant une grande portée (également utilisé à la place d'un crochet secondaire dans les partitions d'orchestre anciennes, notamment pour les cors).

Accord : dans ce guide de référence, le terme *accord* se rapporte spécifiquement à deux têtes de note ou plus sur une seule et même **hampe** (ou, dans le cas d'une carrée et d'une ronde, sur la même **voix**). Les têtes de note de voix ou portées différentes sont considérées comme faisant partie d'accords différents.

Aftertouch : en MIDI, degré de pression exercé sur une touche après l'avoir enfoncée, habituellement utilisé pour contrôler la modulation (vibrato).

Altération : symbole (bémol, dièse, par ex.) indiquant que la hauteur de note doit être augmentée ou diminuée d'un petit intervalle, généralement un demi-ton, ou, plus rarement, un ton entier ou encore un **micro-intervalle**.

Appoggiature : long ornement généralement joué sur le temps ; contrairement à l'acciaccatura, sa hampe n'est pas barrée d'une ligne oblique.

Articulation : symbole parfois représenté au-dessus ou au-dessous d'une note ou d'un accord, indiquant la manière de jouer, par exemple staccato, tenuto, poussé, accentué, point d'arrêt (pause).

ASIO : acronyme de Audio Stream Input/Output, norme créée par Steinberg caractérisée par la faible **latence** des entrées et sorties audio.

Attache : les notes, textes, lignes, symboles, etc. sont dits « attachés » à des portées et à des positions rythmiques particulières dans la musique. Cela signifie que ces objets sont liés à cette portée/position et se déplacent avec elle lorsque la musique est remise en forme. Lors de la sélection de la plupart des objets, une ligne pointillée grise apparaît pour indiquer l'élément auquel l'objet est attaché.

Audio Unit (ou **AU**) : nom d'un format d'instrument virtuel et d'effet créé par Apple. Le format Audio Unit n'est compatible qu'avec les ordinateurs Mac.

Banque : ensemble de **numéros de programmes** (jusqu'à 128). Les sons des périphériques MIDI proposant plus de 128 sons sont regroupés en banques.

Barre d'outils Accès rapide : mini barre d'outils apparaissant dans la barre de titre de la fenêtre de Sibellius First, sous Windows uniquement. Elle permet d'accéder rapidement à des fonctions importantes telles que Sauvegarder, Annuler et Rétablir.

Barre de mesure initiale : barre de mesure située à l'extrémité gauche de chaque système permettant de relier les portées entre elles, automatiquement ajoutée par Sibellius First. La barre de mesure initiale n'apparaît généralement pas dans les systèmes à portée unique.

BMP (fichier) : format d'image bitmap standard de Windows.

Boîte de dialogue : fenêtre demandant des informations et comprenant des boutons tels que **OK** ou **Annuler**, sur lesquels vous devez appuyer lorsque vous avez terminé.

Canal : équivalent d'une portée en MIDI, habituellement spécifié par un numéro compris entre 1 et 18. La plupart des périphériques MIDI n'utilisent que 16 canaux. Chaque canal ne peut être configuré qu'avec un seul **numéro de programme**, **position de panoramique**, etc. à la fois.

Caractère générique : code utilisé dans un objet de texte pour insérer un élément de texte provenant d'un autre emplacement d'une partition, tel que la date, un nom d'instrument, ou un numéro de page.

Changement de programme : message MIDI modifiant le **canal MIDI** d'un **numéro de programme**.

Codec : acronyme de *compression/décompression*, ou *codage/décodage* ; composant logiciel permettant de convertir des données vidéo ou audio entre ses formes non compressées et compressées.

Configuration : ensemble des réglages de périphérique de lecture déterminant quels périphériques sont disponibles pour Sibellius First, ainsi que la manière de les utiliser en lecture.

Control change : message MIDI contrôlant les effets, tels que la reverb, la position panoramique ou encore le sustain.

Contrôleur : périphérique d'entrée MIDI, tel qu'un clavier, une pédale de sustain, une molette de modulation ou de **pitch bend**, etc.

Convertir : modifier le format d'un fichier.

Couche : désigne une **voix** dans certains programmes de notation ; peut également se référer à plusieurs sons au sein d'un même **programme** d'un **instrument virtuel**, accessible de diverses façons telles que les **touches de contrôle** ou les messages **control change**. Ce terme peut également désigner des couches graphiques, ordre dans lequel les objets sont dessinés.

Crochet (note) : partie incurvée d'une croche ou d'une note de durée inférieure sans ligature. Terme parfois utilisé à tort pour désigner une **hampe**.

Crochet secondaire : voir  **Crochet**.

Crochet : (a) crochet vertical et épais [permettant de regrouper les portées d'instruments d'une même famille. Le crochet vertical et fin [qui regroupe les instruments divisés est appelé *crochet secondaire*.

(b) crochet horizontal [qui regroupe parfois des notes en multiplats.

Crochet : petite partie d'une ligature apparaissant dans les rythmes pointés, également appelée *ligature fractionnée*.

Curseur de timeline : curseur du panneau Transport permettant de déplacer la ligne de lecture (et la vidéo) vers n'importe quel point de la partition.

Curseur : (a) ligne verticale, parfois appelée *caret* ou *point d'insertion*, indiquant la position lors de la création de notes ou de la saisie de texte.

(b) potentiomètre linéaire utilisé dans les équipements audio, comme les tables de mixage par exemple, pour contrôler le volume d'un canal audio spécifique. La Table de mixage de Sibellius First dispose de curseurs permettant de contrôler le volume ainsi que la position panoramique de portées individuelles.

DAW (Digital Audio Workstation) : système d'enregistrement et d'édition audio basé sur ordinateur ou sur disque dur. Ce terme renvoie précisément à des applications telles que Pro Tools, Cubase, Logic, etc.

Diatonique : une gamme diatonique est une gamme majeure ou mineure. Une transposition diatonique revient à déplacer des notes vers le haut ou vers le bas de la gamme. Par exemple, en Do majeur, transposer une triade de Sol majeur d'une seconde diatonique vers le haut produit un La mineur ; monter d'une tierce diatonique produira une triade diminuée de Si.

Échantillon : enregistrement numérique d'un son, habituellement un court fragment tel qu'une boucle de batterie ou une note isolée.

Échelle de gris : en numérisation, nuances de gris, par opposition aux couleurs ou au noir et blanc.

Écriture : manière dont est notée une hauteur avec un nom de note et une altération. La plupart des hauteurs de note possèdent trois écritures différentes. Un do naturel par exemple peut s'écrire si# ou réb.

Effet : programme informatique de traitement de signaux audio utilisé pour modifier une ou plusieurs caractéristiques propres à un son, pour générer, par exemple, une **reverb**.

Élément : partie d'un **sound ID** comprise entre deux points. Par exemple, les éléments du sound ID **cordes.violon.ensemble** sont « cordes », « violons » et « ensemble ».

EMF (Enhanced MetaFile) : format de fichiers d'images vectorielles standard de Windows.

En-tête : texte apparaissant en haut de chaque page d'un document lors de son impression, souvent appelé « en-tête permanent ». Voir aussi **Pied de page**.

Ensemble : collection d'instruments, regroupés en une ou plusieurs **familles**, chacune contenant ainsi un ou plusieurs instruments. Plusieurs ensembles apparaissent dans **Créer ▶ Instruments**.

Espace : distance entre deux lignes de portée, utilisée comme unité de mesure principale en **gravure musicale**. Par exemple, les ligatures ont habituellement une épaisseur égale à 0,5 espaces et une **taille de portée** est par définition de quatre espaces.

Exploser : distribuer les notes d'un accord ou d'un passage d'accords d'une ou deux portées sur un plus grand nombre de portées. Contraire de **Réduire**.

Exporter : sauvegarder dans un format de fichier utilisé par un programme différent. Contraire d'**Importer**.

Extension : logiciel pouvant fonctionner à l'intérieur même d'un autre environnement logiciel. Dans Sibellius First, une extension est un petit programme, écrit dans un langage de script appelé Manuscript, qui permet d'ajouter de nouvelles fonctionnalités. Le terme extension est également utilisé pour décrire des **instruments virtuels** pouvant être chargés dans des applications hôtes telles que Sibellius First.

Extraire (numérisation) : déterminer où se trouvent toutes les notes, ainsi que tous les autres objets dans une **numérisation** de partition.

Extraire : créer un fichier séparé d'une **partie**.

Famille : instruments du même genre réunis sur une partition, tels que les bois, les cuivres, les percussions ou les cordes. Parfois également appelée « section » d'instruments.

Feuille d'exercices : feuille de papier contenant un ou plusieurs exercices destinée à un étudiant, à compléter en classe ou à la maison.

Fichier MIDI : fichier au format standard MIDI, reconnu par presque tous les programmes musicaux. Les fichiers MIDI sont conçus spécifiquement pour la lecture et ne sont pas prévus pour le transfert de notation musicale entre différents programmes.

Filtre : fonctionnalité de Sibellius First permettant de sélectionner des objets d'un type spécifique (soufflets ou textes par exemple), ou possédant des caractéristiques particulières.

Flexi-time™ : fonction de saisie en temps réelle intelligente de Sibellius First. Voir  **Saisie pas-à-pas**, **Saisie alphabétique** et **Saisie à la souris**.

General MIDI (GM) : nom donné au **jeu de sons** le plus couramment utilisé.

Gravure musicale : art de représenter la notation musicale, couvrant des sujets tels que la conception de symboles musicaux, le positionnement et l'espacement des notes et d'autres objets, la mise en page, ou encore l'utilisation de polices et de tailles de texte spécifiques. La plupart des aspects de la gravure musicale ont été formulés en **règles de gravure**.

Hampe : ligne verticale des notes et accords, parfois appelée « crochet » à tort. Voir  **Crochet (note)**.

Importer : ouvrir ou incorporer un fichier d'un format utilisé par un programme différent. Contraire d'**Exporter**.

Impulsion : une impulsion est la plus petite unité de temps utilisée dans Sibellius First. Une noire contient 256 impulsions.

Instrument transpositeur : instrument jouant à une hauteur différente de celle de la musique écrite, tel qu'une clarinette, une trompette ou un piccolo. La transposition (ou « tonalité ») de l'instrument est spécifiée par la hauteur produite lorsque l'interprète joue un do ; par exemple, lorsqu'une trompette « en si♭ » joue un do, on entend en réalité un si♭.

Instrument virtuel : programme émulant le son d'un instrument réel, qu'il s'agisse d'un synthétiseur ou d'un instrument analogique, et basé sur la lecture d'**échantillons** ou la **synthèse** pour produire du son.

Instrument : tout ce qui, dans Sibellius First, possède son propre nom indiqué à gauche d'un système. Ce terme inclut les chanteurs, bandes électroniques, etc. Les instruments peuvent avoir plus d'une portée (pour les claviers par exemple), et être joués par plus d'un **interprète**, comme les instruments à vent en musique pour orchestre ou fanfare.

Instrumentistes : différents musiciens partageant les mêmes portées, mais généralement différenciés par un numéro. Les joueurs de cor par exemple partagent généralement une ou deux portées, et sont souvent distingués par les numéros 1, 2, 3 et 4.

Jeu de sons : ensemble de sons complet d'un périphérique MIDI ou **instrument virtuel**. Sibellius First vous permet de choisir entre un jeu de sons General MIDI, un jeu de son Garritan Personal Orchestra, etc.

Justifié : répartition horizontale ou verticale remplissant une page jusqu'à ses marges. La plus grande partie du texte de ce guide de référence est justifié horizontalement afin qu'il atteigne la marge de droite ; de la même manière, les mesures d'une partition sont presque toujours justifiées horizontalement. Les portées sont souvent justifiées verticalement, afin qu'elles occupent tout l'espace jusqu'à la marge inférieure de la page.

Latence : temps nécessaire à Sibellius First pour envoyer un message à un périphérique audio pour déclencher une note et la jouer. La latence est généralement plus élevée (temps plus long) avec les périphériques logiciels, comme les instruments virtuels, qu'avec les périphériques matériels, tels que les expandeurs.

Ligatures : lignes épaisses reliant les groupes de croches et les valeurs de note inférieures. Une *ligature fractionnée* est un autre terme utilisé pour désigner un **crochet** de note.

Ligne de lecture : ligne verticale verte indiquant le passage de la portée en cours de lecture ou sur le point d'être lu. En mode d'enregistrement Flexi-time, cette ligne est également présente et de couleur rouge.

Ligne de paroles : ligne horizontale suivant chaque mot dont la syllabe finale est chantée sur plus d'une note.

Ligne : soufflet, liaison, *8va*, glissando ou tout autre objet de la galerie **Notations** ▶ **Lignes**.

Live : mode d'exécution spécial capable de capturer chaque nuance de votre performance originale, jusqu'à la vitesse et la mise en place exacte de chaque note.

Magnétique : décrit le comportement intelligent des liaisons, multiplats, altérations, articulations, liaisons de tenue, slides, bends, etc., qui restent accolés aux notes et se repositionnent automatiquement en cas de modification de la hauteur de note.

Marques de coupe : (« coupes ») petits réticules fins utilisés dans l'impression offset pour indiquer les coins d'une page figurant sur une plus grande feuille de papier. Le papier est alors découpé le long des lignes reliant les marques de coupe.

Menu raccourci : terme pouvant porter à confusion et désignant le menu qui s'affiche lorsque vous effectuez un clic droit sous Windows *ou* maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout en cliquant sur Mac. Ce menu n'a aucun rapport avec les raccourcis clavier. Parfois appelé « menu contextuel », car son contenu dépend de l'élément sur lequel vous cliquez.

Messages MIDI : commandes envoyées aux périphériques MIDI pour appliquer des effets de lecture particuliers, tels que les changements de **numéro de programme** et le **pitch bend**. Sibellius First génère ces messages automatiquement lors de la lecture, mais il est également possible d'ajouter des commandes explicites à votre partition à l'aide d'objets textuels un peu plus complexes.

Mesure : segment de temps défini par un nombre de pulsations donné, chacune d'une durée donnée.

Mettre en forme : disposer la musique en systèmes et pages. Sibellius First remet instantanément en forme l'ensemble de la partition à la moindre modification. Vous visualisez ainsi constamment la partition telle qu'elle sera imprimée.

Micro-intervalle : pour produire des micro-intervalles, il convient d'ajouter ou supprimer des éléments à certains instruments.

MIDI : Musical Instrument Digital Interface, format standard universel utilisé pour les instruments musicaux électroniques, ou les cartes son d'ordinateur. Voir  **Fichier MIDI** (ci-dessous).

Multiplet : rythme joué à une fraction de sa vitesse normale, tel qu'un triolet. Les multiplets sont signalés par un chiffre unique ou une fraction situé (e) au-dessus ou en dessous des notes, souvent accompagné(e) d'un **crochet** pour indiquer les notes concernées, parfois avec une petite note indiquant l'unité rythmique à laquelle se réfèrent ces chiffres.

Le terme « multiplet » appartient au jargon de l'informatique musicale. En musique, ils sont habituellement appelés *rythmes irrationnels*, ou parfois *polyrythmes* ou *rythmes non métriques*.

MusicXML : format de fichier permettant de transférer une notation musicale d'un programme à un autre.

Navigateur : vue miniature de la partition, située dans le coin inférieur gauche. Le rectangle blanc peut être déplacé n'importe où sur la partition avec la souris.

Note : tête de note unique munie d'une **hampe** (sauf dans le cas d'une ronde ou d'une carrée). Les notes peuvent également avoir des altérations, articulations, points rythmiques, ligatures, lignes supplémentaires ou encore trémolos. Les hauteurs de note individuelles d'un accord sont appelées *têtes de note*, et non « notes ».

NoteOn / NoteOff : messages MIDI qui indiquent le début ou la fin d'une note.

Nuances : texte (*mf* par ex.) ou **soufflets** spécifiant l'intensité de jeu ou encore les changements d'intensité.

Numérisation : (a) processus d'importation d'une page de musique, de texte ou d'images dans un programme informatique à l'aide d'un scanner.

(b) image résultant de la numérisation d'une page. Dans PhotoScore Lite, les numérisations sont toujours affichées sur un arrière-plan roussâtre afin de les distinguer de la musique qui a été **extraite**, ainsi que de la musique écrite dans Sibellius First.

Numéro de programme : (ou *numéro de patch*, ou *numéro de voix*) numéro identifiant un son d'instrument d'un périphérique MIDI. Les numéros de programme sont compris entre 0 et 127, ou entre 1 et 128. Si plus de 128 numéros de programme sont disponibles, ils sont groupés en **banques**.

Objet : tout ce qui peut être inséré dans une partition, comme par exemple une note, une altération, une clé, un texte, une liaison, etc. Voir  **Objet de portée**, **Objet de système**.

Objets de portée : objets liés à une portée spécifique et se référant à cette dernière. Ces objets comprennent notamment les notes, les accords, les silences et changements de clé, et la majeure partie des lignes, styles de texte et symboles. Voir  **Objets de système**.

Objets de système : objets qui s'appliquent à tous les instruments plutôt qu'à une portée unique, tels que les signatures rythmiques, les armures, les indications de tempo et textes de titre, repères de répétition et certains symboles et lignes. La majorité des objets de système apparaissent juste au-dessus du système, parfois au milieu. Les objets de système ne sont liés à aucune portée particulière et apparaissent dans toutes les **parties**. Voir  **Objets de portée**.

OCR (numérisation) : de l'anglais « optical character recognition », reconnaissance optique de caractères ; s'applique généralement à la numérisation de texte, mais aussi à la musique.

Optical™ : décrit certaines **règles de gravure** spécifiques à Sibellius First qui permettent d'obtenir des résultats de gravure de haute qualité, utiles notamment pour le positionnement des notes, des liaisons ou encore des ligatures.

Original (numérisation) : page ou partition à partir de laquelle la numérisation est effectuée.

Ornement : petite note qui n'a pas de durée rythmique dans une mesure. Lors de l'interprétation, elle est « enveloppée » par la note qui la précède ou la suit. Les ornements dont la hampe est barrée d'une ligne oblique sont appelés *acciaccaturas*, et les autres (sans ligne) **appoggiatures**.

Page : (a) face d'une partition telle qu'elle apparaît lors de sa publication. Les dimensions de la page ne correspondent pas nécessairement au format du *papier*, il est notamment possible d'imprimer une petite page sur un papier de grand format.

(b) ensemble complet d'options d'une boîte de dialogue (par exemple, **Fichier ▶ Préférences**) accessible en cliquant sur un **onglet** ou un élément d'une liste.

Papier à musique : dès que vous créez une partition, elle s'inscrit sur un type particulier de « papier à musique » que vous pouvez sélectionner dès le départ du projet. Le papier à musique permet de spécifier les instruments, ainsi que d'autres options telles que les paramètres de style personnalisés.

Par défaut : état provisoire d'une option jusqu'à sa modification. Sibellius First a été conçu avec des options par défaut intelligentes, afin que vous n'ayez pas besoin de les modifier ; le logiciel s'en charge automatiquement.

Partie dynamique : voir **Partie**.

Partie : musique d'un ou plusieurs instruments extraite d'une partition complète, souvent appelée *partie instrumentale*, *orchestrale* ou encore de *fanfare*. Les musiciens lisent les parties qui leur sont destinées, celles qu'ils doivent interpréter. Une *partie dynamique* est une partie stockée dans le même fichier que la partition complète, et automatiquement mise à jour dès que vous modifiez la partition. Une *partie extraite* est une partie sauvegardée dans un fichier séparé de la partition et qui n'est pas automatiquement mise à jour.

Partition complète : **partition** contenant tous les instruments jouant un morceau de musique, par opposition à une **partie**.

Partition transposée : partition sur laquelle la musique des **instruments transpositeurs** n'est pas écrite à la hauteur des notes entendues. Une partition non transposée est appelée *partition en ut*, ou écrite à la *hauteur réelle* ou en *sons réels*.

Partition : tout document de notation musicale ; terme parfois utilisé pour désigner une **partition complète**. Voir **Partition complète**, **Partie**, **Partition transposée**.

Passage de système : **passage** sélectionné s'étalant sur toutes les portées de la partition, entouré d'un cadre violet. Les principales différences entre un passage de système et un passage normal sont les suivantes : la copie d'un passage de système *s'insère* dans la partition et *n'écrase* pas la musique déjà présente ; la copie d'un passage de système inclut les **objets de système** en plus des **objets de portée** ; la suppression d'un passage de système supprime les mesures elles-mêmes au lieu de les remplacer par des mesures de silence.

Passage : ensemble continu de musique sur une ou plusieurs portées, contiguës ou non, comme une flûte et un violoncelle dans une partition pour orchestrale par exemple. Dans sa forme la plus simple, un passage apparaît comme un « rectangle » de musique. Un passage peut s'étendre sur différents systèmes, voire sur toute une partition. Les passages sont généralement délimités par un cadre bleu clair. Il existe également un type particulier de passage appelé **passage de système**, délimité par un cadre violet, qui comprend tous les instruments.

Pause multiple : indication de plusieurs mesures de silence, utilisée dans les parties.

Pavé : fenêtre à partir de laquelle vous pouvez choisir à l'aide de la souris ou de touches numériques des notes, articulations, altérations, etc. En cliquant sur les six petits boutons situés dans la partie supérieure, sous les numéros (ou en appuyant sur la touche **+** du pavé numérique, ou de **F7** à **F12**), vous pouvez activer six agencements de Pavé différents, nommés *premier agencement du Pavé*, *deuxième agencement du Pavé*, etc.

PDF (Portable Document Format) : format de fichier répandu qui permet à des documents générés par des logiciels de traitement de texte ou de mise en page d'être publiés électroniquement en préservant leur apparence originale, pour être consultés et imprimés à partir de n'importe quel ordinateur. Format utilisé la plupart du temps par Adobe Acrobat et Adobe Reader.

Photocomposeuse : imprimante haute-résolution (habituellement 2 540 dpi ou plus) utilisée pour produire les planches d'impression offset. Les photocomposeuses utilisent le format **PostScript**. Elles sont généralement de la marque Linotronic et peuvent sortir des pages de très grand format.

PhotoScore : programme permettant de numériser de la musique imprimée dans Sibelius First. Deux versions sont disponibles : PhotoScore Lite, inclus avec Sibelius First, et PhotoScore Ultimate, vendu séparément, avec des fonctionnalités supplémentaires.

PICT : format de fichier Mac standard d'images vectorielles.

Pied de page : texte apparaissant au bas de chaque page d'un document, parfois appelé « pied de page permanent ». Voir aussi **En-tête**.

Pilote de scanner : programme indiquant à votre ordinateur le type de votre scanner ; similaire à un pilote d'imprimante.

Piste : équivalent d'une portée pour un **fichier MIDI**. Les **canaux** MIDI remplissaient ce rôle dans les fichiers MIDI plus anciens (type 0) mais présentaient l'inconvénient d'être limités au nombre de 16, alors que le nombre de pistes est illimité pour les fichiers MIDI de type 1.

Pitch bend : en MIDI, effet de « glissement » de la hauteur d'une note vers le haut ou le bas obtenu grâce à l'activation d'une manette ou d'une molette, ou par l'envoi d'un **message MIDI** de pitch bend.

PNG (Portable Network Graphics) : format de fichiers images bitmap standard.

Point de montage : événement d'un film, tel qu'un coup de feu, devant être synchronisé avec un événement musical de la partition (par exemple, un accord puissant ou le climax d'une phrase). Les points de montage sont indiqués par un texte encadré spécial sur la partition.

Police de texte musical : police spéciale, comme Opus Text, contenant des symboles musicaux qui peuvent être insérés dans le texte, tels que *mf* ou ♩ = 60.

Police roman : toute police **sérif** non italique et à graisse moyenne.

Police sans sérif : police sans **sérifs**, généralement adaptée aux passages de texte courts tels que les titres.

Portée : ensemble de cinq lignes horizontales utilisées pour écrire la musique.

Position du panoramique : (ou **pan**) position du son sur l'axe gauche-droite, spécifiée pour la lecture stéréo.

Ppp (points par pouce) : unité de **résolution** d'impression et de numérisation. Plus le nombre de ppp est élevé, plus la résolution d'impression ou de **numérisation** le sera, et plus le résultat sera détaillé.

Une valeur de 1 200 ppp ou plus produit des documents de qualité publication sur lesquels les points sont invisibles. La valeur 600 ppp (résolution standard pour la plupart des imprimantes laser) est d'une qualité presque égale, et souvent suffisante pour la publication musicale.

Pour numériser une partition, la résolution normale se situe généralement entre 200 et 400 ppp. Des résolutions plus élevées, telles que 600 ppp, sont utilisées pour la numérisation de photos et d'images de haute qualité.

Presse-papiers : emplacement (invisible) dans lequel une musique coupée ou copiée est temporairement stockée avant d'être collée à un autre endroit de la partition.

Programme : son, ou ensemble de sons dans différentes **couches**, accessible via un seul **numéro de programme**.

Réduire : (ou *condenser*) réunir les notes de plusieurs instruments sur une ou deux portées, par exemple pour créer un accompagnement de clavier, ou *réduction*. Contraire d'**Exploser**.

Règles de gravure : règles utilisées pour la **gravure musicale**. Sibelius First propose toutes les règles de gravure standard.

Remettre en forme : voir  **Mettre en forme**.

Repère de répétition : grosse lettre et/ou chiffre, généralement encadré, utilisé dans les longues partitions pour aider à se repérer lors des répétitions.

Résolution : niveau de détail auquel une page est imprimée ou numérisée, mesuré en **ppp** ; nombre de pixels affichés sur un écran d'ordinateur, 1024 x 768 par exemple.

Reverb : effet de pièce semblable à un écho non dissocié du son d'origine. Les pièces de dimensions importantes produisent plus de réverbération. La quantité de reverb est parfois définie par le *temps de réverbération*, temps que met un son à s'éteindre (atténuation de 60 décibels).

ReWire : protocole logiciel de transfert de données audio et MIDI entre **DAW**.

Ruban : bande large située en haut de la fenêtre de Sibelius First composée des boutons de commande organisés par type de tâche et permettant d'appeler l'intégralité des fonctions de l'application.

Saisie à la souris : mode de création de musique à l'aide de la souris. Il s'agit en général du mode de saisie le plus lent. Voir  **Saisie alphabétique**, **Saisie pas-à-pas**, **Flexi-time™**.

Saisie alphabétique : permet d'écrire de la musique avec un clavier d'ordinateur, en utilisant essentiellement les lettres **A à G**, ainsi que le pavé numérique. Voir **Saisie en mode pas-à-pas**, **Saisie à la souris**, **Flexi-time™**.

Saisie en temps réel : saisie de musique à l'aide d'un clavier MIDI en se basant sur un tempo afin de spécifier les valeurs rythmiques, aussi bien que les hauteurs de note. Le mode de saisie en temps réel de Sibellius First est appelé **Flexi-time™**.

Saisie pas-à-pas : mode de saisie de notes et d'accords utilisant un clavier MIDI pour spécifier les hauteurs de note et le **Pavé** pour saisir les valeurs de notes, etc. Voir  **Flexi-time™**, **Saisie alphabétique** et **Saisie à la souris**.

Saut de page : changement de page imposé au niveau d'une barre de mesure spécifique, généralement à la fin d'une **section**, ou pour éviter des tournes de page indésirables dans les **parties**. Voir  **Saut de système**.

Saut de système : changement de système imposé au niveau d'une barre de mesure spécifique, souvent à la fin d'une section musicale. Voir  **Saut de page**.

Saut : voir **Saut de page**, **Saut de système**.

Section : sous-division d'une partition, telle qu'une chanson tirée d'un album, ou un mouvement d'une symphonie.

Sélection : tout élément actuellement **sélectionné**. Une *sélection simple* ne comprend qu'un seul objet sélectionné ; une *sélection multiple* en comprend deux ou plus. Voir **Passage**.

Sélectionner : cliquer sur un ou plusieurs objets, ou même un **passage**, modifiant ainsi sa couleur, afin de l'éditer, le copier, le déplacer ou le supprimer. La couleur indique sur quelle **voix** se trouve l'objet, ou s'il s'agit d'un **objet de système**.

Séparateurs de systèmes : double ligne diagonale épaisse tracée entre les systèmes sur les grandes partitions pour mettre l'accent sur le fait que la page contient plus d'un système.

Séquenceur : programme informatique conçu principalement pour l'enregistrement, l'édition et la lecture de musique basée sur la technologie MIDI. La plupart des séquenceurs peuvent également imprimer des notations dans une certaine mesure. Étant plus spécialisés dans le MIDI que la notation, ils sont généralement dissociés des programmes de notation musicale. De nombreux séquenceurs permettent également d'enregistrer et d'éditer de l'audio (comme des prises de voix par exemple), en plus du MIDI.

Sérif : terminaisons des angles et extrémités des lettres de certaines polices, appelées polices sérif. Les polices sérif sont habituellement plus lisibles que les polices sans sérif pour les textes de taille importante, comme un livre.

Sortie (numérisation) : musique **extraite** à partir de **numérisations**.

Soufflet : crescendo ou decrescendo représenté par deux lignes se réunissant en forme de soufflet.

Sound ID : nom hiérarchisé décrivant un timbre sonore particulier, tel que **bois.flûtes.flûte**, **bois.flûtes.piccolo.coupdelangue** ou **cordes.violon.ensemble.pizzicato**. Une collection de sound ID est appelée un **SoundWorld**.

Soundfont : collections de sons échantillonnés, habituellement au format SF2 ou DLS. Conçus au début comme alternative aux sons des cartes son de différents fournisseurs, il est aujourd'hui possible de les utiliser sans carte son spécifique en les chargeant dans un **instrument virtuel**.

SoundWorld : norme créée par Avid pour se substituer à l'enchevêtrement de noms de programme et **numéros de programmes** utilisés par les périphériques **MIDI** et **instruments virtuels**. Le terme SoundWorld désigne une série de **sound ID** organisés en arborescence.

Style de texte : le style de texte de chaque élément de texte d'une partition spécifie la police utilisée, sa taille, son positionnement, etc. Les textes à vocations différentes possèdent des styles différents ; par exemple, les nuances (comme *mp*) utiliseront le style Expression.

Style personnalisé : aspect global d'une partition, tel qu'il est défini par un éditeur ; il comprend des **règles de gravure**, des **styles de texte**, des types de ligne et de tête de note, etc.

SVG : acronyme de Scalable Vector Graphics, format d'image vectorielle standard.

Symbole d'accord : texte situé généralement au-dessus d'une portée, précisant un accord à jouer ou un accord à partir duquel l'interprète pourra improviser, tel que Si^bm (Si bémol mineur). Les symboles d'accord peuvent également inclure des diagrammes d'accord de guitare, qui indiquent graphiquement la manière dont peut être joué un doigté particulier d'accord de guitare.

Symbole : objet de forme fixe que vous pouvez insérer à n'importe quel endroit de la partition, utilisé pour divers objets tels que les symboles d'ornement et de percussion.

Synthèse : approche mathématique de la production sonore.

Système : groupe de portées interprétées simultanément et habituellement jointes sur leur côté gauche par une **barre de mesure initiale**. La musique pour instruments solistes est souvent écrite sur une portée. Dans ce cas, les termes « système » et « portée » ont la même signification.

Tablature : *tablature pour guitare*, notation dans laquelle les lignes de portée représentent les cordes d'une guitare, et les numéros sur les frettes indiquent la position des doigts.

Table de mixage : fenêtre de Sibellius First permettant d'ajuster le **volume**, la **position panoramique** ou encore de couper le son d'une portée.

Taille de portée : hauteur d'une portée à cinq lignes, mesurée entre le milieu des lignes supérieure et inférieure. La taille de tous les éléments d'une partition, notes, lignes, la plupart des textes et tous les autres objets, est proportionnelle à la taille de portée. La taille de portée est par définition de **4 espaces**.

Taille en points : hauteur d'une police, mesurée à partir du sommet des majuscules jusqu'au pied des lettres minuscules descendantes telles que le **p**. Cette hauteur est indiquée en *points* (1 point ou *pt* = 0,353 mm).

Tête de note : symbole de forme oblongue, ou de toute autre forme (croix ou losange par exemple) d'une note ou d'un accord, chargé de définir la hauteur, la **valeur de note**, voire parfois la technique de jeu.

TIFF : acronyme de Tagged Image File Format, format d'image bitmap standard.

Timecode : chiffres indiquant la position temporelle sur une partition ou vidéo ; le timecode est généralement au format heures, minutes, secondes, suivi du nombre de dixièmes de seconde ou d'images.

Touche de contrôle : technique utilisée par beaucoup d'instruments virtuels où une note extrêmement basse ne produisant aucun son est jouée pour ordonner à l'**instrument virtuel** d'utiliser un son différent pour les notes suivantes jouées dans la gamme normale.

TWAIN : protocole standard permettant à des applications et scanners de communiquer entre eux ; analogue au MIDI.

USB : acronyme de Universal Serial Bus ; la plupart des ordinateurs d'aujourd'hui disposent au moins de deux prises USB, permettant de connecter un large panel de périphériques matériels, tels que des imprimantes et des appareils MIDI.

Valeur de note : durée d'une note, d'un accord ou d'un silence, telle que croche ou blanche.

Vélocité : en MIDI, fait référence à la vitesse (et donc à la force) à laquelle vous appuyez sur une touche d'un clavier MIDI. Elle détermine l'intensité de cette note. Ce terme est occasionnellement utilisé pour désigner la vitesse à laquelle une touche est relâchée et donc le temps d'extinction de la note associée.

Vis-à-vis : format d'impression dans lequel des paires de pages consécutives sont imprimées l'une à côté de l'autre sur la même feuille de papier, pour donner un aperçu de la partition finale ouverte.

Voix : série rythmique de notes, accords et silences d'une portée (parfois appelée « couche », ou « partie » ou « ligne », de manière plus générale). Une portée ne comporte normalement qu'une seule voix, les hampes des notes peuvent donc être orientées vers le haut ou vers le bas, selon leur hauteur.

Deux voix peuvent être écrites sur la même portée lorsque deux rythmes indépendants doivent apparaître simultanément. Les voix sont alors dissociées selon l'orientation des hampes : celles des notes et accords de la *première voix* sont orientées vers le haut, celles de la *seconde voix* vers le bas.

Dans la musique pour guitare et (parfois) pour clavier, des troisième et quatrième voix peuvent être utilisées. Leurs hampes sont également orientées vers le haut et le bas.

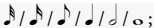
Lorsque vous sélectionnez une note ou tout autre objet, la couleur de l'élément sélectionné indique la voix à laquelle il appartient.

Volume : en MIDI, intensité générale d'un **canal** MIDI, par opposition à la **vélocité**, qui détermine l'intensité des notes individuelles.

VST : acronyme de **Virtual Studio Technology**, nom d'un format d'**instruments virtuels** et d'**effets** créé par Steinberg. Les instruments virtuels et effets VST fonctionnent sur des ordinateurs Windows et Mac.

Zourna : instrument à vent primitif à anche double de la famille des hautbois et d'origine turque. Cet instrument n'est pas mentionné dans ce guide de référence, mais son nom commence bien par un Z !

Raccourcis clavier

Fonction	Raccourci Windows	Raccourci Mac
Onglet Fichier		
Nouveau	Ctrl+N	⌘N
Ouvrir	Ctrl+O	⌘O
Fermer	Ctrl+F4 / Ctrl+W	⌘W
Fermer tout	Ctrl+Alt+W	⌘⇧W
Sauvegarder	Ctrl+S	⌘S
Sauvegarder sous	Ctrl+Maj+S	⇧⌘S
Création de notes		
Notes ▶ Saisie de notes ▶ Saisie de notes	N	N
	1/2/3/4/5/6 (pavé num.)	1/2/3/4/5/6 (pavé num.)⌘
♯ / ♭ (activée/désactivée)	7/8/9 (pavé num.)	7/8/9 (pavé num.)
> . - (activée/désactivée)	/ * -	= / *
Point rythmique	. (point)	. (point)
Créer une note	A/B/C/D/E/F/G ou jouer une note/un accord sur un clavier MIDI	A/B/C/D/E/F/G ou jouer une note/un accord sur un clavier MIDI
Créer un silence	0 (pavé num.)	0 (pavé num.)
Ajouter l'intervalle au-dessus	1/2/3/4/5/6/7/8/9(clavier principal)	1/2/3/4/5/6/7/8/9(clavier principal)
Ajouter l'intervalle en dessous	Maj+1/2/3/4/5/6/7/8/9(clavier principal)	⇧1/2/3/4/5/6/7/8/9(clavier principal)
Ajouter une note au-dessus à la hauteur spécifiée	Maj+A à G	⇧A à G
Liaison de tenue (activée/désactivée)	Entrée (pavé num.)	Entrée (pavé num.)
Commencer une nouvelle voix	N Alt+2/3/4	N ⌘2/3/4
Flexi-time		
Flexi-time	Ctrl+Maj+F	⇧⌘F
Arrêter Flexi-time	Espace	Espace
Options Flexi-time	Ctrl+Maj+O	⇧⌘O
Édition de notes		
Modifier la hauteur	A/B/C/D/E/F/G ou jouer une note/un accord sur un clavier MIDI	A/B/C/D/E/F/G ou jouer une note/un accord sur un clavier MIDI
Modifier la valeur de note :  ; démarrer/arrêter la modification des hauteurs de note	1/2/3/4/5/6 (pavé num.)	1/2/3/4/5/6 (pavé num.)
Modifier l'altération : ♯ / ♭ (activée/désactivée)	7/8/9 (pavé num.)	7/8/9 (pavé num.)
Modifier la/les articulation(s) : > . - (activée/désactivée)	/ * -	= / *
Changer en silence(s)	Suppr / Ret. arrière	Suppr / Ret. arrière
Changer en silence(s) individuel(s)	0 (premier Pavé)	0 (premier Pavé)
Notes ▶ Saisie de notes ▶ Réécrire	Entrée (clavier principal)	Entrée (clavier principal)
Enjambement de note/accord/silence vers une autre portée (au-dessus/en dessous)	Ctrl+Maj+↑/↓	⇧⌘↑/↓
Tête de note standard	Maj+Alt+0 (clavier principal)	⇧⌘0 (clavier principal)
Modifier la tête de note	Maj+Alt+0/1/2/3... (ou deux chiffres)	⇧⌘0/1/2/3... (ou deux chiffres)
Type de tête de note suivant	Maj+=	⇧=

Fonction	Raccourci Windows	Raccourci Mac
Type de tête de note précédent	Maj+←	⇧←
Intervertir les voix 1 et 2	Maj+V	⇧V
Saisie de notes ▶ Saisie de notes ▶ Transposition	Maj+T	⇧T
Saisie de notes ▶ Arranger ▶ Arranger	Ctrl+Maj+V	⇧⌘V
Panneau Clavier		
Activer/désactiver le mode d'entrée AZERTY	Maj+Alt+Q	⇧⌘Q
Monter d'une octave (entrée AZERTY)	X	X
Descendre d'une octave (entrée AZERTY)	Z	Z
C (entrée AZERTY)	A	A
C# (entrée AZERTY)	W	W
D (entrée AZERTY)	S	S
E♭ (entrée AZERTY)	E	E
E (entrée AZERTY)	D	D
F (entrée AZERTY)	F	F
F# (entrée AZERTY)	T	T
G (entrée AZERTY)	G	G
A♭ (entrée AZERTY)	Y	Y
A (entrée AZERTY)	H	H
B♭ (entrée AZERTY)	U	U
B (entrée AZERTY)	J	J
C (entrée AZERTY)	K	K
Création d'objets		
Menu Créer	Maj+F10/clic droit (lorsque rien n'est sélectionné)	Ctrl+clic (lorsque rien n'est sélectionné)
Accueil ▶ Mesures ▶ Ajouter ▶ Ajouter une mesure à la fin	Ctrl+B	⌘B
Accueil ▶ Mesures ▶ Ajouter ▶ Ajouter une mesure unique	Ctrl+Maj+B	⇧⌘B
Accueil ▶ Mesures ▶ Ajouter ▶ Ajouter des mesures multiples ou irrégulières	Alt+B	⌘B
Notations ▶ Courantes ▶ Clé	Q	Q
Texte ▶ Symboles d'accord ▶ Symbole d'accord	Ctrl+K	⌘K
Révision ▶ Commentaires ▶ Nouveau commentaire	Maj+Alt+C	⇧⌘C
Accueil ▶ Instruments ▶ Ajouter/supprimer	I	I
Accueil ▶ Instruments ▶ Changement	Ctrl+Maj+Alt+I	⇧⌘⌘I
Notations ▶ Courantes ▶ Armure	K	K
Notations ▶ Lignes ▶ Ligne	L	L
Liaison	S (puis Espace pour étendre)	S (puis Espace pour étendre)
Soufflet de crescendo/decrescendo	H/Maj+H (puis Espace pour étendre)	H/⇧H (puis Espace pour étendre)
Texte ▶ Repères de répétition ▶ Repère de répétition	Ctrl+R	⌘R
Notations ▶ Symboles ▶ Symbole	Z	Z
Notations ▶ Courantes ▶ Signature rythmique	T	T
Saisie de notes ▶ Triolets ▶ Triolet	Ctrl+3 (clavier principal)	⌘3 (clavier principal)
Autre multiplet	Ctrl+2 à 9 (clavier principal)	⌘2 à 9 (clavier principal)

Fonction	Raccourci Windows	Raccourci Mac
Création de texte		
Expression	Ctrl+E	⌘E
Paroles ligne 1	Ctrl+L	⌘L
Paroles ligne 2	Ctrl+Alt+L	⌘⇧L
Technique	Ctrl+T	⌘T
Tempo	Ctrl+Alt+T	⌘⇧T
Édition de texte		
Activer le mode d'édition	Entrée (clavier principal) / F2 / double clic	Entrée (clavier principal)/ double clic
Sortir du mode d'édition	Échap	Échap
Se déplacer d'un caractère vers la gauche/droite	←/→	←/→
Se déplacer d'un mot vers la gauche/droite	Ctrl+←/→	⌘←/→
Se déplacer au début/à la fin de la ligne	Origine/Fin	aucun
Se déplacer au début/à la fin du texte	Ctrl+Origine/Fin	⌘←/→
Sélectionner le mot	double clic	double clic
Sélectionner le caractère suivant/précédent	Maj+←/→	⇧←/→
Sélectionner jusqu'au début/à la fin du mot	Ctrl+Maj+←/→	⇧⌘←/→
Sélectionner jusqu'au début/à la fin du texte	Ctrl+Maj+Origine/Fin	⇧⌘←/→
Sélectionner tout le texte	Ctrl+A	⌘A
Supprimer le caractère précédent/suivant	Ret. arrière / Suppr	Ret. arrière
Supprimer le mot précédent/suivant	Ctrl+Ret. arrière/Suppr	⌘+Ret. arrière/Suppr
Remplacer le texte sélectionné	entrer un nouveau texte	entrer un nouveau texte
Nouveau paragraphe	Entrée (clavier principal ou pavé num.)	Entrée (clavier principal ou pavé num.)
Nouvelle ligne	Maj+Entrée	⇧Entrée
Activer/désactiver format gras/italique/souligné	Ctrl+B/I/U	⌘B/I/U
Police par défaut	Ctrl+Alt+Espace	⌘⇧-Espace
Aller à la prochaine note/au prochain temps (paroles/symboles d'accord/basse chiffrée/doigté)	Espace	Espace
Traits d'union jusqu'à la note suivante (paroles)	– (trait d'union)	– (trait d'union)
Élision (paroles)	_ (underscore)	_ (underscore)
Espace/trait d'union insécable (paroles/symboles d'accord)	Ctrl+espace/trait d'union	⌘+espace/trait d'union
Menu contextuel	Maj+F10 / clic droit	Ctrl+clic
<i>f/m/ / p/r/s/z</i> (texte d'expression)	Ctrl+F/M/N/P/R/S, Ctrl+Maj+Z	⌘F/M/N/P/R/S, ⇧⌘Z
<i>cresc. / decresc.</i> (texte d'expression)	Ctrl+Maj+C/D	⇧⌘C/D
♩ / ♪ / ♫ / ♮ / ♯ / ♭	Ctrl+1/2/3... (pavé num.)	⌘1/2/3... (pavé num.)
à / è / ï / ò / ù	Ctrl+Maj+Alt+A/E/I/O/U	⌘⇧ suivi de la lettre (par ex. ⌘'A)
á / é / í / ó / ú	Ctrl+Maj+A/E/I/O/U	⌘⇧E suivi de la lettre
ä / ë / ï / ö / ü	Alt+numéro de la table des caractères	⌘U suivi de la lettre
â / ê / î / ô / û	Alt+numéro de la table des caractères	⌘I suivi de la lettre
ç / Ç	Alt+numéro de la table des caractères	⌘C / ⇧⌘C
Autres caractères spéciaux	Alt+numéro de la table des caractères	utilisez l'utilitaire Clavier
“ / ” (guillemets intelligents)	Alt+2 / Maj+Alt+2	⌘ / ⇧⌘

Fonction	Raccourci Windows	Raccourci Mac
' / ' (guillemets uniques intelligents)	Alt+' / Maj+Alt+'	⌘[/ ⌘⌘[
... (points de suspension)	Alt+0133 (pavé num.)	⌘;
©	Ctrl+Maj+C	⌘⌘C
✕ (Parolier/Titre/Copyright)	Ctrl+Maj+P	⌘⌘P
♩ (Tempo)	Ctrl+Maj+4 (\$)	⌘⌘4 (\$)
♫ (Tempo)	Ctrl+0 (zéro)	⌘0 (zéro)
← / → (modulations métriques)	Ctrl+[/]	⌘[/]
Diagramme de pédales de harpe (Texte technique)	Ctrl+Alt+7/8/9/+ (pavé num.)	⌘⌘7/8/9/+ (pavé num.)

Tablature de guitare

Changer de frette	0/1/2/3... (ou deux chiffres, clavier principal)	0/1/2/3... (ou deux chiffres, clavier principal)
Se déplacer vers la gauche/droite dans une mesure	←/→	←/→
Se déplacer d'une corde vers le haut/bas	↑/↓	↑/↓
Se déplacer à la corde supérieure/inférieure	Ctrl+↑/↓	⌘↑/↓
Bend	J (puis Espace pour étendre)	J (puis Espace pour étendre)
Pré-bend/glissé/tête de note entre parenthèses	-/. (point)/1 sur le deuxième agencement du Pavé	* /. (point)/1 sur le deuxième agencement du Pavé
Demi-dièse (affiché 0.5)	= (clavier principal)	= (clavier principal)

Lecture et vidéo

Lecture ▶ Transport ▶ Lecture ou Arrêt	Espace	Espace
Lecture ▶ Transport ▶ Lecture ▶ Recommencer la lecture	Ctrl+Espace	⌘+Espace
Lecture ▶ Transport ▶ Lecture ▶ Lire à partir de la sélection	P	P
Retour/avance rapide(par pas de 0.2 seconde)	[/]	[/]
Avancer/reculer d'une image	Maj-[/]	⌘[/]
Arrêter la lecture	Échap	Échap / ⌘.
Lecture ▶ Transport ▶ Arrêt ▶ Extinction de toutes les notes	Maj+O	⌘O
Déplacer la ligne de lecture au début	Ctrl+[	⌘[
Déplacer la ligne de lecture à la fin	Ctrl+]	⌘]
Déplacer la ligne de lecture sur la sélection	Y	Y
Aller à la ligne de lecture	Maj+Y	⌘Y
Exécution en direct	Ctrl+Maj+Alt+L	⌘⌘⌘L
Afficher/masquer Table de mixage	M	M
Points de montage	Maj+Alt+P	⌘⌘P

Édition d'objets

Annuler	Ctrl+Z	⌘Z
Rétablir	Ctrl+Y	⌘Y
Historique d'annulation	Ctrl+Maj+Z	⌘⌘Z
Historique de rétablissement	Ctrl+Maj+Y	⌘⌘Y
Couper	Ctrl+X	⌘X
Copier	Ctrl+C	⌘C
Copier à l'endroit du clic	Alt+clic	⌘+clic
Copier à l'endroit du clic, aux positions verticales par défaut	Maj+Alt+clic	⌘⌘+clic

Fonction	Raccourci Windows	Raccourci Mac
Accueil ▶ Presse-papiers ▶ Capturer une idée	Maj+I	⇧ I
Accueil ▶ Presse-papiers ▶ Coller	Ctrl+V	⌘ V
Accueil ▶ Presse-papiers ▶ Coller en tant que réplique	Ctrl+Maj+Alt+V	⇧ ⌘ ⌘ V
Répéter (note/accord/passage/texte/ligne/etc.)	R	R
Supprimer	Ret. arrière / Suppr	Ret. arrière (←) / Suppr
Accueil ▶ Mesures ▶ Supprimer	Ctrl+Ret. arrière	⌘ ← (Ret. arrière)
Accueil ▶ Éditer ▶ Retourner (hampe, liaison, multiplet, liaison de tenue, etc.)	X	X
Voix 1/2/3/4/Toutes les voix	Alt+1/2/3/4/5 (clavier principal)	⌘ 1/2/3/4/5 (clavier principal)
Accueil ▶ Éditer ▶ Masquer ou afficher	Ctrl+Maj+H	⇧ ⌘ H
Couleur	Ctrl+J	⌘ J
Réappliquer la couleur	Ctrl+Maj+J	⇧ ⌘ J
Texte d'accord équivalent	Ctrl+Maj+K	⇧ ⌘ K
Réharmoniser le diagramme d'accord	Ctrl+Maj+Alt+K	⇧ ⌘ ⌘ K
Navigation		
Sélectionner le premier objet sur la page (si aucune sélection n'est active)	Tabulation	Tabulation
Sélectionner l'objet suivant/précédent	Tabulation / Maj+Tabulation	Tabulation / ⇧ + Tabulation
Sélectionner la note/l'accord/le silence suivant/précédent	←/→	←/→
Sélectionner le début de la mesure suivante/précédente	Ctrl+←/→	⌘ ←/→
Sélectionner une partie d'une note/d'un accord/d'un silence, ou la fin/le milieu/la totalité d'une ligne	Alt+←/→	⌘ ←/→
Sélectionner la note/le trémolo/la hampe/l'articulation au-dessus/en dessous de l'accord	Alt+↑/↓	⌘ ↑/↓
Sélectionner la note la plus proche dans la voix suivante sur la même portée	Maj+Alt+↑/↓	⇧ ⌘ ↑/↓
Sélectionner la note la plus haute/basse de la portée suivante	Ctrl+Alt+↑/↓	⌘ ⌘ ↑/↓
Déplacer la partition	faire glisser le Navigateur/papier	faire glisser le Navigateur/papier
Descendre/monter d'un écran	Page haut/bas	⌘ /⌘ ou Page haut/bas
Se déplacer d'un écran ou d'une page vers la gauche/droite	Origine/Fin	⌘ /⌘ (⇧ ⌘) ou Origine/Fin
Se déplacer légèrement vers le haut/bas	Alt+Page haut/bas	⌘ ⌘ /⌘ ou ⌘ Page haut/bas
Se déplacer légèrement vers la gauche/droite	Alt+Origine/Fin	⌘ ⌘ /⌘ ou ⌘ Origine/Fin
Aller en haut/en bas de la page	Ctrl+Page haut/bas	⌘ ⌘ /⌘ ou ⌘ Page haut/bas
Aller à la première/dernière page	Ctrl+Origine/Fin	⌘ ⌘ /⌘ (⇧ ⌘ ⌘) ou ⌘ Origine/Fin
Aller au début de la sélection	Maj+Origine	⇧ ⌘ ⌘ ou ⌘ Origine
Aller à la fin de la sélection	Maj+Fin	⇧ ⌘ /⌘ ou ⌘ Fin
Accueil ▶ Éditer ▶ Aller à ▶ Mesure	Ctrl+Alt+G	⌘ ⌘ G
Accueil ▶ Éditer ▶ Aller à ▶ Page	Ctrl+Maj+G	⇧ ⌘ G
Zoomer/dézoomer	Ctrl+=/- ou +/- sur pavé num. (ou clic/clic droit avec l'outil zoom)	⌘ =/- ou +/- sur pavé num. (ou clic/⌘+clic avec l'outil zoom)
Zoom à 100 %	Ctrl+1	⌘ 1
Ajuster le zoom à la page	Ctrl+0	⌘ 0

Fonction	Raccourci Windows	Raccourci Mac
Déplacement d'objets		
Déplacer un ou plusieurs objets (par paliers plus importants ; 1 espace par défaut)	↑/↓/←/→ (Ctrl+↑/↓/←/→)	↑/↓/←/→ (⌘↑/↓/←/→)
Déplacer des objets, en les alignant sur les bonnes positions	Maj+faire glisser	⇧+faire glisser
Déplacer la (les) portée(s) vers le haut/vers le bas (par paliers plus importants ; 1 espace par défaut)	Alt+↑/↓ (Ctrl+Alt+↑/↓) ou faire glisser	⇧↑/↓ (⇧⌘↑/↓) ou faire glisser
Déplacer la (les) portée(s) vers le haut/vers le bas indépendamment (par paliers plus importants ; 1 espace par défaut)	Maj+Alt+↑/↓ (Ctrl+Maj+Alt+↑/↓) ou Maj+faire glisser	⇧⇧↑/↓ (⇧⇧⌘↑/↓) ou ⇧+faire glisser
Déplacer la note/le silence/l'altération/le point rythmique/la fin d'une tenue (par paliers plus importants ; 1 espace par défaut)	Maj+Alt+←/→ (Ctrl+Maj+Alt+←/→)	⇧⇧←/→ (⇧⇧⌘←/→)
Déplacer la ligne n'importe quelle extrémité) ou les paroles vers la note suivante/précédente	Espace/Maj+Espace	Espace/⇧+Espace
Sélections et passages multiples		
Sélectionner une mesure	cliquer sur la portée (en évitant les notes, etc.)	cliquer sur la portée (en évitant les notes, etc.)
Sélectionner une mesure sur toutes les portées	Ctrl+clic sur la portée	⌘+clic sur la portée
Sélectionner toutes les mesures d'une portée (d'un système)	double clic sur la portée	double clic sur la portée
Sélectionner toutes les mesures de toutes les portées (sur un système)	Ctrl+double clic sur la portée	⌘+double clic sur la portée
Sélectionner toutes les mesures d'une portée sur la totalité de la partition	triple-clic sur la portée	triple-clic sur la portée
Accueil ▶ Mesures ▶ Sélectionner mesures	Ctrl+Alt+A	⇧⌘A
Accueil ▶ Sélectionner ▶ Passage de système	Maj+Alt+A	⇧⇧A
Étendre le passage jusqu'à l'objet	Maj+clic	⇧+clic
Étendre le passage d'une note/d'un silence	Maj+←/→	⇧←/→
Étendre le passage d'une mesure	Ctrl+Maj+←/→	⇧⌘←/→
Étendre le passage d'une portée	Maj+↑/↓	⇧↑/↓
Accueil ▶ Sélectionner ▶ Sélectionner tout (sur la partition)	Ctrl+A	⌘A
Sélectionner toutes les têtes de notes d'un accord (Sélectionner Plus)	Ctrl+Maj+A ou double clic	⇧⌘A ou double clic
Sélectionner tout le texte du même style sur la portée (Sélectionner Plus)	Ctrl+Maj+A	⇧⌘A
Sélectionner les objets avec un cadre de sélection	Maj+faire glisser sur le papier	⌘+faire glisser sur le papier
Ajouter/supprimer un objet de la sélection	Ctrl+clic	⌘+clic
Accueil ▶ Presse-papiers ▶ Sélectionner une image	Alt+G	⇧G
Accueil ▶ Sélectionner ▶ Aucun	Échap	Échap / ⌘.
Filtrer et rechercher		
Accueil ▶ Sélectionner ▶ Filtre avancé	Ctrl+Maj+Alt+F	⇧⇧⌘F
Filtrer les Nuances	Maj+Alt+D	⇧⇧D
Filtrer Voix 1/2/3/4	Ctrl+Maj+Alt+1/2/3/4	⇧⇧⌘1/2/3/4
Filtrer la Note supérieure/2e note/3e note/ Note inférieure ou notes seules	Ctrl+Alt+1/2/3, Ctrl+Maj+Alt+B	⇧⌘1/2/3, ⇧⇧⌘B
Rechercher	Ctrl+F	⌘F
Rechercher suivant	Ctrl+G	⌘G

Fonction	Raccourci Windows	Raccourci Mac
Mise en page		
Paramètres du document	Ctrl+D	⌘D
Masquer les portées vides	Ctrl+Maj+Alt+H	⇧⌘H
Afficher les portées vides	Ctrl+Maj+Alt+S	⇧⌘S
Portées en vue ciblée	Ctrl+Alt+F	⌘F
Activer/désactiver Saut de système	Entrée (clavier principal)	Entrée (clavier principal)
Activer/désactiver Saut de page	Ctrl+Entrée (clavier principal)	⌘+Entrée (clavier principal)
Saut de page spécial	Ctrl+Maj+Entrée (clavier principal)	⇧⌘+Entrée (clavier principal)
Verrouiller le format	Ctrl+Maj+L	⇧⌘L
Déverrouiller le format	Ctrl+Maj+U	⇧⌘U
Assembler en un système	Maj+Alt+M	⇧⌘M
Assembler en une page	Ctrl+Maj+Alt+M	⇧⌘M
Aligner sur une rangée/colonne	Ctrl+Maj+R/C	⇧⌘R/C
Réinitialiser l'espace entre les notes	Ctrl+Maj+N	⇧⌘N
Réinitialiser la position	Ctrl+Maj+P	⇧⌘P
Réinitialiser l'aspect	Ctrl+Maj+D	⇧⌘D
Réinitialiser la position de la partition	Ctrl+Maj+Alt+P	⇧⌘P
Réinitialiser l'aspect de la partition	Ctrl+Maj+Alt+D	⇧⌘D
Condenser/élargir l'espacement de note (par paliers plus importants)	Maj+Alt+←/→ (Ctrl+Maj+Alt+←/→)	⇧⌘←/→ (⇧⌘←/→)
Activer/désactiver Utiliser les pauses multiples (dans les Sauts automatiques)	Ctrl+Maj+M	⇧⌘M
Style personnalisé		
Règles de gravure	Ctrl+Maj+E	⇧⌘E
Éditer les styles de texte	Ctrl+Maj+Alt+T	⇧⌘T
Options d'affichage		
Panoramique	Maj+P	⇧P
Afficher/masquer Objets masqués	Maj+Alt+H	⇧⌘H
Afficher/masquer Réglettes d'objet	Maj+Alt+R	⇧⌘R
Afficher/masquer Réglettes de portée	Ctrl+Maj+Alt+R	⇧⌘R
Transposition de la partition	Ctrl+Maj+T	⇧⌘T
Afficher/masquer Navigateur	Ctrl+Alt+N	⌘N
Afficher/masquer Pavé	Ctrl+Alt+K	⌘K
Afficher/masquer Clavier	Ctrl+Alt+B	⌘B
Afficher/masquer Manche	Ctrl+Alt+E	⌘E
Afficher/masquer Transport	Ctrl+Alt+Y	⌘Y
Afficher/masquer Table de mixage	Ctrl+Alt+M	M
Afficher/masquer Idées	Ctrl+Alt+I	⌘I
Afficher/masquer Parties	Ctrl+Alt+R	⌘R
Afficher/masquer Comparer	Ctrl+Alt+C	⌘C
Afficher/masquer Vidéo	Ctrl+Alt+V	⌘V
Afficher/masquer Fenêtres d'outils	Ctrl+Alt+X	⌘X
Basculer entre la partition complète et les parties	W	W

Fonction	Raccourci Windows	Raccourci Mac
Partie suivante	Ctrl+#	⌘~
Partie précédente	Ctrl+Maj+#	⇧⌘~
Plein écran	Ctrl+U	⌘U
Fenêtres et boîtes de dialogue		
Se déplacer vers le champ suivant/précédent de la boîte de dialogue	Tabulation/Maj+Tabulation	Tabulation/⇧+Tabulation
Sélectionner des éléments consécutifs d'une liste	Maj+clic ou faire glisser	faire glisser
Sélectionner des éléments non contigus d'une liste	Ctrl+clic	⌘+clic
OK (ou bouton par défaut)	Entrée (clavier principal ou pavé num.)	Entrée (clavier principal ou pavé num.)
Annuler	Échap	Échap / ⌘.
Agencements du Pavé	F7 à F12	F7 à F12
Agencement suivant du Pavé	+ (pavé num.)	+ (pavé num.)
Revenir au premier agencement du Pavé	F7 / Maj++	– (pavé num.) / F7
Menu d'édition contextuel	Maj+F10 / clic droit sur le ou les objets sélectionnés	Ctrl+clic sur le ou les objets sélectionnés
Changer de fenêtre	Alt+Tabulation	⌘~
Masquer la fenêtre d'application	aucun	⌘H
Réduire la fenêtre	aucun	⌘M
Divers		
Guide de référence de Sibelius	F1	⌘?
Imprimer	Ctrl+P	⌘P
Préférences	Ctrl+,	⌘,
Quitter/Terminer	Alt+F4 / Ctrl+Q	⌘Q

Index visuel

Notation de base

Annotations and their corresponding musical elements:

- 5.11 Numéros de page**: Points to the page number '2'.
- Tempo et indication métronomique**: Points to 'Allegro' and the metronome marking '♩ = 120'.
- 5 Onglet Texte**: Points to the tempo/indication box.
- Titre**: Points to the title 'Giocoso'.
- 5 Onglet Texte**: Points to the title box.
- Compositeur**: Points to the composer 'DUNCAN J. GOOSEBERRY (b. 1922)'.
- 5 Onglet Texte**: Points to the composer box.
- 3.1 Introduction à la saisie des notes**: Points to the first musical staff.
- 2.3 Instruments**: Points to the instrument names 'Clarinet' and 'Piano'.
- Expression**: Points to the 'Expression' marking.
- 5 Onglet Texte**: Points to the expression box.
- 3.1 Introduction à la saisie des notes**: Points to the first musical staff.
- Début de reprise**: Points to the first ending bracket.
- 4.4 Barres de mesure**: Points to the bar lines.
- Anacrouse (ou levée)**: Points to the first note of a measure.
- 4.3 Signatures rythmiques**: Points to the rhythmic signature '2/4'.
- 4.18 Ornaments**: Points to the ornament symbol.
- 5.10 Numéros de mesures**: Points to the measure number '7'.
- Deux voix**: Points to the two staves.
- 3.14 Voix**: Points to the two staves.
- 4.5 Lignes**: Points to the staff lines.
- 2.5 Mesures et pauses**: Points to the measure rests.
- 4.15 Altérations**: Points to the dynamic markings 'mf', 'f', 'mp'.
- 4.7 Liaisons**: Points to the slurs.
- 3.9 Triolets et autres multiplets**: Points to the triplet marking '3'.
- Ligne d'octave**: Points to the octave line '8va'.
- 4.5 Lignes**: Points to the staff lines.
- Transposition instruments**: Points to the transposition instruction.
- 2.3 Instruments**: Points to the instrument names.
- Accent**: Points to the accent marking.
- 4.17 Articulations**: Points to the articulation marking.
- Point d'arrêt**: Points to the fermata marking.
- 4.17 Articulations**: Points to the articulation marking.
- 4.11 Groupements de ligature**: Points to the ligature grouping.

Chorale

Titre et sous-titre 📖 5 Onglet Texte

Missa Spuria
A simple mass on fictional plainsong tones

Incipit 📖 2.4 Portées

1. Nine-fold Kyrie

Texte de tempo 📖 5 Onglet Texte

Andante (♩ = 72)

Nom du compositeur, habituellement en majuscules 📖 5 Onglet Texte

JOHN DOE (1797-1833)

Noms des chanteurs, généralement en majuscules 📖 2.3 Instruments

SOPRANO
ALTO

Une voix/deux voix 📖 3.14 Voix

Nombre de changements de portée par système 📖 2.3 Instruments

Élision de syllabes 📖 5.6 Paroles

Liaison indiquant plusieurs sous-couches 📖 4.7 Liaisons

Voix de ténor en clé d'octave 📖 4.1 Clés

Nuance apparaissant au-dessus d'une portée 📖 5 Onglet Texte

Deux couplets de paroles 📖 5.6 Paroles

Réduction pour piano créée avec l'extension Réduire 📖 3.20 Extensions Outils de composition

Fine

Piano (for rehearsal only)

Fine

Piano

5.11 Numéros de page 6

En-tête
5 Onglet Texte

Le Mystère de la nuit - CANCRELAT

94 L.H. R.H. *p* *ggiero*

Technique 5.2 Styles de texte courants

Indications de pédale
4.5 Lignes

poco rit. *A tempo* *simile*

Doigtés 5.2 Styles de texte courants

Ligature non standard
4.11 Groupements de ligature

Bécarres de précaution
4.2 Armures

Crochet pour main
4.5 Lignes

Accords répartis entre les portées
4.12 Positions des ligatures

Ligne indiquant la conduite des voix
4.5 Lignes

Orgue

Registration en texte de technique

5.2 Styles de texte courants

G. Fonds 4. 8. 16.
P. Fonds 4. 8. 16.
R. Fonds 4. 8.
P. Fonds 4. 8. 16. 32.
Tous les claviers accouplés sur G.

Prelude « Noël de fête »

Précaution automatique

4.3 Signatures rythmiques

CLAUDE LE BRUIT (b. 1922)

Avec intensité (♩ = 140)

Organ

p *f* *p* *f*

Ped.

ff

Indications de pédale

4.8 Symboles

^ U ^

^ U ^

5

solo Sw.

Ch. *mf*

8^{va}

cresc. poco a poco

Ligne d'octave

4.5 Lignes

Nuances entre portées

5 Onglet Texte

11

(8)

Signatures rythmiques alternatives

4.3 Signatures rythmiques

cresc. molto

Prolongement automatique

Registration

5 Onglet Texte

Multiplats masqués

3.9 Triolets et autres multiplats

17

ff

R. anches 4. 8. 16.

Plus tranquille

p

simile

Changements de clé

4.1 Clés

G

Double barre de mesure

4.4 Barres de mesure

Lead sheets

Texte en style de texte
Nom d'instrument
en haut à gauche

CONCERT

JUST WASTIN' TIME

"ITCHY" PETE MILLIGAN

SWING (♩ = 200)

fin de primos (1ère mesure de temps) 4.5 Lignes

5 Am7 D° 1. Gm/Bb F13

9 2. D9 (A) F13(b9) BbAUG(ma7)

4.5 Lignes

Vibrato

5.9 Repères de répétition

Barre de mesure initiale sur un système à une seule portée

4.4 Barres de mesure

13 C(ADD 9) F7sus4 Dm9/8 GΔ

F(ADD 9) (B) F13(b9) BbAUG(ma7) B° Cm7

5.7 Symboles d'accord

21 C(ADD 9) F7sus4 F#° Gm7sus4 Dm9/8 GΔ

25 Cm6 F(ADD 9)

Jazz

Swing
 6.7 Interprétation

Nombres de mesure au-dessus de chaque mesure 5.10
 Nombres de mesures

5.9 Repères de répétition

JUS WASTIN' TIME

SWING (♩ = 200)

ALTO SAX 1

ALTO SAX 2

TENOR SAX 1

Partition transposée
 5.17 Transposition

Avec ou sans sourdine
 4.17 Articulations

SARITONE SAX

4.18 Ornaments

TRUMPET 1

TRUMPET 2

TRUMPET 3

Texte encadré pour instructions
 5.1 Utilisation du texte

Soufflets 4.5 Lignes

TECHÉONE 1

TECHÉONE 2

Marcato (« chapeau »)
 4.17 Articulations

Notation en barres obliques 4.9 Têtes de notes

BASS TECHÉONE

KEYS

5.7 Symboles d'accord

GUITAR

BASS

4.10 Percussion

DRUMS

TRONK PETER MULLIGAN

Notation pour guitare

Texte de tempo
 5 Onglet
 Texte

Andante largo

Numéros de cordes 4.8
Symboles et 4.5 **Lignes**

Sextolet 3.9 **Triolets et autres multiplets**

Trois voix 3.14 **Voix**

Ligne avec crochet 4.5 **Lignes**

Ligne d'arpège 4.16 **Arpèges**

Tablature de guitare

Toutes les indications apparaissent au bon endroit, sur portées et sur tablatures

5.7 **Symboles d'accord**

Vibrato ample 3.8 **Notation et tablature pour guitare**

Nombreuses lignes spéciales 3.8 **Notation et tablature pour guitare**

Note pré-bend 3.8 **Notation et tablature pour guitare**

Bend and release 3.8 **Notation et tablature pour guitare**

Slide 3.8 **Notation et tablature pour guitare**

Percussions

The image displays a musical score for Percussions, featuring multiple staves and various musical notations. The score is annotated with several callouts and boxes providing additional information:

- Flam de caisse claire** (4.18 Ornaments)
- Barre de reprise** (4.4 Barres de mesure)
- 5.9 Repères de répétition**
- Inverser l'orientation de la hampe** (4.21 Hampes et lignes supplémentaires)
- Texte encadré** (5 Onglet Texte)
- Roulement** (4.23 Trémolos)
- Répéter mesure précédente** (4.20 Barres de reprise)
- Doublage d'instruments** (2.3 Instruments)
- Deux voix** (3.14 Voix)
- 4.5 Lignes**

The score includes staves for Timp., S. D., Cym., Xyl., Mar., and Tam-tam. It features various musical notations such as *f to the fore*, *sub p*, *f*, *rub*, and *repeat ad libitum*. The score is divided into measures, with some measures marked with a double bar line and a repeat sign.

Index

A

a tempo	282, 352
AAX	376
accéder à	
page	317
accelerando	
exécuter	229
lecture de	352
accentuation	<i>voir</i> tenuto
acciacaturas	
définition	467
accolades	253
définition	467
accompagnement	
générer automatiquement	148
accords	153
créer	158
définition	467
exploser	204
répartition entre les portées	249
aftertouch	
définition	467
aide	
bourrage papier lors de l'impression recto verso ..	80
infobulles	17
la vidéo ne s'affiche en plein écran	364
les bords de la partition sont coupés lors	
de l'impression	79
notes tenues pendant la lecture	326
points d'interrogation rouges	170
publication sur Internet	107
références à l'écran	8
réglage optimum de la résolution de l'écran	111
reprises non lues	358
rythmes inexacts dans Flexi-time	198
AIFF (fichiers)	81, 84
ajouter	
altérations de précaution	254
doigtés	
corde	146
cuivres	145
noms des notes	146
pattern de batterie	144
symboles d'accord	147
Ajuster à la largeur de la page	462
aller à	
mesure	316
altération	
saisie dans du texte	255

Altérations	
sur les notes tenues	255
altérations	254
définition	467
déplacement	255
doubles dièses/bémols	182
écriture (Flexi-time)	199
éditer	160
éditeur	255
enharmonie	255
entre crochets	254
entre parenthèses	254
précaution	254
ajout automatique	254
altérations de courtoisie ... <i>voir</i> altérations, précaution	
altérations de l'éditeur	255
altérations entre crochets	254
amétrique	<i>voir</i> rythme libre
anacrouses	
mesure de levée	223
analyse	
chiffres romains	287
annexe	
texte entre les portées	276
Annuler	19
aperçu	27
application Avid Scorch	28, 32
exportation	99
appoggiatures	
<i>voir également</i> notes ornementales	
Appoggiature	467
appoggiatures	259
appoggiatures brèves	259
<i>voir également</i> notes ornementales	
ARIA	381
armures	
création	220
déplacement	220
plusieurs	222
précaution	221
suppression	220
<i>voir aussi</i> transposition	
arpège	143, 176
arrangement	204
Arranger	204
articulations	257
copier	258
définition	467
déplacement	257
éditer	160

jazz	261
retourner	258
suppression	257
sur des pauses	258
ASIO	334, 379
définition	467
Assembler en un système	423
Assembler en une page	423
astuces pour améliorer la vitesse	112
attache	
dans les parties	426
définition	467
AU	<i>voir</i> Audio Units
Audio Units	376
définition	467
AudioScore Lite de Neuratron	66
augmenter	207

B

Backstage	14
banques	
définition	467
barre d'état	459, 462
Barre d'outils d'accès rapide	12
Barre d'outils Accès rapide	
définition	467
barre entre portées	
accords	249
barres	
à travers les barres de mesures	246
à travers les sauts de page	246
à travers les sauts de système	246
angles	248
horizontales	248
ligne de ligature	230
masquer	247
modifier individuellement	246
niveau	248
primaires	245
renversement	248
secondaires	245
sous-groupes	245
barres de mesure	
autre	225
barre à travers	246
déplacement	225
finales	225
initiales	
définition	468
répéter	226, 358
se rejoignent entre	226
sur certaines portées uniquement	226
barres de reprise	229
barres obliques	239

barres primaires	245
barres secondaires	245
basse chiffrée	286
bécarre	254
bémol	254
bend	173
unisson	175
bend à l'unisson	175
bend and release	174
bleu	<i>voir</i> voix, sélections et passages
boîte de dialogue	
définition	10, 468
boîte de dialogue Options du moteur audio	334
bus	<i>voir</i> bus d'effets

C

canaux	
définition	468
capo	147
caractère générique	318, 468
caractères	
spéciaux	277, 481
CD	
gravure	81, 84
changements de programme	
définition	468
Chiffres romains	286, 287
cithare	
définition	478
clavier (MIDI)	
USB	20
clés	217
octave	219
précaution	219
clic du métronome	193
coda	359
coller	117
commentaires	
affichage	463
Compositeur (texte)	284
compresseurs	377
conducteur	
définition	473
configuration	
définition	468
configuration de la lecture	<i>voir</i> configuration
configuration MIDI	20
construction	<i>voir</i> paroles
contrôleurs (MIDI)	389
définition	468
conversion	
définition	468
conversion Finale	<i>voir</i> importation, exportation
copie	121

copie multiple	121
objets individuels	122
passages	122
sélections multiples	122
copier	
voix	203
copies de sauvegarde automatique	26
cordes étouffées	176
couches	
définition	468
couleur	
des sélections	117
objets	137
papier et bureau	111
création	
mesures	135
crescendo	232
lecture des notes tenues	351
<i>voir également</i> soufflets	
croche	<i>voir</i> valeurs de note, ligatures
crochets	253
définition	468
masquer	247
pour double-cordes	229
pour musique à clavier	229
curseur	135, 157, 158, 160, 170, 201
définition	469
texte	90, 273
curseur de timeline	
définition	468

D

D.C. (da capo)	359
D.S. (dal segno)	360
DAW	
définition	469
decrescendo	
lecture des notes tenues	351
delay	377
Déverrouiller la mise en forme	424
diatonique	
définition	469
transposition	181
dièse	254
différences dans les parties	142
différences in parts	432
dimensions de papier	
A3	403
A4	403
A5	403
B4	403
B5	403
Bande	403
Concert	403

Déclaration	403
Executive	403
Feuillet	403
Hymne	403
Légal	403
Lettre	403
Octavo	403
Partie	403
Quarto	403
recommandées	405
Tabloïde	403
diminuendo	232
<i>voir également</i> soufflets	
diminuer	207
disposition du clavier	114
distorsion	377
doigté	284
doigtés	
cuivres	145
instruments à cordes	146
doit	261
double-cordes	229
doubles points	158, 161
drag (rudiment)	260
DXi	376
dynamiques	232, 281
sélectionner	139

E

EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra	375
échantillon	
définition	469
écriture	
définition	469
écriture enharmonique	<i>voir</i> altérations, écriture de
Éditeur de méthodes de saisie	277
effets	333, 377
bus	333
définition	469
réglages prédéfinis	336
élément	
définition	469
élisions	300, 481
encadré (texte)	284
enregistrement	
arborescences	133
paroles	146
<i>voir aussi</i> Flexi-time	
enregistrer	
hauteurs transposées	199
sur CD	81, 84
ensembles	
définition	469

Index

en-têtes	
définition	469
entrer	<i>voir créer, saisir</i>
envoi d'e-mail	32
envoyer des fichiers par e-mail	29
espacement	
définition	469
horizontal	445
<i>voir aussi</i> gravure musicale	
Espressivo	92, 347, 354
et	265
EWQLSO	<i>voir EastWest Quantum Leap</i>
Symphonic Orchestra	
exécution	<i>voir lecture</i>
Exécution en direct	349
de Flexi-time	197
définition	471
exemples musicaux	89
<i>voir aussi</i> fichiers image	
exploser	204
définition	469
exportation	
application Avid Scorch	99
audio	81, 84
exemples musicaux	89
fichiers MIDI	91
fichiers MusicXML	93
images	89
fichiers PDF	108
via le presse-papiers	89
pages Web Scorch	104
paroles	146
vers des versions antérieures de Sibelius	94
exporter	
définition	469
Exporter chaque instrument au format MIDI	143
expression textuelle	281
extension Ajouter le nom des notes aux têtes	
de notes	143
extension Ajouter les symboles d'accord avec capo	147
extension Ajouter un pattern de batterie	144
extension Ajouter une harmonie simple	145
extension Augmenter les intervalles	208
extension Diminuer les intervalles	208
extension Diviser par 2 les valeurs de notes	207
extension Dolet	<i>voir MusicXML</i>
extension Doubler les valeurs de notes	207
extension Exporter chaque portée dans un fichier	
audio	143
extension Faire pivoter les hauteurs de notes	209
extension Faire pivoter les rythmes	209
extension Faire pivoter les rythmes et hauteurs	
de note	209
extension Gammes et arpèges	143

extension Générer des symboles d'accords	148
extension Hauteurs aléatoires des notes	209
extension Inverser	208
extension Mélanger les hauteurs de notes	209
extension Réécriture de l'exécution	195
extension Rétrograder les hauteurs de notes	207
extension Rétrograder les rythmes	207
extension Rétrograder les rythmes et les hauteurs	
de notes	207
extension Table de hauteurs	208
extensions	
définition	469
effets	333
extensions	<i>voir aussi instruments virtuels, effets</i>
Extinction de toutes les notes	326
extraire	
définition	470

F

Facebook	32, 33
fall	261
familles	
définition	470
fenêtre Clavier	166
Fenêtre Manche	171
feuille d'examen	133
feuille d'exercice	133, 143
feuille de test	133
fichier MIDI	
arranger	43
téléchargement	44
fichiers	25
audio	81, 84
copies de sauvegarde automatique	26
envoyer par e-mail	29
fichiers AIFF	81, 84
fichiers WAV	81, 84
ouverture	
fichiers Mac sous Windows	31
partager	28
sauvegarde	
<i>voir aussi</i> exporter	
sauvegarde automatique	25
sauvegarder	25
fichiers audio	365
exportation	
pour chaque portée séparément	143
exporter	81, 84
importer	34, 365
fichiers BMP	
définition	468
fichiers EMF	
définition	469

Index

hauteurs	
enregistrement transposé	199
headers	285
Helsinki (police)	448
horizontal	
espacement	445
pages	459
horizontale	
attache	426
horizontales	
barres	248
HTML	104

I

idées	124
capture	126
définition	124
IME	<i>voir</i> Éditeur de méthodes de saisie
importation	
fichiers image	251
fichiers MIDI	41
fichiers MusicXML	46
partition dans des documents Word	90
importer	
définition	470
styles personnalisés	444
imposition	78
impression	
à partir de Scorch	105
objets masqués	142
impression d'un livret	78
imprimer	73
2 pages par côté	77
Adapter à la page	76
bordures	75
en couleur	75
facteur d'échelle	75
livrets	78
marques de coupe	75
onglet Affichage	75
surbrillances	453
vis-à-vis	77
indenter	
systèmes	133
indications de tempo	
lecture	352
indications métronomiques	
création	283
lecture	350, 352
infobulles	17
Informations sur la partition	321
Inkpen2 font	443
insérer	<i>voir</i> Menu Créer, saisir, passages

installer	
polices musicales	448
instruments	130
changer l'ordre dans la partition	131
création	130
définition	470
sélection dans toute la partition	131
suppression	131
tessitures	132
transpositeur	
saisie dans	199
transposition	132, 220
instruments à clavier	130
instruments virtuels	374
définition	470
réglages prédéfinis	336
interface MIDI	20
iPad	28
italique (texte)	<i>voir</i> texte

J

jazz	261
doit	261
fall	261
flip	262
plop	261
scoop	261
shake	261
turn	262
Jeu EZ	143
jeux de sons	397
définition	471
jouer les notes en cours de modification	325
justification	
définition	471
portées	133

K

Kodály (notation)	241
-------------------------	-----

L

langue	
clavier	114
lasso	119
latence	
définition	471
lead sheets	493
lecture	325
améliorer	347
cresc./decresc. des notes tenues	351
des barres de reprise	360
Espressivo	354

Exécution en direct	349	MAS	376
ignorer les mesures	360	masquer	
jouer les notes en cours de modification	325	messages MIDI	396
niveau de zoom	109	objets	141
reprises	358	portées vides	133
Rubato	355	texte	276
tempo	352	menu Lecture	
vitesse	352	Live Tempo	348
lettres accentuées	277, 481	Menu Mise en page	
levée	<i>voir</i> anacrouses (mesures de levée)	sous-menu Saut	
liaisons	233	Saut de page	419
dans les paroles	236	Saut de système	419
discontinues	236	menu Mise en page	
en forme de s	236	sous-menu Saut	
magnétiques	233	Saut de système	359
non magnétiques	236	menu raccourci	
pointées	236	définition	471
liaisons de phrasé	<i>voir</i> liaisons	menus texte	273
liaisons formés de plusieurs arcs	<i>voir</i> liaisons,	messages d'avertissement	110
en forme de s		Messages MIDI	198
ligatures	245	messages MIDI	
définition	471	aftertouch	393
ligne de lecture		changements de programme et de banque	390
définition	471	définition	471
déplacer	362	enregistrement en mode Flexi-time	196
ligne verte	<i>voir</i> ligne de lecture	masquer	396
lignes		modulation	394
création	227	panoramique	394
définition	471	pédale de sustain	395
discontinues	230	pitch bend	392
filtrer	139	portamento	394
guitare	229	syntaxe	390
lignes de copyright	285	volume	394
lignes de fin de primos et de segundos		messages System Exclusive (SYSEX)	396
(1re /2e mesures à jouer à la reprise)	359	mesure	
lignes de paroles		reprise	
définition	471	lecture	360
lignes de prolongation	<i>voir</i> lignes de paroles	mesures	135
lignes supplémentaires	265	ajouter	135
éviter	228	aller à	316
Live Tempo	348	de levée	223
		définition	471
		ignorées lors de la lecture	360
		insérer	135
		levée	
		numérotation	316
		numérotation des mesures répétées	264
		redéfinir les mesures	224
		répéter	229, 263
		supprimer	135
		supprimer du contenu uniquement	135
		micro-intervalles	
		définition	472
		Microsoft Word	90

M

magnétique	
définition	471
multiplets	179
magnétiques	
liaisons	233
marges	79, 422
page	404
portée	407
marques de coupe	
définition	471

MIDI

définition	472
guitare	192
périphériques de lecture	327
Mighty Mouse	459
Miroslav Philharmonik	375
mise en forme	422
mise en page	
automatique	417
dimensions des pages	422
dimensions des portées	422
espacement vertical	423
sauts de système	420
<i>voir aussi</i> gravure musicale	
Mise en page magnétique	413
modèles	
<i>voir aussi</i> papier à musique	
modifications de contrôle	
définition	468
modifier la répartition rythmique des mesures	224
modulation (effets)	377
modulations métriques	283
lecture de	352
module de sons	<i>voir</i> MIDI
MP3	82
multiple	
écrans	112
multiples	
sélections	119
voix	200
multiplats	178
copier	178
créer	178
dans des fichiers MIDI importés	198
dans Flexi-time	198
définition	472
déplacer	179
magnétique	179
masquer	180
supprimer	179
valeur de l'unité	179
musiciens	
définition	469, 470
MusicXML	46, 93
définition	472
musique atonale	182
musique de harpe sacrée	<i>voir</i> formes de notes
musique « fasola »	241
musique vocale <i>voir</i> chœur, musique de chœur, paroles	
mute	
portées sur la Table de mixage	345

N

Navigateur	
affichage	464
définition	472
Ne plus afficher ceci	110
niveau de gris	
définition	469
noire	<i>voir</i> valeurs de note
noms d'instruments	
changement	289
styles recommandés	289
non-magnétiques	236
notation stick	241
note adhésive	451
note fantôme	157
NoteOff	
définition	472
NoteOn	
définition	472
notes	153
dans le texte	283
définition	472
entre crochets	241
entre parenthèses	241
espacement	445
<i>voir aussi</i> gravure musicale	
exploser	204
Extension Ajouter les noms de notes	146
fantômes	157
filtrer	139
hors tessiture	170
masquer	165
out of range	132
petites	<i>voir</i> notes de répliques, ornements
re-inputting pitches	164
répétition	123
ressaisir les hauteurs	164
saisir	158
sans hampes	240
sans tête	240
tenir	326
transformer en tablature	169
<i>voir également</i> têtes de notes	
notes fantômes	157
désactiver	183
notes ornementales	259
bends (tablature de guitare)	174
notes sans tête	240
notes silencieuses	240
notes tenues	
altérations sur	255

nuances	
définition	472
lecture de	351
numérisation	
définition	472
numériser	50
numéros de mesures	
alignement au-dessus des barres de mesures	315
dans les répétitions	315
déplacer	315
masquer	316
sélectionner	315
numéros de pages	
dans les parties	317
numéros de programme	43
définition	472
numéros du patch	<i>voir</i> numéros de programme
numérotation	
mesures	264, 315
pages	317

O

objet de portée	
définition	472
objets	
définition	472
masquer	141
portée	427
sélection	<i>voir</i> sélections
système	427
objets de portée	427
objets masqués	
affichage	463
OCR	
définition	473
<i>voir aussi</i> numérisation	
octave	
clés	219
lignes	228
Optimiser l'espacement des portées	411
Optique	
définition	473
espacement des notes	445
orange	<i>voir</i> différences dans les parties, voir
ordinateur portable	
utiliser les fonctions du Pavé	156
orientation paysage	405
orientation portrait	405
original	
définition	473
ornements	
définition	473
trilles	228

P

page	
définition	473
numéros	317
<i>voir aussi</i> Paramètres du document, format de page, format de papier	
pages	
titre	408
vierges	408, 420
pages blanches	408, 420
pages de garde	408
supprimer	408
pages vierges	
supprimer	408
pages web	
exportation	104
pages Web Scorch	
exportation	99, 104
Palette de caractères	278
Panoramique	415, 459
papier	
choisir un papier de qualité	79
papier à musique	
définition	473
Paramètres du document	403
parcourir	
définition	470
paroles	296
définition	471
élisions	300
exportation	146
optimiser l'espacement	446
saisie	296
sélectionner	139
Parolier (texte)	284
partager	
audio	34
e-mail	32
progression	35
publication en ligne	103
publier en ligne	32
vidéo	33
parties	429
définition	473
différences	142
numérotation des pages	317
parties d'orchestre	<i>voir</i> parties
parties dynamiques	429
définition	473
partitions	
aperçu	27
définition	473
en Do	<i>voir</i> transposer les partitions

- en savoir plus 101, 105
- recherche 27
- transposition 221
- partitions numériques 32, 99
- passages 117, **119**
 - définition 474
 - système
 - définition 473
- patterns de batterie
 - ajout automatique 144
- pause 136
- pause de mesure de comptage 136
- pause *voir* point d'arrêt
- pauses 135
- pauses à plusieurs mesures *voir* pauses multiples
- pauses de mesure
 - créer 135
 - déplacer 136
 - supprimer 136
- pauses multiples
 - définition 474
- Pavé 154
 - affichage 464
 - agencements
 - 1er 254, 257
 - 2ème 158, 161, 259
 - 3ème 246
 - 4ème 257
 - 5ème 261
 - 6ème 254, 255
 - clavier sans pavé 156
 - définition 474
 - voix 156
- pavé numérique *voir* Pavé
- PDF (fichiers) 430
 - ouvrir avec PhotoScore Lite 51
- indications de pédale
 - voir aussi* diagrammes de pédales de harpe, messages MIDI
- percussion **242**, 260
 - têtes de notes 239
- petites notes *voir* ornements, notes de réplique
- photocomposeuses
 - définition 474
- PhotoScore 50
 - définition 474
- PhotoScore Lite de Neuratron 50
- piano
 - fenêtre Clavier 166
 - ligatures *voir* ligatures, entre portées
 - voir aussi* instruments à clavier
- pièdes de page 285
 - définition 474
- pilote de numérisation
 - définition 474
- piste
 - définition 474
- pitch bend 392
 - définition 474
- pizzicato
 - lecture 350
- Plein écran 465
- plop 261
- plusieurs
 - armures 222
 - éléments texte 277
- point de séparation 198
- point rythmique 254, 257
- points d'interrogation 170
- points de montage 366
 - ajouter 366
 - définition 474
 - déplacer 368
 - modifier 367
 - supprimer 367
- police de texte musical 448
- police Opus 281, 442
- police Opus Metronome 283
- police roman
 - définition 474
- police sans sérif
 - définition 475
- polices 237
 - Adobe Type 1 448
 - installer 448
 - OpenType 448
 - PostScript 448
 - TrueType 448
- polices musicales 237, **448**
 - installer 448
- polices OpenType 448
- pop 176
- Portable Network Graphics *voir* PNG (fichiers)
- portamento 228
 - messages MIDI 394
- portées 133
 - accords répartis entre 249
 - afficher les portées vides 134
 - arrêt précoce 133
 - création 133
 - déplacement 412
 - espacement 409
 - fusionner 202
 - justifiées à gauche 133
 - masquer les portées vides 133
 - mettre en mute 345
 - petites 134

restaurer l'espacement par défaut	412
sélection	412
suppression	134
<i>voir aussi</i> instruments, portée	
portées préliminaires	
<i>voir aussi</i> incipits	
position du panoramique	394
définition	475
<i>voir aussi</i> messages MIDI messages	
pousser	<i>voir</i> articulations
ppp	
définition	475
prebend	174
prebend and release	175
prédéfini	273
préférences	109
générales	109
paramètres d'affichage	111
périphériques de saisie	185
saisie de notes	183
textures	111
presse-papiers	
définition	475
primos et segundos	229
Pro Tools	386
problèmes	<i>voir</i> aide
programmes	
définition	475
pull-off	176

Q

quantification	193
quarts de ton	
<i>voir aussi</i> altérations, microtonales	
questions	<i>voir</i> aide
Quick Look	27
QuickTime	364

R

Raccourcis clavier	
raccourcis Notebook (portable)	114
raccourcis clavier	113
différences entre Windows/Mac	114
rétablir les réglages par défaut	114
rajouter à	198
rake	177
rangées	<i>voir</i> voix
rechercher	27, 139
réduction	202
définition	475
reformatage	
définition	475
reformatage	<i>voir</i> format

réglage par défaut	
définition	473
réglages prédéfinis	336
règle d'espacement des notes	445
<i>voir aussi</i> gravure musicale	
Règles de gravure	443
définition	475
espacement des notes	445
polices	448
portées et systèmes	134
symboles d'accord	309
<i>voir aussi</i> gravure musicale	
Réinitialiser l'espacement des notes	121, 444
Réinitialiser l'aspect	424
Réinitialiser la position	424
repères de répétition	427
création	314
définition	475
modification	314
répéter des mesures	
numérotation	264
répétitions	
numéroter les mesures	315
répétitions de mesures	<i>voir</i> répéter des mesures
Reprise Stamp (police)	443
Reprise Title (police)	443
reprises	358
au coda	360
barres de reprise	358
D.C.	359
D.S.	359
da capo	359
dal segno	359, 360
fine	360
lignes de fin de primos et de segundos	359
mesures	360
résolution	
définition	475
résolution de l'écran	111
Rétablir	19
retourner	265
réverbération	377
définition	475
ReWire	386
définition	475
rit.	
exécution	229
rouge <i>voir</i> notes hors tessiture, attache, ligne de lecture	
roulement	244, 260, 270
roulement batterie	244
roulement de tambour	244
RTAS	376
ruban	12
définition	475

Rubato	355
rudiments	260
rythme	
augmenter	207
barres obliques	239
diminuer	207
<i>voir aussi</i> valeurs de notes	

S

saisie	
dans plusieurs voix	201
lignes	227
numériser	50
paroles	296
symboles d'accord	
en les saisissant	304
via un clavier MIDI	305
tablature de guitare	169
texte	273
via un microphone	66
saisie à la souris	
définition	475
saisie alphabétique	153
définition	475
saisie de notes	153
saisie de tablature	169
saisie en temps réel	
définition	476
<i>voir aussi</i> Flexi-time	
saisie MIDI	<i>voir</i> Flexi-time
saisie pas-à-pas	153
définition	476
saisir	
options	183
saisie à la souris	153
saisie alphabétique	153
saisie au clavier	153
saisie Flexi-time	193
saisie pas à pas	153
sans armure	<i>voir</i> armures
sauts	419
définition	476
page	
automatiques	417
définition	476
système	420
automatiques	417
sauts	<i>voir</i> reprises
Sauts automatiques	424
sauvegarde	26
sauvegarde automatique	25
sauvegarder	
modifier l'emplacement par défaut	25
versions	454

Scalable Vector Graphics	<i>voir</i> SVG
scoop	261
Score Exchange	32, 103
sections	419
définition	476
segno	360
sélection	
dynamiques	139
liaisons	139
mesures	120
paroles	139
<i>voir aussi</i> filtres, sélections	
sélectionner	
définition	476
sélections	117
définition	476
multiples	119
uniques	117
septolets	<i>voir</i> multiples
séquenceur	
définition	476
sérif	
définition	476
sextolet.	<i>voir</i> multiples
shake	176, 261
Sibelius Player	369
signatures rythmiques	223
complexes	224
précaution	224
silences	153
masquer	165
supprimer	160
slap	176
slide	175
slide du médiateur	176
SMPTE	44
Sonivox Symphonic Orchestra	375
sons joués à leur hauteur réelle	<i>voir</i> partition transposée
sortie	
définition	476
sortie prédéfinie	227
soufflets	232
définition	476
lecture des	351
souligner (texte)	274
sound ID	397
définition	476
SoundCloud	32, 34
soundfonts	385
définition	476
SoundStage	346
SoundWorld	397
sourdine	281

- souris
 utiliser la roulette de défilement 459
souris à roulette de défilement 462
sous-crochets
 définition 468
 voir aussi crochets
Spotlight 27
staccato *voir* articulations
stéréo 339
style rythmique 355
styles 442
 voir aussi style personnalisé, Éditer les styles de texte,
 Éditer les styles d'arrangement, Règles
 de gravure
styles personnalisés
 définition 477
 importer 444
superpositions
 voir aussi gravure musicale
suppression
 sélective 140
surbrillance 453
surface 119
suspension (points de) 482
SVG
 définition 477
swing 355
symbole de copyright 482
symboles 237
 définition 477
 jazz 261
symboles d'accord
 ajout automatique 147
 chiffres romains 287
 définition 477
 lecture de 148
 modification 312
 réécrire 307
 transposer 182, 308
synthèse
 définition 477
système
 définition 477
 indenté 133
 objets 425
 définition 472
 passage 120
 définition 473
 sauts 420
 définition 476
 voir aussi sauts, système
séparateurs
 définition 476
système audio numérique
 définition 469
système de portée *voir* système
- ## T
- tablature ... *voir* tablature de guitare, tablature de luth
tablature de guitare
 accords 177
 créer un instrument utilisant des tablatures 169
 définition 477
 fond blanc derrière les notes 177
 plongeon à l'aide de la tige de vibrato 175
 saisie 169
 transformer notation normale 169
Table de mixage 337
 affichage 464
 contrôler via le clavier MIDI 346
 définition 477
 groupes de tranches 342
 tranche d'instrument virtuel 343
 tranche de piste 341
 tranche du volume master 345
 tranches de portées 339
 tranches du bus d'effets 344
Tabloïde *voir* dimensions de papier
taille *voir* format de page, dimensions de papier,
 taille en points, taille de portée
taille de portée 134, 422
 définition 477
taille en points
 définition 477
Taille réelle 462
tailles de papier 73
tapping 176
Tapspace 375
TDM 376
téléchargement 44
tempo
 affichage dans la fenêtre Transport 366
 tempo de tapping *voir* Live Tempo
 Tempo I 282
 tempo l'istesso *voir* modulations métriques
tenues 267
 dans la musique arpégée 268
 dans les mesures de secundo 268
 laisser vibrer 267
tenuto 43
têtes de note 239
 définition 477
têtes de notes
 barre oblique 239

mélanger les tailles dans un accord	241	touches d'accès rapide	<i>voir raccourcis clavier</i>
plus larges	241	tourne-page	<i>voir sauts, page</i>
plus petites	241	transposées	
texte		partitions	
brut	284	définition	473
chiffres romains	286	transposer	181
copie entre des programmes	275	à l'octave	182
coréen	277	d'un demi-ton	182
création	273	diatoniquement	181
création de notes dans	283	hauteur	
cyrillique	277	enregistrer à	199
en écritures complexes	277	par tonalité	181
encadré	284	symboles d'accord	182, 307
entre les portées	276	transpositeurs	
expressions génériques	318	instruments	
filtrer	139	définition	470
gras	274	transposition	
grec	277	instruments	132
italique	274	modale	208
japonais	277	partitions	221
masquer	276	tremolos	
menus texte	273	roulement (z sur la hampe)	244, 270
méthode de saisie	277	trémolos	269
modification	274	picking (guitare)	176
modification de style	276	trilles	176
noms d'instruments	289	lecture des	352
réinitialiser l'aspect	276	trills	228
réinitialiser la position	276	trioletts	178
saisie d'altérations	255	TWAIN	
sélection	275	définition	478
souligné	274		
styles		U	
définition	477	umlaut	<i>voir lettres accentuées</i>
styles de texte	<i>voir Éditer les styles de texte, polices</i>	Unicode	31, 277
<i>voir aussi</i> paroles		USB	
texte brut	284	définition	478
texte coréen	277		
texte cyrillique	277	V	
texte grec	277	V.S.	417
texte japonais	277	valeurs de notes	
Texte Technique	281	définition	478
Texte Tempo	282	diviser par 2	207
texte Titre	427	doubler	207
textures	111	éditer	160
tilde	390	variations	208
timecode	366	VDL	<i>voir Virtual Drumline</i>
affichage dans la fenêtre Transport	366	vélocité	
définition	477	définition	478
tirets		Verrouiller la mise en forme	423
autoriser l'espacement supplémentaire	302	versions	454
Title text	284	affichage	455
touche	375	sauvegarder	454
touche de contrôle		verso subito	<i>voir V.S.</i>
définition	478		

vert	<i>voir</i> voix, ligne de lecture	
vertical		
espacement des portées	423	
pages	459	
verticale		
attache	427	
vibrato	176	
bar dip	176	
bar scoop	176	
plongeon	175	
vidéo	362	
ajouter une vidéo	362	
formats de fichiers	363	
masquer et afficher la fenêtre Vidéo	363	
mode plein écran	364	
partager sur le Web	33	
régler la taille de la fenêtre Vidéo	364	
régler le volume de la vidéo	363	
supprimer une vidéo	362	
Windows Media et QuickTime	364	
vidéo numérique	362	
Vienna Symphonic Library	375	
violet	<i>voir</i> voix, passages de système	
virgules	<i>voir</i> barres obliques	
Virtual Drumline	375	
vis-à-vis	77	
définition	478	
vitesse de lecture	352	
voix	200	
boutons du Pavé	156	
chevauchement	203	
copier	203	
créer	201	
créer une pause de mesure vide	135	
définition	478	
enregistrement dans Flexi-time	199	
fusionner	202	
masquer	203	
supprimer	202	
voix (chanteurs)	<i>voir</i> chœur, paroles	
volume	339, 394	
définition	478	
modifier le volume master	345	
volume master	345	
VSL	<i>voir</i> Vienna Symphonic Library	
VST	376	
définition	478	
réglages prédéfinis	336	
W		
WAV (fichiers)	81, 84	
Windows Media	364	
Y		
YouTube	32, 33	
Z		
z sur hampe	270	
zoom	462	
lors de la lecture	109	
niveau par défaut	25	