Stig Christensen

I gang med

2000

Værktøjer Metoder Eksempler 5 Øvelser + mere end 400 illustrationer



Copyright © 2000 SC Musik

Forord

FINALE 2000 er nok det mest avancerede program til nodeskrivning der findes. Det indeholder alle de værktøjer, der er nødvendige for at løse den grafiske fremstilling af opgaver der spænder fra simple melodilinier med eller uden tekst til store komplekse partiturer. For dem, der mener at noder kan/skal være en æstetisk nydelse og samtidig udtrykke komponistens ønsker uhyre præcist, er **FINALE** det rette program.

Arbejdet med nodeskrivning oplever i denne tid et boom på baggrund af flere firmaers forsøg med distribution af noder via internettet. Alle disse firmaer bruger *FINALE's* avancerede funktioner i udarbejdelsen af deres produkter.

Jeg har selv - efter at have prøvet en del andre programmer - arbejdet med *FINALE* i 5 år. Programmet udemærker sig ved - foruden de mange funktioner - at være yderst stabilt, en egenskab man lærer at sætte pris på når man arbejder med deadlines hængende over hovedet.

Avancerede programmer har en tendens til at blive så komplicerede, at den uerfarne bruger viger tilbage og lader sig nøjes med et simplere – måske endda billigere, ja nogle gange **dyrere!** – program. Men når begejstringen over de første spæde resultater har lagt sig, går der ofte kort tid før man støder ind i den øvre grænse for programmets "evner", hvorefter man bøjer sig og køber det program man skulle have valgt fra starten!

Denne bog henvender sig bl. a. til disse brugere og tilbyder en logisk gennemgang af de værktøjer og metoder *FINALE* benytter, samt 5 forskellige eksempler, der illustrerer *FINALE's* funktioner. Men bogen henvender sig også til brugere, der efter at have rodet lidt med programmet ønsker at lære de grundlæggende funktioner at kende.

Indbygget i *FINALE* findes en online help, der installeres fra *FINALE CD'en.* Via læseprogrammet Acrobat Reader, der ligeledes ligger på CD'en, gives der adgang til en komplet brugsanvisning til programmet. Når der med jævne mellemrum udkommer en opdatering til *FINALE* opdateres denne online help tillige. På nuværende tidspunkt er *FINALE 2000c* den sidste opdatering og det anbefales stærkt at downloade denne opdatering fra *FINALE's* webside www.codamusic.com.

Medens denne bog er blevet skrevet har **FINALE** (meget taktløst(!!)) lanceret **FINALE 2001**. Ændringerne i denne udgave af **FINALE** er beskrevet i Appendiks. Så vidt jeg har forstået, indeholder den nye version ændringer, der virkelig "rykker", men **ikke** ved den fremstilling af problematiker og metoder, der findes i bogen her.

Introduktion

FINALE er det mest solgte nodesætter program i verdenen og ikke uden grund. Programmet er ikke blot et avanceret layout program, men indeholder en afspilning/indspilningsfunktion, der muliggør afspilning/indspilning af materialet via MIDI. Programmet bruger mange af de standardiserede tastatur genveje for gem, åbn o.l., men giver også mulighed for at tilpasse værktøjer og funktioner individuelt.

Arbejdsbordet i **FINALE** rummer værktøjspaletter, der hurtigt giver adgang til de forskellige værktøjer og flere værktøjer aktiverer desuden en menu, der rummer yderligere muligheder. **FINALE** bruger skabeloner (*Templates*) og biblioteker (*Libraries*), der sparer megen tid ved opsætning af dokumenter. **FINALE** indeholder en *Wizard* funktion, der automatiserer oprettelsen af dokumenter og benytter i stil med sequenserprogrammer og layoutprogrammer *Plug-Ins* til at løse en lang række opgaver.

FINALE kræver ikke store mængder af regnekraft, men det kan klart anbefales at investere i en ordentlig (læs : stor!) skærm. **FINALE** blev oprindeligt udviklet til DOS og mange funktioner bærer stadigvæk præg af dette operativsystems knapt så elegante brugerinterface, men sikrer på den anden side et program, der kører meget stabilt.

FINALE kan producere fantastiske udskrifter på selv billige printere, men en laserprinter med minimum 600 dpi opløsning anbefales. Desuden understøtter **FINALE** PostScript og Enigma fil formatet, samt TIFF grafik. **FINALE** arbejder desuden på tekstsiden udmærket sammen med tekstbehandlingsprogrammer som f.eks. Word.

FINALE's opbygning ligner i vid udstrækning andre Windowsprogrammer, og har man kendskab til programmer som Word ol. vil det helt klart forkorte indlæringstiden.

Bogen er opdelt i 4 afsnit.

- 1. 1. Kapitel gennemgang af værktøjer med små eksempler.
- 2. 2. Kapitel metoder og emner.
- 3. 3. Kapitel 5 grundige eksempler, med en detaljeret gennemgang.
- 4. Appendiks der rummer bilag til eksempler + informationer.

Desuden findes alle bilagene i Appendiks på forfatterens hjemmeside www.sc-musik.dk, hvorfra de kan downloades. På denne hjemmeside kan bogen også bestilles.

Alle indtastningsrutiner gør brug af MIDI og det vil derfor være en god investering at anskaffe sig et MIDI-keyboard gerne med et indbygget lydmodul, der understøtter GM (General Midi) standarden. Det er på den anden side **ikke** en betingelse for at få noget ud af bogen.

Opsætningen af MIDI-drivere ol. til specifikke lydkort/moduler bliver **ikke** beskrevet i denne bog, men der findes i Kapitel 2 en gennemgang af **FINALE's** MIDI-funktioner.

Et ord om terminologi. I denne bog bruges ordet system som benævnelse for et enkelt nodesystem, oftest bestående af 5 linier. En stemme kan forsåvidt bestå af flere systemer, som det f. eks. er tilfældet med en klaver-stemme. Vi mangler på dansk en eentydig oversættelse af ordet "grandstaff", som i *FINALE's* terminologi bruges som betegnelse for samlingen af stemmer i et partitur, altså hvor flere stemmer står under hinanden. Jeg har valgt at "oversætte" ordet grandstaff til storsystem.

Jeg ønsker læseren af denne bog god fornøjelse med det bedste nodesætter program der findes *FINALE 2000 (2001*!).

Charlottenlund august 2000, Stig Christensen



Indholdsfortegnelse

Kapitel 1 VÆRKTØJER

1.	Arbeidsbordet	4
2.	Værktøjer i denne bog	7
3.	Staff Tool	9
4.	Measure Tool	10
5.	Key Signature Tool	11
6.	Time Signature Tool	11
7.	Simple Entry Tool	12
8.	Speedy Entry Tool	13
9.	Hyperscribe Tool	14
10.	Smart Shape Tool	16
11.	Articulation Tool	17
12.	Expression Tool	18
13.	Chord Tool	20
14.	Lyrics Tool	22
15.	Mass Mover Tool	23
16.	Text Tool	25
17.	Page Layout Tool	26

Kapitel 2 METODER & EMNER

1.	MIDI	29
2.	Instrumenter	29
3.	Playback	30
4.	MIDI Import/Eksport	31
5.	Templates	32
6.	Libraries	33
7.	Metatools	34
8.	Online Help	35
9.	Plug-ins	36
10.	Setup Wizard	36
11.	Extracting Parts	38
12.	Printing	39
13.	Document Settings	40
14.	Staff Styles	42
15.	Fonte	43
16.	Optimization	44
17.	Installation	45
Kapitel	3 EKSEMPLER	

1.	Eksempel 1	47
2.	Eksempel 2	53
3.	Eksempel 3	57
4.	Eksempel 4	62
5.	Eksempel 5	70

Appendiks

- 1. Bilag til eksempler 74
- 2. Equivalents 83
- 3. New in FINALE 2001 84
- 4. Maestro Font Character Sets 88

95

Stikordsregister





hvor vi er vant til at finde dem!

Arbejdsbordet i *FINALE* ligner det vi er vant til fra andre Windows programmer. Alle de sædvanlige menuer og genvejs-ikoner til fil-

handlinger, styring af vinduer, hjælp ol. findes,

Menu linien indeholder desuden menuer, der er specifikke for *FINALE*. De stationære menuer er :

- 1. View
- 2. Options
- 3. MIDI
- 4. Plug-ins
- 5. Tools

Desuden kan de enkelte værktøjer aktiver en menu, som indeholder funktioner, der bruges i forbindelse med værktøjet.

ALLE funktioner i menuerne og i de enkelte værktøjers dialog bokse (db'er) kan desuden aktiveres via genveje. Genvejene er vist som understregede bogstaver i menuer og db'er. Via Alt)+tasterne, aktiveres menuerne eller funktionerne.

Options MIDI Plug-ins Tools	SmartShape Window Help
Measurement Units	ካ 🔍 🛛 🛣
Enharmonic Spelling • Mo <u>v</u> able Items	
<u>P</u> rogram Options Update Layout <u>O</u> ptions	
Document Settings	Augmentation Dots
Display in Concert Pitch	<u>B</u> arlines
Select Default <u>F</u> onts	Bea <u>m</u> ing
Data <u>C</u> heck 🔹 🕨	<u>C</u> lef Designer
Click and Countoff Playback Options	Cur <u>v</u> es <u>D</u> ocument Options Laver Options
Quantization Settings	Lines
Genvejen til Options— Document Set- tings—Page Format for Score er Alt +odg	Multimeasure Rest Music C <u>h</u> aracters Music Options Music Spacing <u>O</u> ptions <u>N</u> otation Options Note Shapes Page <u>F</u> ormat for Parts

Piano Braces

Desuden bruger *FINALE* de standardisere Windows genveje, som f. eks [Ctrl]+s, for at gemme

File	<u>E</u> dit	⊻iew	<u>Options</u>	MI <u>D</u> I	Plug-jns	<u>T</u> ools
	<u>N</u> ew					•
Ē	<u>O</u> pen.				Ctrl+0	
	<u>C</u> lose				Ctrl+W	(
	Close	All				
	<u>S</u> ave		N.		Ctrl+S	

De standardiserede genveje er vist i de enkelte menupunkter.

og Ctrl+o, for at åbne. Disse genveje står angivet i de enkelte menupunkter.

Main Tool Palette kan placeres frit på arbejds-

<u>W</u> indow	<u>H</u> elp	T <u>G</u> Tools		
			٩.	2

Main tool paletten kan flyttes ned på arbejdsbordet. Tag fat i håndtaget og træk.

bordet ved at tage fat i håndtaget og trække paletten derhen hvor man ønsker den placeret.

Main Tool Pa	lette										×
素目	ŧ	₽	Δ	3	\mathbb{S}	5	3	mf	CM7	6	
	9:	Â	i		ī	Te	97.	68	<u>@</u>	F	A
AU	1	111	-		100	III	~	v	<u>198</u>		e <mark>l A</mark> e
					+	+					
					1						

Placering og form kan justeres ved at tage fat med musen i nederste højre hjørne og trække. Antallet af synlige værktøjer i *Main Tool Palette*

gængelige knapper:	<u>K</u> r	napper på	Luk
Separator 🔄		Y Special Tools	A Nulstil
🖌 Tempo Tool	9	🔏 Resize Tool	
	<u> </u>	MIDI Tool	<u>H</u> jælp
	<- Fiern	Mirror Tool	
		🔄 Ossia Tool	Flyt op
		Separator	

Med db'en Tilpas Værktøjslinie kan indholdet af Main Tool Palette redigeres.

kan styres via menuen View—Customize Palettes—Main Tool Palette. Brug knapperne Tilføj/ Fjern til at tilpasse indholdet så det passer til dit behov.

Værktøjer i denne bog



Værktøjerne er krumtappen i FINALE, og kunsten består i at vælge de rigtige værktøjer til opgaven. Mange

værktøjer har tilknyttet en menu eller palet, der indeholder yderligere værktøjer eller elementer. Man aktiverer et værktøj ved at klikke med musen på værktøjs ikonen eller ved at programmere en funktionstast (F2 - F9 og F11) - [F12]) til værktøjet. Kun et værktøj kan være aktiv ad gangen!

Værktøjernes ikoner er samlet i en Main Tool Palette, der kan placeres på arbejdsbordet som man ønsker (se OH kap.3 si. 3). Det er også muligt at vælge, hvilke værktøjer og deres rækkefølge, Main Tool Palette skal indeholde. I illustrationen har jeg valgt netop de værktøjer som gennemgåes i denne bog. Bruger man f.eks. udelukkende Speedy Entry Tool til indtastning af noder er der ingen grund til at have Simple Entry Tool liggende i Main Tool Paletten.

Flere værktøjer kræver at brugeren specifikt vælger et nodesystem eller takt/takter før eller efter værktøjet aktiveres, dette gennemgås under de enkelte værktøjer. Desuden vil Page Layout Tool automatisk skifte over til Page View, som er den ene af de 2 visningsformer (Scroll View og Page View) FINALE tilbyder.

Scroll View præsenterer noder i en lang sekvens og Page View viser nodesystemerne på "papiret", genvejstasten til disse visningsformer er Ctrl +e.

Følgende værktøjer gennemgås i denne bog:

Staff Tool (system værktøj) bruges til at oprette nodesystemer samt at indstille en hel del parametre vedr. disse, herunder navn, transposition, samt afstand til andre systemer.



Measure Tool (takt værktøj) bruges til at oprette takter samt at indstille parametre vedr. f.eks. taktstreger og taktnumre.

Key Signature Tool (tonearts værktøj) bruges til at angive toneart.

18	
12	
-85	
-18	
B	
-85	

Time Signature Tool (taktarts værktøj) bruges til at angive taktart.

Simple Entry Tool (simpel indtastnings værktøj) tilbyder en let indtastningsmetode, der ikke kræver brug af MIDI keyboard.

Speedy Entry Tool (avanceret indtastnings værktøj) tilbyder en avanceret indtastningsmetode, der kan bruges såvel med som uden MIDI keyboard.

Hyperscribe Tool (indspilnings værktøj) bruges ved indspilning i "realtime" fra MIDI keyboard.

Smart Shape Tool (linie værktøj) bruges bl.a. til at indsætte fraseringsbuer o.l.

Articulation Tool (artikulations værktøj) bruges til at indsætte artikulationer som f.eks. staccato.

Expression Tool (tekstudtryk værktøj) bruges til at indsætte tekstudtryk f.eks. Allegro, fogp

CH7 Chord Tool (becifrings værktøj) bruges til becifringer.

🚈 Lyrics Tool (meloditekst værktøj) bruges til at indskrive tekst til en melodi.

Mass Mover Tool (kopi/flytte værktøj) bruges bl.a. til at kopiere og flytte takter, men har desuden en hel del andre funktioner.

A *Text Tool* (tekst værktøj) bruges bl.a. til at placere tekst såsom titel og komponist på node-arket.

R

Page Layout Tool (opsætning værktøj) bruges til sideopsætning af det endelige resultat.

FINALE indeholder flere værktøjer og de vil blive behandlet i gennemgangen af eksemplerne tilknyttet bogen.

Følgende værktøjer kan bruges på et udsnit af takter:

Staff Tool Measure Tool Mass Mover Tool

Dette gøres med et enkeltklik i første takt og et enkeltklik i sidste takt med <u>Shift</u> aktiveret. Efterfølgende kommandoer vil påvirke de udvalgte takter. Læs mere om de enkelte funktioner under de enkelte værktøjers afsnit.

Vil man vælge den sidste takt i dokumentet som den sidste takt i udsnittet kan følgende metode bruges: Klik i første takt og tast (→ Shift)+→. Nu vil alle takter mellem første takt og sidste takt i dokumentet være valgt.

Igennem bogens forskellige kapitler bruger jeg ordet »klik«. Dette betyder **venstre** klik med musen. I flere situationer kan et **højre** klik fremkalde en ekstra menu, der kan spare megen tid.



Dobbeltklik i selve nodesystemet - hvis du dobbeltklikker udenfor et eksisterende system vil et nyt system blive dannet -, og Staff Attributes db'en åbnes :



Denne dialogboks bruges til at sætte et systems default parametre og giver desuden - via rullegardinet øverst - mulighed for at sætte flere systemers parametre uden at skulle gå ud af boksen først via ok/cancel.

Parametrene er :

- 1. navn, herunder position
- 2. forkortet navn (abbreviate), herunder position
- 3. start nøgle (tryk på Select knappen t.v. for G nøglen)
- 4. notationsmetode (se Alternate Notation), (tryk på Select knappen t.h. for G-nøglen)
- 5. transposition (se *Eksempel 3*)
- 6. systemtype (se Eksempel 2)
- 7. options:
 - a. tillad optimering (se Optimization)
 - b. bryd taktlinier
 - c. bryd taktlinier ved gentagelses tegn
 - d. vis pause i tomme takter
 - e. flade nodebjælker
 - f. gem system
 - g. ignorer toneart
- 8. uafhængige elementer
 - a. toneart uafhængig af hovedtoneart
 - b. taktart uafhængig af hovedtaktart

- c. nodehovedfont (tryk på Select knap pen for at vælge en nodefont til dette system)
- 9. vis elementer
 - a. taktlinier
 - b. nøgler
 - c. volter og tekstgentagelser
 - d. toneart
 - e. taktnumre
 - gentagelsestegn f.
 - g. tekstudtryk knyttet til takt
 - h. system navn
 - taktart i.

10. notations stil (standard, tablatur ol.)

Udover denne dialogboks kan du se, at menulinien ved aktiveringen af Staff Tool nu indeholder en menu der hedder Staff. I denne menu er der flere muligheder for at justere parametrene på et eller flere systemer. Desuden kan du gruppere flere systemer sammen for f.eks. at lave et piano system. Når værktøjet akti-



veres (ved et klik på ikonen) kommer en lille firkant til syne lige tv. for nøglen, det er systemets "håndtag" (handle). Du Staff Handle kan vælge flere systemer ved at holde 🔂 Shift) nede samtidig med at du klikker i de systemer

(håndtag) du ønsker.

Et menupunkt giver dig mulighed for at lave nye systemer vha. wizard metoden (se Wizard), wizard'en sparer dig for selv at indstille flere af de parametre, der er tilgængelige i dialogboksen.

Staff Tool bruges desuden til at designe system stil (se Staff Styles), dette giver dig mulighed



for at definere en indstilling f.eks. i de første 16 takter og en anden indstilling i de næste 16 takter. Dette er en ny feature og meget anvendelig i en lang række situationer.

2 eksempler på forskellige systemer

Tip!

db'en åbnes

Læs mere om Staff Tool i Eksempel afsnittet.

Measure Tool (takt værktøj) kap. 13 i OH

Dobbeltklik i en takt og Measure Attributes

Measure Attributes	X
Measure Attributes for Measure 👖 🚊	
Barline: Double Final Solid Dashed	Invisible Tick Custom Select
Left Barline: Default Normal Double Final Solid	Dashed Invisible Custom Select
Change Width 600 Key Signature: S	how if Needed
Add to width Time Signature: S	how if Needed
Position Notes: According to Time Sig	gnature 💌
Options	
☐ Hide <u>C</u> autionary Clefs, Key and Time Signatures ☐	Break a Multimeasure Rest
Position Notes Evenly Across Measure	Allow Horizontal Split Points
Eegin a New Staff System	verride Group Barlines
	OK Cancel Help

Dette værktøj indeholder flere vigtige funktioner og giver desuden adgang til et menu punkt, der hedder *Measure*, hvorfra man bl.a. kan indsætte/slette takter og definere taktnumre. Parametrene er :

- 1. taktlinie (højre)
- 2. taktlinie (venstre)
- 3. indstil taktbredde
- 4. vis tone art (ved takt start)
- 5. vis takt art (ved takt start)
- 6. fordel noder
 - a. ingen forandring
 - b. ifølge taktart
 - c. manuelt (involvere brug af Speedy Tool)
 - d. ifølge takt kort (beat chart spacing)
- 7. muligheder
 - a. gem nøgler, toneart og takt art
 - b. fordel node
 - b. fordel noder jævnt i takt
 - c. start nyt system (f.eks. første takt efter en dobbelt-streg eller repetitions tegn)

- d. bryd "Multimeasure Rest"
- e. tillad horisontal opdeling
- f. definer gruppe taktstreger



3 1/4 noder i en 4/4 takt uden jævn fordeling



3 1/4 noder i en 4/4 takt med jævn fordeling



Bryd flertaktspause ved dobbeltstreg



Tkt. 4 er delt i 2 og 2. halvdel flyttet ned i næste system (Horizontal Split)





Taktstregerne i denne klaverstemme er (uvist af hvilken grund) defineret som punkterede, men i tkt. 5 sættes dobbeltstregen med Measure Tool

Tip!

Measure Tool er også ansvarlig for taktnumre læse mere i Eksempel 2.5.



Klik i en takt og Key Signature db'en åbnes.



Værktøjet har 2 formål :

angivelse af grundtoneart angivelse af toneartskift

Parametrene er :

- toneart (pil op # tonearter, pil ned b tone arter)
- 2. dur/mol toneart (har betydning for løse fortegn)
- 3. takt område
- 4. transpositions muligheder
 - a. transponer op/ned
 - b. bevar original tonehøjde
 - kromatisk (samme fortegn)
 - enharmonisk (fortegn ændres svarende til ny toneart)
 - c. bevar noder på samme system linie/mellemrum (dobbelt ¹/dobbelt [#] kanforekomme)
 - d. transponer alle toneartskift proportio nelt "ombryd" toneart hvis nødvendigt (skifter toneart fra f.eks Ces-dur-7^b, til H dur-5[#] i efterfølgende tonearts skift)

Hvis du har flere toneartsskift i en stemme og ønsker at ændre grundtonearten og bevare forholdet mellem toneartsskiftene skal du



sætte et "hak" i

Transpose All Key Proportionally ellers vil *FINALE* erstatte alle følgende toneartsskift med den nye toneart.



udgangspunkt :



transponeret uden "transponer alle toneartskift"



transponeret med "transponer alle toneartskift"

Time Signature Tool (taktarts værktøj) kap. 11 i OH

Klik i første takt for at ændre o

Klik i første takt for at ændre grund taktarten og i en anden takt for at indsætte et taktartsskift.

0.	Composite
64	Number of Beats
•	Beat Duration
Measure Region	🔽 <u>R</u> ebar Music
Measure Imrough Inrough End of Piece	OK Cancel Help
Les a Different Time Signature for Display	
0	Uomposite I✓ Abbreviate
60	Number of Beats
	Deet Duration (d) (d)

Værktøjet har 2 formål :

- angivelse af grundtaktart
- angivelse af taktartsskift

Parametrene er :

- 1. Composite : sammensat taktart
- 2. taktart (Number of Beats : antal slag, Beat Duration: slagets varighed, påvirker også

den måde noder grupperes/bjælkes på

- 3. takt område
- 4. opdater nodebjælker (*Rebar* : sætter bjælker i henhold til ny taktart)
- 5. brug en forskellig taktart for display

Indstillingen af antal slag og slagvarighed bestemmer hvordan *FINALE* sætter bjælker. Her er to måder at angive taktarten 6/8 :



Når Number of Beats sættes til 6 giver det 6 1/8 dels noder uden bjælkning.





Når Number of Beats sættes til 2 vil FINALE bjælke i 2 grupper!



Composite Time Signature db

Composite giver dig mulighed for at skabe sammensatte taktarter f. eks 7/8 i 2 grupper : 3/8+4/8

Et klik på *Options* knappen åbner for muligheden "brug anden taktart i visning", der tilsidesætter grund taktarten og lader dig definere en "visnings taktart". Det kan hermed lade sig gøre, at opbygge f.eks. kadence takter, der indeholder en større rytmisk sum end taktarten tillader, som i eksemplet her:



Simple Entry Tool (simpelt indtastnings værktøj) kap. 14 i OH tilbyder den mest simple metode at indtaste noder på. Vælg værktøjet og straks dukker to paletter op på skrivebordet, indeholdende forskellige elementer. De forskellige rytmiske værdier vælges med musen eller med tastatur genveje og noderne klikkes ind i systemet med musen. Paletterne indeholder desuden værktøjer for f. eks # og b, og kan flyttes rundt på skrivebordet.

Værktøjets funktion er begrænset og det vil næppe være den mere erfarne brugers valg.



Speedy Entry Tool (hurtigt indtastnings værktøj) kap. 15 i OH er nok det mest anvendte til indtastning blandt mere erfarne brugere. Det kan bruges sammen med et MIDI keyboard, hvorfra man angiver tonehøjden samtidig med, at man angiver den rytmiske værdi på tastaturet. Det kan også bruges uden MIDI keyboard og tonehøjden angives så med en tast. Værktøjet giver mulighed for at sætte en masse parametre f. eks enharmonisk omtydning 9, vend nodehalse I, bryd bjælke /.



Tastaturgenveje i Speedy Entry.



Selve indtastningen foregår i en "indtastnings ramme", der viser en takt ad gangen. I rammen her ses indsætningsa desuden vises

bjælken (linie/mellemrum) og desuden vises

Use MIDI Keyboard

at voice 1 er valgt. Afhængig af om

"Use MIDI Keyboard" er valgt i Speedy Menuen kan noden nu indsættes vha. tastatur eller MIDI



Tastaturgenveje til angivelse af tonehøjde (pitch).

Tip !

Indtastningsrammen kan gøres større på følgende måde : Vælg Measure Tool, vælg alle takter (Ctrl+ a) og dobbeltklik i en takt og sæt værdien i "Change Width" til f. eks 1200.

keyboard.

FINALE kan rumme 4 lag (*layers*) med hver 2 stemmer (*voices*) og giver således mulighed for opbygning af komplekse nodebilleder. Man

 1
 2
 3
 4
 Page
 vælger lag via de 4 små knapper i nederste venstre hjørne

 eller via tastaturgenvejen
 ☆ Shift) +ø, - kun aktiv

 når Speedy værktøjet er valgt og indtastningsrammen aktiv -.

I *View* menuen er det muligt at vælge farve på de 4 lag, vælg blot *View—Select Display Colors* og vælg de ønskede farver.

Ved hjælp af lag er det simpelt at opbygge f. eks følgende nodebillede :



Finale vender selv nodehalsene hvis der findes noder/pauser i mere end et lag. Som udgangspunkt vender lag 1 altid halsen op, hvis der findes noder i lag 2. Pausen på 1 i tkt. 2 lag 2 kan "gemmes" ved at flytte indsætningsbjælken – vha. \leftarrow og \rightarrow – hen på pausen og taste



"o" (som i Ole").

Læg mærke til, at de inaktive lag i takten er vist med dæmpet grå farve.

Hvis du taster CapsLock +4 kan du indtaste en hel serie af 1/8 dels noder og indsætningsbjælken vil flytte med og hoppe videre til næste takt, når en takt er fyldt op. Tast CapsLock igen når du skal indsætte en pause.

Tip !

Hvis du uden held prøver at rette et nodebillede med Speedy Entry, er det 9 ud af 10 gange fordi det forkerte lag er valgt. Husk du kun kan arbejde med eet lag ad gangen.

Hvis du under indtastningen sætter for mange noder i en takt vil *FINALE* vise følgende dialogboks, der giver dig mulighed for at vælge en løsning :

There Are Too Many Beats In This Measure	×
Do you want to:	
Leave the measure alone	
© Delete the extra notes	
C Move the extra notes to the next measure	
C Keep moving the extra notes until all measures contain the correct number of beats	
OK Cancel Help	

For mange slag i en takt giver automatisk denne db. Vælger du Delete the extra notes, vil den overskydende nodeværdi blive fjernet fra takten bagfra!

Der er udviklet et program til *FINALE*, der hedder *Finale Tweak* (ikke Twin Peak), der giver dig mulighed for selv at designe keyboard layoutet til *Speedy* værktøjet. Det giver mulighed for f. eks at lægge "." (til punkterede noder) på "," tasten (numerisk tastatur), og kan anbefales på det varmeste! Se i afsnittet om *Plug-ins*. **Hyperscribe Tool** (indspilnings værktøj) kap. 17 i OH anvendes ved indspilning af noder fra et MIDI keyboard og egner sig bedst til simple noder. Før indspilningen kan gå igang er det nødvendigt at opsætte **FINALE's** MIDI interface så det virker med det keyboard du har. Se afsnittet om *Midi Setup*.

For at kunne foretage en indspilning er det nødvendigt at indstille metronomen (*beat source*) så den passer med tempo og taktart, dette gøres fra *Hyperscribe* menuen.



I dialog boksen Playback and/or click vælger

du en passende nodeværdi f. eks 🛄 hvis du

ønsker 4 slag i en 4/4 takt, eller punkterede hvis du vil have 2 slag i en 6/8 takt. I *tempo*

Playback and/	or Cli	ck								×
Post oquala:		0	J	J	⊅	ß	A	and a	540	
beat equals.	1011-	0.	J.	1	٩,	₿.	Þ.	ani,	1512	EDUs
Tempo 84 Listen I Play Staves While Recording										
Start Signal for Recording: Standard Sustain Pedal										
Click and C	ounto	ff				OK		Ca	ancel	Help

boksen indtaster du tempoet (slag/minut) eller trykker på *Listen* knappen og angiver tempoet fra MIDI keyboardet, *FINALE* regner så den rigtige tempoangivelse ud.

Du angiver startsignalet for optagelse i boksen, hvor mulighederne er :

- a. ingen (optag straks)
- MIDI data (f. eks kan du bruge modulations hjulet!)
- c. almindelig sustain pedal
- d. omvendt sustain pedal (bruger omvendt polaritet, ikke særlig almindeligt)
- e. valgt metronom lyd (MIDI nummer/kanal skal angives)
- f. andre (en MIDI "event" kan defineres)

En almindelig sustain pedal er normalt et godt valg.

Et klik på knappen *Click and Countoff* giver dig mulighed for at indstille hvilken MIDI kanal og lyd du ønsker at bruge som metronom. Hvis du f. eks ønsker at bruge en hi-hat lyd fra et GM modul vil indstillingen her passe :

Click and	Countoff			×
Countoff:	While Recording	•	<u>M</u> easure	es 1
Clic <u>k</u> :	While Recording	•		
<u>S</u> ource:	MIDI Note	•		
Metrono	me Sound			
	Channel Note	Velocity	Duration (% of I	the beat)
Down	Beats 10 42	127	50 %	Listen
Other E	eats 10 42	100	25 %	Listen
	Car	ncel	Help	

Click and Countoff db'en lader dig definere alle parametre vedr. metronomen.

I *Hyperscribe* menuen kan du vælge flere indstillinger der styrer *FINALE's* "opfattelse" af de noder du vil indspille, Ikke mindst er indstillingen af quantiseringen vigtig. Vælg *Hyperscribe—Hyperscribe Options* og klik på knappen

HyperScribe Options	×
Options 「Ie Across Barlines 「 <u>R</u> efresh Screen <u>S</u> how HyperScribe Dialog	Receive On All Channels Duly Channel:
Quant Settings	OK Cancel Help

Hyperscribe Options Db'en.

Quantization Settings		×
Smallest Note Value:		
) jk	oii o J J J ♪ ni o· J. J. J.	J J
Play This:	To Get This:	
		No Tuplets
		C <u>M</u> ix Rhythms
		C Space Notes Evenly in Beat
More Settings		
0	K Cancel	Help

Quantization Settings db'en.

Quant Settings.

Denne db kan desuden nås via **FINALE's** Options menu, og de vigtigste parametre er angivelsen af den mindste node værdi i det materiale du ønsker at indspille.

Tip !

De indspillede noder havner i det lag (layer), der er aktivt. Du kan indspille op til 4 forskellige lag ved at vælge laget med lagknappen inden du starter indspilningen.



Når alle parametre er indstillet klikker du i en takt og indspilningsrammen vises og du starter indspilningen med f. eks sustain pedalen. Du hører fortællingen fra dit MIDIkeyboard og kan deref-

ter begynde at indspille. Så snart en takt er fyldt op med noder flyttes rammen automatisk til den næste takt.

De noder der måtte være i det aktive lag bliver slettet, medens noder i andre lag forbliver i takten. Vær opmærksom på at indspilning af mere komplicerede rytmiske figurer formodentlig vil kræve, at du går tilbage og retter de enkelte takter med f. eks *Speedy Entry* værktøjet. Smart Shape Tool (linie/bue værktøj) kap. 19 i OH bruges til at indsætte fraseringsbuer, crescendo/decrescendo ol. Vælg værktøjet og vælg hvilken figur du ønsker at



Smart Shape værktøjspalette.

indsætte. Det "smarte" ved værktøjet er, at de figurer man indsætter forholder sig til noderne. I eksemplet her sættes en fraseringsbue over den første node gruppe og et trillesymbol over halvnoden.



En fraseringsbue og et trillesymbol indsat.

Når takten efterfølgende transponeres en oktav op følger buen med.



Fraseringsbuen laves sådan : vælg fraseringsbueværktøjet fra Smart Shape paletten, cursoren indikerer nu at du skal vælge en startnode dob-



beltklik på/ovenover/nedenunder første node



og hold musen nede. Noden (taktslaget hvor noden står) vises som valgt og du kan nu trække



cursoren hen til den node, hvor buen skal ende og slippe knappen.

Buen placerer sig henover nodehovederne



ganske automatisk og en eventuel omformatering af taktbredden ødelægger ikke billedet.

Når Smart Shape værktøjet vælges vil alle "smartshapes" markeres med et håndtag



(handle), der gør det muligt at vælge en Smartshape og ændre den.



Cursoren forandrer form afhægig af hvor den placeres i fraseringsbuen.

Cursoren indikerer at vi kan trække i buen og gøre den større/dybere.

Smart Shape paletten indeholder også crescendofiguren og den sættes også med et "holdt"



Du kan ændre stigningen på figuren ved at flytte cursoren hen til midten og trække op eller ned.

Tip !

Skal crescendo/decrescendo figuren være helt vandret, skal du holde <u>Shift</u> tasten nede samtidig med at du trækker. dobbeltklik.



Sættes crescendo figuren henover et linieskift laver FINALE en ny figur i 2. linie, der kan justeres frit.

Denne figur kan også justeres med cursoren og hvis den sættes i sidste takt i en linie og forsætter til første takt i næste linie laver *FINALE* automatisk en ny figur der kan justeres selvstændigt.

Smart Shape menuen giver mulighed for at indstille flere forskellige parametre vedr. placering af buer ol. Den vigtigste er muligheden for at "flippe" buerne.



En fraseringsbue vendt (flip) med Ctrl+f.

Tip !

Vil du sætte en lang figur, så gå over i Scroll View (Ctrl)+e) og vælg en lille forstørrelse (Ctrl)+7 eller 5), nu kan du gøre figuren meget lang og Finale vil selv "ombryde" figuren når du går tilbage i Page View (Ctrl)+e). Articulation Tool (artikulation værktøj) kap. 20 i OH. Dette værktøj bruges til at sætte tegn vedhæftet til selve nodehovedet eller nodehalsen f. eks en staccatoprik, en akcent, en fermat eller strøg i en strygerstemme. Tegnet hæfter sig til nodehovedet og vil "overleve" transponering og øvrig formattering.

Klik på (oppe over/neden under) en node og



Cursoren viser bi-linierne i systemet. Klik pålovenover/nedenunder en node/pause.

Articulation	n Selectio	n		A				×
1 (1)	² (2)	³ ≽⇒	4 AV	5 AV	6 _	(3) 7	°∩."	Select
9	¹⁰ tr ⁽⁸⁾	11	12	13 _V (6	5) 14	(5) 15	16 Per	Cancel
47	19. (4)	10	20	24	22	~	24	<u>E</u> dit
*	14 (4)	°//	Ľ	0	\$	+	,	<u>C</u> reate
25	²⁶	27	28(²⁹)	³⁰ φ	(B)		Duglicate
		3						Delete
								Move <u>Up</u>
								Move Down
								Help
								Ŧ

Articulation biblioteket, hvorfra du kan vælge et element ved at dobbelklikke eller vælge og klikke på Select.

artikulations værktøjets bibliotek åbner sig! Herfra vælges det tegn du ønsker at indsætte og herfra skabes nye tegn. Artikulations biblioteket er et af flere biblioteker i *FINALE* og muligheden for at eksportere en enkelt biblioteksfil gør det muligt at genbruge de forskellige tegn i andre noder. Se afsnittet om *Libraries*!



Fermatens håndtag bruges til at finjustere positionen.

Bemærk at alle tegn optræder i 2 versioner, nemlig i en version, der placeres over noden og en version, der placeres under noden. Her er tegnets håndtag "handle" synligt og hvis



du ønsker at flytte tegnet skal du "tage fat" i håndtaget med musen.

element.

I biblioteksvinduet kan du ud 9 tallet viser for fermattegnet se 2 tal (8 og at tasten 9 (9)), tallet 8 er simpelthen pladvælger dette sen i biblioteket og 9 - tallet indikerer at tasten 9 er tildelt

tegnet via en Meta Tools programmering. Lær meget mere om det i Meta Tools afsnittet. Programmeringen af taster gør det muligt at sætte tegnene meget hurtigt. Sådan programmerer du en tast til et tegn : Vælg værktøjet (hvert værktøj har sine programmeringer) og hold 🗇 Shift + tasten du ønsker at programmere



Hurtig indsættekse af en staccatoprik på en serie af noder.

nede og biblioteksvinduet åbner og du kan vælge, hvilket tegn du ønsker den pågældende tast skal bruges til. Når du har programmeret f. eks tasten "1" til staccatoprikken er det let at sætte staccatoprikker over alle noder i en takt. Hold tasten 1 nede og marker noderne med musen (venstre klik og hold nede!). Bemærk at der tegnes en sort ramme rundt om de noder, der er valgt. Når alle noder er valgt slipper du musetasten og voila! Alle noderne er forsynet med en staccatoprik i een simpel operation.

Det er selvfølgelig muligt at skabe sine egne artikulationstegn, husk blot på at et artikulationstegn altid er dannet af et tegn fra en font, hvilket begrænser alsidigheden en smule. Mere komplicerede tegn laves med Expression Tool.

mf Expression Tool (udtryk værktøj) kap. 22 i OH. Dette værktøj bruges til at fremstille musikalske udtryk som f. eks $f_i p_i$ allegro, rubato osv. Dette værktøj benytter også et bibliotek og er struktureret på samme måde som artikulations værktøjet. De elementer (allegro, rubato osv.) der findes i biblioteket kan placeres i noden på 2 måder :

- 1) elementet vedhæftes en node (eller pause)
- 2) elementet vedhæftes en takt

Som udgangspunkt vises node-vedhæftede elementer med farven rød og takt-vedhæftede elementer med farven grøn.

FINALE kan indstilles til automatisk at bestemme typen af element ved at vælge Expression-Metatools: Context Sensitive. Afhængig af om der dobbeltklikkes på en node (eller pause)



eller udenfor vil FINALE bestemme typen af element. Bemærk at det samme element både kan optræde som node - vedhæftet og takt - vedhæftet! Dobbeltklikker du som på billedet til venstre vil elementet blive vedhæftet



Et klik på noden = node vedhæftet. Et klik udenfor noden = takt vedhæftet.

noden c, dobbeltklikker du som på billedet til højre vil elementet blive vedhæftet takten. Uafhængig af hvilken metode du har anvendt, åbner udtryks biblioteket sig og du kan vælge et element fra listen eller lave et element selv! Læg mærke til, at der forneden angives hvilken vedhæftningsform du har valgt. Klik på det element du ønsker og derefter på knappen Select og hvis du har valgt node - vedhæftet åbnes Note-attached Expression Assignment db'en. Dialogboksen lader dig bestemme en position i



Expression biblioteket.

Note-attached Expression Assign	ment 🔀
Distance from Top Note	<u>H</u> : 25 ⊻: 141
On Playback, Affect Current Layer	•
Begin Playback at	
C Position in Measure	
OK Cancel	Help

forhold til den node du klikkede på og desuden nogle afspilnings parametre. Et klik på *ok* vil i langt de fleste tilfælde være tilfredsstillende. Desuden er det meget lettere at justere afstanden

Note-attached Expression Assignment.

mellem udtrykket og noden visuelt når udtrykket er vedhæftet!

Har du valgt at vedhæfte elementet til takten åbnes *Measure-attached Expression Assignment* db'en. Udover at kunne bestemme placeringen af elementet i forhold til takten - det er igen lettere visuelt - kan du også her definere nogle

Measure-attached Expression As	signment	×
Distance from Beginning of Measure	<u>H</u> : ⊡ 18 EVPUs ⊻: 4 7	•
Show On		
 All Staves This Staff Only 		
C Staff List (none)	Edit.	
Begin Playback at		
<u>Beginning of Measure</u>		
C Position in Measure	Allow Individual Position	ing
Can	cel Help	

Measure-attached Expression Assignment .

afspilningsparametre. Men vigtigst er rubrikken

Show On, der bestemmer i hvilke nodesystemer elementet skal optræde. Parametrene er :

- 1) alle systemer
- kun det valgte system (der hvor du klikkede!)
- 3) ifølge Staff List.

Staff List muligheden giver dig mulighed for at specificere i hvilke systemer elementet skal vises. Her er boksen indstillet til at vise elementet øverst i et partitur (Always Show On : Top Score Staff) - f. eks. tempo betegnelse - og øverst i en udtrukket stemme (se Extracting Parts). Ind-

<u>D</u> elete
12
<u>C</u> lear Score
Clea <u>r</u> Parts
ow On
core Staff
art Staff
Score Staff
Part Staff

Staff List db.

direkte.

stilningen af boksens parametre kan gemmes og navngives. Her hedder den *top score&part* og kan senere vælges fra rullegardinet i forrige

C Ihis Staff Only C Staff List Top score&part ▼ Edt... Den nye Staff List kan vælges dialogboks. Når alle disse indledende manøvrer er gjort, er viklar

til at se det valgte element i noden : Læg mærke til elementets håndtag, der bl.a. bruges til at flytte elementet med.



Udtryks biblioteket består i virkeligheden af 2 biblioteker! Udover de almindelige udtryk findes et figur (*Shape*) bibliotek! Figur biblioteket indeholder - ja figurer! - men det er ligetil at lave tekstbaseret elementer eventuelt kombineret med grafiske elementer i dette bibliotek.



Shape biblioteket aktiveres med klik på knappen Shape.

Tip !

Det er smart at dobbeltklikke direkte på det nodehoved, hvor et node - vedhæftet element skal placeres og bagefter bruge musen til at flytte elementet på plads. Husk at et node vedhæftet element forsvinder, hvis du sletter den node den er vedhæftet til!

Som i artikulations biblioteket er det også her muligt at bruge *Meta Tools* programmering. Fremgangsmåden er den samme, og udover de indlysende fordele i form af tidsbesparelse, giver brugen af *Meta Tools* en yderligere fordel.

Normalt indsatte elementer, hvad enten de er node - eller takt - vedhæftede kan ikke redigeres uden at **alle** forekomster af dette element forandres! Indsættes elementet derimod med *Meta Tools* funktionen er elementet uafhængigt og kan redigeres uden at andre forekomster af elementet forandres! **Chord Tool** (becifrings værktøj) kap. 30 i OH. Becifrings værktøjet er det sidste af de 3 biblioteks værktøjer. Brugen af værktøjet er beslægtet med de 2 andre og de forskellige becifrings-udvidelser befinder sig i en biblioteksfil.



Chord Suffix Biblioteket. Herfra vælges becifringens udvidelse!

Som det fremgår af illustrationen er det becifrings udvidelserne, der udgør elementerne i biblioteket. Også her er det muligt at skabe nye elementer via den indbyggede "editor", mere om det senere.

	Manual Input	
~	Type Into Score	ļ
	MIDI Input	
	One-Staff Analysis	
	<u>T</u> wo-Staff Analysis	
	Chord Style	•
	Left-Align Chords	
	Show <u>G</u> uitar Fretboards	
•	Position Chords	
	Position <u>F</u> retboards	
	Simplify Spelling	
•	S <u>u</u> bstitute Symbols	
	Edit Learned Chords	
	Change Chord Suffix Fonts	

Indsættelsen af becifringen i. noden adskiller sig dog en del fra de 2 andre værktøjer. Først skal vi se på Chord menuen, der aktiveres når værktøjet vælges. Fra denne menu vælges indsætnings metoden, hvor Type Into Score nok er den mest almindelige.

Chord menuens indhold.

FINALE er også i stand til at foretage en analyse af noderne i et system, og foreslå en becifring. *Manual Input* metoden er klart den besværligste, men illustrerer hvordan **FINALE** opbygger becifringen. Klik på/ovenover/nedenunder en node og Chord Definition db'en åbnes. Bemærk at det ikke kan lade sig gøre at indsætte en becif-

Chord Definition					×
Chord Symbol	C7/E				
☑ <u>R</u> oot Scale Tone ☑ Lowercase	1	Alteration	0	Listen	
✓ Alternate Bass ✓ Lowercase ✓ Lowercase ✓ Put Under Root	3	Alt <u>e</u> ration	0	Lis <u>t</u> en	
Chord Suffix ID	5	<u>S</u> elect]	Listen	
Play ✓ Root ✓ Chord Suffig ✓ Alternate Bass		☑ Show <u>F</u>	retboard	OK Cancel Help	

Chord Definition db.

ring i en takt der ikke indeholder noder/pauser! Ved hjælp af *Listen* knapperne er det nu muligt via MIDI-keyboardet at angive de forskellige elementer i becifringen. Trykker du på *Listen* knap-

Listen	×
Finale is listening. Please press the or MIDI controller you want to use.	MIDI note
Cancel	
FINALE afventer input fra d	it MIDI-key-

board.

pen udfor *Root Scale Tone* får du en lille boks frem, der nok så venligt gør dig opmærksom på at *FINALE* lytter!

Spil et c på dit MIDI-keyboard og straks dukker der et c op i vinduet foroven. Angivelsen af de øvrige elementer udføres på samme måde.

Chord Symbol	F#	
Settings		
☑ <u>R</u> oot Scale Tone	4	Alteration Listen

1-tallet i alterationsvinduet betyder #.

FINALE "fortolker" altid en tone i forhold til den aktuelle toneart, således bliver tonen f fortolket som 4. skalatrin i c-dur.

I alterations vinduet angiver *FINALE* evt. fortegn : 1 = #, -1 = b.

I *Chord Suffix ID* boksen står tallet for becifringsendelsen. Står der et 0 (nul), vil et tryk på *Select* knappen åbne selve biblioteket. Står der

- Settings				
☑ <u>R</u> oot Scale Tone	1	Alteration	0	Listen
Lo <u>w</u> ercase				
🔲 <u>A</u> lternate Bass	1	Alt <u>e</u> ration	0	Lis <u>t</u> en
Lower <u>c</u> ase				
🔲 Put Under Root		d and the second		
Chord Suffix ID	0	Select	D	Liste <u>n</u>
		$\overline{}$	-	

Et klik på Select åbner Chord Suffix Editor db'en,
men hvis der står 0 åbnes selve biblioteket!

derimod et andet tal (hvis du f. eks har trykket på *Listen* knappen og spillet en becifringsudvidelse,

Chord Suffix Editor	×
	Symbol
	Numb <u>e</u> r
an	Prefix with
	C Elat C Minus
	O Sharp O Pjus
	<u>H</u> : 0 ⊻: 0
🔽 Sho <u>w</u> Handles 🔲 <u>U</u> pdate	Set Font Set Play
Cancel Prev	<u>N</u> ext Help

Chord Suffix Editor. Her designer du nye becifrings udvidelser.

som **FINALE** genkender), vil Select bringe dig direkte til editoren. Becifrings udvidelses redigerings vinduet (!) lader dig redigere i udvidelsernes grafiske udtryk. Alle mulige (og umulige!) udtryk kan sammenstilles her.

Type Into Score metoden er som nævnt den mest almindelige måde at indsætte en becifring på. Bemærk at *FINALE* hele tiden chekker om den becifringsudvidelse du har indtastet findes i biblioteket, og hvis den ikke gør, får du prompte besked. Læs mere om *Chord Tool* i Eksempel 1.

Could not find chord suffix 'ums'. Would you like to add it to the chord suffix library'
Nai Nai

Hvis du indtaster noget FINALE ikke forstår, får du mulighed for at lave en ny becifrings udvidelse.

Tip !

Hvis du er i tvivl om hvilken becifringsendelse du skal bruge og har brug for at kunne vælge i biblioteket, kan du taste ": 0" når du har angivet grundtonen (f. eks C). Når du taster Tabta vil FINALE automatisk åbne biblioteket og lade dig vælge en passende becifrings udvidelse. kap. 31 i OH. Dette værktøj bruges til at skrive tekst og indsætte tekst til en melodi. I den tilhørende menu vælges menupunktet *Edit*



I Redigeringsvinduet indskrives og formateres teksten.

Lyrics, der åbner redigeringsvinduet. I redigeringsvinduet skrives og formateres teksten.

Her ser du teksten til den uforgængelige børnesang Lille Peter Edderkop indtastet med bindestreg imellem stavelserne. Bindestregen (eller et mellemrum) angiver at *FINALE* skal hoppe videre til den næste node, når teksten skal fordeles. Meloditekst kan opdeles i tre forskellige grupper : *Verse*, *Chorus* og *Section* og nummeres.



Når teksten til et vers er færdig fordeles teksten ved hjælp af funktionen *Lyrics—Click Assignment*. Klik medens du holder <u>Ctrl</u> tasten nede (ctrl klik) i **systemet!!** på/oppeover/nedenunder den første node og vupti er hele teksten fordelt

R Verse 1 Click Assignment	×
🗖 Auto Update	
Lil- le Pe- ter Ed- der- kop	k—∣
1	
	ſ

Click Assignment db'en.

på alle noderne!



kom so-len tar-red' Pe-ters krop! Lil - le Pe-ter Ed-der-kop krav-ler al-ter op!

Tekst fordelt vha. Click Assignment funktionen.

klikke på den node, hvor teksten står og skrive



nen o <mark>slyl</mark> led'Pe- 1en o **skyl** led'Pe-

Type Into Score kan også bruges til at rette fejl.

"skyl" i stedet!

Men der er også et problem med "kom" i sætningen : "Så kom regnen og skylled' Peter ned". Problemet løses ved at skubbe al teksten fra stavelsen "reg" i regnen een nodeværdi

hift Lyrics to the	Right 💌
Options	
Shift Syllable	s by One Note, to the End of the Lyric
C Shift Syllable	s by One Note, to the <u>N</u> ext Open Note
2 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	nles

til højre. Vælg Lyrics—Shift Lyrics og indstil db'en som vist. Klik på ok knappen og klik derefter på den node, hvor "reg-" står og

Med Shift Lyrics kan du ændre efter placeringen af tekt i forhold til node, node. "reg-"

vupti (herligt ord!) er teksten rettet!



Såkomreg-nen og skyl -

Klik på noden og den tilhørende stavelse flyttes et skridt til højre.

Hvis du åbner redigeringsvinduet vil du iøvrigt se, at teksten også er rettet herinde, så der ikke længere står "slyl" men "skyl". Der er - som altid med *FINALE* - orden i tingene! Mass Mover Tool (kopi/flytte værktøj) kap. 26 i OH, bruges bl.a. til at kopiere og flytte takter, men har desuden en hel del andre funktioner. Værktøjet bruges til at udvælge takter til videre bearbejdelse, og indgår derfor i en lang række operationer, hvor man har brug for at en serie af takter. Værktøjet



aktiverer 2 menuer, hvor den første *Mass Mover*, indeholder kopierings- og udvælgelsesfunktioner. Et klik på menupunktet *Move Entry Items* åbner



I Entry Items boksen kan du udvælge hvilke elementer du vil kopiere/flytte.

dialogboksen, hvor man kan udvælge, hvilke elementer man ønsker at kopiere/flytte. Indstillingen "huskes", så man ikke behøver at



Vælg hvordan du vil

det

modificere

kopierer/flytter.

vælge hver gang man kopierer/flytter takter. Sæt et "flueben" i punktet *Entries* (noder og pauser!) og en underdialogboks dukker op, der lader dig bestemme flere parametre vedr. kopieringen. Der er flere underdialogbokse,

prøv f. eks at klikke i *Transpose* boksen, så vil du kunne foretage en transponering af takterne.

du

Når du har bestemt dig for hvilke elementer, der skal kopieres, klikker du dig ud af dialogboksene og er nu klar til at vælge den/de takter, der skal kopieres/flyttes. Vælg de ønskede takter ved at trække en ramme rundt om takterne, læg mærke til at **FINALE** medtager alle de takter, der



To takter valgt indrammet "rubberband" metoden.

ligger helt **eller delvis** indenfor rammen. Hvis du kun vil arbejde med en del af takten, skal du markere *Select Partial Measures* i *Edit* menuen og så skal udvælgelsen være ret nøjagtig!

Når du har valgt takterne vises de i "negativ", og du kan nu flytte takterne ved at trække i



2 takter kopieres ved trække dem ned på måltakterne.

negativblokken med musen! *FINALE* markerer "mål" takterne så du hele tiden er klar over hvor de havner. Slip museknappen og takterne er kopieret.

Tip!

Hvis du holder Ctrl nede samtidig med at du klikker på ok i en dialogboks, lukkes alle åbne dialogbokse med et "ok klik" på een gang!

Ønsker du at markere en lang blok kan du også nøjes med at vælge den første og vælge den sidste medens du holder <u>Shift</u> nede, så vil alle takterne imellem være markeret. Har du valgt en blok af takter (gerne fra flere systemer, men altid sammenhængende) kan du blot klikke på den første "mål" takt medens du holder <u>Ctrl</u> + <u>Shift</u> nede, så vil blokken blive kopieret med start i den takt du klikkede på.

FINALE understøtter også de normale cut/copy/

paste kommandoer men kopiere du f. eks 4 takter skal du også vælge 4 takter inden du taster Ctrl+v, da *FINALE* kun kopierer så mange takter som du har valgt.

Afhængig af kopieringsmetoden : *Copy and Replace/Copy and Insert*, der vælges fra *Mass Mover* menuen, overskrives/flyttes de efterfølgende takter. Husk at det også gælder takter i øvrige systemer, hvilket følgende eksempel viser.



Her er vores udgangspunkt.



Her er takt 2 kopieret til takt 3 med funktionen Copy and Replace slået til.



Her er takt 2 kopieret til takt 3 med funktionen Copy and Insert slået til.

Bemærk at der indsættes en ekstra takt i det nederste system når funktionen *Copy and Insert*



er valgt! Bruger du funktionen Copy and Replace vil FINALE tilbyde at lave

flere kopier.

Udover kopier/flyt funktionerne, er *Mass Mover* også involveret i en lang række andre funktioner (tilgængelige fra *MassEdit* menuen), der kræver udvælgelse af en eller flere takter herunder sletning af takter, transponering af noder og ikke mindst fordeling af noder (og andre elementer) i en takt. Denne funktion kaldes *Music Spacing*, og er - med god grund - en af de funktioner, der har været med til at skabe *FINALE's* ry! Fordeling af de forskellige elementer i en takt, baseres på tabeller (*allotment tables*), der normalt er gemt godt af vejen for brugeren, men resultatet (spatieringen) er bestemt synlig! Jeg har mast takt 2 lidt sammen for at illustrere funktionen og efter at have valgt takten med *Mass Mover* og tastet 4 (fast genvejstast for



top kravledopadmuren k op krav-led op adimu-ren 1

En takt før og efter en Note Spacing.

Note Spacing) er takten "rettet" ude og afstanden mellem noder og stavelser genoprettet. Nogle foretrækker såkalt *Time Signature Spacing.* der fordeler elementerne i takten, så hvert



taktslag "fylder" lige meget, men metoden er mere pladskrævende!

krawled op ad mu - ren Time Signature Spacing.

Når en spatieringsprocess er udført viser **FINALE** en låseikon udfor systemet indikerende at systemet er beskyttet mod yderligere formattering. Vel at mærke den automatiske formatering **FINALE** udfører under indtastning af noder i en takt.

I eksemplet her har jeg foretaget en spatiering og systemet er nu låst og dermed beskyttet mod automatisk formatering. Takt 2 og 3 er



Takterne er fyldt op med noder men FINALE justerer ikke spatieringen da systemet er låst!



Systemet er låst op og FINALE har foretaget en spatiering.

herefter fyldt op med et mere pladskrævende indhold, men *FINALE* bevarer formatteringen, således at der er 4 takter i systemet. Med *Mass Mover* værktøjet vælges nu systemet og jeg taster u (unlock!) og straks flytter *FINALE* takt 3 og 4 ned i næste linie og låseikonen forsvinder. Formatteringen er nu tilpasset det nye indhold i takt 2 og 3!

Mass Mover værktøjet er også handy når antallet af takter pr. system fastlægges. Her kommer funktionen *Fit Music* i brug. Vælg en række takter og tast Ctrl+m og følgende dialogboks lader dig definere et "grov layout". Efterfølgende kan en eller flere takter flyttes til forrige/næste system, ved at vælge dem og bruge 1 f. Igen vil *FINALE* "kvittere" ved at låse de systemer, der redigeres!

Fit Music 🔀
Measures Per System:
C Eit Selected Measures into One System
C <u>R</u> emove Fit Music Groupings
UK Cancel Help

Fit Music fordeler de valgte takter inden en evt. mere detaljeret redigering foretages.

Tip !

Ønsker du mulighed for at bruge een af de kommandoer, der findes i Mass Mover på kun et enkelt lag (layer), så vælg laget med lagknapperne, og vælg "Show Active Layer Only" fra View menuen, udfør kommandoen og fjern fluebenet fra "Show Active Layer Only" i View menuen. Kommandoen er kun udført på det/de synlige lag. A Text Tool (tekst værktøj) kap. 32 i OH. Dette værktøj er ansvarlig for tekstblokke såsom titel, komponist og sidenumre. De fleste er vel mere eller mindre fortrolig med de forskellige funktioner tekstbehandlings programmer, som f. eks Word indeholder og der vil derfor ikke være de store problemer med at bruge *FINALE's* tekstværktøj.

Een markant forskel er dog følgende : Afhængig af om du befinder dig i *Scroll View* eller *Page View*, opfører tekstværktøjet sig forskelligt på følgende måde. I *Scroll View* vedhæftes teksten en bestemt takt i et bestemt system, og følger således med takten rundt på siden.



Her er tekstblokken "stå op" vedhæftet takt 2 i *Scroll View*, og når jeg skifter over til *Page View*, finder jeg tekstblokken udfor takt 2, som forventet. Selvom jeg forandrer layoutet af

Tekstblok vedhæftet en takt 2, som forventet. i Scroll View. Selvom ieg foran-

sangen vil tekstblokken følge med takt 2. Hæftes den samme tekstblok på takt 2 i *Page View* "sidder" tekstblokken fast på det sted



En tekstblok der vedhæftes i Page View, hæftes på siden.

på siden, hvor jeg satte den. Husk på det hvis layoutet efterfølgende forandres, så takt 2 nu befinder sig et andet sted!

Begge metoder har sine fordele så længe man husker på denne forskel. Det er er derfor også klart at titel, komponist ol. skal vedhæftes i Page View!

FINALE tilbyder - udover formatterings faciliteter såsom font, størrelse og justering - også på såkaldte "Inserts", hvilket er en skøn blanding af system variable såsom dato og tidspunkt, og informationer du kan indtaste, såsom titel og komponist. Indsættelsen af teksten foregår ved at dobbeltklikke omtrent på det sted på siden, hvor du vil have teksten placeret. Når tekstrammen er klar vælger du Text-Inserts-Title.

FINALE sætter en "pladsholder" og du er klar til den P_{Title}] videre formattering af teksten. Tekst blokken vælges at klikke på dens ved håndtag (handle) og formatteringen sker fra Text [Title] menuen, hvor du kan indstille de basale egenskaber Tekst Inserts med såsom font, størrelse og stil. håndtag. Vælg f. eks Times New

Roman 24 pkt. normal. Fra *Frame* menuen vælges nu *Center Horizontally* og tekstblokkens håndtag flyttes til midt på blokken.



I File Info db'en kan du indtaste f. eks. titel og komponist, som du senere kan bruge vha af Inserts metoden.

Vælg nu *File—File Info*. I dialogboksen her kan du udfylde felterne og senere referere til dem via inserts funktionen. Når du har angivet titlen på nummeret klikker du på ok og nu står der "Lille Peter Edderkop" hvor der før stod titel. Denne funktion indebærer den fordel, at en senere ændring i titel kun skal skrives et sted, nemlig i File Info boksen! Ønsker du f. eks at have titlen stående forneden på alle sider som vist her , benyttes *Inserts* funktionen til at angive titel og sidenummer (*Page Number*) og det eneste du skal

skrive er "side".

Lille Peter Edderkop side - 2 -

Vælg Text—Frame Attributes, hvor du kan bestemme på hvilke

sider tekstboksen skal stå.

Tastaur genveje til placering af tekst virker ikke efter hensigten med et dansk tastatur layout! **Page Layout Tool** (layout værktøj) kap. 34 i OH. Dette værktøj bruges som regel i den afsluttende fase, inden selv udskrivningen. Sidestørrelse, antal systemer pr. side og optimering af systemer styres via dette værktøj, der kun arbejder i *Page View*! Når værktøjet er aktiveret vil hvert storsystem været markeret



af en stiplet linie boks med et håndtag i venstre øverste/højre nederste hjørne. Desuden vil system-marginerne været markeret med hvert deres håndtag. Den enkleste redigering foregår vha. disse håndtag, men en egentlig præcis redigering kræver lidt mere arbejde. I **FINALE** er det muligt at regne i flere forskellige måleenheder. Jeg har selv valgt enheden evpu (*Enigma Virtual Page Unit*), som er den fineste (mindste) måleenhed. Valget af måleenhed vælges fra *Options* menuen. Man kan også bruge centimeter, men det vil i en del tilfælde involvere, at angivelsen skal foregå med decimaler, hvilket er lidt mere tidskrævende! Her ser du



sidestørrelsen A4 angivet vha. evpu i *Page Size* db'en, der nås fra *Page Layout* menuen. I samme menu finder du dialog boksen, hvor

du kan indstille side marginen. Læg mærke til

fortegnene i angivelsen!

De kan drille lidt! Side marginen definerer det

"skrivbare" område på

siden. Næsten alle prin-

tere definerer en reel

sidestørrelse som ca. 5

mm fra kanten af siden.

Er et tegn placeret uden-

for denne margin, vil det

højst sandsynligt ikke



Edit Page Margins.

Når sidemarginen er angivet skal systemmarginen bestemmes. Dette angives via en lignende dialog boks. Læg mærke

blive trykt!

Edit System Margins 🛛 🔀
<u>Iop</u> 550
Left 144 0 Right
-200 Apply
Space required for additional system: 680
© System 1 only C All Systems
C System Range: Erom: 1 Thru:
OK Cancel Help

til den diskrete information : *Space required for additinal system*, der simpelthen angiver, at der skal bruges 680 evpu'er (afhængig af hvilken måleenhed du har valgt), for at få plads til endnu et storsystem på siden. Læg også mærke til at afstanden mellem de forskellige storsystemer ikke behøver at være den

Edit Systems Margins, næsten mage til!

samme, men kan indstilles individuelt!

lip!

Afstanden mellem de enkelte nodesystemer i et "storsysteme" indstilles med Staff Tool valgt og funktionen Respace Staves fra Staff menuen.

Layout værktøjet bruges også til at optimere de enkelte storsystemer. Optimeringens formål er bla. at skjule tomme enkeltsystemer i et storsystem for at spare plads (og papir).

1				~p.	*	- kars	()		A
PI 1,1	कुरे पर्य				i var			фр f	
Alter 1,1	ţ								
1	2								
P10 1,1	9		. FF-	¥.		le la			
Den 1,1	77: × 4 8	۴Ľ	<u> </u>	11	}• τ τ β 12			15 🖌	
St	orsyste	met i	nden	ontim	erino	ien.		·L	ŗ

19			6	h	P Ples in	۶÷
.1 (1)	*******	-	4: • • •			up:
1000		e e				2
	→ ** * * * * * * * * *		1	1 199	files files	ne.
		11	12 1	2 1		

Storsystemet efter optimeringen.

Her er først 8 takter, hvor obo og clarinet har pause, og derefter storsystemer optimeret, så det kun viser de enkeltsystemer, der indeholder materiale!

Tip!

Læs mere om optimering i afsnittet om Optimization.

Størrelsen af noder og andre elementer spiller en væsentlig rolle i udarbejdelsen af det endelige layout. I *FINALE* er funktionen blevet tildelt sit eget værktøj, men bruges i vid udstrækning i layout processen og behandles derfor her. Værk-

tøjet hedder *Resize Tool* og fungere ret intuitivt. Man klikker på det element man vil forandre størrelsen på og afhængig af hvad man klikker på får man en dialogboks frem, der



indeholder de relevante parametre. Her har jeg klikket på sidens venstreøverste hjørne og dialogboksen giver mig mulighed for at forandre størrelse af

Resize Page er een af funktionerne i Resize Tool.

siden (eller alle siderne) samt de tilhørende elementer! Når *Resize Page* db'en forlades, opdaterer *FINALE* automatisk layoutet. *Resize* værktøjet kan også bruges til at forandre størrelsen på enkelte noder. Klik på noden og indtast størrelsen.



Et klik med Resize Tool på en node, giver mulighed for at ændre størrelsen.

MIDI (musical instrument digital interface) er navnet på det kommunikationssystem, der forbinder elektroniske instrumenter med hinanden. Midi er det "sprog" et keyboard bruger til at kommunikere med computeren. For at kommunikationen kan finde sted må computeren været udstyret med et MIDI-interface. Dette interface installeres i maskinen af en computerkyndig og ved hjælp af et lille program (en driver) dirigeres "snakken" fra MIDI-porten hen til de programmer der lytter! *FINALE* er et sådant program og der skal egentlig ikke særlig meget til før *FINALE* er i stand til at forstå det der bliver "snakket" om.

Rent fysisk dirigeres "snakken" via et MIDIkabel fra keyboardet og til computeren. Da dialog er sjovere end monolog, forbindes computeren med MIDI keyboardet via endnu et MIDI-kabel, altså fra computeren og til keyboardet. Nu kan "snakken" gå begge veje og MIDIkeyboardet kan, hvis det er udstyret med et lydmodul, afspille de informationer det modtager fra computeren.

Skønt dette lyder såre simpelt, er der alligevel muligheder for fejl! for et MIDI kabel er istand til at overføre informationer på 16 kanaler! Er computer og keyboard ikke indstillet på samme kanal, kommer der ikke ret meget lyd ud af det. At valget netop faldt på tallet 16 er begrundet i noget teknik, men på det tidspunkt, hvor systemet blev opfundet, var 16 kanaler "en masse kanaler". I dag har man forlængst fundet ud af, at 16 kanaler ikke er nok, så smarte hoveder har opfundet MIDI interfaces, der inderholder flere MIDIporte, så helt op til 8*16=128 kanaler er mulige.

Her ser du Midi Setup db'en aktiveret ved at vælge *Midi—Midi Setup.* Hvis dit MIDI-interface ikke er vist i *Device* boksen, er der højst sandsynligt en fejl i din installation af dit MIDIudstyr. *FINALE* ved fra driver'en hvor mange porte dit MIDI-interface har, og dirigerer informationerne afsted på bedste vis. Har dit MIDIinterface mere end 1 port fortsætter *FINALE* med at tælle videre fra 16 således at kanal 1 på port 2 kommer til at hedde kanal 17! Jeg har valgt funktionen "*Advanced*", der åbner det nederste af db'en så man kan foretage de nødvendige indstillinger, hvis man har et MIDI-

MIDI Setup				×
MIDI In Device Unitor In 06	Base Channel	Sync Master	MIDI Out Device Unitor Out 02	Base Channel
Advanced >>			OK	Help
MIDI In-			MIDI Out-	
[none]	• 17	0	Unitor Out 04	• 17
(none)	• 33	0	Unitor Out 06	• 33
(none)	• 49	0	(none)	▼ 49
(none)	• 1	0	(none)	• 1
(none)	• 1	0	(none)	• 1
(none)	• 1	0	(none)	• 1
(none)	• 1	0	(none)	• 1
			E B	eset MIDI Out
MIDI Driver Version: 98.r1				

MIDI Setup db'en "foldet" ud ved at klikke på Advanced.

interface med flere porte. Mit MIDI-interface heder Unitor (fra Emagic) og er udstyret med 8 porte. Mit MIDI-keyboard er forbundet til port nr. 6 og derfor er denne port valgt som min første MIDI-in port. Værdien i "Base Channel" er et levn fra gamle dage og man kan roligt skrive 1 her, hvis det ikke står der i forvejen. Funktionen "Sync Master" er slået til og refererer til muligheden for at styre en sequenser (MIDI-båndoptager) via MIDI, læs mer i kap. 7 i OH om dette. Har du flere MIDI-keyboards, som du ønsker at forbinde med **FINALE** kan du vælge de porte de er forbundet via, i kolonnen under "Advanced" knappen.

Nu skal vi have indstillet hvilken port FINALE skal sende informationer til. I "Midi Out-Device" feltet står der "Unitor Out 02" og til denne port har jeg forbundet mit første lydmodul. Mit andet lydmodul er forbundet til port 4 så derfor vælger jeg indstillingen : "Unitor Out 04" i den underste del af db'en under "Midi Out". Yderligere et modul er forbundet til port 6 (nemlig mit MIDI-keyboard, der også har noget lyd indbygget) og dette er angivet i rækken nedenunder. Læg mærke til MIDI-kanal nummeret udfor de 2 "ekstra" lydmoduler. Udfor "Unitor Out 04" står der 17, hvilket betyder, at jeg skal vælge denne midi-kanal, hvis jeg vil sende midi-informationer til kanal 1/port 4. Hvis jeg vil have fat i den lyd der ligger på kanal 1/port 6 skal jeg indstille kanalen til nummer 33!

Men der skal højst sandsynligt indstilles lidt



flere parametre inden midi-setup'et er komplet. Vælg *Midi—Midi Thru* og følgende db åbnes. Midi Thru er den funktion der bestemmer, hvorhen **FINALE** skal

sende de informationer, der kommer ind via midi-in porten. Den 1. funktion er "Off " og lader ikke midi-informationerne "slippe" ud af **FINALE**. Den 2. ("Fixed Channel"), sender midiinformationerne ud på den valgte kanal, **uanset** hvilken kanal (eller port) de er modtaget på! Den 3. -"Smart " er virkelig smart (eller klog), og den vender vi tilbage til lige om lidt. Den 4. er "Direct ", altså direkte, så midi-out kanal = midi-in kanal! Den 5. lader dig udforme en tabel, hvor du præcist kan angive hvordan midiin/midi-out indstillingen skal være.

Instrumenter kan indstilles i *FINALE* så de passer med de instrumenter du har i dit lydmodul. Disse indstillinger gør det muligt at høre en klaverlyd fra dit lydmodul, hvis dit lydmodul har en sådan lyd/er GM kompatibelt!. Når du skal skrive noder ind i en klaverstemme kan *FINALE* automatisk vælge den kanal/program, der er indstillet til spille med en klaverlyd. Systemet bygger på den standard der hedder General MIDI=GM, men kan med lidt arbejde tilpasse stort set alle MIDI-moduler. GM er ganske enkelt en standard, der definere sammenhængen



I Instrument List kan du redigere de enkelte instrumenter og lave nogle nye. mellem program nummer og lyd. Hvis du lader FINALE's Wizard starte et dokument forsyner FINALE selv de enkelte nodesystemer bl. a. med navn, programnummer og kanal! kvit og frit. Her har jeg startet et dokument for fløjte og klaver vha. af Wizard'en og åbnet instrument listen ved at vælge Windows—Instrument List. Heraf fremgår det at fløjte vælges med programnummer 74 og klaver med nummer 1 ifølge GM standarden.

Da hver enkelt kanal som grundregel kun kan afspille en type lyd, har de to instrumenter fået hver sin MIDI-kanal. Når jeg vil indtaste noder i fløjtestemmen sender *FINALE* lynhurtigt en *Program Change* kommando til mit lydmodul (på kanal 1), der vælger program 74, hvor der "ligger" en fløjte - ja hvis lydmodulet er GM kompatibelt. Skifter jeg til klaverstemmen vil den samme funktion gentages blot med program 1 på kanal 2.

Forudsat at *Midi Thru* er sat til *Smart* vil du rent faktisk kunne høre at funktionen virker når du spiller på dit keyboard, fordi *Smart*-funktionen netop dirigerer de MIDI-informationer, der modtages via MIDI-in hen til den kanal, der er angivet i instrument-listen for det pågældende nodesystem.



I Instrument Definition db'en indtaster du de forskellige parametre i dit nye instrument.

I instrument listen kan du også lave indstillinger for et nyt instrument, der måske ikke findes på "GM listen". Du vælger *New Instrument* fra rullegardinet i *Instrument* kolonnen og indstiller de fornødne parametre i denne db. Giv det nye instrument et meningsfyldt navn og klik *ok* og instrumentet kan nu findes i instrumentlisten. **Playback**, afspilning via MIDI kan foretages på 2 måder. Den mere begrænset metode, der startes ved at taste (Spacebar) + venstreklikke på starttakten. Denne metode bruges til et hurtigt chek af de synlige noder og afsluttes ved at venstreklikke igen. En mere sofistikeret kontrol opnåes via *Playback Controls*, der aktiveres ved at vælge *Windows—Playback Controls*. Denne db foldes ud ved at klikke på den lille pil øverst



til højre og lader dig styre flere parametre vedrørende afspilningen. Som det fremgår af db'en kan noderne *scrolles* (rulles) henover skærmen, i "takt" med at musikken spiller. Læs mere om de forskellige parametre i kap. 38 i OH.

Tip !

Læg mærke til udtryk som Play eller Playback Effect, når du bruger elementer fra Text-, Articulation- og Chord bibliotekerne.



FINALE kan afspille mere end blot noder! Alle de

I Articulation Designer db'en kan du angive en Playback Effect for det enkelte element.

musikalske udtryk/tegn der indsættes i noden kan påvirke afspilningen, sådan at f. eks. staccatoprikker over en gruppe noder vil afspejle sig i det du hører. Prøv at vælge Articulation Tool klik på en node og klik på staccatoprikken (som regel den første plads i biblioteket) og klik på Edit knappen. I den indrammede sektion af denne db kan du se Playback Effect'en af staccatoprikken. Nodens længde er reduceret til 40% af den oprindelige værdi.

Et andet eksempel kunne være effekten af udtrykket *arco/pizzicato* i forbindelse med en kontrabas stemme . Vælg *Expression Tool* og dobbeltklik på en node. Hvis udtrykket *arco*

исо	Set Eont	Playback <u>C</u>)ptions <<
Replace '#' With: © Bet to Value Number © Controller Number © Bass Number	Times New Romar	n 12 italic sssion sreen Only (Do Not Print) DK Cancel	Help
Playback Options Lype: Patch Patch: Program Change	T	GM: 44 Contraba	55

En Text Expression kan programmeres så den f. eks. kan skifte program på et lydmodul via MIDI.

findes i biblioteket vælg *Edit* knappen eller vælg *Create* og skriv "arco" i tekstruden øverst til venstre. Tryk på knappen *Playback Options* og indstil værdierne i de forskellige rullegardiner så de passer med dem på figuren. Indsættelsen af udtrykket *arco* vil få *FINALE* til at sende en Program Change 44 på den kanal, der er valgt for det pågældende nodesystem (kontrabas). Vi kan nu lave tilsvarende indstillinger for udtrykket *pizz* og opnå den effekt at *FINALE* sender *Program Change 46* (pizzicato strings fra GM kataloget) når vi sætter udtrykket ind i noden. Eller helt præcist når *FINALE* når til udtrykket ved en afspilning af noden.

Afprøv eksemplet i praksis og du vil se, at det virker men måske med lidt komplikationer. Komplikationerne opstår hvis du vil bruge disse 2 udtryk i forbindelse med en violin stemme. Indsætter du udtrykket *arco* i violinstemmen vil *FINALE* sende *Program Change 44* og violinen vil nu lyde som en kontrabas! (jeg håber du kan høre forskel!). En løsning vil være at bruge

MIDI-værktøjet men jeg må desværre tilstå, at det ikke er *FINALE's* mest brugervenlige side, der afsløres her. Men det kan bruges så - læs mere i kap. 39 i OH.

MIDI import/eksport. Med disse

funktioner kan du importere/eksportere MIDIfiler fra/til eksterne sequensere. Funktionen er ikke fejlfri så hvis du overvejer at bruge en sequenser som f. eks. Logic eller Cubase til at "indspille" materialet for senere at redigere det i *FINALE*, må tingene ikke være for kompliceret! **Er** de for kompliceret, vil redigeringsarbejdet tage altfor lang tid!

Open			? ×
<u>S</u> øg i:	🔁 Midi eksempler	- 🗈 🗹	📸 📰 📰
🖉 Midi e	ksempel 1		
Fil <u>n</u> avn:	Midi eksempel 1		Â <u>b</u> n
Filtype:	MIDI File (*.MID)		Annuller
			Hjælp

MIDI import foretages med *File—Open*, hvor du vælger *.MID i filtype boksen.

Inden du kan arbejde med den pågældende fil skal *FINALE* have at vide, hvordan filen skal



"fortolkes".

De 2 vigtigste funktioner er indrammet her. Den første funktion bestemmer hvilke kriterier *FINALE* skal bruge for at oprette nodesystemer til den importerede fil. Den 1. og 2. mulighed *Tracks Become Staves* og *Channels Become Staves* er ret "straight forward", medens den 3. *Set Track to Staff List* er **betydelig** mere kompliceret.

Hvis du f. eks. har indspillet en klaverstemme i en sequenser skal du **inden** du importerer filen i **FINALE**, sørge for at noderne til højre og venstre hånd har forskellig MIDI-kanal (f. eks. 1 og 2), dette vil sikre dig, at du ved at bruge funktionen *Channels Become Staves* får anbragt noderne i 2 forskellige systemer, som du senere kan gruppere ved hjælp af *Staff—Add Group and Bracket*.

Quantization Setting	×
Smallest Note Value:	
-	■ • J J ♪ ♪ ♪ ♪ ↓ ■ • J J ♪ ♪ ♪ ♪ ↓ ↓ . ↓ . ↓ . ↓ . ↓ . ↓ . ↓ . ↓
Play This:	To Get This:
	I I . © No Tuplets
	Mix Rhythms
	Space Notes Evenly in Beat
Mo <u>r</u> e Settings	
	K Cancel Help

Den 2. vigtige funktion er *Quant Settings*, der bestemmer *FINALE's* "fortolkning" af materialet. Det er vigtigt at definere den mindste nodeværdi i materialet, ofte er denne indstilling nemlig udslagsgivende for det endelige resultat. Generelt frarådes det at forsøge at importere filer med komplekse rytmer, men hvis det skal lykkes må vi åbne *More Settings* db'en. En

Retain Key Velocities Retain Key Velocities Retain Note Durations Include Voice Two Allow Dotted Rests Sgften Syncopations	Very Short Notes: Remove Notes Smaller than 20 EDUs. Then: C Allow Grace Notes C Genover to Real Notes
<u>M</u> inimize number of rests Turns this:	Into this:
d, 4 q	• • • •

indstilling som her, er i de fleste tilfælde udmærket.

Tip !

Læs mere om Quantization Settings i OH kap. 5 s. 22, der handler om Options Menuen, der også giver adgang til disse funktioner via Options—Quantization Settings.

MIDI eksport er lidt mere "lige til" og foretages med *File—Save As* og *.MID i filtype boksen. Vælg *Format 1* i *Midi File Type* og klik *ok*. Husk

Export MIDI File Options	×
MIDI File Type	
C Format <u>0</u> - All Instruments Saved into a Single Track	
С <u>Т</u> етро Мар	
✓ Save Bookmarks as Markers ✓ Don't show this during File Save As ✓ OK Cancel Help	

Export MIDI Fili Options db'en. Som regel er Format 1 ok.

at du via flip menuerne i *Instrument List* db'en kan sætte **forskellige** MIDI-kanaler for hvert *lag* i et nodesystem! Hvis du derfor flytter alle noder i venstre hånd i en klaver stemme over i lag 3 og tildeler dette lag en anden MIDI-kanal end højre hånds lag, vil klaverstemmen bliver eksporteret til 2 forskellige spor i den resulte-



Lagene (layers) i en stemme kan sendes til hver sin MIDI-kanal.

Templates eller skabeloner er i virkeligheden tomme dokumenter! Eller **helt** tomme er de jo ikke! En skabelon indeholder nemlig alle de data et helt almindeligt *FINALE* dokument indeholder, der er bare ingen noder i.

Den overvældende store forskel på en node

produceret i *FINALE* og en håndskreven node er muligheden for at genbruge/genanvende det materiale/arbejde, der er fremstillet/udført. Det vi ønsker at genbruge gemmer vi i en skabelon (*template*).

Tip !

Alle Templates der følger med **FINALE** har sidestørrelser, der relaterer til amerikansk standard (Letter, Legal og Tabloid). Sidestørrelsen i sådan en Template kan rettes med Page Layout Tool.

Med *FINALE* følger der flere templates og vi finder dem i mappen af samme navn og vi vil nu basere et nyt *FINALE* dokument på den template, der hedder *Lead Sheet*, der findes i mappen *Templates\General Templates*, som du formodentlig finder i den mappe, hvor *FINALE* er installeret. Vi vælger *File—New—Document From Template*, der **formodentlig** vil bringe dig direkte til Template mappen, find *Lead Sheet* template'n og åbn den.

Vi har nu skabt et nyt dokument, der er baseret på denne template, vi har altså **ikke** åbnet selve template'n! Vi kan straks se at dokumentet allerede indeholder et layout, der f.eks. definerer, at der er 3 takter pr. system samt 3 tekstblokke på siden. Vi vil straks gå igang med at tilpasse denne skabelon, så den f. eks. har 4 takter pr. system og en sidestørrelsen der er A4! Vælg *Measure Tool* og tast [Ctrl] + a og dobbeltklik i een af de valgte takter sæt værdien i *Change Width* til 500 og klik *ok*. Vælg nu *Page Layout Tool* og vælg *Page Layout—Page Size*. Vælg A4 fra rullemenuen og kontroller at de andre parametre er som vist her.

Page Size			×
A4 (2379 x 3366)		•	Portrait
<u>W</u> idth: 2379	<u>H</u> eight:	3366	C Landscape
Change:	only	C <u>R</u> ight Page	35
All Pages		🔿 Page Rang	ge:
C Left Pages		Erom: 1	Ihru:
01	K	Cancel	Help

Klik ok og vi tilpasser nu layoutet til den nye sidestørrelse (A4). Vælg Page Layout Tool og

tag fat i håndtaget i det øverste system og træk det mod venstre. Slip det først når du er på den anden side af marginlinien. Systemet er nu



justeret med venstre marginen på siden. Nu vil vi trække venstre margin-linie lidt længere mod venstre, så afstanden til sidekanten matcher den der er til højre. Tag fat i håndtaget på venstre margin linie og træk det mod venstre,

System (storsystem) hånd- så det sådan cirka har tag.

den rette afstand. Lad

os lige trække systemerne lidt højere op på siden, tag fat (hold-venstre-klik!!) i det øverste system og træk det forsigtigt op på siden. De underliggende systemer følger med op! Vi skal nu have tilføjet nogle flere takter på siden så der ialt er 8 systemer = 32 takter. [Ctrl]+klik på Measure Tool og skriv 11 i Add Mesures. Vi har nu forandret den originale template og vil gemme forandringerne i en ny template. Vælg File—Save As og vælg *.FTM i filtype og klik dig frem til en placering på harddisken, der passer dig (lav evt. en ny mappe, der hedder Nye Templates) og giv den nye template navnet "A4 Lead Sheet".

Et dokument kan altså gemmes som en ny Template og dermed danne grundlag for nye dokumenter!

Foruden de oplagte fordele, der er ved at genbruge hele dokumenter i form af templates tilbyder FINALE lidt mere specialiseret genbrug af enkelt elementer i et dokument.

Libraries eller biblioteker benyttes til at gemme de elementer vi indsætter med f. eks. Expression Tool og Chord Tool. Vi importerer/ exporterer disse biblioteker med File-Open Library/Save Library. Lav et dokument baseret på den template vi lavede i forrige afsnit og brug Speedy Entry eller Simple Entry værktøjet til at sætte et par noder ind i første takt. Vælg Chord Tool og Chord—Manual Input, klik på en node og klik på Select knappen i Chord Definition db'en. Becifrings biblioteket åbnes og vi kan

gå igang med at ændre lidt i biblioteket. Lav nu den redigering, som er beskrevet i eksempel 1.4, hvor vi flytter 7' tallet lidt op. Når redigeringen er færdig lukker du biblioteket og vælger File—Save Library og Save Library db'en åbnes. Vælg Chord Suffixes og giv biblioteket

C Artic <u>u</u> lations	C Percussion Maps
Chord Suffixes	C Shapes
C Document Settings	C Shape Expressions
C Executable Shapes	🔘 Staff Styles
C Instruments	C <u>T</u> ext Expressions
C Key Signatures	C Text <u>R</u> epeats
C Music Spacing	

et meningsfyldt navn, hvori "chord" indgår. Det sidste er meget vigtigt, da importeringen af biblioteket foregår som en ganske almindelig filimport!

Start nu et nyt dokument med File-New-Empty Document indsæt nogle noder i den enlige takt og klik dig frem til becifringsbiblioteket, der (overrasket?) er tomt! Vælg File-Open Library og klik dig frem til det becifrings bibliotek du netop har gemt og åbn det. Nu er der indlæst elementer i biblioteket og vi kan bruge det i det nye dokument.

Lidt mere tricky (staves det sådan?) bliver det når vi bare vil overføre enkelte elementer fra et bibliotek til et andet (af samme type!), altså



"mixe" gamle elementer med nye. Overføres de 5 elementer i bibliotek B til bibliotek A vil det resulterende bibliotek C bestå af alle elementer i A og B, med B's elementer placeret nederst. FINALE vil måske (ja det lyder mærkeligt og er vistnok også en "bug") foretage en sortering så 2 helt identiske

elementer i bibliotek A og B kun vil fremstå som ét element i bibliotek C. Dette lyder jo i grunden ret fornuftigt, men det virker ikke rigtig. Så derfor : lad være med at importere elementer til et bibliotek, der har dem i forvejen, du vil måske få en masse dubletter!

Som det fremgår af *Save Library* db'en og Appendix i OH er der mange biblioteker i et *FINALE* dokument.

Metatools giver dig mulighed for at programmere taster så indsætningen af elementer fra et bibliotek bliver endnu hurtigere. Vi vil nu programmere sådan et sæt genvejstaster i *Articulation Tool*.Vælg *Articulation Tool* og tast ⊙shift+1 (ikke numerisk tastatur, der ikke kan bruges til *Metatools*!). Biblioteket åbnes og vi kan nu vælge et element fra biblioteket som fremover vil kunne aktiveres med genvejstasten "1". Vælg staccatoprikken, der som regel ligger på plads 1 i biblioteket. Klik på *Select* og biblioteket lukkes. Åbn biblioteket igen og nu kan du se, at der i det første felt, hvor staccatoprik-



Articulation Selection db'en informerer også om, hvilke Meta Tools taster, der er programmeret.

ken befinder sig også er 2 1-taller. 1-tallet til højre i parantes indikerer, at dette element kan vælges med 1 tasten. Prøv nu at klikke på en node samtidig med at du holder 1 nede. Noden vil nu blive forsynet med en staccatoprik, som forventet. Se i gennemgangen af *Articualtion Tool* for at få mere at vide om de specielle features med dette værktøj.

Tip!

Vælg den tast du vil bruge til et element med omhu! Prøv at få så meget systematik ind i programmeringen som muligt, f. eks. ved at lægge de dynamiske tegn fra *ppp* til *fff* på tasterne 1-8.

Mange værktøjer understøtter brugen af *Metatools*, - der altså ikke er begrænset til arbejdet med biblioteker - et af dem er *Time Signature Tool* og det er derfor oplagt at bruge denne metode, hvis du f. eks. arbejder med skiftende taktarter. Således programmeres tasterne 3, 4 og 5 til at indsætte 3/4, 4/4 og 5/4. Vælg først værktøjet *Time Signature Tool* tast \bigcirc Shift)+3 og

Time Signature	×
0	Composite
64	Number of Beats
	Beat Duration
	🔽 Bebar Music
O Measure	
C Measure Through End of Piece	OK Cancel Help

indstil db'en til 3/4, som vist her. Gentag processen for de andre programmeringer (4 = 4/4, 5 = 5/4) og forsøg nu at indsætte taktskiftene i en node.

Det er også muligt at bruge *Metatools* til at programmere F-tasterne så de virker som genvejstaster til værktøjer. Funktionstasterne F2-F9 og F11 - F12 kan bruges som genvejstaster. Programmerings metoden er som følgende : Vælg et værktøj og tast <u>Shift</u> + funktionstast, nu er funktionstasten programmeret til at aktivere det valgte værktøj.

Metatools programmeringen følger dokumentet/ templaten, så det er endnu et argument for at lave dine egne *templates*, så du kan være sikker på at dine *Metatools* kan bruges direkte.

Tip !

Programmer dine Metatools med omhu og hold derefter fast ved systemet, så du hurtigt lærer (og husker) din programmering. Online Help er den uvurderlige hjælp i det daglige arbejde med FINALE. Denne OH aktiveres ved Help—On-line Documentation— Table of Contents og fremvises i programmet Acrobat Reader fra firmaet Adobe. Programmet følger med FINALE og installeres på din harddisk, hvorfra det kan aktiveres på helt almindelig vis. Acrobat Reader læser PDF filer, der udmærker sig ved at være indekseret og indeholdende hyperlinks. Det er desuden muligt at udskrive hele manualen fra Acrobat, men det er der faktisk ingen grund til, da systemet virker meget hurtigere på computeren. Indgangen til manualen er enten en indholdsfortegnelse (Table of Contents) eller et indeks (Index).

Lad os prøve at lave et opslag i OH for at finde informationer om *FINALE's* udskrivningsfaciliteter. Vælg *Help—On-line Documentation—Index* og tast Ctrl+f, som er genvejen til "søg" kommandoen i Acrobat. Skriv "print" i db'en og klik *ok* eller <u>Enter+</u>. Acrobat gennemgår nu dokumentet forfra og finder det første opslag, hvor ordet "print" indgår. Det ser måske sådan



С	pen 1-3
С	pen Library 1-4
Р	rint Parts 1-6
Р	rint Score 1,5
Р	rinter Setup 1-5
R	evert 1-4
S	ave 1-3

ud. Det første opslag er ikke det vi søger så tast (Ctrl)+f igen og Acrobat søger nu det næste opslag. I min OH skal vi søge på ordet

"print" endnu engang for at komme frem til "Print Score 1-5" og når du flytter cursoren henover tallet 1-5 bliver den til en pegefinger, der indikerer at et klik her vil bringe dig til kapitel 1 side 5. Klik på tallet 1-5 og Acrobat åbner kapitel 1 og går til side 5, hvor der står information om menupunktet *Print* i *File-menuen*. Placér cursoren over link'et "*Print Setup Dialog Box*" og klik igen her for at hoppe videre til siden. Og UPS!, der var en fejl her hos mig, for dette link har ført mig til information om *Playback Controls*, så nu må vi gå tilbage og lede videre. Højreklik og vælg *Go Back* fra menuen. Vi vil blive ført til

	Go <u>B</u> ack Go F <u>o</u> ward	ос
k-like butto k Controls sures to be p or playback	Eirst Page Previous Page <u>N</u> ext Page	ıdex
fy Finale's r id playback	Last Page ✓ Single Page	hapter

opslaget fra før og herfra kan vi overveje, hvad vi skal gøre! Måske ville det være en god idé at gå til indholdsforteg-

nelsen og finde det kapitel, der indeholder den søgte information. Klik på det link der hedder TOC. Det vil bringe os til den første side i indholdsfortegnelsen. I venstre side er der vist en indholdsfortegnelse over indholdsfortegnel-

Chapter 33: Outar Notation 33 1 Chapter 36: Extracting Parts 36 1 Chapter 37: Printing 37 1 Chapter 38: Playback 38 1

sen(!!), og vi kan se, at kapitel 37 handler om udskrivning. Klik på linket og nu er vi endelig fremme ved den information vi søgte! Her er indholdsfortegnelsen over kapitel 37, med de enkelte punkter skrevet med blåt så vi kan se, at et klik på en enkelt sætning vil bringe os frem til informationen.

Det kan nogle gange være svært at finde det rigtige ord i OH, ikke alle er lige velbevandret i engelske (amerikanske) musik udtryk, men med lidt træning, er det ikke så svært.

Tip!

Brug Windows genvejstasten Alt + Tabta til at skifte mellem to åbne programmer, det bringer dig hurtigt tilbage til **FINALE** når du har læst de informationer du søgte.

Den normale [F1] tast åbner et mindre og langtfra så anvendeligt hjælpesytem. Det har dog umiddelbart den fordel, at opslaget er styret af det valgte værktøj. Prøv f. eks. at vælge Staff Tool og tast [F1], det vil straks åbne FINALE's indbyggede hjælpesystem på de sider, der handler om Staff Tool, hvor du måske kan finde de informationer du søger. Også dette system indeholder links til relevante emner, men desværre ikke links til den grundige manual i Acrobat Reader formatet. Du kan også finde hjælp på nettet på CODA's hjemmeside adressen er : http:// www.codamusic.com/. Her finder du adresser på postlister, der indeholder mange spændende diskussioner om FINALE og nyttige oplysninger og ikke mindst links til andre hjemmesider.
Plug-ins er selvstændige programmer, der startes fra *FINALE* og udfører forskellige småjobs i det daglige arbejde. I virkeligheden er der tale om avancerede makroer (samling af tastetryk!), der udfører en række kommandoer. Flere af *Plug-ins'ene* (!) forudsætter, at der er valgt et område af takter og dette gøres med *Mass Mover Tool* (klik i første og ☆Shift) klik i sidste takt!). F. eks. kan gentagelsestegn sættes hurtigt ved at vælge første og sidste takt med *Mass Mover Tool* og dernæst vælge *Plug-ins*— *Repeats*—*Easy Repeats.* Samme process kan

selvfølgelig udføres med *Repeat Tool* og dette værktøj kan desuden bestemme, hvordan repetitionen skal afvikles via Midi, men er der ikke behov for det, er den 1. metode lang den hurtigste.

En anden *Plug-in* påtager sig at forsyne et taktområde, med hjælpefortegn, af enhver tænkelig art, den hedder *Cautionary Accidentals*. Det følgende eksempel viser, hvor godt et værktøj denne *Plug-in* er. I eksemplet her forekommer



der et b for a i 1. takt, medens der **ikke** er b for a i 2. tkt. Ved hjælp af *Cautionary Accidentals* kan vi automatisk indsætte et opløsningstegn i parantes, der minder om at det er et a og ikke et as i tkt. 2. Db'ens indstillinger ser sådan ud,



og processen kan mageligt udføres på et helt partitur i et snuptag og bør altid efterfølges af en *Music Spacing* kommando (? *Mass Mover Tool—4*!).

Flere (og bedre) *Plug-ins* bliver udviklet af private programmøre, her i blandt Tobias Giesen,

der har udviklet TG Tools, der indeholder et hav af meget nyttige funktioner bl. a. en metode til at kopiere *Meta Tools* programmering i *Articulation* og *Expression* bibliotekerne mellem 2 dokumenter!. Programmet er shareware og kan hentes på http://www.tgtools.de.

Et andet fremragende program er *Finale Tweak* udviklet af Jari Williamson, der løser et problem med keyboard layoutet. Som det fremgår af gennemgangen af *Speedy Entry Tool* ligger punktet (til punkterede noder!!) på punktumtasten og der ligger det rigtig dårligt synes jeg. Hvis du bruger *Speedy Entry Tool* sammen med et midi-keyboard, ville det være rart hvis man kunne bruge en tast fra den numeriske "afdeling". *Finale Tweak* opfylder dette ønske (foruden en masse andre!) ved at lade den enkelte bruger definere keyboard layoutet i *Speedy Entry*. Programmet kan hentes på følgende adresse : http://www.finaletips.nu.

Desuden kan en god macro editor som f. eks. QuicKeys være alle pengene værd, hvis du ønsker at blive endnu hurtigere med *FINALE*. Med QuicKeys kan du lave en fast tastatur genvej til f. eks. at indsætte crescendo/decrescendo **uden** at værktøjet er valgt i forvejen!

Setup Wizard funktionen i *FINALE* automatiserer en række opgaver i forbindelse med oprettelsen af et dokument. Wizard'en aktiveres normalt ved starten af *FINALE* og forsynes via en række db'er med de nødvendige informationer. Den første db er ligetil men det kan virke irriterende, at den altid starter med en "forkert" sidestørrelse, så lad os lige ordne

Document Setup W	Vizard	×
<u>⊥</u> itle:		
<u>C</u> omposer:		
	Page Size: Letter (2448 x 3168)	
	Portrait C Landscape	
	Cancel Next >	

det. Sidestørrelserne befinder sig i et tekstdokument i *FINALE* mappen, der hedder "pagesizes". Dette dokument kan let åbnes i Notesblokken (Notepad) og redigeres således at de øverste 3

🌌 pa	igesizes -	Notes	sblok
<u>F</u> iler	<u>R</u> ediger	<u>S</u> øg	Hjælp
[Pag	je Size	s]	
Lett	er =	8.5,	11; .5, .5, 1, .5
Lega	1 =	8.5,	14; .5, .5, 1, .5
Tabl	loid		= 11, 17; .5, .5, 1, .5
A5	=	14.80	0c, 20.99c; 1.27c, 1.27c, 2c, 1.27c
B5	=	17.59	e, 24.99c; 1.27c, 1.27c, 2c, 1.27c

linier flyttes ned i bunden af dokumentet. Vælg

Statement	= 5.5, 8.5; .5, .5, 1, .5
Hymn =	5.75, 8.25; .5, .5, .625, .625
Octavo =	6.75, 10.5; .5, .5, .625, .5
Executive	= 7.5, 10.0; .5, .5, 1, .!
Quarto =	8.5, 10.8; .5, .5, 1, .5
Folio =	8.5, 13; .5, .5, 1, .5
Concert =	9, 12; .5, .5, 1, .5

de øverste 3 linier tast (Ctrl)+x og Del).Placér cursoren nederst i dokumentet og tast (Ctrl)+v. Gem dokumentet og prøv at åbne wizard'en igen. Nu står de europæiske formater øverst og du kan bruge den samme metode (cut & paste) til at flytte dit favorit format op som den øverste! Jeg har nu flyttet A4 formatet op så det står øverst på listen og jeg behøver blot at udfylde



titel og komponist og klikke *ok* for at komme

videre. Den næste db bruger vi til at vælge hvilke instrumenter, der skal være i vores node. Den første kolonne indeholder de forskellige instru-



Fra denne db vælger du de instrumenter din node skal indeholde.

mentgrupper, kolonnen i midten de enkelte instrumenter i gruppen og kolonnen til højre de instrumenter vi vælger. Her har jeg dobbeltklikket på "Flute" og overført instrumentet til min node. *Wizard'en* kan sortere de valgte instrumenter i den "rigtige" rækkefølge og tilsidst skal vi bare klikke ok så går *FINALE* igang med at lave dokumentet. Du kan få *FINALE* til at bruge de danske navne for instrumenterne, hvordan dette gøres kan du læse om i Appendiks si.9 i OH. Det er også muligt at definere, hvilket dokument *wizard'en* skal bruge når den laver de nye stemmer. Dette gøres fra *Options—Pro*gram Options. I denne db kan du indstille en hel række parametre, der angiver placering af

Other Program Options					
Default File Name:					
D:\Finale2000\Templates\default.ftm	Browse				
New Document Windows View Percent: 100 View: © Scroll View © Page View © Maximize © Show Rulers Undo © Allow Undo © Allow Undo Past Save Magimum Undo Levels (0 = Unlimited):	Tie Conversion Image: Conversion				
Open Older Documents As "Untitled" Open Templates As "Untitled"					

mapper og meget andet. Nederst i db'en finder du knappen Other Options. Klik på den og følgende db åbnes. I den øverste boks kan du angive hvilken template FINALE skal betragte som default template. Denne template vil danne grundlag for wizard'en, hvilket sikrer dig, at du kan genbruge alle dine Metatools, blot du husker at lave programmeringen i denne template.

Wizard'en kan også bruges hvis du blot ønsker at tilføje nogle ekstra systemer til en node.

taff Attributes	
Staff Attributes for Tenor Saxophone	× *
Full Staff Name: Tenor Saxophone	Edit 🔽 Position
Abbr. Staff Name: T. Sx.	Edit 🔽 Position
First Clef 🛛 🔽 🗖 Alternate Notation 🤇	Transposition Select
Select	Staff: Standard 5-line
Options Velow Optimization Break Barlines Between Staves Break Repeat Barlines Between Staves Display Rests in Empty Measures Fible Beams Hide Staff	Items to Display E Barlines Clafs Endings and Text Repeats Key Signatures Measure Numbers
Ignore Key Signatures	Repeat Bars Measure-attached Expressions
Key Signature Time Signature Time Signature Notehead Font	Staff Name Time Signatures

Wizard metoden udfylder Staff Attributes db'en med de rigtige værdier for os, selvfølgelig!

Vælg Staff Tool Staff—New Staves (with Setup Wizard), og vælg de instrumenter, der skal med.

De opgaver wizard'en udfører er hovedsageligt relateret til de værdier, der skal bruges i Staff Tool db'en. Her er et eksempel, hvor wizard'en har indsat informationerne for en Tenor Sax. Et klik på Select udfor Transposition afslører, at der her er angivet de korrekte værdier. Men Wizard'en har også forsynet Instrument List med de rigtige værdier for at muliggøre en afspilning af noderne via midi. Der er ingen tvivl om at wizard funktionen i en fremtidig udgave af FINALE vil blive udbygget.

Extracting Parts, refererer til den proces, hvor de enkelte stemmer udtrækkes "extract!", af et partitur. Der findes flere udgaver af denne funktion, der varierer i kompleksitet og anvendelse. Den simple metode består i at få FINALE til at vise een af stemmerne i et partitur for derefter at udskrive denne. Fordelen ved denne metode er at en eventuel redigering i en stemme afspejles direkte i partituret, hvilket også er ulempen!. Vælg først Scroll View, (Ctrl+e) og vælg dernæst Staff Tool og vælg den stemme du ønsker at isolere (klik lige til venstre for systemet, så vises det i "negativ"). Vælg dernæst Edit-Special Part Extraction. En db åbnes hvori du skal angive hvordan FINALE skal behandle en flertaktspause (multi measure rest), som regel er default værdierne ok så du klikker på ok, og skifter til Page View (Ctrl+e), og nu vil den valgte stemme stå alene på siden. Siden kan nu udskrives eller redigeres, men husk på at du også redigerer i partituret, hvor dine ændringer derfor vil afspejle sig!

En mere raffineret (og indrømmet lidt mere besværlig) metode er at lave et separat *FINALE* dokument af hver enkelt stemme. Dette giver dig mulighed for intensiv redigering inden udskrivningen foretages. I selve udtrækningsprocessen kan du desuden angive en del parametre såsom sidestørrelse, der således kan være forskellig fra den du bruger til partituret. Vælg *File—Extract Parts* og følgende db åbnes : I kolonnen til venstre ses de enkelte systemer, i



kolonnen til højre de grupperede systemer med deres gruppenavne. Du vælger et enkelt system ved at klikke på det og **fravælger** et system ved at Ctrl+klikke! Læg mærke til at du kan definere en *Music Spacing* metode (se *Mass Mover Tool*!), for den/de stemmer du vælger, og du kan desuden få *FINALE* til at udstyre stemmen/ stemmerne med et "meningsfuldt" navn, afledt af partiturets navn. Du kan desuden sætte et bestemt format for de udtrukne stemmer ved at klikke på *Page Format*.

I Page Format for Parts kan du indstille sidestørrelse, sidemarginer, indrykning ol. Den samme

Page 5ize			
<u>H</u> eight	3366	Scale Page to:	85
₩idth	2379	Eirst Page Drop:	0
Staff System Margins		First Staff System	
Iop -130 Left	0	Drop	-250
Bottom -130 Righ	it 0	Indent	0
Left Page Margins		Right Page Margins-	
Top 144 Left	144	Teg -144	Left 213
Bottom 144 Rig	nt 144	Bottom 144	Right -144

db kan iøvrigt vælges via Options—Document Setting—Page Format for Parts. Værdierne i db'en refererer til de samme værdier som du kan justere med Page Layout Tool, og det er værd at sætte sig ind i detaljerne, især vedrørende brug af fortegn (-/+) i de angivne værdier.

Du har flere muligheder for at filtrere partitur elementer fra i processen. Klik på *Options* knap-

pen i Extract Parts db'en og følgende db åbnes : Her

Page Options		×
Staff-Flacement Wew Staff Positions Lop Staff -130 Between Staves -130	Items to Remove Single-Page Text Bloc Single-Page Text Bloc Staff or Group Names Multiple-Page Text Blo	ks and Graphics (Page 1) ≰s and Graphics (Page 2+) acks and Graphics
Part Names Create Staff or Group Name I <u>Besize Name to 100 %</u> Page 1 Through 1	Header <u>Set Eont</u> <u>H</u> : 0 <u>⊻</u> : 72	Cancel Help

kan du angive, hvor navnet på noden skal placeres og desuden bestemme font ol. og bestemme hvilke tekst elementer, der **ikke** skal overføres til stemmerne. Det er også her du bestemmer placeringen/afstanden af/mellem systemer på siden, ved at ændre værdierne i *Staff Placement* boksen. Læg mærke til at *FINALE* hele tiden bruger den måleenhed du har valgt i *Options— Measurement Units* så skynd dig at bestemme dig for, hvilken du vil bruge så du vænner dig til tallene!

Når du er færdig med opsætningen klikker du på ok i Extract Parts db'en og FINALE går



i gang med at udtrækkestem merne een for een og placere dem i den mappe du har

angivet. Undervejs i processen angiver *FINALE* de enkelte trin.

Efter udtrækningen af stemmerne kan redigeringen gå i gang! Og her vil det vise sig om alle de mange indstillinger har været iorden. Ved diskussion med andre *FINALE* brugere angående problemer mellem layout i partitur kontra de udtrækne stemmer er jeg og andre kommet frem til en metode, der involverer udarbejdelsen af et "extract partitur", hvorfra udtrækningen foretages. I dette extract-partitur kan taktnummering, placering af "rehearsal letters", horisontal/vertikal placering af expressions udformes sådan, at det giver mindst redigerings arbejde i stemmerne.

Ved redigering af stemmerne opdages tit egentlige fejl, der selvfølgelig skal rettes **både** i stemme og i partitur. Gør det til en god vane at skrive disse rettelser ned med en henvisning til instrument og takt og gå så tilbage til det originale partitur og ret det i henhold til noterne. Udarbejd evt. en "dosmer" seddel som du kan chekke igennem inden du foretager udtrækningen.

Den sidste udtrækningsmetode er fuldautomatisk og vælges via *File—Print Parts*, der simpelthen sender hver enkelt system afsted til printeren "one by one". Dette er **ikke** en fordel ved klaverstemmer, hvor de 2 systemer udskrives for sig!

Printing foregår fra menuen *File—Print* eller Ctrl)+p. *FINALE* kan foretage udskrivning i *PostScript* formatet og de relevante fonte følger med programmet og installeres i mappen "Psfonts" på c- drevet ved en standard installation. Tilsvarende *True Type* fonte installeres i "Windows\fonts" mappen og bruges ved standard udskrivning på printere, der ikke understøtter *PostScript* formatet. Der er ubetydelig forskel i resultatet, dog mest synligt ved meget små font størrelser, ikke i selve nodebilledet, så i langt de fleste tilfælde vil en udskrivning med *True Type* være endog meget tilfredsstillende. I *Print* db'en kan du ved et klik på *Setup* vælge

hvilken printer du vil benytte, under forudsæt-

Print	×
Printer:	OK 1
Systemprinter (HP LaserJet 2100 Se	eries PCL 6)
	Cancel
Print Range	Setup
Alle 29 sider	
C Pages	
Erom: 1 Through:	29 Help
Print Quality: Høj	Copies: 1 🛨
Eleft and Right Pages I -up	Enter Enter Enter
C Left Pages Only C 2-up	Collate Copjes
C Right Pages Only C 4-up	Print <u>D</u> isplay Colors
Crop Marks	I ile Pages
Registration Marks Begistration Filename	Tile O⊻erlap: 0
Ignor <u>e</u> Printer Margins For N-up	Printing
Page Ra <u>ng</u> es:	

Kapitel 2 : Metoder & Emner

ning af, at den er installeret på din computer. Her vælger du også papirretning (stående/liggende) og papirstørrelse.

Fra *Print* db'en kan du indstille omfanget af sider og desuden **hvilke** sider du vil printe. Vælg her mellem venstre og højre, venstre eller højre eller et fortløbende omfang. Du kan også vælge et ikke fortløbende omfang ved at skrive f. eks. "1,3,5-8,11", for at få siderne 1,3,5,6,7,8,11, i *Page Ranges* forneden.

Tip!

Langt de fleste udskrivningsfejl opstår fordi den valgte papirstørrelse eller sidemarginerne ikke stemmer overens med printerens!

En fin detalje, der afslører FINALE's formiddable udskrivnings kvalitet, er muligheden for at placere 2 stående, formindskede A4 sider på een liggende A4 side. Dette kan være meget anvendeligt til kontroludskrifter. Funktionen hedder 2-up og husk lige at skifte papirretning i Setup db'en inden du klikker ok. Du kan også vælge mellem forskellige udskriftskvaliteter afhængig af hvilken printer du benytter. Det endelige resultat vil i sidste ende være bestemt af din printers kvalitet og her kan jeg anbefale en god laserprinter med minimum 600 DPI (Dots per Inches) opløsning. Laserprintere skriver mere præcist end blækprintere og derfor vil en udskrift i 600DPI på en laserprinter være pænere end en 1200DPI udskrift på en blækprinter!

TGTools (se under Plug-ins) har en feature der hedder Print multiple files, der muliggør udskrivning af flere **forskellige** dokumenter i en

Tip!

En god vane inden du taster [Ctrl]+p, er at gå til side 1 i dokumentet og taste [Ctrl]+u, så ved du at det udskrevne dokument er "updated"

serie (batch printing). Funktionen automatiserer åbning - udskrivning - lukning af dokumenter, og derved slipper man for ventetiden.

løvrigt kan et dokument lukkes straks efter at print-infoboxen er lukket og arbejdet med *FINALE* kan herefter genoptages. *FINALE* kan eksportere sider i TIFF (Tagged Image File



Når Print Info boksen

lukker kan arbejdet

genoptages straks!

Format) og EPS format, til brug i f. eks. lærebøger ol. Funktionen har sit eget værktøj *Graphics Tool*

og aktiveres via Graphics—Export Pages. Også udsnit af sider kan eksporteres ved at vælge Graphics Tool og vælge (dobbeltklik-hold) et område og

dernæst bestemme format og opløsning med Graphics-Export Selection. Ønsker du at bruge



TIFF formatet er en opløsning på mellem 300 og 600 DPI passende, husk på at jo større opløsning jo mere fylder filen! Dette værktøj kan også bruges til at **importere** grafik i dit dokument. Læse mere i kap. 33 i OH.

Document Settings også kaldet rodekassen er ansvarlig for en **lang** række indstillinger, der hører hjemme i den lidt mere sofistikerede afdeling! Her finder du en lang række funktioner, der hovedsagligt påvirker layout mæssige detaljer. Vi skal her se på et par stykker.

Vælg Options—Document Settings—Barlines og følgende db åbnes. Her bestemmes en lang



række parametre for taktlininers størrelse/tykkelse og placering. Lad os prøve at se på funktionen *Space Between Double Barlines.*

Husk igen på at måleenheden er EVPU så tallet 12 i boksen betyder altså 12 EVPU'er mellem de 2 linier i dobbelt takstre-

gen. Nu vil vi prøve at ændre denne afstand til 5 og se hvordan denne ændring afspejler sig. Eksemplerne her viser først afstanden sat til 12 og ved siden af til 5. En middelvej kunne være



en indstilling på 10, den vil måske være passenden hvis man **skal** lave en ændring!.

Vi springer til en anden funktion; Vælg Options—Document Settings—Repeat Bars, hvorfra vi kan styre, hvordan **FINALE** skal vise repetions-

Repeat Bars	×
Wing Styles	Back-to-Back Styles
None Curved Single Double	Thing Maxed Thick
Line Options	Forward Repeat Spacing
Heavy Line Thickness 12	After Clef 64
Thin Line Thickness 1,8438	After Key 48
Space Between Lines 12	After Time 48
Space Between Dot and Line	Vertical Dot Adjustment
Eorward Repeat 12	Upper Dot 0
Backward Repeat 12	Lower Dot
OK Cancel <u>R</u> eset	Help Dot <u>S</u> elect

tegn. Her har jeg valgt den kurvede udgave, og jeg kan umiddelbart sætte størrelse og afstand på/mellem de lodrette streger i symbolet.

Flere af funktionerne i *Document Settings* indgår i andre værktøjer. Et eksempel er de 2 funktioner *Page Format for Score/Parts*, som er beskrevet andetsteds.

Tip !

Alle indstillinger i Document Settings kan gemmes som et separat bibliotek fra File— Save Library, og genbruges i andre dokumenter!

Vi skal tilsidst se på en funktion, der lader

os forandre designet af en "tuborg" (piano klamme). Vælg *Options—Document Settings— Piano Braces*. Tag fat (venstreklik+hold) i det indrammede håndtag og skub det lidt til venstre.



✓ Du kan samtidig se hvordan tallet i Width of Brace afspejler forandringen. Prøv at sæt tallet til f. eks. 26 og bemærk hvordan layoutet tilpas-

ser sig i ruden til venstre. Et klik på *ok* vil afslutte redigeringen og forandringen vil umiddelbart afspejle sig i noden.

Læs mere om Document Settings i kap. 6 i OH.

Tip!

Leder du forgæves efter en speciel funktion til at styre en layout mæssig detalje så prøv lige at se Document Settings igennem. Den findes tit der! Styles gemmes i et bibliotek. Jeg vil her gennemgå denne funktion i sammenhæng med en anden funktion : *Percussion Maps*, der tildeler forskellige instrumenter i f.



Staff Style db'en ligner til forveksling Staff Attributes db'en.

eks. et trommesæt forskellige nodehoveder.

Start med at åbne et nyt tomt dokument og åbne biblioteket "Percussion Maps.lib", der ligger i "Finale2000\Libraries" mappen. Vælg derefter *Staff Tool* og vælg *Staff—Define Staff*

Percussion Map Selection		×
Bass Clef Entry	~	Select
Bass Clef Entry, Gen MIDI Playback		
Treble Clef Entry Can MIDI Playback		Cancel
General MIDI Entry & Playback		
		<u>E</u> dit
		Create
		Duplicate
		Delete
		Move <u>U</u> p
		Move Down
		Help
	Ŧ	

Percussion Map biblioteket ligner de andre biblioteker i FINALE.

Styles. Denne db ligner den normale Staff db, men indeholder lidt flere felter, der styrer Staff Style prametrene. Udfyld feltet Available Styles, hvor der (formodentlig) står New Staff Style, som vist her og vælg Percussion i Notation Style og klik på Select. Nu åbnes Percussion Maps biblioteket. I dette bibliotek ligger de forskellige "maps", hvor vi vælger den der hedder "General MIDI Entry & Playback". En »map« er en slags fordelingstabel, der angiver, hvor et instrument skal placeres på nodesystemet og desuden hvilket nodehoved instrumentet skal vises med. Klik på Edit og følgende db åbnes :

	ip besign	er			
Pitch	Playback	Notehead	;	Name	Map: General MIDI Entry & Playback
A1	33	•	0	<u> </u>	Note Definition
Bb1	34	<u>ا ا</u>	0		Name Bass Drum
B1	35	•	0	Acoustic	Playback Note 36
C2	36	• =	0	Bass Dr	Statt Position 3
C#2	37	= •	0	Side Stick	Closed Notehead
D2	38	= •	0	Snare (A	
D#2	39	≣ •	0	Hand Clap	ú Sglect
E2	40	= •	0	Snare (E 🗸	Listen Done Help
	^a hch A1 Bb1 C2 C#2 D2 D2 E2	Picch Piapping A1 33 Bb1 34 B1 35 C2 36 C42 37 D2 38 D#2 39 E2 40	Plack Notehead A1 33	Pettor Notehead A1 33 • • • • Bb1 34 • • • • Bb1 35 • • • • C2 36 • • • • D2 38 • • • • D42 39 • • • • D42 39 • • • •	Playbook Noteheads Name A1 33 • • Manage Annage Annage

I designerens venstre kolonne står alle tilgængelige MIDI "toner" angivet med information om MIDI nummer, tonehøjde, playback



MIDI nummer, nodehoved og navn. Her er valgt "Bass Drum" som ifølge GM standarden ligger på tonen C2 og noden placeres via fordelingen på mellemrummet

Tonen C2

under systemet. Ved en afspilning af stemmen, spilles den originale tone. Ved at sætte et hak udfor *Use Note in*.. aktiverer vi fordelingen og vi vælger herefter node 38 (D2) og 42 (F#2) og aktiverer dem også. klik nu på *Done* og derefter på *Select* i *Percussion Map Selection* og vi



Før og efter en Staff Style

er overført.

er igen tilbage i *Staff Styles* db'en. Vi klikker *ok* og gemmer derved den nye *Staff Style* i det tilhørende bibliotek.

Med Speedy Entry værktøjet indtaster du nu noderne, som vist på figuren: (tonerne er C2, D2, F#2). Vælg nu Staff Tool, vælg takten (enkelt klik på takten) og højreklik. En såkaldt "context sensitiv" menu dukker op hvorfra du kan vælge den nye *Staff Style*. Du kan nu se takten, som den ser ud med den nye *Staff Style*.

FINALE viser funktionen med en blå bjælke henover den/de takt/takter, der er ændret med *Staff Style* systemet.

Staff Style er også et effektivt værktøj i forbindelse med funktionen Alternate Notation.



Alternate Notation One Bar Repeat

FINALE er istand til at transformere almindelig notation således at det bliver muligt at vise f. eks. 2 ens takter i en stemme med et gentagelses tegn placeret i tkt. 2. *Alternate Notation* metoden er særdeles fleksibel, da den kan defineres som en *Staff Style* og derfor kan benyttes på **udvalgte** takter. Det er selvfølgelig også muligt at bruge metoderne på alle takter i et nodesystem. Vælg *Staff Tool* og dobbeltklik i et system og klik på *Select* udfor *Alternate Notation*. I db'en kan du vælge mellem flere forskel-



Fra Alternate Notation db'en kan du vælge notationsform.

lige metoder og du kan også vælge hvilket **lag** metoden skal påvirke. Dette giver dig mulighed for at have **både** almindelige noder og en alternativ notations form i samme system, som vist her.



Fonte. *FINALE* sælges med flere forskellige fonte, heriblandt *Maestro, Petrucci, Engraver, Jazz* og *Tamburo* og herfra hentes de tegn der udgør det trykte nodebillede. Som nævnt andetsted i denne bog kommer fontene i 2 typer, designet til hver sin udskrivnings metode. I det daglige brug af *FINALE* er det ikke nødvendigt at beskæftige sig med forskellen på de 2 typer, her er det nok at beskæftige sig med det æstetiske udtryk disse fonte repræsenterer. *Online Help* giver direkte adgang til karaktersættene for disse fonte. Vælg *Help*—*On-line Documentation*—*Maestro Character Map* og oversigten over karaktersættet åbnes i Acrobat Reader,

Select De	fault Fonts		×	
Lyrics:	Verse	•	Set <u>F</u> ont	
	Arial 10 plain			
Te <u>x</u> t:	Text Expression	-	Set F <u>o</u> nt	
	Times New Roman 12 plain			
Notation:	Noteheads	•	Set Fo <u>n</u> t	
	Maestro 24 plain			
<u>C</u> hord:	Symbol	-	Set Fon <u>t</u>	
	Comic Sans MS 12 plain			
Chord Al	teration Baseline Adjustment			
S <u>h</u> arps	12 Flats 12	N <u>a</u> tu	als 12	
C-1D	-tault kituria Eaut		ОК	
Cance				
Maestro 24 plain Hel				

Select Deafult Fonts db'en

hvorfra den også kan udskrives. De forskellige elementer i disse fonte er altid placeret på

ont:	Font <u>S</u> tyle:	Size:	
Maestro	Normal	24	OK
Tr Maestro Wide	Normal Kureix	24	Canaal
T Marigold	Fed	28	Lancer
Tr Marlett	Fed kursiv 📘	≤ 36 <u> </u>	Help
Effects	Sample		
☐ Strikeout			
Underline			
□ <u>0</u> utline*		N	
☐ Shado <u>w</u> *	-	the san	
Fixed Size		# " " ソ "	
(* Compiled Postscript		8	
Listings Only)			
Seriet		-	-
souBr	Dette er en Ti	rue Type-skriftty	pe. Denne

Db til indstilling af Font

samme sted, således er e-tasten altid ansvarlig for en 1/8 (♪). Dette giver mulighed for at skifte mellem de forskellige fonte og tilhørende karaktersæt **efter** elementerne er indtastet.

I Options—Select Default Fonts.. finder du den db, der er ansvarlig for fontene. Et klik på Set Default Music Font.. bringer os til den kendte Font db hvorfra indstillingen foretages. Bemærk at Music Font altid skal have størrelse 24, da en eventuel skalering foretages med Resize Tool. Her er vist et eksempel, hvor vi ændrer en



stemme fra Maestro til Jazz. Det fremgår tydeligt, hvilke elementer, der hentes fra Music Font'en og dermed er ændret fra Maestro til Jazz med Set Default Music Font.. funktionen. Det er dog muligt at skifte nodehoved-font i hver enkelt stemme, og det gøres (selvfølgelig) med Staff Tool og funktionen Independent Elements—Notehead Font. Det kan være særdeles



smart at vælge fonten *Tamburo* til

en percussionstemme, da netop denne font indeholder langt flere specielle nodehoveder end de andre.

Da alle fonte i *FINALE* findes i *True Type* udgaver, vil det desuden være muligt for dig at bruge dem i andre programmer som f. eks. Word ol.

Tip!

Ønsker du at ændre font på f. eks. en melodi tekst (indsat med Lyrics Tool), kan det ikke nytte at ændre værdien i Select Default Fonts, da ændringerne her først virker ved nye indtastninger. Brug istedet funktionerne i Edit Lyrics db'en! **Optimization**. Optimering af storsystemer udføres for at begrænse antallet af tomme systemer i et partitur. Funktionen er beskrevet i kapitlet om værktøjer, under *Page Layout Tool*. Men der findes endnu en metode "gemt" i denne funktion. Optimeringen tillader nemlig ændring af afstanden mellem de enkelte nodesystemer indenfor et storsystem.

Dette er meget anvendelig i situationer med f. eks. vocal-stemmer med tekst (melodi-tekst) under, hvor teksten støder sammen med noderne og en justering af tekst placeringen **ikke** løser problemet.



Tekst problemer i et partitur!

Vi har i eksemplet her behov for at rykke system 3 lidt ned så noderne ikke koliderer med teksten i system 2, men ønsker ikke at ændre afstand **globalt**.

Jeg vælger Page Layout Tool—Page Layout— Optimize Staff Systems og følgende db åbnes. Ved at vælge funktionen Keep All Staves angi-

Staff System Optimization 🛛 🗙
C Optimize Staff System(s)
Keep At Least One Staff
C Remove Staff System Optimization
Keep All Staves
Staff System 13 Ihrough 13
OK Cancel Help

Optimering af systemer

ver vi at optimeringen ikke skal fjerne eventuelle tomme systemer. Da problemet optræder i storsystem 13, skal området gå fra system 13 til system 13.

Jeg vælger nu Staff Tool og klikker i et af syste-



merne og kan nu se, at der er 2 håndtag i hvert system. Det nederste håndtag kan nu bruges til at justere den vertikale position på det enkelte system, men **kun** i det storsystem (13) der er blevet optimeret.

Det er **meget** vigtig at forstå, at en optimering af et partitur kan ændre på sideantal og storsystem nummer. Gå derfor til side 1 i partituret og foretag en update ([Ctrl]+u) af hele partitu-

ret, før du forsætter redigeringen.



Afstand mellem systemer justeret med optimeringsfunktion

Tip!

[Ctrl]+u (update) funktionen virker "kun" fra den aktuelle side og frem til slutningen af dokumentet. Gå derfor altid til side 1, når du ønsker at opdatere hele dokumentet! **Installation** af *FINALE* er som tidligere nævnt ganske ligetil. I den mappe, hvor *FINALE* installeres finder du også mapper med *Templates, Libraries* osv. Når du har arbejdet lidt tid med *FINALE* er det almindeligt, at der opstår behov for en større omorganisering af filplaceringer ol. Ihukommende Windows styresystemets tilbøjelighed til at bryde ned især ved installation af mindre lødige programmer, er det oplagt at placere de mapper, der indeholder *Templates* ol. på et *andet* drev end c-drevet.

Der findes flere programmer på markedet, der er istand til at "genskabe" et nedbrudt c-drev i en håndevending. Et af dem er Ghost fra firmaet Symantec. **Skaf** det program (køb, stjæl,lån!). Det er guld værd og i forbindelse med lidt omtanke, kan det spare dig for megen ærgrelse!

Da vi ved, at styresystemet som regel ligger på c-drevet, er det en rigtig god idé at placere alle de vigtige filer på et **andet** drev f. eks. d-drevet. Vi kan så indstille *FINALE* til at "kigge" i mapperne på d-drevet når der skal gemmes og åbnes filer.

I db'en *Program Options*, der vælges fra *Options* menuen, kan du indstille hvor *FINALE* skal finde de forskellige filer programmet betjener

Program Options		×
Close Subsidiary Close Simple En Show <u>R</u> est Pale Auto Save <u>F</u> ile(s Make Setup Wi	Peletes When Leaving Tool ↓ Peletes When Leaving Tool ↓ ty Pelete When Leaving Tool ↓ Save Preferences / ↓ ty Pelete When Leaving Tool ↓ Save Preferences / ↓ Save Preferenc	At E <u>x</u> it es At Exit es At Startup ien Saving Files
Folders Music:	D:\Finale Håndbog\Eksempler	Browse
Libraries:	D:\Finale2000\Libraries	Browse
Backup:		Browse
Auto <u>S</u> ave:	[Browse
Plug-Ins:	D:\Finale2000\Plug-ins	Browse
Documentation:	C:\PROGRAMMER\FINALE2000\On-line Documenta	Browse
Templates:	D:\Finale2000\Templates	Browse
Temporary Files:	C:\WINDOWS\TEMP	Browse
Pitch Representat MIDI Note Nu Pitch (Middle Middle C = C4	ion Imber C = "C4") Measure Number Display Actual Measure Numbers Display Actual Measure Numbers Other Options Help	OK Cancel

I Program Options db'en kan du bestemme, hvor FINALE skal finde de forskellige filer, og meget andet!

sig af. Så gå igang med at indstille denne boks så hurtigt som muligt.

Når du har ændret disse indstillinger forlad da

FINALE og find den fil i **FINALE** mappen, der hedder Finale.INI. I denne fil gemmer **FINALE** disse indstillinger (og en masse andre), lav en kopi af denne og flyt kopien (i sikkerhed) på d-drevet. Ved et eventuelt systemnedbrud kan filen kopieres tilbage på c-drevet i **FINALE** mappen når du har fået det op at køre igen. **Eksempel 1.1** I dette eksempel vil jeg gennemgå indtastningen af noder og tekst til sangen "Lille Peter Edderkop".

Start med at starte *FINALE*, og hvis programmet er indstillet til at starte med wizard'en vælg *cancel* når den første dialogboks (herefter kaldet db), dukker frem. Vælg nu *File - New -Empty Document* og *FINALE* laver nu et dokument bestående af 1 system, hvori der er 1 takt. Du skal nu sikre dig at *FINALE* viser dokumentet i *Scroll View*, ved at gå op i *View* menuen og vælge *Scroll View*.

Først skal du have nogle takter koblet på den første, klik på *Measure Tool* medens du holder [Ctrl] nede og en lille db (! nemlig dialog boks),



lader dig indtaste et tal. Skriv 3 og klik ok. Nu har du 4 takter på skærmen og er klar til at starte ind-

tastningen. Vælg nu Speedy Entry værktøjet og klik på den første takt. Indtastningsrammen åbner sig omkring den første takt. Chek lige at Use MIDI Keyboard er valgt øverst i Speedy menuen. Hvis dit MIDI-Setup ikke virker skal du først læse om MIDI i Kapitel 2!

Spil nu et c (c1) og tast ④ på det numeriske tastatur (herefter kaldet nt) og *FINALE* viser den ind-



tastede node. Gå nu videre med de 5 næste toner, som også er 1/8. dele. Den 6. tone er en 1/4. del så her taster du 5. Nu er takten

fyldt op og indtastningsrammen hopper videre



til den næste takt. Men de første 4 1/8. dele er pludselig blevet bjælket sammen

og det retter vi lige!

FINALE's Options menu indeholder en undermenu, der hedder Document Settings, også kaldet "rodekassen". Heri finder du undermenuen Beaming Options. Fjern hakket i ruden Beam Four Eight Notes Together in Common Time og klik ok. Men der sker ikke noget!? Nej for vi har ændret en indstilling, som FINALE bruger når den forlader takten og går videre, så





derfor må vi gå tilbage i takten igen og få *FINALE* til at skriv takten igen med den nye indstilling! Tast ← 2 gange og indtastningsrammen flytter



sig tilbage til tkt. 1 og placerer sig på 1/4. delen. Tast nu Del og 1/4. delen slettes og spil et e på keyboardet og tast 5 samtidig. *FINALE* hopper igen til tkt. 2 og genskriver takten og nu er bjælken delt i 2. Vi kan nu gå videre med at skrive resten af sangen.

Når du har brugt de 4 takter op, laver *FINALE* automatisk en ny! Denne funktion finder du i

Sp	eedy	<u>W</u> indow	<u>H</u> elp	T <u>G</u> To
4	Use I	IDI Keybo	ard	
~	<u>P</u> layb	ack During) Drag	
~	Jump	to Next Me	easure	
4	Creat	e <u>N</u> ew Mea	asures	
~	Chec	k <u>B</u> eaming		,
~	Chec	k <u>A</u> ccident	als	
~	Chec	k for <u>E</u> xtra	Notes	
~	Use <u>F</u>	ive Line SI	taff	
~	Auto	Free <u>z</u> e Acc	cidental	s
	<u>S</u> pee	dy Edit Cor	nmands	
	Spee	dy Na <u>v</u> igat	ion	•
	Tie <u>D</u>	irection		×

Speedy menuen: Create New Measures. Hvis FINALE ikke lavede en ny takt har du forklaringen her!

Nu taster vi resten af noderne ind og husk at den sidste 1/4. dels pause indtastes ved at taste 5 uden nogen tone fra MIDI keyboardet!

FINALE har lavet en takt for meget, da den forlod tkt. 8 og den må vi have slettet! Vælg *Mass Mover* værktøjet og marker (klik) på den sidste overskydende takt og tast Del og takten slettes. Hvis du bare ville slette **indholdet** af takten skulle du taste - Bksp !

Vi sætter nu en "slut dobbeltstreg" i sidste takt,



så man ved at nummeret er færdigt! Vi vælger Measure Tool og ser at hver

takt nu er forsynet med 2 små håndtag på selve taktstregen. Vi dobbeltklikker på den sidste takt og får en db frem hvorfra vi vælger Final knappen og klikker ok (eller dobbeltklikker på knappen Final!!) og vi har nu sat en slut dobbeltstreg i sidste takt

1.2 Vi skal nu lave et nyt system så vi kan få klaverets venstrehånd med. Tryk på Home så vi kan



komme tilbage til starten af dokumentet og vælg Staff værktøjet og dobbeltklik under det "gamle" system. FINALE laver et nyt system men med en forkert nøgle, så det må vi rette. Klik i en takt i det nye system og klik på Select knap-

pen under First Clef dobbeltklik på f-nøglen medens du holder (Ctrl) nede og du er hurtigt ude af db'en og nu er det nederste system forsynet med en f- nøgle.



Vi skal nu lave en gruppe ud af de to systemer, så FINALE forbinder de to systemer med hinanden. Vælg de 2 håndtag lige til venstre for nøglerne ved at holdklikke med venstre museknap og trække den stiplede boks så begge håndtag ligger indefor boksen (herefter kaldet marker!). Slip knappen og begge håndtag er nu sorte

(markeret) og vælg Add Group and Bracket fra



Staff menuen. I denne db vælger du "Tuborg'en" og klikker ok.

Nu skal vi bestemme afstanden mellem de 2 systemer. Og det gør vi med funktionen Respace Staves som også findes i Staff menuen. Her kan vi bestemme afstanden mellem nodesvstemerne angivet i den måleenhed vi har valgt (har

Respace Staves	×
Top Staff Position	Distance Between Staves
C Keep Current Position	
• <u>S</u> et to -80 C S <u>c</u> ale to 100 %	C Scale to 100 %
OK Can	cel Help

du glemt hvordan? så se i afsnittet om Layout værktøjet). Hvis vi vælger de værdier, der er vist

1	رردن . الانتان .	ונתת	<u>ן איני (</u>		****	ЛЛ .	ומעת	υŋ',
1	9°e -	-	-	-	-	-	-	-
-								

her, er det ikke helt galt!

Nu er vi klar til at indtaste venstrehånden, der

f. eks kunne være sådan: Læs i afsnittet om Speedy Entry værktøjet, hvordan du indtaster de enkelte elementer. Når du er færdig med venstrehånden hopper FINALE videre og laver en ny takt i slutningen af noden. Den fjerner du ved at vælge Mass Mover værktøjet og dobbeltklikke i den sidste takt (det er ligemeget hvilket system du vælger, et dobbeltklik vælger takten i alle systemer!) og taste Del.

1.3 Vi skal nu indtaste teksten til sangen. 🔒 Edit Lyri X Lil-le Pe-ter Ed-der-kop krav-led op ad mu-ren så kom reg-nen skyl-led Pe-ter ned så kom so-len tør-red' Pe-ters krop Lil-le Pe-ter Ed-der-kop krav-ler at-ter op Lyric Verse 💌 1 Times New Boman 12 plain OK Cancel Help

Vælg Lvrics værktøjet og vælg Edit Lyrics fra Lyrics menuen. Indtast teksten og bindehusk stregerne, der viser FINALE, hvordan stavelserne skal

pro-

ok

nu

at

(i

fordeles under de enkelte noder. Bemærk at du kan ændre font og størrelse fra den lille Text menu i db'en, men hvis du gerne vil ændre font og størrelse for alle vers er det lettere at bruge en funktion fra Options menuen, der lader dig bestemme "globale" font indstillinger.

Vælg Options — Select Default Fonts. Herfra



indstiller du de forskellige fonsom te, et FINALE dokument benytter. Læg mærke til at en ændring Default af værdier (som regel) ikke påvirker tekst, der allerede er

indtastet! Så beslutningen, om font og størrelse, skal helst træffes inden man går igang med at indtaste teksten, ellers må man rette hver enkelt vers for sia!

Når teksten er indskrevet i tekstboksen klikker du på ok og vi er nu klar til at "assigne" teksten til noderne. Vælg Lyrics - Click Assign-



ment og en lille db med teksten du har skrevet dukker op. Læg mærke til pilta-

sterne i bunden af boksen. Dem bruger du til at "spole" igennem teksten, så du kan kontrollere, hvilket ord der bliver sat under den node du klikker på! Nu skulle ordet "Lil" gerne være det første ord i boksen, hvis ikke så brug piltasterne til at scrolle hen til starten af teksten. Sætter du et "flueben" i Auto Update rubrikken, vil FINALE opdatere spatieringen medens du sætter teksten ind.

Klik i selve systemet udfor den første node og den første stavelse sættes nede under noden. Klikker du medens du holder [Ctrl] nede vil teksten vil blive indført i resten af sangen og boksen spoler hen til slutningen af teksten.

Det er nødvendigt at flytte en stavelse for at få teksten til at passe! "kom regnen" står forkert. "reg-" skal flyttes et "skridt" til højre, så du må vælge Lyrics – Shift Lyrics, der giver dig følgende db. Den viste indstilling er Shift Lyrics × den rigtige Right Shift Lyrics to the til at løse Ontions vort Shift Syllables by One Note, to the End of the Lyric blem, så vi C Shift Syllables by One Note, to the Next Open Note klikker C. Botate Sullables oq er ΩК Cancel Help klar til klikke

selve systemet) udfor den node, hvorunder den "forkerte" stavelse står. Når du klikker, skubber FINALE al teksten et skridt til højre og nupasser teksten!

Nu skal du vælge Lyrics - Click Assignment igen og ude til venstre i billedet dukker en



kasse med 4 pile op. Med disse 4 "indsætningspile" kan du bestemme, hvor teksten skal stå. Denne funktion bruges også sammen med becifrings værktøjet, så vi gennemgår lige funktionen. Indsætningspilene bruges

så kom reg-nen skyl

til at flytte teksten op/ned så den kan tilpasses noderne. Indsætningspilene fungerer i sammenhæng med meloditekst typen, som indstilles inden man indskriver teksten i Edit Lyrics db'en. Har man flere vers/omkvæd/sektioner må man lige sikre sig, at den type tekst man gerne vil justere er valgt. Dette gøres via Edit Lyrics — Specify Current Lyrics. Når du har sikret



dig, at den rigtige type er valgt kan du begynde at justere på teksten. Den første pil flytter al tekst

(af valgt type) i hele dokumentet. Den anden pil flytter al (af valgt type) i det valgte nodesystem i hele dokumentet. Den tredje pil flytter tekst i det valgte system i den valgte linie (er kun aktuel i Page View), og den sidste pil bestemmer, hvor indsætnings positionen er, inden du

indsætter tekst. *FINALE* tilbyder også en justering af tekstplacering via en db, der findes ved *Lyrics* — *Adjust Baselines* læs mere om den funktion i OH kap. 31 si. 10.

1.4 Inden vi går videre går vi lige over i Page View ved at taste Ctrl+e. Vi vil nu indsætte becifring i noden. Vælg Chord Tool og Chord - Type Into Score og klik i systemet udfor den første node. En blinkende tekst cursor vises over den første node og de 4 indsætningspile ses ude til venstre. Da vi startede dokumentet med kommandoen File — New — Empty Document er becifringsbiblioteket tomt og inden vi kan begynde at arbeide må vi indlæse et becifringsbibliotek (chord library). Du vælger File - Open Library og finder vej til den mappe, hvor FINALE ligger og dernæst ind i mappen "Libraries" og her vælger du "Chord Suffix Letter (Arial)" og klikker på knappen åbn. Nu er biblioteket indlæst og vi er klar til at indtaste becifringen i noden.

Start med et C. Den næste becifring skal falde



på 3 i tkt. 1 så du taster Spacebar (eller Tab) indtil cursoren står over stavelsen "Ed". Nu skal vi indsætte en becifring, der hedder C med e i bassen! Tast C/e, så ved *FINALE*, at karakteren efter / skal opfattes som en bastone. I tkt. 2 skal du skrive F6, for at få becifringen F6. Indtast resten af becifringerne. Hvis du laver en fejl kan du altid komme tilbage i rækkefølgen ved at taste Shift)+Tab eller vælge noden direkte. Vælg en af becifringerne og erstat den med C:0 (nul), og tast så Spacebar. Becifringsbiblioteket åbner sig fordi du tastede :0, og du kan herfra vælge med musen hvilken becifringsudvidelse du vil have. Denne visning af biblioteket giver ikke adgang til at redigere, men det kommer vi til om lidt.

Først vil vi justere placeringen af becifringssymbolerne så de kommer lidt længere ned. Klik på den første becifring og tag derefter fat (med musen!) i den første indsætningspil (venstre) træk pilen lidt ned så afstanden mellem nodesystemet og becifringen bliver mindre. Læg mærke til den stiplede linie, der "guider" dig medens du trækker. Når du slipper indsætningspilen flyttes becifringen ned. Gå nu ned i andet system og træk lidt i den **tredje** indsætningspil. Læg mærke til, at kun becifringen i 2 linie påvirkes! Læg især mærke til informationerne i skærmens nederste venstre hjørne, der hele

1 2 3 4 Page: K 1 Page: A 1 Page: Piece: 99, Staff: 0, (Staff System: -21), Individual: 0, Total Offset: 78

tiden viser, placeringen af becifringssymbolerne i forhold til systemet. En placering af becifringen så "offsettet" er 96 ser ud til at være passende.

Nu vil vi forsøge at justere lidt på udseendet af becifringen. Vælg *Options* — *Select Default Fonts* prøv at ændre størrelse og font af selve becifrings**symbolet**, (klik på *Select*

Set Fon<u>t</u>...

Chord Alte

knappen) vælg f. eks Times New Roman, normal,



14. Klik ok og ok (eller Ctrl+ok) og ændringen i becifringssymbolerne ses med det samme! Forsøger du på samme måde at ændre suffixfonten, der er ansvarlig for 7,6,9,13,m osv. sker der ingen ting, fordi valget her **først** er effektivt når du danner nye becifring-udvidel-



🔟 ser. Du må derfor vælge en funktion, der ligger i selve Chord Væla menuen. Chord — Change Chord Suffix Font og indstil den som vist her. Klik ok og nu er suffixfonten sat til Times New

Roman, normal, 12.

Tilsidst vil vi lige prøve at justere lidt på selve positionen af udvidelsen (suffix). Vælg *Chord* — *Manual Input* og klik på en becifring. dobbeltklik

F		-
	_	
4	Alteration 0	Listen
1	Alteration 0	Lis <u>t</u> en
0	Select.	Liste <u>n</u>
		Or
	Show Fretboard	
		Cancel
		Help
	F 4 1	F 4 Alteration 1 Alteration 0 Select V Show Evelboard

på det lille håndtag og følgende db åbnes. Skriv 0 i *Chord Suffix ID* boksen og klik på *Select* k na p-pen. Selve becifringsbiblio-

Chord Suffix S	Selection						×
1 Maj	2 min	3 aug	4 dim	s 7	6 min7	E	Select
7 sus4	8 Maj6	9 m7(# 5)	10 aug7	11 O	12 97		Cancel
13 Maj7	14 9	15 13	¹⁶ 7(# 11)	17 7(† 9)	¹⁸ +		<u>E</u> dit <u>C</u> reate
19 11	20 m7(\$5)	21 dim7	22 min6	²³ 9 ⁶	²⁴ min9 ⁶		Duplicate
25 2	26 sus2	27 M	28 m	29 M7	30 m7		<u>D</u> elete Move Up
31 M6	32 m6	33 (add9)	34 (add2)	35 M7(\$5)	³⁶ 7(♯ 5)		Move Down
³⁷ M7(+5)	³⁸ M7(♯ 11)	39 M9(þ 5)	40 M9(+5)	⁴¹ M9(♯ 11)	⁴² M13		Help
43 M13(þ 5)	44 M13(# 11	45 m(add2)	46 m(add9)	47 m9	48 m11		
49 m13	50 (omit5)	51 m(maj7)	52 m9(maj7	53 m7(add4)	54 m7(add1	- -	
m15	(omit)	m(maj/)	m9(maj/	, m/(add4,	m/(add1	-	

teket åbnes og du kan se redigeringsknapperne til højre i db'en. Klik på rubrik (slot) 5, der hvor der står "7" og derefter på *Edit* knappen. Vi vil nu justere lidt på den vertikale placering



af 7' tallet. Indtast 16 i den lille boks til højre for V. Klik (Ctrl)+ok og straks er du ude på skrivebordet igen og du

kan se, at 7'tallet i becifringerne er rykket lidt op, helt præcis 16 evpu! Læg mærke til at becifringsendelsen m7 ikke er rettet, da det er en selvstændig becifringsendelse. Læs mere om editoren i OH kap. 30 si. 15.

1.5 Det færdige layout laves med *Layout Tool* og her skal vi først gøre noderne lidt mindre. Til denne operation skal vi bruge *Resize Tool* så

Resize Page 🔀
Resize Page to 85 % 🔽 Hold Margins
Page Range
C Page 1 Ihrough 1
Page 1 Through End of Piece
Update Page Format

vælg det og klik i sidens øverste venstre hjørne. I *Resize Page* db'en skriver du 85 og udfylder dem som vist her. Klik ok og nu fylder sangen

kun 2 systemer og der er knap så meget "læs let" node over det. Vi vælger *Layout Tool* og tager simpelthen fat i det første system med

Edit System Margins	×
<u>Т</u> ор -500	
Left 0 0 Rig	ht
-200 [Apply
Space required for additional system: 0	
Change:	
🖲 <u>S</u> ystem 1 c	inly
C All Systems	
🔘 Syst <u>e</u> m Range:	
Erom: 1 Thru:	
OK Cancel	Help

musen og trækker det nedad så der kan blive plads til en titel. Chek lige med Page Layout — Systems — Edit Margins, at vi har den samme afstand! Læg mærke til indstillingen i db'en, der lader dig defiafstanden nere mellem system 1 og toppen af

siden, foruden afstanden mellem de andre systemer. Layoutet er nu klar og vi skal bare have skrevet en titel. Vælg *Text Tool* og dobbeltklik midt+øverst på siden. En tekstboks med en blinkende cursor åbner sig og nu skal du vælge *Text* — *Inserts* — *Title* og nu står der titel i firkantet paranteser foroven. Vi vælger

	Lille Pe	ter Edderkop		
<u>C</u> omposer				
Copyright	t 📃			
<u>D</u> escription				×
	Initials	Date	Application	
Created	Initials	Date 27-06-00	Application Finale 2000c.r1 for Windows	

nu *File* — *File Info* og skriver titlen på sangen i den tilhørende boks og klikker ok og nu er *title* erstattet af "Lille Peter Edderkop". Hvis der stadigvæk står *title*, må vi lige opdatere layoutet ved at taste Ctrl+u !

Nu står der det der skal stå og nu mangler vi lige at formattere teksten. Klik på tekstboksens håndtag og vælg *Frame — Alignment — Center Horizontally* og nu sidder håndtaget på midten af tekstboksen. Nu vælger vi *Text — Size — 24* og titlen er nu blevet tilpas stor.

Inden vi gemmer dokumentet vælger vi *Mass Mover* og laver en spatiering ved at taste Ctrl+a og dernæst taste 4 (ikke nt!). Nu vil spatierin-

	<u>_</u>
Printer:	OK
Systemprinter (HP LaserJet 2100) Series PCL 6)
	Cancel
Print Range	Satur
⊙ <u>A</u> II	
C <u>P</u> ages	
Erom: 1 Throu	igh: 1
Print to File	
Print to File C Left and Right Pages	Lup Eeverse Order
Print to File C Left and Right Pages C 1	Lopies: I →
Print to File C Left and Right Pages 1 C Left Pages Only C 2 Right Pages Only C 4	Lopies: Lopies:
	Lopies: I Lopies: I
	Lopies: I → Lopies:
	Lopies: I Lopies: I

I Print db'en er din printer formodentlig allerede valgt.

gen være baseret på alle de elementer, der står i noden. Og så lige en Ctrl+u (opdatere layout) og så Ctrl+s, der åbner filboksen så du kan gemme noden under navnet "Lille Peter Edderkop".

Nu vil vi udskrive dokumentet så du vælger File — Print og kan nu umiddelbart vælge den printer du har installeret, - den er højst sandsynligt allerede valgt! - og klikke på ok knappen. Resultatet ser du her, jeg håber dit eksemplar ligner!!





Tip!

Der findes kopier - af flere af udskrifterne i eksemple afsnittet - i Appendiks bagest i bogen. **Eksempel 2.1** handler om en lille jingle som duoen "Fuld Af Talent" skal lave til urfirmaet Ding Dong's årlige generalforsamling! Duoen, der består af en sangerinde og

dobbeltklik nedenunder det første system og et nyt system dukker op. Vi angiver tonearten til F-dur ved at vælge *Key Signature Tool* og klikke i den første takt i et af systemerne. Brug pilta-

Ding & Dong Jingle

Fuld Af Talent



en slagtøjsspiller (!) går igang med opgaven og komponerer følgende stykke musik, som vi skal indtaste. Start *FINALE* og åbn et nyt dokument (hvis *wizard'en* dukker op så kilk *cancel*), tast *File—New—Empty Document* eller prøv genvejen! Alt+fne. Et nyt dokument med et system og en takt bliver dannet. Og Inden vi går videre skal du lige sikre dig at vi er i *Scroll View* (noderne bliver vist i en lang sekvens) komman-



doen hedder Ctrl +e.Vi skal nu have endnu et system ind i noden vælg Staff Tool og sterne i db'en (øverst til venstre) til at rulle ned til F-dur. Sørg for at området i *Measure Region* er angivet til hele stykket. Resten af parametrene i denne boks i ligegyldige, da der ikke er nogle noder i stykket endnu. Vi sætter taktarten (6/8) med *Time Signature Tool* ved at vælge værktøjet og klikke i første takt i et af systemerne. Husk på at 6/8 er en lige takttart så db'en skal indstilles sådan : *Number of Beat* = 2 *Beat Duration* = en punkteret 1/4 del. Husk igen

Time Signature	×
0	Composite
6 8	Number of Beats
Measure Region	Eebar Music
C Measure I Ihrough I	
Mgasure 1 Through End of Piece	OK Cancel Help



at checkke at angivelsen gælder hele stykket! Resultatet ser du her! Vi skal

nu igang med selve systemerne så vælg *Staff Tool* og dobbeltklik i det øverste system, hvor trianglen skal stå. Angiv navnet "Triangle" i *Full*

🚮 Edit Text		×
<u>E</u> dit Te <u>x</u> t		
Triangle		*

Staff Name og Trgl. i *Abbr. Staff Name* ved klikke på *Edit* knappen til højre for de 2 felter og indtaste navnene i tekst boksen. Angiv *Staff Type*



ved at vælge følgende indstilling i boksen. Vi skal lige sikre os, at

der ikke bliver vist toneart i dette system og vælger derfor at fjerne hakket i Key Signatures

IV Endings and Text Repeats ☐ Key Signatures Measure Numbers

i boksen *Items to Display*. Klik nu på *ok* og forsyn

nu det nederste system med navne på samme måde. Dette system behøver ikke yderligere redigering så resultatet bliver således. Vi er nu klar til



at starte indtastningen af noderne og jeg vil endnu engang benytte Speedy Entry og et

MIDI-keyboard.

Tip!

Brug Hand Grapper Tool til at flytte systemerne lidt til højre så du kan se navnene. En fast genvej til Hand Grapper Tool er højreklik—hold. 2.2 Vi skal bruge en 1/8 dels optakt så vælg options—Document Settings—Music Options. I denne db kan du nederst til højre angive en optaktslængde, klik på knappen Set Dura-

<u>P</u> ickup:	512	EDUs	Set Duration
		W 3	

tion og klik på 1/8 delen og klik *ok* i *Music Options*

db'en. **FINALE** er nu "informeret" om, at den maksimale nodeværdi i 1. takt - vores optakt er 1/8. Vælg nu *Speedy Entry* og klik på første takt i Triangel stemmen. Indtastningsrammen vises og vi taster ④ (numerisk tastatur 4), og en 1/8 dels pause bliver sat ind og **FINALE** hopper videre til næste takt. **Hvis FINALE** ikke hopper videre og laver en ny takt så slå funktionen til i *Speedy* menuen. Vi prøver nu at indtaste noderne een for en og taste rækken for første takt ser sådan ud: (jeg bruger b=h!) b④,b③,b③,b③,b④,b④,b④. Indtast resten at takterne i Triangle stemmen, hvis du har glemt tastatur layoutet for *Speedy Entry* så kig i afsnittet om dette værktøj.

Da vi indsætter et b og vi er i F-dur vil **FINALE** automatisk sætte et opløsningstegn, hvilket er korrekt, men ikke i en percussion stemme. Vi bliver nødt til at angive i *Staff Tool* db'en, at det er en percussion stemme og samtidig kan vi jo lige så sørge for at det er den rigtige nøgle!!

Vælg Staff Tool og dobbeltklik i første takt og vælg den rigtige nøgle med Select knappen under First Clef. I bunden af db'en udfor Notation Style vælger du Percussion og klikker ok. Læg mærke til at noden opdateres med det samme!

Vælg nu Soprano stemmen og indtast noden. Vælg nu Lyrics Tool og vælg Lyrics—Edit Lyrics og indskriv teksten i db'en, husk mellemrum og "-", så teksten kommer til at stå rigtigt første gang vi indsætter den i noden. Klik ok når du er færdig og vælg så Lyrics—Click Assignment hold Ctrl nede og klik på den første node (i optakten). Tag fat i indsætningspilen yderst til venstre og ret hele teksten til så den står ordentlige i forhold til noderne. Et offset på ca 170 ser godt ud. Vælg Lyrics—Adjust Baselines og kontroller at værdien svarer til nedenstående. Læs evt. mere i kap. 31 si. 10 i OH.



Med Adjust Baselines funktionen, kan justeringen af tekst forløbet gøres meget præcis.

2.3 Vi skal nu sætte de 2 repetitionstegn og 1.

og 2. volte. Vælg Repeat Tool , klik i den 2. takt i øverste stemme og indstil db'en sådan som vist her og klik Select, bemærk at gentagel-



sestegn er "globale". Vælg nu den 3. sidste takt (for der er jo en takt for meget?!) og sæt gentagelsestegnet som vist her.



Når højre gentagelses tegn vælges kan du efterfølgende definere, hvordan FINALE skal afspille forløbet.

FINALE lader dig nu definere forskellige indstillinger for afspilningen af noden, men indtil videre skal du bare klikke ok og tegnet bliver indført i noden.

Dobbeltklik igen i 3. sidste takt for at indsætte volten. Vælg det voltetegn vi skal bruge (det helt til højre). Klik på Select og Ending Repeat



Bar Assianment db'en åbnes. Her skal du skrive den tekst, der skal stå i volten og herefter klikke ok Når

volten er indsat kan vi justere placeringen ved at



trække i voltens handle's. Måske skulle vi trække "1tallet" lidt højere op, læg mærke til at det også er global en redigering. Volten skal

fir-ma-et Ding Dong

kun stå i den øverste stemme, men det ordner vi senere. Først sætter vi 2. volte på samme må som den 1. Sætter du et hak i Individual Positioning, giver det dig mulighed for at justere layoutet af hver enkelt volte uden at påvirke de andre!

Nu mangler vi blot at sætte slutdobbelt stregen vha. af Measure Tool. Vælg værktøjet og dobbeltklik i den næstsidste (!) takt og vælg ikonen Final i Barline kolonnen og slut af med at vælge Mass Mover Tool og dobbeltklik i den sidste takt og tast Del, så takten bliver slettet.

2.4 Tast nu [Ctrl]+e så vi kan skifte til *Page View*. Vælg først Page Layout Tool og sikre dig at sidestørrelse er A4 (Page Layout-Page Size). Ind-

Edit Page Margins 🛛 🛛 🔀
<u>I</u> op -144
Left 144 -144 <u>R</u> ight
144 Apply
Change:
C Page 1 only
All Pages
C Left Only C Right Only
C Page Range:
Erom: 1 Thru:
Adjust Left or Right Only
OK Cancel Help

stil nu sidemarginerne ved at vælge Page Lavout—Page Margins— Edit Margins og indstil db'en som vist her. Du bruge Apply kan knappen til at vise ændringerne inden du bestemmer dig med et klik på ok. Brug Resize Tool til at skalere siden ned til 85%, som beskrevet i eksempel 1.5.



Vælg igen Page Layout Tool og tag fat i det øverste system og træk det lidt længere ned på siden så der bliver plads til en titel. Tag fat i det nederste storsystem og træk det lidt længere ned, så der bliver en passende afstand mellem de 2 storsystemer på siden. Tag fat i det øverste storsystems håndtag og træk det forsigtigt til højre så navnene står indenfor sidemarginen og gør det samme med nederste storsystem, som jo ikke skal så langt ind. Resultatet ser nogenlunde

sådan ud. Vælg nu Text Tool og indsæt en titel som beskrevet i eksempel 1.5 og skriv "Fuld Af Talent" i Composer boksen i File Info. Brug Inserts metoden til at anbringe komponistnavnet ude til højre. Husk at højrejustér komponistnavnet ved at vælge tekstens handle og vælge Frame—Alignment—Top—Right.

Alignment		Left		Ctrl+Shift+[
Attributes	Ctrl+Shift+T	Center Ho	rizontally	Ctrl+Shift+'
Sho <u>w</u> Only On Screen		✓ Bight		Ctrl+Shift+]
<u>E</u> dit Text		✓ <u>T</u> op (Hear	der)	Ctrl+-
	,	Center ⊻e	rtically	Ctrl+Shift+=
		Bottom (Fe	poter)	Ctrl+Shift+-
		Position fr	om Page <u>E</u> dge	
		 Position from 	om Page Margin	

2.5 Vi skal nu igang med at redigere Triangle stemmen så de åbne slag (uden dæmpning af hånden) vises som et x. Til denne proces bruger

vi et værktøj fra *Special Tool* der giver os adgang til en lang række værktøjer til justering af bjælker, nodehoveder ol. Vælg det viste værktøj og klik på første takt i Triangle

stemmen. Udfor hvert nodehoved vises et lille håndtag (handle) dobbeltklik på håndtaget udfor den anden node og en db åbnes hvorfra du kan vælge et nyt nodehoved symbol. Den font du finder her er den *Default Music Font FINALE* er indstillet til at anvende. Vælg symbol 192 (X) og klik *Select* og ret på samme måde resten af nodehovederne i stemmen. Brug Shift)+klik metoden eller "lasso" metoden til at vælge flere elementer på een gang!

Nu skal vi fjerne volterne fra den nederste stemme, så de kun vises foroven. Denne funktion finder i *Staff Tool*, der bruges til at bestemme hvilke normale systemelementer der skal vises i et system. Vælg værktøjet (*Staff Tool*)

🔽 Clefs
Endings and Text Repeats
🔽 Key Signatures

og dobbeltklik i den første takt i Soprano stemmen og fjern hakket

udfor Endings and Text Repeats og klik ok.

Vi skal nu igang med det endelige layout, herunder taktnumre, der skal tilpasses så optakten **ikke** kommer til at figurere som takt 1. Vælg *Measure Tool* og *Measure—Measure Numbers— Edit Regions* og følgende db åbnes.

easure Number		X
Region 1, measure 1 to 999 - Display As	: '1 - 999'	Delete
Region 1 Includes Measure	1 <u>I</u> hrough 999	Sort
Measure Numbering First Measure in Region: 1 Prefix: Suffix:	Enclosures Shape: None Show On: O Every Number O Sele	Edit
Set Eont Times New Roman 10 Style: 1, 2, 3, 4	Show Measure <u>B</u> anges on Multime Bracket range using Left:	easure Rests Right:
Positioning & Display Show Measure <u>N</u> umbers at Start of Staff Show Every O Measures Be	f System ginning with <u>M</u> easure 1	Position
☐ <u>H</u> ide First Measure Number in Region ☐ Al <u>w</u> ays Show on Top Staff	Always Show on Multim Always Show on <u>B</u> ottor	easure Rests n Staff
	OK Cance	Help

Klik på Add knappen og en ny region indsættes i ruden foroven. Du kan have mange forskellige regioner i den samme node! Region 1 består nu af takterne 1 til 999 og takterne num-

Includes Measure 2 Ihrough 393 meres i henhold til de "reelle" numre. Skriv nu 2 i det første felt i Includes Measure og læg mærke til at regionen ændres tilsvarende i ruden øverst. I feltet First Measure in Region skal der stå 1 (det gør der nok allerede) og de øvrige parametre i boksen skal være uændret, klik nu ok. Taktnumrene står nu rigtigt.

Med Measure Tool valgt skal vi rykke det første



ikke fylder så meget. Tag fat i det øverste håndtag og træk håndtaget lidt til venstre og slip. Kontroller at teksten ikke overlapper i Soprano stemmen.

Vi mangler nu blot at tilføje en *Word Extension* til ordet "Dong" i 1. volte, så vælg *Lyrics Tool* og vælg *Lyrics—Edit Word Extensions*. Klik på noden over ordet "Dong" og træk i det lille håndtag,



der vises lige til højre for ordet. Forlæng stregen så den stopper lige før repetitionsteg-

net som vist her og slip håndtaget. Bemærk at du mister formateringen af optakten, hvis du - inden du gemmer eksemplet - laver en spatiering ved at vælge *Mass Mover Tool* og taste Ctrl +a og dernæst 4 (ikke numerisk)! Husk at gemme dette eksempel! **Eksempel 3.1** bygger videre på eksempel 2. Duoen "Fuld Af Talent" bliver - af ejeren af Ding & Dong - bedt om at udbygge nummeret så 3 af de ansatte kan medvirke. De ansatte spiller på horn, tenor sax og fløjte! og Fuld Af Talent går straks igang med opgaven og det gør vi også.

Resultatet af arrangementet duoen udarbejder kan du se i Appendiks og vi går igang med at tilføje de 3 ekstra systemer. Denne gang vil vi tillade os at benytte *FINALE's* wizard, så vælg *Staff Tool* og vælg *Staff—New Staves (with Setup Wizard).* Vælg de 3 instrumenter i de respektive grupper, læg mærke til at tenor sax "hører" hjemme i træblæserne og klik *Finish. FINALE* grupperer træblæserne sammen og placerer hornet i bunden og det er sådan set ok, selvom rækkefølgen af instrumenterne ikke længere svarer helt til den "normale".

Start med at indtaste fløjtestemmen, som ikke skulle byde på de store problemer. Det bliver straks meget værre med tenor sax'en fordi den node du ser på er transponeret. Det du læser er altså nøjagtig det samme som musikeren ser og det klinger en none dybere end noteret. FINALE har korrekt vist instrumentet skrevet i en anden toneart (G-dur) (hvis det ikke er tilfældet så læs videre her), men kan selvfølgelig også vise stemmen som den klinger (i C!). Vælg Options-Display in Concert Pitch sæt hak i denne menu og FINALE viser nu samtlige instrumenter som de klinger (i C). Fjern hakket igen i denne menu og indtast nu tenor sax'en nøjagtig som var den skrevet i Concert Pitch bemærk at FINALE opfatter det efter hensigten og skriver det rigtigt! Husk lige at der er # for F!

Forsæt med at indtaste horn stemmen, der byder på et tilsvarende problem (og løsning), her er den aktuelle klang en kvint lavere end noteret.

3.2 Nu skal vi i gang med redigeringen så fjern først volterne fra de 3 nye stemmer med *Staff Tool.* Prøv denne metode : *Staff—Edit Staff Attri*



butes vælg Flute og fjern hakket i Ending and Text Repeats og brug de små piltaster til at vælge de 2 næste systemer og gør det samme og klik *ok* når du er færdig. Fjern den ekstra takt med *Mass Mover Tool* og Del.

Nu skal vi have justeret layoutet lidt så hele nummeret kan stå på en side. Først laver vi den samme afstand mellem alle systemerne, ved at vælge *Staff Tool—Respace Staves* og indstille parametrene sådan her. Vælg nu *Page Layout*

Top Staff Position C Keep Current Position C Set to R Scale to	Distance Between Staves Set to -320 Scale to 100 %

Tool og sørg for at du står i Page View ([Ctrl+e) og tag fat i storsystemet og træk det opad indtil du kan se det næste storsystem "svuppe" op på side 1. Det ser stadigvæk lidt for "gnidret" ud så find lige *Respace Staves* db'en og juster afstanden mellem systemerne til -300 (istedet for -320).



Indram de 3 nederste systemers håndtag så de alle er valgte/sorte og tag fat i fløjtesystemets håndtag og træk det ned så teksten i soprano stemmen ikke er så tæt på fløjtens noder. Hvis du ønsker at vide den **præcise** afstand mellem systemerne så vælg *Staff*— *Staff Usage List* Her kan du se at afstanden fra 3.

systems øverste linie er 750 EVPU'er til toppen

Staff Usage List	×
Staff Usage List: Global	
Staff Number 3	Prev
Distance From Top 750	Next
OK Cancel	Help

af **vinduet** og altså forøget med ialt 80 (750-(80+300+300) av det var teknikst!). Brug *Prev/Next* til at chekke de andre afstande fra de andre systemer.

Vi skal nu have rette navnet på 4. system så det ikke rager ud over sidemarginen. Vælg *Staff Tool* og dobbeltklik i systemet så db'en åbnes. Klik på *Edit* knappen udfor *Full Staff Name*, placer cursoren lige før S'et i Saxophone og tast Enter+I så Saxophone ryger ned i næste linie. Hvis der ikke er sket noget så tast Ctrl+u (*Update*) så kan du se effekten!

3.3 Vi skal nu til at forberede udskrivningen af partituret og det skal være i *Concert Pitch* så vælg *Options—Display in Concert Pitch*. Nu er tenoren og hornet vist "i klang" og især tenoren er svær at læse fordi den står så dybt. Det må vi gøre noget ved, så vi vælger *Staff Tool* og dobbeltklikker på tenorens system og klikker på *Select* udfor *First Clef* og vælg F-nøglen i

taff Transpositions		
Transposition		12.1
• Veh Signature	BD (rebie cier) Up M9, Ad	
🔽 Simplify Key	Interval 8	Key <u>A</u> lter 2
C <u>C</u> hromatic	Bb treble clef) Up M9	T
Set to Clef	B 9 🛛	& ? 9
	OK Cancel	Help

boksen og klikker *ok*.

Sæt et hak i *Transposition* og klik på *Select* og indtast værdierne i db'en, som vist her. Vi sætter *Set to Clef* til G-nøglen og indikerer dermed at *FINALE* skal vise en G-nøgle når den **transpone**rede stemme vises. Klik nu på *ok*

Tip!

Ønsker du flere informationer om de db'er der vises her og andre steder så gå til Index i Online Help (Alt)+hoi), tast Ctrl)+f og skriv db'ens titel i søgefeltet og klik på Find!

Tilret nu størrelsen på optakten så den passer med resten af takterne enten ved at vælge *Measure Tool* og trække i håndtaget eller dobbeltklikke i optakten (i hvilket somhelst system) og indtast værdien 150 i *Change Width* feltet. Juster også bredden af takt 2 ved at trække i øverste håndtag mellem takt 2 og 3 lidt mod højre eller dobbeltklikke i takt 2 og skrive 700 i *Change Width* feltet.

Partituret er nu klart til at udskrive og du skal blot vælge <u>Ctrl</u>+p og klikke på *ok* eller taste <u>Enter</u>- når *Print* db'en vises. Og husk at gemme det for vi er ikke helt færdige med duo'en (kvinttetten?) Fuld Af Talent.

3.4 Vi skal nu til at forberede udtrækningen af stemmerne. Vælg *File—Extract Parts* og følgende db åbnes : I *File Names* boksen står der højst sandsynligt noget andet (end D:\Finale



Håndbog\Screen Dumps\...), det afhænger nemlig, hvor din udgave af Ding & Dong noden ligger. Klik på Triangle og prøv nu blot at klikke på ok. **FINALE** går straks igang med at udtrække stemmen og placere den resulterende fil i den mappe hvor din Ding & Dong ligger. Tast nu

Open			? ×
<u>S</u> øg i:	Eksempel 3	- 🗈 🧕	1 🖻 🔳
🙆 ding	dong 3_1 dong 3_2		
C ding	dong 3_3 · 001 Triangle> dong 3_3		
Fil <u>n</u> avn:			Å <u>b</u> n
Fil <u>t</u> ype:	Finale Binary File (*.MUS)	<u>•</u>	Annuller <u>H</u> jælp

Ctrl)+o og klik dig frem til den mappe, hvor

Ding & Dong ligger. Dobbeltklik på filen og den åbnes straks i *FINALE*, men resultatet ser ikke så godt ud! Vi kunne nu begynde at redigere i Triangle stemmen, men vi ville blive nødt til at redigere hver udtrukne stemme på samme måde, så det vil tage altfor lang tid. Lad os istedet undersøge om det ikke kan lade sig gøre at indstille *FINALE* til at definere formatet for de udtrukne stemmer mere hensigtsmæssig.

Udskriv Triangle stemmen (med alle fejlene) så vi kan se hvad der er galt med den. Luk stemmen Ctrl +w, og åbn Extract Parts db'en igen og klik på Page Format. Denne db kan også nås via Options—Document Settings—Page Format for Parts.

Page Size delen i denne db indstilles så sidestørrelse svarer til A4 målt i den enhed du har valgt.



Jeg bruger EVPU så tallene 3366x2379 vil passe præcis med en A4. Lad os lige hoppe ned til *Left Page Margins* og indtaste tallene som vist her, husk fortegnene!

Nu har vi sidestørrelse og side marginer på plads! Et system kan ikke placeres udenfor marginerne og *FINALE* vil tilpasse antallet af systemer så de falder indenfor disse marginer.

Nu skal vi bestemme den afstand et system "opta-



ger" på siden. Afstanden *Top* er afstanden mellem systemhåndtaget og

op til side topmargin, hvorimod afstanden Bottom er afstanden målt fra øverste linie i et nodesystem og ned til den linie et **efterfølgende** systems håndtag ikke kan overskride! *Left* og *Right* er naturligvis afstanden fra systemet til henholdvis venstre sidemargin og højre sidemargin. Her skal vi tage højde for at der skal være plads til systemnavnene.

Selvom et systems håndtag ikke kan trækkes ud over en margin kan evt. systemtekst godt stå udenfor margin og stadig blive printet, så indtil videre lader vi indstillingen være som vist.

Når vi indstiller skaleringen til andet end 100%

		skaleres ikke
Scale Page to:	85 %	alene nodesy-
Eirst Page Drop:	0	stemer og node-
		elementer, men

også afstandene mellem systemer og elementer ol. Parameteren First Page Drop flytter top sidemarginen længere ned på den 1. side.

First Staff System Drop parameteren giver plads



til en eventuel titel ol. oq Indent parameteren forøger indrykningen på

første system så den i dette tilfælde vil være 130+200 = 330 fra side marginen.

Vi har nu bestemt placering og størrelse på systemer og nu skal vi beskæftige os med de andre layout problemer. Klik på ok og vi vender tilbage til Extract Parts db'en og her klikker vi på Options og Page Options db'en åbnes. Staff Placement har kun betydning hvis den

staff Placement	Items to Remove	
New Staff Positions	🗐 Single-Page Te <u>x</u> t I	Blocks and Graphics (Page 1)
	Single-Page Text I	Bloc <u>k</u> s and Graphics (Page 2+) nes
Between Staves 240	Multiple-Page Tex	Blocks and Graphics
Part Names		
Create Staff or Group Nan	ne Header Set <u>F</u> ont	ОК
Create Staff or Group Nan	ne Header Set Font % <u>H</u> : 0	OK Cancel

udtrækne stemme består af flere nodesystemer. Items to Remove lader dig bestemme hvilke tekst-blokke, der skal overføres til stemmerne. Bemærk her at en Single-Page Text Block er en tekst blok, der ikke gentages på flere sider, f. eks. en titel. Du kan altså godt få en tekstblok der gentages (running header/footer) med f.eks. et sidenummer.

Part Names er stemmens navn (i vores tilfælde Triangle) og du kan her bestemme font og placering (H & V = 0 placerer navnet øverst/til venstre på siden) - samt på hvilke sider du ønsker navnet. Det kan være en god idé at forsyne alle sider med stemmenavn, så er det lettere at finde rundt i, hvis de skulle komme i uorden. Indstil db'en som vist her og klik ok. Vælg nu hvis den ikke allerede er valgt - Triangle stemmen og klik på ok. FINALE går igang med at udtrække (extracte) stemmen og vil formodent-

lig bede dig om at bekræfte at du ønsker den gamle stemme overskrevet - bekræft!!! - og vi vil nu åbne stemmen og se på resultatet. Inden du åbner stemmen skal du sørge for at vinduet med den gamle stemme er lukket, ellers vil FINALE gå ud fra at stemmen er åbnet!

Brug kommandoen [Ctrl]+o til at åbne dokumentet med Triangle stemmen og nu skulle det hele se meget bedre ud, dog kan der være en lidt uegal spatiering men det kan hurtigt rettes med Mass Mover Tool og spatieringsfunktionerne.

3.5 Vi har nu fået et passende layout på de udtrækne stemmer, men vi kan stadigvæk redigere lidt i partituret, så redigeringen i de enkelte stemmer bliver lettere (hurtigere). Vi indfører her begrebet "Extract Partitur", som blot er en redigeret udgave af det egentlige partitur. Med partituret i det aktive vindue vælges File—Save As og tilføj endelsen "extract" til navnet og klik gem. Vi vil nu lave en ganske enkelt redigering i dette partitur, som danner grundlag for de udtrækne stemmer.

Først skal vi sikre os, at alle stemmer forsynes med volter, vælg Staff Tool og dobbeltklik i Soprano stemmen. Sæt et flueben i Endings and Text Repeats og brug de små piltaster øverst i db'en til at scrolle ned til de andre stemmer og udføre den samme operation før du klikker ok.

Vi vil nu vælge at se partituret sådan som musikerne rent faktisk ser stemmerne og fjerner derfor hakket i Options-Display in Concert Pitch. Forandringen i dette partitur er ikke så stor mht. layoutmæssige problemer, men i de næste eksempler vil jeg vise, hvorfor det er en god idé at kaste et sidste blik på partituret i denne udgave.



Vi har set at en spatiering af noderne "ødelægger" vores optakt så den bliver for stor i forhold til de "rigtige" takter, så vi skal "fortælle" FINALE at der ikke skal finde en spatiering sted i forbindelse med udtrækningen af stemmerne! Vælg *File—Extract Parts* og vælg *Preserve Current Spacing* i *Music Layout* sektionen. Nu vil *FINALE* fordele takterne i de udtrækne stemmer på samme måde som i extract partitu-



ret. Vi sætter nu selve udtrækningen igang ved at klikke på *ok* (chek at alle stemmer er valgt = vist i blåt)

og FINALE går igang!

Tip!

Vælg stemmerne ved at klikke på den enkelte stemme, ☆Shift)+klikke for at vælge flere stemmer efter hinanden og [Ctrl]+klikke for at vælge/ fravælge en stemme i en "serie" af stemmer.

Inden vi forlader duoen Fuld Af Talent skal vi lige sikre os at alle de indstillinger vedr. sidelayout ol. bliver gemt så vi kan genbruge dem.



Vælg derfor *File—Save Library* og vælg *Document Settings* biblioteket og klik *ok.* Vælg evt. at lave en ny mappe "Mine Biblioteker" og giv filen et navn, hvor "Document Settings" indgår f. eks, "Ding Dong Document Settings". **Eksempel 4.1** Her skal vi se på et større partitur (se i Appendiks) og de problemer og metoder vi støder ind i/benytter til løsningen af opgaver af denne art. Det første problem vi skal tage stilling til vedr. partiturer af denne størrelse (og større) er hvilket format vi skal benytte. Råder man over en A3 printer er det helt klart en fordel, men *FINALE* kan - selv ved små forstørrelser - producere virkelig gode udskrifter.

Originalformatet er da også sat til A4 og vi vil starte med at få instrumenterne opstillet korrekt. Start *FINALE* og vælg *File—New—Document With Setup Wizard* og indtast titel og komponist og vælg A4 format. Fjern hakket i *Score Order* inden vi går igang med at vælge instrumenter.

De første 5 instrumenter er helt normale og skønt de hedder noget andet i vores partitur skal vi bare vælge de tilsvarende i kolonnerne.

- 1. Flute
- 2. Oboe
- 3. Clarinet in Bb
- 4. Horn in F
- 5. Trombone

Nu skal vi have et system, der kan indeholde instrumental cues til dirigenten, der desuden skal spille Keyboard 1 stemmen. Lad os bare tage en fløjte (Flute), der jo som bekendt er et ikketransponerende instrument.

6. Flute

Vocalsystemets udgangspunkt kan være både Soprano og Alt, der vil give os en G-nøgle og ingen transposition, vi vælger Alto

7. Alto

Vi vælger nu 2 x Piano, Contrabass, Timpani og Drum Set.

- 8. Piano
- 9. Piano
- 10. Contrabass
- 11. Timpani
- 12. Drum Set.



Partitur opsat af FINALE

Vi skal nu i gang med redigeringen af dokumentet og vi starter med at give de enkelte systemer de rigtige navne. Da vores eksempel kun består af en side, kan vi springe de forkortede navne over og nøjes med at indtaste de almindelige navne.

Vælg Staff Tool og dobbeltklik i det første system, ret navnet i Staff Attributes db'en, sådan som det er beskrevet i Eksempel 3.2, brug de små piltaster i øverste højre hjørne til at rulle ned til de efterfølgende systemer inden du klikker på ok. Navnene på de 2 systemer, der er grupperede (Cond. og Key. 2) skal rettes



Redigering af gruppe navne ol. foregår fra Group Attributes db'en

fra Group Attributes db'en der findes i Staff menuen.

Når alle navne er korrekte skal vi lige have ændret den brugte font, det gøres hurtigt med en Plug-in, der hedder Global Staff Attributes.



En Plug-in : Global Staff Attributes

Vælg denne Plug-in fra Plug-ins menuen og ret fonten til Times New Roman, 12, kursiv, husk også at rette fonten i Group Attributes afdelingen!

Nu skal vi rette lidt i Cond. gruppen så den inkluderer Inst. cue og Vocal også. Vælg Staff Tool og vælg øverste og nederste system i Cond.





gruppen. Vælg Staff-Edit Group Attributes og vælg Inst.cue None i Bracket Options, og klik ok. Gå tilbage og vælg nu Inst. cue, Vocal og Cond.gruppen og vælg igen Edit Vocal Group Attributes og vælg nu den bracket, der står længst til højre og klik ok. Nu mangler vi at sætte "tuborg'en" igen så vælg Cond. gruppen igen og sæt tuborgen idet du forøger Cond_P indrykningen af klammen så der står -48 istedet for -24. Juster sluttelig navnet "Cond." så det ikke overlapper med "tuborg'en", ved at tage fat i navnets





Justering af indsættelses punkt

Γip !

Ved arbejde med fine layout detaljer kan du bruge Zoom Tool til at forstørre arbejdsområdet, eller taste [Ctrl]+2 i Page View

håndtag og træk det lidt til venstre.

Edit System Margins 🛛 🗙	
0	
Left 150 0 <u>R</u> ight	
-200 Applu	
Bottom	1
Space required for additional system: 0	
Change:	
C System 1 only	
All Systems	
C Syst <u>e</u> m Range:	
Erom: 1 Thru:	1
OK Cancel Help	

Edit Systems Margins

nden vi går videre med indtastningen af noderne retter vi lidt på systemmarginerne, ved at vælge Page Layout Tool og vælge Page Layout— Systems—Edit Systems Margins og sætte værdien i *Left* til 150. Vi vil nu gå videre med indtastningen af noderne, selvom layoutet ikke er

helt perfekt!.

4.2 Vi starter anden afdeling med at sætte den rigtige toneart. Vælg *Key Signature Tool* og klik i den første takt i første system. Husk at tonearter er globale! Brug piltasterne i *Key Signature* db'en til at vælge G-dur.

sy Signature	
	OK Cancel
• G Major	Help
Measure Region	
C Measure 1 Ihrough 1	
Measure 1 Through End of Piece	
Transposition Options	
Transpose Notes Up	
C Hold Notes to Original Pitches Enharmonic	ally 🔻
C Hold Notes to Same Staff Lines (Modally)	
Transpose All Keys Proportionally	

Key Signature db.

Da forlæget er et **transponeret** partitur skal du fjerne hakket i *Options—Display in Concert* *Pitch* (hvis det står der!). Vi skifter nu til *Scroll View* (Ctrl)+e) og tilføjer 4 nye takter til dokumentet ved at (Ctrl)+klikke på *Measure Tool* og skrive 4 i db'en. Prøv at vælge en anden forstørrelse ved at taste (Ctrl)+7 (ikke nt), så kan vi se nogle flere systemer.

Start med fløjte stemmen og indtast noderne med *Speedy Entry*. Når du har indtastet den sidste takt hopper *FINALE* måske videre og laver en ny takt og ruller hele billedet så du ikke kan se de første takter. Tast Home så vil du komme tilbage til starten af dokumentet.

Indtast nu stemmerne til og med Trombone. Brug \bigcirc Shift)+I til at flytte indtastningsrammen ned i næste system **uden** at forlade *Speedy Entry* og \leftarrow til at gå tilbage i systemet.



Brug \bigcirc Shift)+(1) til at flytte indtastningsrammen ned i næste system uden at forlade Speedy Entry.

Gå nu ned til Key. 2 stemmens højre hånd og indtast de noder, der vender halsene **opad**. Gå tilbage til tkt. 2 og vælg lag 2 med lagknapperne og indtast følgende i takten :

"6 (nt!), o (som i Ole), 5, o". Du kan se at o-tasten "gemmer" de pauser vi sætter med de numeriske taster. Denne funktion virker også på noder!

Når du indtaster 1/8 delen på det 4. slag og sætter en 1/8 dels pause bagefter hopper *FINALE* automatisk videre til tkt. 3, så vi ikke kan nå at "gemme" pausen lige inden taktslaget. "Hoppe videre" funktionen slås fra ved at fjerne hakket i *Jump to Next Measure* i *Speedy* menuen, eller taste Alt +pj.

Når **FINALE** "opdager" at der er 2 lag i en takt, flytter den automatisk pauserne i hvert lag væk fra midterlinien så de ikke støder sammen. Da vi ikke skal se pauserne i lag 2 noderne må vi lige flytte pauserne i lag 1 ned, så de står på midterlinien igen. Vælg takt 2 og lag 1 og tast * (nt) så flyttes pausen ned. Brug igen — til at navigere frem og * tasten til at flytte pauserne ned på plads.

I denne stemme opstår en af de sjældne situationer hvor *FINALE* ikke automatisk placerer noderne helt korrekt. Vi løser problemet med



Sekundsammenstød må i dette tilfælde rettes manuelt med Special Tools

sekundsammenstødene lidt senere.

Nu skal vi til at kopiere lidt. Trombonestemmen bliver doblet af Key. 2's venstre hånd men en oktav dybere. Vælg *Mass Mover Tool* og klik på første takt i Trombone stemmen. \bigcirc Shift)+klik i den 5. takt så alle 5 takter er valgt. Tag fat i

94 C - 1 rr - 1 1 V 1

Vælg trombonestemmens 5. første takter ved at vælge Mass Mover og klikke i den første takt og Shift]+klikke i den 5.

den første takt og træk den ned til første takt

Transpositio	on 🔀
Transpose	C <u>Up</u> C Diatonically C Down C Chromatically
Interval:	Octave
	Plus U Uctaves
C OK	Cancel Help

Transposition udføres med Mass Mover og kan programmeres med <u>Shift</u>+6,7,8 eller 9 (ikke nt). Her en oktav ned!

i Key. 2's venstre hånd og slip. Vælg nu de 5 nye takter i Key.2's venstrehånd og tast ☆Shift+7 (ikke nt) og du får en lille db frem, hvor du kan definere en transposition, der herefter kan vælges via tasten 7 (når *Mass Mover Tool* er valgt!). Når du har sikret dig at 7 transponerer en oktav ned klikker du på *ok* og taster 7.

Gentag nu kopieringsprocessen denne gang med bas-stemmen som mål. Bemærk lige at en bas er et transponerende instrument, så også her skal vi transponere det kopierede en oktav ned. Gå nu videre med at indtaste percussion 1. stemmen, tænd evt. for "hoppe videre" funktionen igen.

I percussion 2. stemmen skal vi lave en "map", der fordeler MIDI-noderne til de rigtige placeringer. Metoden er beskrevet i Kapitel 2 under *Staff Styles*, men vi tager den også her!

Start med at importere et Percussion Map

taff Styles	
Available Styles: Percussion 5 linier+MAP	Vew Delete
Copyable 🔽 Display In Context Menu	
Full Staff Name;	Edit 🔽 Position
Abbr. Staff Name:	Edit Rosition
First Clef 👩 🔽 Alternate Notatio	n 🔽 Transposition Select
Select	Staff: (no change)
Options	
Allow Optimization	I Barlines
🔽 Break Barlines Between Staves	Clefs
🔽 Break Repeat Barlines Between Staves	Endings and Text Repeats
🔽 Display Rests in Empty Measures	Key Signatures
🔽 Flat Beams	Measure Numbers
🔽 Hide Staff	Repeat Bars
🔽 Ignore Key Signatures	Measure-Attached Expressions
	Staff Name
Trappendent Elements	. 1 🔽 Time Signatures
V Notenead Font Sel	ect
IV Time Signature	

Staff Styles db'en ligner næste den almindelige Staff Attributes db

Library, ved at vælge File—Open Library og klikke dig frem til Libraries mappen i FINALE mappen og vælge filen Percussion Maps.lib. Vælg dernæst Staff Tool—Staff—Define Staff Styles. Start med at navngive en ny Style i boksen

øverst som vist og vælg dernæst Percussion i Notation Style og klik på Select. Percussion Map

ercuss	ion Ma	ap Design	er			
MIDI	Pitch	Playback	Notehead		Name	Map: General MIDI Entry & Playback
* 36	C2	36	• =	0	Bass Dr 🔺	Note Definition
37	C#2	37	= •	0	Side Stick	Name Bass Drum
* 38	D2	38	= •	0	Snare (A	Playback Note 36 Listen
39	D#2	39		0	Hand Clap	Stajt Position 3
40	E2	40	•	0	Snare (E	Closed Notehead
41	F2	41	•	0	Tom 5 (l	Open Notehead
42	F#2	42	≜ △	Ο	Hi-Hat Cl	ú Sglect
43	G2	43	• =	0	Tom 4 (h 💡	Listen Done Help

Percussion Map Designer

Selection db'en åbnes og her vælger du General MIDI Entry & Playback. Klik nu på Edit og selve Percussion Map Designer'en åbnes.

Her kan vi redigere i map'ens indstilling, men lige nu er det nok at "tænde" for de MIDInoder, vi skal anvende i percussion2. stemmen, det gør vi ved at sætte et hak i Use Note in... Vi skal bruge en stortromme og en lilletromme, disse to instrumenter ligger ifølge GM standarden på MIDI-node 36 og 38. Vælg derfor - med et klik - MIDI-node 36 og sæt et hak i Use Note In.. og gentag processen med MIDI-node 38.



Vælg en MIDI-node ved at klikke på kolonnen.

Klik på Done og derefter på Select og tilsidst på ok i Staff Styles db'en.

Nu er vores Staff Style klar og vi går igang med at indtaste noder i percussion 2. stemmen. Hvis du har et MIDI-lydmodul, der er GM kompatibelt forbundet til FINALE, kan du straks kontrollere, om det valgte program er et trommesæt. Stortrommen ligger på tonen C2 og lille trommen på D2. Start med lilletrommen, der skal



ligge i lag 1.

Når noderne i lag 1. er indtastet vælger vi Staff Tool vælger den første takt oq Placeringen af stor- og lilletromme ifølge GM Shift +klikker i den

standarden. sidste takt, så de 5 første takter er valgt. Højreklik nu i en af de valgte takter og vælg den Staff Style vi netop



har lavet! står Nu noderne rigtigt og vi kan skifte til lag 2 oq indtaste stortrommen.

Hvis 1/4 delen

Overføring af Staff Style kan gøres med et højreklik!

i første takt vender halsen opad (et tegn på at der ikke er et andet lag i takten), må du lige gå tilbage med Speedy Entry og - og taste l når indtastningsbjælken står på noden, så vil halsen blive vendt!. Husk at gemme inden du går videre til 4.3.

4.3 Nu vil vi koncentrere os om indsættelsen af de elementer, der befinder sig i Expressionog Articulation bibliotekerne. Vi starter med de dynamiske tegn f og p. Vi begynder med at programmere 2 Meta Tools. Vælg Expression Tool og tast 🔄 Shift]+3 (ikke nt).

Hvis dine biblioteker er tomme må du åbne dem med File-Open Library og vælge Text Expressions.lib og Articulations.lib.

Vælg nu p i Expression biblioteket og tast Select, nu er tasten 3 programmeret til udtrykket p. Tast nu \bigcirc Shift]+6 og vælg *f* fra biblioteket og Select, så er tasten 6 programmeret til f.

Tip!

Husk at du ikke kan bruge tasterne på det numeriske tastatur til at programmere Meta Tools.

Vi kan nu gå igang med at indsætte disse to tegn i stemmerne. Vælg Expression Tool og sikre dig at funktionen Metatools : Context Sensitive i Expression menuen er slået til. Nu vil FINALE forsøge at placere vores p som nodevedhæftet hvis du klikker på en node og som taktvedhæftet hvis du klikker udenfor en node. Vær opmærksom på at lag funktionen også gælder her, så skift til lag 1, hvis stemmen indeholder noder i lag 1.! Husk også på at man



Et nodevedhæftet element sættes med et klik på noden/pausen



Et taktvedhæftet element sættes med et klik udenfor node/pause

godt kan sætte et nodevedhæftet element ved en pause!

Sæt tegnene ved at klikke på noden medens *Meta Tools* tasten er trykket ned, læg mærke til at *FINALE* giver nodevedhæftet elementer farven rød og taktvedhæftet farven grøn.

Når du har sat tegnene kan du justerer placeringen ved at tage fat i udtrykket med cursoren og



Cursoren vises som en lille pil, når den bevæges udenfor systemet. Pilen angiver hvilket system tegnet sættes i!

trække det på plads.

Programmer nu tasten 5 til *mf* og sæt dette tegn i percussion 2 stemmen, husk at vælge lag 2, da den node udtrykket skal hæftes til befinder sig i lag 2.

Nu skal vi have lavet de resterende udtryk og indsat dem i stemmerne. Et nyt udtryk laves ved at dobbeltklikke et vilkårligt sted i noden så *Expression* biblioteket åbnes. Klik nu *Create* knappen og *Text Expression Designer* db'en åbnes. Her skriver vi først udtrykket "Allegro

Text Expression Designer		X
Allegro Marziale	Set <u>F</u> ont	Playback <u>Options >></u>
Replace '#' With: O Set to Value Number	Times New Roman 1	6 bold, ion
C Controller Number	🔲 Display On Scree	en Only (Do Not Print)
C Eass Number	OK	Cancel Help

Text Expression Designer bruges til at skabe eller redigere et udtryk.

Marziale" og klikker på *Set Font* knappen og vælger herfra Times New Roman, 16, fed kursiv. Klik nu på *ok* (og *ok* igen) og nu finder vi det nye udtryk nederst i biblioteket, hvorfra vi kan indsætte det helt normalt. Dette element skal sættes som taktvedhæftet i første takt, så vi klikker *Cancel* og går tilbage til noden og dobbeltklikker lige over taktangivelsen og vælger udtrykket fra biblioteket og klikker *Select*.

Vi skal nu angive, hvordan elementet skal vises. Dette udtryk skal stå øverst i partituret men det skal også med i de udtrukne stemmer! Dette problem løser *FINALE* ved at give os muligheden for at vedhæfte elementet i henhold til en Staff List. Vælg Staff List fra db'en og klik på Edit.

Measure-attached Expression As	signment	×
Distance from Beginning of Measure	<u>H</u> : -45 EVPUs ⊻: 57	•
_ Show On		_
C All Staves		
Ihis Staff Only		
Staff List (none)	▼ <u>E</u> dit	
Begin Playback at Beginning of Measure C Position in Measure OK Car	C Allow Individual Positioning	,

I denne db kan du definere, i hvilke systemer FINALE skal sætte et taktvedhæftet element.

Skriv f. eks. "Øverst partitur og stemme" i List



Staff List db'en lader dig definere en liste som du kan genbruge.

Name boksen og sæt så et hak i Top Score Staff og Top Part Staff. Klik nu på Add knappen så har du gemt indstillingen af db'en under navnet og klik på ok. Nu kan vi en anden gang vælge denne liste fra den forrige db.

Klik nu *ok* og tegnet bliver indsat. Juster evt. placeringen af tegnet ved at vælge det og trække den hen på den plads, hvor du vil have det skal stå.

Lav nu de andre udtryk i noden på samme måde - bemærk at det er muligt at sætte en ramme omkring udtrykket med funktionen Enclose Expression i Expression Designer db'en og indsæt dem i noden. **4.4** Vi skal nu indsætte de forskellige Articulations, der skal stå i stemmen. Indsætningen foregår på samme måde som før, du behøver ikke at dobbeltklikke, et enkelt klik er nok! Start med at programmere tasten t til trillesymbolet \mathcal{T} og r til roll symbolet \mathbf{I} (til lilletrommen).

Læg mærke til at du ikke behøver at klikke direkte på nodehovedet, en *Articulation* vil selv hoppe på plads og placere sig rigtigt hvis du klikker oppeover/nedenunder en node (eller pause!). Startplaceringen (default) af en *Articulation* indgår i selve definitionen af tegnet. Prøv lige at sætte trilletegnet og dobbeltklik på teg-



I Articulation Designer db'en kan du indstille en masse parametre herunder, placering og Playback Effect.

nets håndtag. I Articulation Designer db'en kan du bestemme position ol. men hvis du ændrer i parametrene påvirker det **alle** forekomster af tegnet i hele noden!.

easure Number	
Region 1, measure 1 to 999 - Display As:	1 - 999'
	Add
Region 1 Includes Measure	1 <u>I</u> hrough 999 Sgrt
First Measure in Region: 1 Prefix: Suffix:	Enclosures Shape: None T Edit Show On: C Every Number © Selegted Numbers
Set Eont Times New Roman 14 Style: 1, 2, 3, 4	Show Measure <u>Ranges</u> on Multimeasure Rests Bracket range using Left: Right:
Positioning & Display O Show Measure Numbers at Start of Staff O Show Every 1 Measures Beg	System <u>Position</u>
Juide First Measure Number in Pagion	Always Show on Multimeasure Rests
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	

I Measure Numbers db'en kan du definere flere taktområder med forskellig nummering.

Vi skal nu igang med at sætte taktnumre så sikre dig at du er i *Page View* (Ctrl)+e) og vælg *Measure Tool* og vælg *Measure—Measure Numbers—Edit Regions*.

I db'en her kan du vælge et takt område og definere for hvert område hvordan en taktnummering skal finde sted. Klik på *Position* knap-

Position Measure Number	×
	Alignment: Left
0	Distance from Staff: <u>H</u> : [-5 <u>V</u> : [-154
Cancel	Help

Tag fat med musen i det lille 0 og placer det hvor du ønsker!

pen og og træk med musen i det lille nul så det står som vist her. Klik *ok* og udfyld *Measure Numbers* db'en som vist i illustrationen.

Vi har nu en masse taktnumre placeret i noden men vi ønsker kun at have taktnumre under Percussion 2. stemmen, så vi må lige vælge *Plugins—Global Staff Attributes* og i db'en **fjerne** hakket udfor *Measure Numbers* i afdelingen *Items to Display*. Bemærk at taktnumre forekommer **på trods** af denne indstilling i Percussion 2. stemmen, fordi vi har sat denne funktion med *Measure Numbers* db'en!

Vi skal nu reducere størrelsen på Inst.cue og Vocal systemerne. Vælg *Resize Tool* og klik i Inst.cue stemmen og vælg en forstørrelse på 80%. Udfør operationen på Vocal stemmen også.

Vi skal have overført nogle stiknoder til Inst.cue stemmen, der skal hjælpe dirigenten - der også spiller Keyboard 1 - med at sætte de forskellige instrumenter ind. Denne opgave klarer vi med en *Plug-in*, der hedder *Add Cue Notes*.

Først vælger vi et taktområde (i et system), der skal danne grundlag for stiknoderne. Vælg takt 2 til 5 i fløjte stemmen med *Mass Mover Tool* og vælg derefter *Plug-in'en* (!) fra *Plug-ins* menuen.

I Add Cue Notes indstiller du værdierne som vist så vil resultatet blive passende, og klikker på ok.



Add Cue Notes lader dig vælge hvilke systemer stiknoderne skal indsættes i og bestemme størrelse ol.

4.5 Vi skal nu til at justere det endelige layout af vores partitur før vi kan udskrive resultatet og udtrække stemmerne. Først skal vi kunne se partituret i C (Concert Pitch), så sæt et hak i Options—Display in Concert Pitch og vælg Page View.

Juster nu alle de grafiske elementer, der ikke står ordentligt. Især mht. transponerede instrumenter kan der være problemer.

Vælg nu Resize Tool og klik i øverste venstre hjørne af siden og vælg en ny forstørrelse på 60%. Vælg nu Page Layout Tool og tag fat i selve storsystemet og træk det nedad så der kan blive plads til en titel. Kontroller at værdierne passer til dem der er vist i figuren.

Vælg nu Text Tool og dobbeltklik øverst på siden så tekstrammen åbner sig. Vælg Text-Inserts—Title og straks er titlen fra File Info overført til tekst feltet. Nu skal vi have valgt en ordentlig font og størrelse. Klik på tekstblokkens håndtag og vælg Text—Font og vælg

Edit System Margins	×
<u>I</u> op -850	
Left 145 0	<u>R</u> ight
-200 <u>B</u> ottom	Apply
Space required for additional system:	0
Change:	
• System 1	only
C All Systems	
C Syst <u>e</u> m Range:	
Erom: Thru:	
OK Cancel	Help

I Edit Systems Margins db'en kan du justere lavoutet ved at indtaste nye værdier i felterne. Brug Apply knappen til de at chekke resultatet inden du sammenstød der er klikker på ok.

Times New Roman. 24, normal. Vælg nu Frame-Alignment—Center Но -rizontally og bagefter Frame-Alignment—Top. Indsæt nu komponist navnet vha. Inserts funktionen (Composer) og placer teksten helt til højre et stykke nede på siden.

Vi skal nu kigge på justeringen af sekundi Key. 2 stemmen.

Rul først vinduet lidt nedad med [PgDn] så kun den nederste del af partituret er synligt. Vælg Measure Tool og træk forsigtig den øverste firkant mellem takt 4 og 5 lidt til venstre, så



større. Vi vil prøve at flytte noderne i lag 2 lidt til venstre, så det bliver klart at de skal spilles samtidig med d'erne i lag 1.

Inden vi gør det skal du vælge Speedy Entry Tool og vælge lag 2 bryde og bjælkningen ved

Flyt taktlinien lidt til venstre med Measure Tool.

at placere indtastningsbjælken på den sidste node i en gruppe og taste / (nt) så alle 1/8 delene i lag 2 står alene.



🗤 Vælg nu *Special Tools* og vælg lag 2 og klik på takt 5 i Key. 2 stemmens højre hånd.

Ovenover hver node i lag 2 vises nu et håndtag

som du kan justere nodens horizontale postion med. Træk noderne i lag 2 til venstre een efter een så de bliver placeret som vist på figuren. Du



Noderne i lag 2 er rykket til venstre med værktøjet Note Position Tool fra Special Tools

skal muligvis vælge lag 1 også og justere placeringen lidt her også for at få plads til det hele. Husk at du **ikke** må foretage en spatiering nu, for så vil arbejdet være spildt!

Gem derfor dokumentet og udskriv det med \boxed{Ctrl} +p.

Du kan herefter foretage udtrækningen af stemmerne på samme måde som beskrevet i Eksempel 3. **Eksempel 5.1**. I eksempel 5 skal vi fremstille et lead sheet med noderne til melodien "Al of Me" af Simon & Marks og vi vil her benytte en af de skabeloner (*Templates*) som følger med *FINALE*.

Vælg derfor File—New—Document From Template. Lead Sheet templaten ligger (formodentlig) i Finale\Templates\General Templates så klik dig frem til denne placering og klik på åbn.

Et dokument bliver nu fremstillet på baggrund af denne template. Først skal vi justere lidt på layoutet, da langt de fleste amerikanske templates bruger en anden papirstørrelse end vores. Brug Page Layout Tool og juster sidestørrelsen -Page Layout—Page Size - til A4.

Vi vil også gerne bruge en anden Music Font så vælg Options—Select Default Fonts og klik på Set Default Music Fonts og vælg fra Fonts db'en Jazz, normal, 24.

Gå nu til *File Info* db'en og skriv titel og komponist ind, som vist i de tidligere eksempler. Gå til *Scroll View* så vi kan begynde at indtaste noderne. Bemærk at bindebuen sættes med + tasten (ikke nt), du kan også binde "tilbage" med [Ctrl]+"+".

I takt 2 skal vi indtaste en triol, dette gøres ved at taste [Ctrl]+3 (ikke nt), dette fortæller *FINALE* at vi vil indtaste en tredeling af et eller flere slag. Vi taster nu **helt** normalt en 1/4 dels node ind, som bliver korrekt opfattet som en 1/4 dels triol. Hvis vi havde tastet 1/8 ville *FINALE* "gå ud fra" at det var den første af 3 1/8 dels trioler! Det er derfor vigitgt at holde fast i at "[Ctrl]+3" kommandoen i sig selv kun fortæller *FINALE*, at de næste 3 noder skal grupperes i en gruppe på 3, men **ikke** om det er 1/8, 1/4 eller 1/2 trioler!

FINALE er udstyret med et triol værktøj **T**, der er ansvarlig for de layoutmæssige aspekter af trioler ol. Vælg værktøjet og klik på en takt, der indeholder noder eller tast Ctrl+1 fra Speedy Entry indtastningsrammen. I db'en kan du definerer en lang række forskellige underdelinger (duoler, trioler, "umoler") og desuden vælge et default layout. Indstillingen af db'en som vist her vil i de fleste tilfælde være udemærket.

uplet Definition	×
3 Quarter(s) 💌 in the	sp <u>a</u> ce of 2 Quarter(s)
Display	Position
Number: Number	Number H: 0 V: 36
Shape: Bracket	S <u>h</u> ape H: 0 V: 16
Placement: Beam Side	
Use Bottom Note	Left Hook: .12
🔽 Break Slur or Bracket	Right Hook: -12
📕 Ignore Format Offset	Left Extension: 0
Allow Horizontal Drag	Right Extension: 0
Match Length of Hooks	Slope:
J✓ Auto Bracket	
OK Cancel	<u>R</u> eset Help

Parametrene i Tuplet Definition skal vælges inden triolerne indtastes, da en forandring her ikke påvirker allerede indtastede noder!

Vi går videre med indtastningen og det næste problem vi støder ind i er at tonen Gis, bliver skrevet som et As af *FINALE*. Vi kan hurtigt rette det "forkerte" fortegn ved at taste 9, men lad os lige se på hvordan *FINALE* når frem til at det burde være et As.

Vælg Options—Enharmonic Spelling—Edit Major and Minor Key Spellings. Her ser vi den



Fortegns tabel som FINALE bruger til at finde det "rigtige" fortegn.

"fortegns tabel" **FINALE** bruger når funktionen Use Default Spelling fra Options menuen er valgt. Læg mærke til at **FINALE** er indstillet til at sætte et b for a for at angive tonen As/Gis.

I Options menuen finder vi muligheden for at vælge mellem to yderligere "fortegnstabeller", Favor Sharps, Favor Flats, hvilket er en praktisk måde at tvinge FINALE til at sætte det fortegn man foretrækker. Bemærk at ændringer her ikke påvirker allerede indtastet materiale med mindre man vælger funktionen Mass Mover Tool—Mass Edit—Utilities—Respell Notes, der vil tage indstillingerne vedr. fortegn med når den "genskriver" noderne!

Tilbage til indtastningen! Vi indtaster resten af noderne uden at støde på komplikationer.

5.2 Vi skal nu igang med at indtaste becifringssymbolerne men inden vi indlæser det *Chord Library*, der passer til *Jazz* fonten, skal vi lige sikre os at becifringsbiblioteket er tomt! Vælg *Chord Tool* og vælg *Chord—Manual Input* og klik så på/oppeover/nedenunder en node i vores stemme. I *Chord Defifnition* db'en skal vi sikre

hord Definition		
Chord Symbol		
I Root Scale Tone □ Lowercase	Alteration 0	Listen
☐ <u>A</u> lternate Bass 1 ☐ Lower <u>c</u> ase	Alt <u>e</u> ration 0	Listen
<u>P</u> ut Under Root		
Chord Suffix ID	<u>Select</u>	Listen
Play	1_	
Root	Show <u>F</u> retboard	<u></u>
Chord Suffix		Cancel
Alternate <u>B</u> ass		Help

Chord Definition db'en giver adgang til Chord biblioteket. Klik på Select knappen, men sikre dig inden at der står 0 i feltet.

os at der står 0 i feltet *Chord Suffix ID* før vi klikker på *Select.* Hvis der er elementer i biblioteket vælger vi første element og ruller derefter ned til sidste element og <u>∽ Shift</u>+klikker på det sidste. Klik nu på *Delete* knappen og hele biblioteket er slettet (dog **ikke** på harddisken).

Nu kan vi indlæse vores *Jazz Chord.lib*, som formodentlig ligger på følgende sti : (ja det heder det!) *Finale\Libraries\Jazz Font*.

Vi indsætter nu becifringen på følgende måde : Vælg Chord Tool—Chord—Type Into Score og
klik på/oppeover/nedenunder den første node i stemmen. En blinkende cursor viser at vi kan taste løs. Tast nu C:0 og Tabta. Becifringsbiblioteket åbnes fordi vi taster ":0"! Nu kan vi vælge direkte fra biblioteket og blot dobbeltklikke på et element. Læg mærke til at maj-becifringen ligger på plads 1, så næste gang kan vi bare taste ":1" så får vi den endelse!

Vi bruger Tabt tasten til at "køre" forbi de noder, hvor der ikke skal stå becifringer. Så nu står vi i takt 2 og skal igen have en C maj becifring, tast derfor C:1 og Tab og "tab" frem til 3. tkt. Kommer du for langt skal du bare taste [← Shift] + Tab ≒ så rykker du tilbage.

Nu skal vi have en E7 becifring så tast E7 og FINALE genkender 7 tallet som en lovlig udvidelse og sætter tegnet.

Vi vil nu prøve at justere lidt på størrelsen af becifringen. Vi taster Options-Select Default



Fonts og vælger den del af db'en, der handler om Chord fonten, kontroller at Symbol er valgt i rullegardinet. Her står der

2 Becifringer. F og G tilhører JazzCord 12 plain. Symbol-gruppen, 6 og 7 tilhører Suffix-gruppen.

Prøv at juster størrelsen ved at klikke

<u>C</u> hord:	Symbol	•
	JazzCord 12 plain	

Fra Select Default Fonts db'en vælges også den font vi bruger til becifringer.

på Set Font og vælg JazzCord, normal, 18. Forandringen afspejler sig straks i noden. Vælg nu Suffix i rullegardinet og læg mærke til at Font

<u>C</u> hord:	Suffix
	Arial 10 plain

Chord Suffix default fonten referere til den font der automatisk vises i Chord Suffix Editoren og påvirker altså ikke noden direkte!

angivelsen skifter til Arial 10 Plain (normal). Selvom vi ændrer fonten her afspejler det sig ikke i noden umiddelbart. Men lad os lige finde

ud af, hvor ændringen så kan påvises. Ændringen af default fonten for Suffix kan ses helt inde i Chord Suffix Editor-Symbol, der her viser den rigtige font!

Men egentlig ønskede vi jo bare at gøre endelserne (Suffix) lidt større, og det kan da også gøres fra en lokal menu i Chord menuen. Vælg Chord—Change Chord Suffix Fonts.. og juster font størrelsen herfra. Db'en rummer mulighed

Change Chor	d Suffix For	its	×
Search for			
All Font:	s		
C Selecte	d Font		
I Eont	Arial		
🔲 Sjze	10		
☐ S <u>t</u> yle	plain		S <u>e</u> t Font
Replace with Font Size Siyle	h JazzCord 18 plain		Set Font
Fix Chord	Suffix Spacing	I Fix <u>B</u> a	aseline Positioning Help

Change Chord Suffix Font db'en lader dig søge på diverse font egenskaber og erstatte dem med andre.

for at udvælge de fonte, der skal ændres. Indstillingen her vil ændre alle fonte til JazzCord, 18, normal. Måske vil en størrelse på 22 være endnu bedre, forsøg og døm selv!

Vi går videre med indtastningen af becifringen og først i de 2 sidste takter støder vi på et egentligt problem, som vi løser i afsnit 5.3

5.3 Vi skal nu løse det problem, der opstår når vi har behov for at sætte nogle becifringer i en takt, hvor der ikke er nogle noder, eller for få i forhold til antallet af becifringer.

Vi må simpelthen sætte becifringerne i et andet lag, hvor de fornødne noder findes. Vælg derfor Speedy Entry og klik på næstsidste takt i noden. Skift til lag 2 og indtast 2 1/2 noder (eller pauser) og gem dem med det samme. Med lag 2 aktivt indsætter vi nu de 4 becifringer i de 2 sidste takter.

Denne løsning virker tilfredstillende i denne sistuation, men kan give besvær hvis du forsøger at kopiere becifringen til en stemme, der **ikke** har nogle noder/pauser i lag 2. *FINALE* vil da undlade at kopiere becifringerne.

Vi skal nu tilrette layoutet og vælger derfor Page Layout Tool og trækker 1. systems (storsystem) håndtag ud til marginen til venstre. Vi skal også sætte en slutdobbelstreg tilsidst i noden og checke at der ikke er flere takter end dem, der kan ses på side 1. Til slut kan vi udfylde copyright *Insert'en* fra *File Info* db'en, skriv bare dit navn her (NEJ ikke "dit navn", men DIT NAVN!). Inden vi gemmer noden foretager vi lige en spatiering, *Mass Mover Tool* [Ctrl]+a og 4 (ikke nt).

Gem nu noden under et meningsfyldt navn og vælg derefter *Mass Mover Tool* og tast Ctrl +a og derefter ←Bksp. Nu er alle noderne slettet! Og da der ingen noder er tilbage, er der heller ingen becifringer eller andre elementer eller? Vælg *Options—Data Check—Remove Deleted Items* og klik *Proceed. FINALE* renser nu ud i de data, der ikke længere er brug for i filen. Denne process er **meget** vigtig i forbindelse med fremstillingen af dine egne skabeloner (*Templates*), da der - selv i en "tom" fil - kan være meget store mængder af data tilbage i filen!

Fjern nu alle informationerne fra *File Info* db'en og juster evt. en sidste gang på layoutet, hvis

Fil <u>n</u> avn:	eksempel 5_3	<u>G</u> em
Fil <u>t</u> ype:	Finale Binary File (*.MUS)	▼ Annuller
	Finale Binary File (*.MUS) Enigma Transportable File (*.ETF) MIDI File (*.MID)	
	Finale Template File (*.FTM) All Files (*.*)	

Gem et dokument som en Template ved at vælge filendelsen FTM i filtype boksen og gemme dokumentet på helt normal vis.

du synes at venstre margin står for langt inde på siden og gem nu dokumentet som en skabelon ved at vælge *File—Save As* og vælge filendelsen FTM i *filtype* boksen. Eksempel 1.5

Lille Peter Edderkop



Eksempel 2.5



Fuld Af Talent



- 75 -

Ding & Dong Jingle







Appendiks





Eksempel 4.5

17. Når Vi Ser Et Draget Sværd

Gilbert & Sullivan



7ه ع 7ەئ ٤7 E7 0 0-7 A7 A7 0-7 0 E7 A-7 A-7 £7 ρ 0 Ó 20 0-7 07 G7 07 0 0 0 0 7ە ح E7 207 E7 0 A7 7-0 A7 0-7 0 207/e ٤-7 A7 F-7 F 0' p' ρ 07 G7 Ероім 0-7 G7 6ع 0 Ó 0

All of Me

Simon & Marks

Dit Navn

Equivalents

This table gives equivalents for EVPUs, spaces, inches centimeters, millimeters, points, and picas. (There are 288 EVPUs - ENIGMA Virtual Page Units - per inch. A space is the music engraver's unit of measurement - the distance between two staff lines.)

EVPUs	Spaces	Inches	СМ	MM	Points	Picas
24	1	.083	.212	2.12	6	.667
1	.042	.0035	.009	.09	.25	.042
288	12	1	2.54	25.4	72	6
113	4.708	.392	1 (.997)	10	28.25	2.3622
11	.458	.038	.1 (.097)	1	2.75	.2362
4	.167	.014	.035	.35	1	.083
48	2	.167	.423	4.23	12	1

Finale also uses its own units of rhythmic, or durational, measurement: EDUs, or ENIGMA Durational Units. There are 1024 EDUs per quarter note. The following table provides EDU equivalents for use on those occasions when you need to perform conversions of rhythmic value into EDUs in Finale.

Rhythmic value	EDUs	Rhythmic value	EDUs	Rhythmic value	EDUs	
double whole	8192	quarter	1024	dotted 32nd	192	Previous
dotted whole	6144	dotted eigth	768	triplet sixteenth	171	Chapter
whole	4096	triplet quarter	683	32nd	128	

xxii

What's New in Finale 2001

- New area code for Technical Support (952) 937-9703, FAX (952) 937-9760.
- Hear the note as you enter it in Simple Entry. See SIMPLE MENU.
- With MicNotatorTM you can play on *your* instrument (not just a keyboard) into a microphone and have Finale notate it. See <u>MICNOTATOR</u>.
- Save As Web Page. Create web pages of your Finale scores that others can read with the free Finale MusicViewer plug-in. See <u>SAVE AS WEB PAGE</u>.
- **Post at Finale Showcase**TM. **Don't have a website? Use ours!** Just follow the directions on Index screen to upload and post your scores on the Finale Showcase website. See <u>FILE MENU</u>.
- **Distribute on Net4Music.** Takes you to the website of digital music distributor Net4Music. Publish your music with unmatched security. See <u>FILE MENU</u>.

• Use the new **Space Systems Evenly** option in the Page Layout menu to distribute your staff systems on the page with the top and bottom systems lining up on the page margins. If Reflow Systems is checked in Update Layout Options, Space Systems Evenly will reflow the number of systems to find the maximum number that fit on a page and then respace those systems evenly. See <u>Space Systems Evenly</u>.

- **Page Breaks** are now available in Page Layout. An icon is displayed on the system with a page break set. Just select the system and then **Insert Page Break** or **Delete Page Break** to set or clear a page break. See PAGE BREAK.
- Insert or delete systems into your music while keeping the rest of your systems intact or reflowing measures across systems and pages. See INSERT STAFF SYSTEMS DIALOG BOX.
- A new system break icon shows where you've placed a system break with the measure tool. See <u>MEASURE TOOL</u>.
- Now, easily set the distance between a staff system and the staff system above (or the top page margin). See <u>PAGE LAYOUT TOOL</u>.
- Enhanced system dragging uses plain dragging to move one system and all following systems move. Control-drag to move only the system you are dragging. If this is the last system on a page, it will align the system to the bottom of the page. See <u>PAGE LAYOUT TOOL</u>.
- A new **optimization icon** shows where you've optimized the systems. See <u>OPTIMIZING</u> <u>SYSTEMS</u>.

TOC

Next

Chapter

Index

Next Chapter ٠ •

•

٠

XXIII	
Fit Music will treat multi-measure rests as a single measure. See FIT MUSIC DIALOG BOX.	
Now you can select just the systems you want to change with regional selection in Page Lay-out . Drag-select, shift-click or select all of the handles to make changes to just the systems you want to change. See <u>PAGE LAYOUT TOOL</u> .	
The value for the top system margin is now the distance between the top staff line of the top staff and the dotted line drawn around the system. See <u>PAGE LAYOUT TOOL</u> .	
Change only the values you want to change with the new checkboxes in Edit System Mar- gins dialog box. See EDIT SYSTEM MARGINS DIALOG BOX.	TOC
New Selection Tool! Double-click on most items and Finale will switch to the appropriate tool. See <u>SELECTION TOOL</u> .	Index
Import SmartScore® files! Scan files into the SmartScore program, then import the results into Finale. Change the key, change the lyrics, and edit like any other notation file. See <u>To</u> <u>IMPORT MIDISCAN OR SMARTSCORE FILES</u> .	Next Chapter
Bring scanned files directly into Finale. The MIDISCAN technology has been incorporated into your Finale. Just scan your sheet music, then let Finale transcribe it. See <u>TO SCAN FILES</u> WITH FINALE'S MIDISCAN.	Chapter
Another Plug-in is available for Finale 2001. Analyze your music for parallel fifths and octaves between voices, layers and staves with the Find Parallel Motion Plug-in. See FIND PARALLEL MOTION.	
See our website at www.codamusic.com for more information about our developer's kit to write your own. See <u>PLUG-INS</u> .	
Open Multiple files at the same time in the File Open dialog box. Shift-click to select additional files. See the <u>FILE MENU</u> .	
Click the Lyric Tool and go. Type into Score for lyrics is now set as the default setting in the Lyric menu. See Lyric Tool. See Lyric Tool - SPECIAL MOUSE CLICKS.	
New "How Do I?" chapter gives you a jump-start into step-by-step instructions in the manual. See <u>Chapter 1: How Do I?</u> .	
Improved Setup Wizard! Even more options to get your score setup quickly and easily, so you can get to work entering the music. See <u>SETUP WIZARD</u> .	
Tap the tempo with your mouse! Set the tempo by tapping your mouse in the "Finale is listening for tempo" dialog box. See <u>LISTEN TO TEMPO DIALOG BOX</u> .	TOC
Dockable Playback Controls. Always moving the Playback Controls out of the way? New Playback Controls are docked by default so they'll never cover up your music. See <u>PLAYBACK</u> <u>CONTROLS</u> .	Index
Create and edit text blocks in any view. Whether page-attached or measure-attached, you can always edit your text blocks. In addition, the Text and Frame menus have been combined. See <u>TEXT BLOCKS</u> .	Next Chapter
Always have a final barline on the last measure of the piece. As you change your score, the last measure has the final barline. See <u>BARLINES</u> .	

- Font Annotation. Fine-tune the selection area of font characters. See FONT ANNOTATION DIALOG BOX Staff placement in Scroll View no longer affects staff placement in Page View. Move your staves around in Scroll View to make editing easier without messing up careful layout in Page View. See PAGE LAYOUT TOOL. Easier Swing Playback. No more guessing with the MIDI Tool, just set the swing on the fly with the Playback Controls. Or, adjust the amount of swing within the piece using expressions with a swing playback effect. See SWING PLAYBACK. TOC Fretboard editor. An *easy* way to customize your fretboard diagrams. Save your fretboards in transposable groups. See FRETBOARD EDITOR DIALOG BOX. Index Once you've created the perfect fretboards, save fretboards and fretboard styles to libraries so you can use them in other documents. When loading a chord & fretboard library, duplicate suffixes are not added - only new unique ones. See SAVE LIBRARY DIALOG BOX. Next Chapter Mass Edit menu has been merged into the Mass Mover menu. See MASS MOVER MENU. ٠ More clefs! We've added eight more default clefs to bring it to a grand total of sixteen clefs in a document. New clefs are French violin clef, Bartitone C clef, Mezzo-soprano clef, Soprano Clef, Alternate Percussion Clef, Treble 8va clef, Bass 8va clef and a blank clef. See CLEFS. Clefs in any font, mixed fonts or even design your own shape for a clef. See CLEF DESIGNER. You can now force a clef to appear, even if it's not changing from the measure before it. You decide whether the clef appears to the left or right of the barline. Useful for creating exercises where you want the clef to re-display in each measure. See CLEFS. Metatools for Clefs assigned to letters and numbers. T for treble or B for bass, take your pick. See CLEFS. If you re-arrange the order of your staves, Auto Sort Staves will correct the barlines for you. See STAFF MENU. Not sure what staff style you applied? Show Staff Style Names will display the name of the staff style above the measure. See STAFF MENU. Easier to enter rests in Speedy Entry when you're working in Hand-Free MIDI or with-TOC out a MIDI keyboard. We've also added an Insert mode, for either notes or rests. See SPEEDY ENTRY. Index New Templates included with Finale 2001: (See TEMPLATES) Brass Band. British Brass Band style. 1 Jazz Band (Jazz Font). Uses the Jazz Font for a more hand-written look! 2 Next 3. Drum Corps. Let the contest begin. Chapter New Scandinavian Chord Style: instead of Bb, B and B# you get Bb, H and H# See CHORD MENU
 - Move accidentals vertically, enter precise offset numbers and change an accidental's size, character or font. See <u>ACCIDENTAL SETTINGS DIALOG BOX</u>.

xxiv

Easier pickup measures from the Set Pickups dialog box will automatically skip the pickup for measure numbers. You won't have to search for it in Music Options anymore; we've moved it out to the Document Settings menu. See <u>SET PICKUPS DIALOG BOX</u>.
New keyboard shortcut to switch layers in any tool: Alt-Shift-layer number. See <u>KEYBOARD SHORTCUTS</u>.
No more searching for parts, have Finale open newly extracted parts automatically. See <u>Extract Parts</u>.
Banish the negative! All values for page layout margins are measured as absolute numbers. See <u>PAGE LAYOUT TOOL</u>.

Next Chapter

C-19

Maestro Font Character Sets

Maestro Character Set

Key	Alone	With Shift	
А	(#)	(b)	
В	b	3	
С	c	¢	
D			
Е)	P	
F	f	mf	
G	\$	-	
Н	0	P	

Key	Alone	With Shift	тос
Ι	b	#	Index
J	5	\mathbf{r}	
K	•	5	
L	4	0	
М	*	*	
Ν	4	(þ)	TOC
Ο	0	۰	mdex
Р	p	mp	

Key	Alone	With Shift
Q	•	ſ
R	Ŋ	P
S	S	sf
Т	? :	~
U	•	•
V	v	C
W	o	
Х	A	P
Y	Δ	

Key	Alone	With Shift
9	9	(
0	0)
,	•	//
-	_	
=		+
[(#)	(b)
]	(x)	()

Key	Alone	With Shift	
١		\$	то
•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••	J	p	Ind
、	15 ^{mb}	~	
,	,	÷	-
•		>	
/	I	9 :	

тос

Index

Press alt while typing	Character	Press alt while typing
0129	(x)	0139
0130	sfp	0140
0131	8	0141
0132	+	0142
0133	V	0144
0134	15	0145
0135		0146
0136	:	0147
0137	⋝	0150

Character

II

(**bb**)

sffz

 \boldsymbol{r}

5

5

Þ

2

n

C-22

Press alt while typing	Character	
0160	Č.	TOC
0161	Per.	Index
0162	4	
0163	3	
0164	6	
0165	8	
0166	7	тос
0167	sfz	Index
0168	Ĭ	

Press alt while typing	Character	Press alt while typing	Character
0138	≥	0159	§
0170	2	0180	\$
0171	Y	0181	***
0172	۸	0182	sfpp
0173		0183	-
0174	•	0184	ppp
0175	рррр	0185	pp
0176	5	0186	bb
0177	Δ	0187	9
0178	٧	0188	0

Press alt while typing	Character	
0169	٩	тос
0190		Index
0191	ø	
0192	×	
0193	1	
0194		
0195	8 ^{va}	тос
0196	ſſ	Index
0197	4	
0198	∇	

Press alt while typing	Character		Press alt while typing	Character		Press alt while typing
0179			0189	m		0199
0200	=		0213	/		0223
0201	ð	-	0214	0	•	0224
0203	1		0215	8 ^{vb}		0225
0206	\$	-	0216	•		0226
0207	•		0217	¢r		0227
0208	•	-	0218			0228
0209	•		0219	15 ^{ma}		0229
0210	(\$		0220	×		0230
0211	(dd)		0221	Ħ		0231

Character

тос

Index

тос

Index

·//.

∻

▼

 \diamond

٠

9

<u></u>9:

 $\[\] \]$

Press alt while typing	Character	Press alt while typing	Character	Pr V ty
0212	<i>7.</i>	0222	•	02
0233	4	0240	1	02
0234	fp	0241		02
0235	ſſſſ	0242	J_=	02
0236	ſſſ	0243	/	02
0237	٢	0244	ž	02
0238	-	0245	4	
0239	Ŷ	0246	+	

ress alt while Character yping 232 Ÿ тос 247 Index 0 248 • 249 > 250 0 251 1

тос

Index

Stikordsregister

A

Acrobat Reader	35
afspilning	30
allegro	18
Alternate Notation	43

B

becifring	Se Chord Tool
biblioteker.	
bjælker	12

С

crescendo	16
cut/copy/paste	24

D

decrescendo	16
-------------	----

E

enharmonisk	13
evpu	26
extract Se Extracting Pa	rts

F

fermat	17
File Info	26
filplaceringer	45
Finale Tweak	14
Finale.INI	46
Fit Music	25
flytte2	23
formattering	24
fraseringsbuer	16
funktionstastSe Metatoc	ols

G

genbruge/genanvendes	Se Templates
genvejstaster	34
Ğhost	45
GM kompatibelt	29

Η

hjælp	35
hjælpesytem	35

I

import/eksport	31
Inserts	25

in a training a section of	77
IIISUUIIIeiilei	57

J

K

kadence takter	12
kopiere	23

L

lavers	13
Listen	
lydmodul	Se MIDI
låseikon	24

М

Main Tool PaletteSe Arbejdsbordetmakroer36margin27Meloditekst22metronomen14MIDI kanalSe MIDIMIDI-interface28Multimeasure Rest10måleenhed39

Ν

nodehovedfont	Se Fonte
notationsmetode	9
nøgle	9

0

```
opløsning...... 40
```

Ρ

Page View	7;25
pagesizes	36
partitur	19
pause	13
PDF filer	35
Percussion Maps	
piano system	9
PostScript	Se Fonte
programmere	.Se Metatools

Q

Quant Settings..... 15;31

R

repetionstean	41
Resize Tool	27
rodekassen	40

S

Scroll View7;25

sequensere	
sidenumre	
Sidestørrelse	
skabelonerS	e Templates
skalering	
spatiering	
staccatoprik17;Se /	Articulations
Staff List	

T

takt art 10
taktart11;Se Time Signature Tool
taktbredde 10
taktlinie10
taktnumre Se Measure Tool
tekstblokke 25
tidsbesparelseSe Metatools
TIFF 40
titel 25
tomme systemer 44
toneart11
toneartskift11
<i>Tracks</i>
transponer 11
Transpose 23
transpositionSe Eksempel 3
trillesymbol 16
trommesæt 42
<i>True Type</i> 39
tuborg 41

U

udskrifter	. Se	Print	ing
unlock			. 25

V

vedhæftningsform	18
vocal-stemmer	44
voice	13
volterSe Eksempe	2

W

Wizard.....Se Setup Wizard