

NOTATOR

PROGRAMA SECUENCIADOR Y EDITOR DE PARTITURAS

PARA

ATARI ST

C - LAB SOFTWARE

Distribuido en exclusiva en España por:

VENTAMATIC

C/. Córcega, 89 Entlo.
08029-BARCELONA

Tel.: (93) 230 97 90 / 230 98 05 - FAX (93) 321 31 73
BBS (93) 410 85 41

NOTATOR

(c) 1988 Gerhard Lengeling
Chris Adam

MIDI SEQUENCE & SCORE EDIT/PRINTOUT MANAGEMENT SYSTEM FOR ATARI ST SERIES

Desk File Functions Quantize MIDI Options Edit Copy

PROSP8.SON NOTATOR 0.9 (c) 1988 Lengeling/Adam

467247 0 M - 3 intern 120 1/16 4/4 03:00 2 3 2 6

ARRANGE	A	B	C	D
1 Over All				99
1 MIDI Drums				50
2 Intro	1			
6 Verse 1	2			
10 Refrain	1			
16 Verse 2	2			
20 Refrain	1			
26 Bridge	3			
30 Verse 3	2			
34 Refrain	1			
38 Fade Out	4			

PATTERN: 1

1 Flute	B	3
2	A	1
3	A	1
4	A	1
5 Alto 1	A	4
6 Alto 2	A	4
7 Tenor 1	A	4
8 Tenor 2	A	4
9 Bariton	A	4
10	A	1
11 Piano	A	2
12	A	1
13	A	1
14	A	1
15	A	1
16 Bass	C	1

TRACK: 11

LEFT LOCATOR: 1 1 1 1
5 1 1 1

DRUM UNDO
PUNCH RECORD
EDIT
START CONT

Desk File Functions Quantize MIDI Options Edit Copy

Flute NOTATOR 0.9 (c) 1988 Lengeling/Adam

467145 0 M intern 120 1/16 4/4 03:00

FUNCTION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
ON/OFF	2	2	1	1	NOTE	1	C4	80		1	7
PROGRAM	2	2	2	1	NOTE	1	F4	72		1	42
CONTROL	2	2	3	1	NOTE	1	F#4	84		1	11
PITCH B	2	2	4	1	NOTE	1	G4	80		1	14
	2	3	1	1	NOTE	1	D#4	85		1	1

molto espressivo

PIANO

STAFF 1: Flute part with notes and dynamics.

STAFF 2: Piano accompaniment.

STAFF 3: Piano accompaniment.

Traducción : Alfonso Vazquez Saavedra

Este manual está dividido en dos partes :

1. NOTATOR : Editor de scores/ Sistema de control de impresión
2. CREATOR : Sistema de secuenciación MIDI

Los capítulos para NOTATOR están indicados como letras mayúsculas (A, B, C) para diferenciarlos de los capítulos del CREATOR, que están numerados con números romanos (I, II, III...).

Indice :

A. INTRODUCCION

1. Prefacio.....	5
2. El concepto de NOTATOR.....	6
3. Inicializando el programa.....	8

B. EL EDITOR DE SCORES

1. Principios.....	9
2. Partición de pantalla / elección del display.....	10
3. Modalidades Score completo / Pista única.....	10
4. Inserción de símbolos desde la Partbox.....	11
4.1 Notas.....	12
4.2 Los símbolos Fermata, Staccato y Acentos.....	13
4.3 Ligaduras de expresión (Slurs).....	14
4.4 Líneas divisorias y Crescendos.....	14
4.5 Símbolos de Ornamentos, Repeticiones, Dinámicos y Pedal	15
4.6 Introducción de texto.....	16
5. Manipulación de símbolos en el Score Editor.....	17
6. Borrado de Eventos.....	18
7. Transposición y cambios de tiempo.....	18
8. MicroMovement y Alteración de la Velocity de la nota..	19
9. Movimiento Gráfico de los símbolos Non-Note.....	19
10. Alteración de los símbolos Crescendo y Ligadura.....	20
11. Alteraciones en el texto.....	20
12. Copiando Eventos.....	21
13. El Editor de Scores - Algunos ejemplos.....	21
14. El formato Vertical.....	24

15. Símbolos globales.....	24
15.1 Cambios de Métrica.....	24
15.2 Signos globales de repetición y Doble barra.....	24a
C. PARAMETROS DEL DISPLAY.....	25
1. La tonalidad.....	26
2. El display de transposición.....	27
3. Las Claves.....	28
4. El display de Cuantización.....	28
5. El Gran Pentagrama y su punto de División.....	29
6. Distancia entre pentagramas.....	30
7. Casillas y Líneas Divisorias de compás.....	31
8. Límites de impresión y Cabeceras.....	32
9. Desconectando pistas individuales.....	33
10. Pentagramas vacíos.....	33
11. Pentagramas en miniatura.....	34
12. Manipulación de los barrados de notas.....	34a
12.1 Modalidad VOCAL.....	34a
12.2 Cambiando el display de barrados.....	34a
13. Preparación de la mínima longitud de compás.....	34b
D. IMPRIMIENDO EL SCORE	
1. La impresora.....	35
2. El principio PRINTER ADAPTION.....	38
3. Cargando el PRINTER ADAPTION.....	38
4. Editando y salvando PRINTER ADAPTION.....	40
5. ¿ Que impresora ?.....	46
E. SCORE EDITOR - COMANDOS DESDE TECLADO DE ORDENADOR.....	49

A. INTRODUCCION

1. PREFACIO

NOTATOR no es sólo un programa de notación musical. Es un sistema global de composición MIDI y producción, que te ayudará desde el momento en el que hayas comenzado a trabajar con una idea, hasta el momento de plasmarla en una partitura.

Dentro de un único programa, dispones también del software para secuenciación CREATOR, combinado con una gran potencia para la notación musical.

Este concepto integrado te permite trabajar intuitivamente, orientando tu labor hacia donde te convenga, e incluso en el caso de que ya estés familiarizado con software para notación musical, te interesa leer la próxima sección, llamada el concepto NOTATOR.

Escribenos si quieres hacernos algún comentario o sugerencia: Leeremos cualquier cosa que nos llegue, y evaluaremos su relevancia y disponibilidad, con el fin de poder incluirla en la(s) próximas revisiones.

Muchas gracias a todo el mundo que nos ha ayudado a desarrollar este programa, especialmente a Will Mowat, quién ha hecho estas maravillosas traducciones del manual. Esperamos que disfruteis más que nunca de la creación musical con NOTATOR.

Gerhard Lengeling
Chris Adam

Marzo 1988

2. EL CONCEPTO DE NOTATOR

NOTATOR incluye el secuenciador MIDI CREATOR tal como se describe en el manual de CREATOR.

Si es la primera vez que trabajas con NOTATOR o con CREATOR, te recomendamos que leas el Capítulo 1: THE SHALLOW END en el manual del CREATOR. No necesitas leerlo, si es que quieres utilizar el NOTATOR únicamente como programa de notación musical sin entradas por vía MIDI en ningún caso; por lo tanto, el uso más común de NOTATOR es como parte integrada de tu sistema MIDI, y en esta parte del manual damos por sentado que ya estás familiarizado con las funciones MIDI básicas en CREATOR.

Los eventos MIDI NOTE ON y MIDI NOTE OFF describen con gran precisión la posición de tiempo, altura, velocity y duración de una nota: describen exactamente como sonará la nota cuando vas a oírlo.

Un fragmento musical que contenga notas puede ser escrito por el computador, un proceso llamado a menudo, "transcripción". La gran exactitud del computador puede causar problemas no obstante, debido a que dónde los humanos podemos describir notas como una semicorchea, el computador puede registrar notas más cortas, seguidas de un silencio, hasta completar la semicorchea. El resultado podría ser un score ilegible, debido a que los silencios y demás notación quedarán escritos exactamente como se hayan tocado. Por ello NOTATOR dispone de unos parámetros suficientes que te permiten combinar lo mejor de las dos palabras. exactitud y legibilidad.

La notación musical en general, se puede entender de varias maneras diferentes: sabemos que diferentes artistas pueden dar diferentes interpretaciones a la misma pieza. Lo que ocurre en la práctica, es que mucha de esta información no está contenida en ninguna notación musical, esto es, la información que el músico aplica de manera individual a la pieza, dándole a la interpretación su propio carácter o "sentimiento".

Si le pedimos a un ordenador que reproduzca un fragmento musical que está en formato de notación musical, el, como es evidente, obviará los detalles de la ejecución, excluyendo el carácter que le imprimió originalmente el músico a su composición.

ESTA SITUACION QUEDA TOTALMENTE ELIMINADA CON NOTATOR, DEBIDO A QUE NO EXISTE DIVISION ENTRE LAS NOTAS MIDI Y COMO LAS MUESTRA EN PANTALLA, EN FORMA DE NOTACION MUSICAL. LOS FORMATOS DE LOS DATOS DE NOTATOR Y CREATOR SON IDENTICOS.

La estructura de los datos queda de manera que cada nota introducida está en formato MIDI y notación musical simultáneamente, preservando y eliminando problemas potenciales a la hora de hacer la conversión, entre formatos diferentes.

Puedes comprobar la flexibilidad de NOTATOR en la página EDIT. Si cambias una nota en la ventana de notación, la alteración queda automáticamente enviada al evento MIDI sin olvidar los más pequeños detalles, o que hayas de efectuar un trabajo adicional. De otro modo, el cambio de algunos detalles en la ventana MIDI pueden no quedar reflejados en la ventana de notación, dependiendo del grado de alteración y la resolución de la pantalla de cuantización.

Gracias al cursor, queda siempre claro qué evento MIDI pertenece a qué nota (u otro símbolo gráfico).

Los días en que tenías que imaginar que pasaría con una nota, mientras la estabas editando, ya pertenecen al pasado. Con NOTATOR, simplemente coges la nota representada y la desplazas de altura, de tiempo, la copias o borras directamente, mientras estás oyendo el resultado directamente. Esta interacción ideal de entrada y salida, es lo que hace a NOTATOR el sistema del futuro.

3. INICIALIZANDO EL PROGRAMA

(i) Antes de cargar el programa, inserta la KEY (LLAVE) en el zócalo o ranura en la parte inferior izquierda del teclado del ATARI ST, con el logotipo NOTATOR mirando hacia arriba.

Una vez insertado, no es necesario extraer la llave para utilizar otros programas, a no ser que también utilicen su propia llave. Debes recordar que la llave es la parte más importante del software, dado que si la pierdes, también pierdes los programas, a pesar de tener los diskettes en tu poder.

(ii) Inserta el diskette que contiene el programa.

(iii) Pulsa dos veces sobre el icono del disco A.

(iv) Pulsa dos veces sobre el icono "NOTATOR.PRG". Después de unos momentos, podrás iniciar tu aventura musical con NOTATOR.

B. EL SCORE EDITOR (EDITOR DE PARTITURAS)

1. FUNDAMENTOS

La pantalla de edición del NOTATOR te dá todo lo que puedas necesitar para notación musical, incluyendo una "caja" conteniendo símbolos musicales; se representa de manera combinada con el editor de eventos MIDI CREATOR, el cuál contiene la información de los eventos MIDI y el control de desplazamiento de la pantalla.

Desk File Functions Quantize MIDI Options Edit Copy

Flute NOTATOR D.9 (c) 1988 Lengeling/Adan

467145	0 M	intern	128	1/16	4/4	CS 02.000	
--------	-----	--------	-----	------	-----	-----------	--

ON/OFF		2	2	1	1	NOTE	1	C4	80	1	7
PROGRAM		2	2	2	1	NOTE	1	F4	72	1	42
CONTROL		2	2	3	1	NOTE	1	F#4	84	1	11
PITCH W		2	2	4	1	NOTE	1	G4	80	1	14
		2	3	1	1	NOTE	1	D#4	85	1	1

molto espressiva

Flute

PIANO 1

PIANO 2

PIANO 3

PIANO 4

PIANO 5

PIANO 6

PIANO 7

PIANO 8

PIANO 9

PIANO 10

PIANO 11

PIANO 12

PIANO 13

PIANO 14

PIANO 15

PIANO 16

PIANO 17

PIANO 18

PIANO 19

PIANO 20

PIANO 21

PIANO 22

PIANO 23

PIANO 24

PIANO 25

PIANO 26

PIANO 27

PIANO 28

PIANO 29

PIANO 30

PIANO 31

PIANO 32

PIANO 33

PIANO 34

PIANO 35

PIANO 36

PIANO 37

PIANO 38

PIANO 39

PIANO 40

PIANO 41

PIANO 42

PIANO 43

PIANO 44

PIANO 45

PIANO 46

PIANO 47

PIANO 48

PIANO 49

PIANO 50

PIANO 51

PIANO 52

PIANO 53

PIANO 54

PIANO 55

PIANO 56

PIANO 57

PIANO 58

PIANO 59

PIANO 60

PIANO 61

PIANO 62

PIANO 63

PIANO 64

PIANO 65

PIANO 66

PIANO 67

PIANO 68

PIANO 69

PIANO 70

PIANO 71

PIANO 72

PIANO 73

PIANO 74

PIANO 75

PIANO 76

PIANO 77

PIANO 78

PIANO 79

PIANO 80

PIANO 81

PIANO 82

PIANO 83

PIANO 84

PIANO 85

PIANO 86

PIANO 87

PIANO 88

PIANO 89

PIANO 90

PIANO 91

PIANO 92

PIANO 93

PIANO 94

PIANO 95

PIANO 96

PIANO 97

PIANO 98

PIANO 99

PIANO 100

2. PARTICION DE LA PANTALLA / ELECCION DE DISPLAY

La línea divisoria entre el editor de eventos y el editor de partituras se puede mover a voluntad: pulsando en esta línea y desplazando el ratón arriba o abajo se situará en la posición indicada.

El display del editor de eventos puede reducirse hasta un mínimo de una línea mediante el desplazamiento de la línea divisoria hasta su extremo superior; el editor de partituras puede quedar totalmente tapado por el menú EDIT, o display de notas.

Si la pantalla del ordenador no puede contener toda la información del score, aparecerá automáticamente una barra de situación, por la cuál te podrás desplazar por los pentagramas de manera vertical.

Si pulsas la tecla derecha del ratón sobre esta celda de desplazamiento obtendrás una actualización del display sólo cuando hayas liberado el ratón, una vez que hayas alcanzado la posición deseada.

Si pulsas la tecla izquierda del ratón sobre la celda de desplazamiento, esta te permitirá ver el desplazamiento de pentagramas, con sus nombres y claves.

La barra de desplazamiento situada en la parte derecha de la pantalla, actúa como un indicador de tu posición en la pista.

Los displays de notación musical y de eventos MIDI te mostrarán automáticamente los eventos actualizados al mover el cursor.

Las teclas de paréntesis en el teclado numérico, te permitirán desplazarte por los compases en el score.

3. MODALIDADES SCORE COMPLETO / PISTA SIMPLE

EN MENU EDIT Y FULL SCORE puedes obtener todas las pistas, hasta 32 pentagramas.

En la modalidad FULL SCORE, los segmentos visibles de las pistas pueden editarse al mismo tiempo. Con la función FULL SCORE desconectada, sólo se mostrará la pista en uso.

4. INTRODUCIENDO SIMBOLOS DESDE LA PARTBOX

Cada símbolo en la "caja" de notación puede incluirse en el score, seleccionándolo con el botón izquierdo del ratón.

Los símbolos están ordenados por "familias". Se puede ver un símbolo de cada familia en una vez; los otros símbolos son seleccionables, pulsando el ratón repetidamente.

Inserción rápida : Si el símbolo deseado ya ha sido seleccionado (por ejemplo, está enmarcado), el hecho de pulsar el botón derecho del ratón hará que el símbolo "vuele" hasta la posición del ratón, permitiéndote introducir notas rápidamente, sin tener que mover el ratón hasta la partbox cada vez que quieras coger un símbolo.

Durante el proceso de inserción, aparecerá una CONTROL LINE(línea de control) sobre la notación, mostrándote exactamente lo que estás introduciendo, sin tener en cuenta el símbolo que estás introduciendo.

The screenshot shows the Notator software interface. At the top, there is a header bar with 'PROGRAM CONTROL' on the left and 'insert event' in the center. To the right of 'insert event', there are several small icons and the text 'NOTE 1 64 1 47'. Below the header bar, the main area displays a musical score for a piano part. The score is written on a grand staff with a treble clef and a single note. A control line is visible above the staff. On the left side of the score, there is a vertical list of symbols for selection, including a diamond, a circle, a square, and a triangle, along with other musical symbols. The bottom right corner of the interface shows a small icon and the number '6'.

4.1 NOTAS

Se pueden introducir notas desde redonda (1/1) hasta fusa (1/32); pulsando los símbolos negra, corchea, semicorchea y fusa de nuevo, obtendrás los valores correspondientes de tresillo.

v

TEXT

♠ ∞

♠

P

∞ ∞

∞ ∞

∞ ∞

∞ ∞

molto espressivo

Flute

tr

Alto 1

Alto 2

Tenor 1

4.2 LOS SIMBOLOS FERMATA, STACCATO Y ACENTOS

Estos símbolos pueden emplazarse sólo por encima o por debajo de la nota a la que pertenecen. Una vez introducidos, no los debes considerar como eventos independientes; cualquier cambio en la nota, como transposición, cambio de tiempo o borrado, afectará de manera automática a estos símbolos.

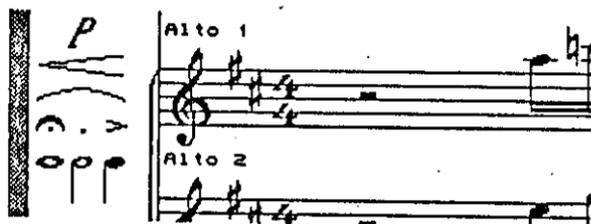
Se pueden seleccionar los siguientes símbolos :

◊ . > v ^ v _ v m o

The image shows a musical score snippet with four staves. The top staff is for Flute, the second for Alto 1, the third for Alto 2, and the fourth for Tenor 1. The tempo/mood is marked *molto espressivo*. The Flute staff has a note with a fermata (◊) above it, a note with a staccato mark (>) above it, and a note with an accent (>) above it. The Alto 1 staff has a note with a piano mark (P) above it. The Alto 2 and Tenor 1 staves have notes with various symbols above them, including a fermata (◊), a staccato mark (>), and an accent (>). To the left of the staves is a vertical bar with the word "TEXT" at the top. Below "TEXT" are several symbols: a diamond with a dot (◊), a diamond with a dot and a curve (◊.), a diamond with a dot and a curve and a staccato mark (>), a diamond with a dot and a curve and an accent (>), and a diamond with a dot and a curve and a staccato mark (>) and an accent (>). Below these symbols are several musical notes with these symbols placed above them.

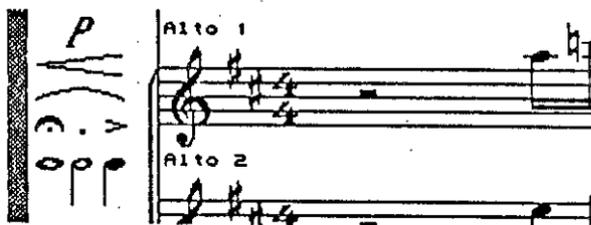
4.3 LIGADURAS DE EXPRESION (SLURS)

Las ligaduras de expresión pueden introducirse libremente, y editarse a continuación. Para introducir una ligadura de expresión, primero selecciona el tipo de ligadura que necesites (hacia arriba o hacia abajo), después posiciona el extremo izquierdo de la ligadura. Cuando liberes el botón izquierdo del ratón, puedes disponer el otro extremo de la ligadura hasta donde desees. Pulsando de nuevo el botón izquierdo del ratón confirmas la introducción: mientras mantengas pulsado el botón izquierdo del ratón, puedes controlar incluso la cantidad de curva de la ligadura o slur.



4.4 CRESCENDOS Y LINEAS

Estos símbolos pueden introducirse de manera similar a las ligaduras de expresión: pulsa en el símbolo necesario, y sitúa el extremo izquierdo en la posición correcta. Después de liberar el botón del ratón, debes determinar el final derecho y el ángulo de obertura. Pulsa el botón izquierdo del ratón para confirmar la entrada.



4.5 LOS SIMBOLOS DE ORNAMENTOS, REPETICIONES, DINAMICOS Y PEDAL

Estos símbolos pueden introducirse en el score, situándolos en la localización deseada. El símbolo PEDAL (on y off), es relativo al controlador MIDI 64 (pedal de sustain). La introducción del símbolo PEDAL ON causará que el programa, de manera automática ponga el símbolo PEDAL OFF en la partbox, por lo que los símbolos de pedal pueden introducirse rápidamente, sin tener que recurrir a la partbox (utiliza el botón derecho del ratón para introducción rápida). Dispones de los siguientes símbolos:

⊕ ∞ D.S. D.C. ∞ ∞ ** ** tr Ped *

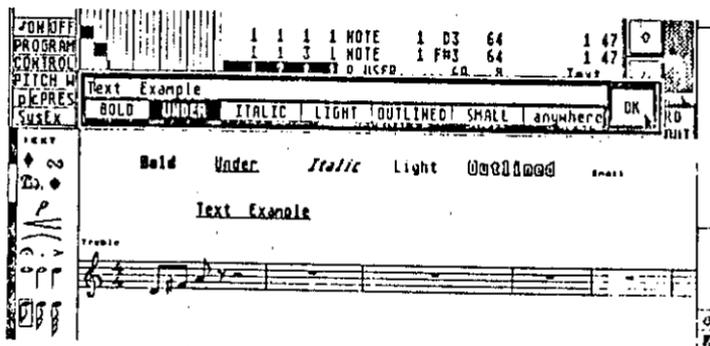
PPP PP P mp mf f ff fff sfz

The image shows a vertical text box on the left containing various musical symbols: a diamond with a plus sign, an infinity symbol, 'Ped.' with a diamond, a 'P' dynamic marking, a fermata, a hairpin crescendo, and two trill symbols. To the right, a musical score for four instruments (Flute, Alto 1, Alto 2, Tenor 1) is shown. The Flute part is marked 'molto espressivo' and features a trill ('tr') and an accent (>) over a note. The other instruments have rests.

4.6 INTRODUCCION DEL TEXTO

Pulsa en el símbolo TEXT en la partbox, y llévalo hasta la posición deseada. Al liberar el botón del ratón, aparecerá una ventana, en la que puedes introducir tu texto.

Dispones libremente de una combinación de estilos de texto tales como Negrita, Subrayado, Itálica, Suave, Vacía, y Pequeña. El texto puede posicionarse en cualquier punto del score, también puede alinearse por la derecha, por la izquierda, o centrarse.



5. MANIPULACION DE SIMBOLOS EN EL SCORE EDITOR

Varias funciones del editor de partituras NOTATOR pueden ser obtenidas, mediante el simple movimiento de objetos por el display.

Para mover objetos individuales en el editor, situa el ratón sobre el objeto, y a continuación, pulsa el botón izquierdo del ratón. El objeto quedará seleccionado y se desplazará tal y como vayas moviendo el ratón.

Para desplazar un grupo de objetos, estos deben ser previamente seleccionados, y harán intermitencias conjuntamente. El movimiento de uno de los objetos seleccionados, hará que los otros objetos también seleccionados se muevan simultáneamente.

Aquí tienes varias maneras de seleccionar objetos :

- Los objetos individuales pueden seleccionarse simplemente pulsando el ratón: todos los otros objetos serán des-seleccionados;

- Pulsando [Shift] a la misma vez que seleccionas objetos, te permite seleccionar o des-seleccionar un número de objetos sin afectar al status de estos de manera individual.

- Puedes "encoger" un grupo (por ejemplo un acorde o compás) de objetos, pulsando en el espacio en blanco más próximo a esos objetos. Manteniendo el botón izquierdo del ratón apretado, te permite formar una caja rectangular alrededor de los objetos requeridos, los que parpadearán cuando liberes el botón izquierdo del ratón. Manteniendo la tecla [Shift] pulsada mantendrá cualesquiera otros objetos ya seleccionados, en estado de selección; si pulsas el botón derecho del ratón conjuntamente con la tecla [Shift], los objetos quedarán des-seleccionados.

- También puedes seleccionar objetos individuales en el Editor de Eventos utilizando las teclas de cursor, pulsando en el evento mismo, o mediante las funciones CATCH o CUE. Si el evento seleccionado sale de la porción mostrada en pantalla, aparecerá automáticamente.

6. BORRANDO EVENTOS

Los objetos contenidos en pantalla pueden borrarse, llevándolos a cualquier extremo de la pantalla.

Aparecerá la confirmación de borrado en la línea de control, así como el número de objetos a borrar. Todos los símbolos que pertenezcan a notas (fermata, acentos, etc.) serán automáticamente eliminados junto con los notas.

7. TRANSPOSICION Y CAMBIOS DE TIEMPO

Si mueves un objeto a través de la pantalla, harás que dependiendo de la dirección del movimiento, se transponga y/o cambie de tiempo.

Durante el proceso, la línea de control informará de la cantidad de transposición así como de la cantidad de cambio de tiempo, junto con la nueva altura de la nota y posición en el tiempo de la nota desplazada.

Los objetos pueden limitarse en su movimiento para moverse en sentido horizontal, o vertical, seleccionando estos con el botón izquierdo del ratón, manteniendo este botón pulsado, pulsando el botón derecho para intercambiarse entre movimiento vertical (transposición) y horizontal(cambio de tiempo).Verás lo fácil que te resulta desplazar un objeto en las dos direcciones a un tiempo.

Truco: Una doble pulsación en el botón derecho del ratón, devolverá el objeto a su posición original.

Los símbolos que no sean notas, así como el texto, pueden transportarse en el sentido vertical, de manera similar a las notas, excepto los símbolos que "pertenecen" a una nota (fermata, acentos, etc.), que serán automáticamente repositonados por el programa.

8. MICRO-MOVIMIENTO Y ALTERACION DE LA VELOCITY DE LAS NOTAS

Las notas seleccionadas pueden moverse en cortísimos pasos y sus respectivas velocity pueden ser alteradas hasta el grado requerido, por medio del movimiento del ratón, y pulsando simultáneamente la tecla [Control].

El movimiento horizontal del ratón puede ser subdividido en pasos de 1/768avo; el movimiento vertical alterará el valor de la velocity. Pulsando el botón derecho o izquierdo del ratón devolverás el valor de movimiento a cero. Observa como debes seleccionar una nota como mínimo para operar.

9. MOVIMIENTO GRAFICO DE SIMBOLOS QUE NO SON NOTAS MUSICALES

Todos los símbolos que no son notas musicales pueden llevarse a posiciones diferentes sin alterar el evento mostrado en pantalla. Incluso un signo PEDAL puede ser rápidamente llevado a otra parte sin alterar para nada el parámetro SUSTAIN ON. Esta función se obtiene pulsando la tecla [Alternate] al mismo tiempo que los botones derecho o izquierdo del ratón (dependiendo de si el movimiento que quieres hacer es sólo vertical o sólo horizontal.

NOTA: Esta función debe ser reservada para pequeños cambios en la posición.

10. ALTERACION DE LOS SIMBOLOS CRESCENDO Y LIGADO DE EXPRESION

Los símbolos CRESCENDO pueden ser delimitados en su punto final y moverse a voluntad. El ángulo de apertura y longitud de los símbolos es alterable pulsando en uno de los dos finales.

Las ligaduras de expresión pueden alterarse de tres formas:

- Pulsando en el extremo izquierdo te permitirá mover el símbolo completo;
- Pulsando en el punto más alto o más bajo del arco, podrás alterar la altura del mismo;
- Pulsando en el extremo derecho te permitirá cambiar la posición de final.

NOTA : Las ligaduras que indican una prolongación de las notas (por ejemplo, una nota que atraviesa dos compases), será automáticamente introducida por el programa, y no podrá ser alterada por el usuario.

11. ALTERACIONES EN EL TEXTO

El texto se trata como si fuera otro evento más: todo el texto puede moverse a voluntad, incluso con el uso de Alternate - ver punto B9 -.

Para rectificar el contenido del texto, o su estilo, pulsa en el texto para que parpadee, y después pulsa [Esc].

Si desplazas objetos mientras mantienes pulsada la tecla [Shift] te permite copiar (o clonizar) el objeto a un nuevo destino. El objeto original permanecerá inalterado; los objetos pueden copiarse en cualquier momento de pista a pista.

TRABAJO: una corchea C3 tiene que introducirse en el primer tiempo del segundo compás.

SOLUCION: desplaza la corchea desde la partbox y sitúala en la posición correcta observando la línea de control que aparecerá sobre el display - en este caso tienes que tener en pantalla " 2 1 1 1 NOTE 1 C3 64 1 47 ", en ese momento libera el botón del ratón para completar la entrada.

TRABAJO: Hay que introducir varias notas de la misma longitud

SOLUCION: Introduce la primera nota tal y como se describe encima. Todas las notas subsiguientes se podrán introducir mediante el botón derecho del ratón, limitando los movimientos del ratón al mínimo.

TRABAJO: Una nota ha de tener un símbolo de acento asignada a ella.

SOLUCION: Selecciona el símbolo en la partbox hasta el punto donde aparecen las coordenadas de la nota en la línea de control. Una vez liberado el botón del ratón, el símbolo quedará situado automáticamente en su posición correcta.

TRABAJO: Una nota (C3) tiene que transponerse una quinta arriba hasta G3.

SOLUCION: pulsa en la nota (no en la plica) y desplázala hacia arriba hasta que aparezca la altura correcta en la línea de control. A la izquierda de la línea de control podrás ver el intervalo de transposición (en este ejemplo 7) dado en intervalos de semitono. Si tienes la función MIDI OUT conectada (menú EDIT), podrás oír la nota tal y como la vayas transportando.

TRABAJO: Una nota ha de ser desplazada desde el primer tiempo del segundo compás hasta el tercer tiempo.

SOLUCION: pulsa y desplaza la nota hacia la derecha hasta que alcances la posición en tiempo deseada (en este ejemplo 2 3 1 1) apareciendo en la línea de control. al liberar el botón del ratón, quedará el proceso completado.

TRABAJO: Hay que transportar un grupo de notas y/o desplazarlas en el tiempo.

SOLUCION: Selecciona esas notas, haciendo un grupo, pulsando en el espacio libre y desplazando la parte negra para rodearlas, o utiliza [Shift] y el botón izquierdo del mouse para seleccionar las notas una a una. Entonces desplaza una de las notas seleccionadas y transportala en el intervalo deseado, y el grupo completo recibirá el mismo tratamiento. Libera el botón del ratón para completar la operación.

TRABAJO : Las notas contenidas en el primer compás van a copiarse en el segundo compás.

SOLUCION : Selecciona las notas tal como se ha descrito anteriormente, luego desplázalas hasta la posición correcta en el segundo compás (observa la línea de control). La confirmación la realizas pulsando la tecla [Shift] mientras liberas el botón izquierdo del ratón, y todas las notas se copiarán al siguiente compás.

TRABAJO : Hay que doblar la melodía una octava arriba.

SOLUCION : Selecciona las notas que conforman la melodía usando la tecla [Shift] con el botón izquierdo del ratón, después tranpórtalas hasta la altura deseada, mirando de reojo la línea de control. Haz la confirmación pulsando la tecla [Shift] mientras liberas el botón del ratón, y todas las notas se copiarán.

TRABAJO : La melodía contenida en el display de la pantalla ha de copiarse de una pista a otra.

SOLUCION : Selecciona la melodía tal como se describe arriba, lleva las notas a la pista objetivo, mientras mantienes la tecla [Shift] pulsada. NOTA: Esta función debe realizarse con la función FULL SCORE conectada (menú EDIT).

TRABAJO : Queremos borrar un grupo de objetos que tenemos en pantalla.

SOLUCION : Selecciona los objetos que deseas borrar. Lleva uno de ellos a un extremo de la pantalla. Controla si la línea de control confirma el borrado y libera el botón del ratón.

14. FORMATO VERTICAL

La tecla [F] te permite asegurar fácilmente que un grupo de eventos que necesites distribuir, queden en el mismo plano (normalmente texto). Selecciona la primera porción de texto, y llévala a la posición deseada. Pulsando [F] seleccionas el próximo texto automáticamente y lo llevas a la misma altura que el primero. Pulsando la combinación [Shift]+[F] podrás repetir el proceso a través de todos los eventos similares, en toda la pista, simplemente pulsando una tecla.

También puedes distribuir los símbolos de PEDAL y de Dinámicos de esta forma.

15. SIMBOLOS GLOBALES

Dado que todos los símbolos mencionados están vinculados a la pista en cuestión, existen otros símbolos globales, y por lo tanto, aplicables a todas las pistas colectivamente; La modalidad correspondiente, llamada GLOBAL POSITION (en el MENU EDIT), debe estar conectada si la modalidad ARRANGE está en ON. Por ejemplo, si se introduce un cambio en la métrica de la composición, en el compás 12, este cambio quedará reflejado en todas las pistas introducidas, en su correspondiente compás 12.

Otros símbolos globales incluyen signos de repetición y dobles barras.

La introducción, movimiento y borrado de estos símbolos se efectúa vía ratón, de la misma manera que con la notación basada en la información de la pista.

15.1 CAMBIOS DE METRICA (COMPAS)

Para introducir un cambio de métrica en la composición, selecciona la nueva métrica en la Partbox y lleva el símbolo al compás deseado. El programa posicionará automáticamente el nuevo compás al próximo compás.

Tanto el numerador como el denominador pueden ser alterados en cualquier momento, una vez que hayas introducido el compás, simplemente pulsando en el valor deseado. La propia marca de compás puede ser desplazada a otro compás mediante el ratón pulsando y desplazando, y también puede eliminarse llevando la marca a un extremo cualquiera de la pantalla.

Cualquier cambio en la métrica de un compás o compases será aplicada a TODO el sistema NOTATOR/CREATOR. Cualquier cambio se verá reflejado en los valores de ARANGE DISPLAY, también en los valores de EVENT EDITOR, contador principal, y desde luego, en el display de compás (cerca del display de tiempo transcurrido).

15.2 SIGNOS DE REPETICION GLOBALES Y DOBLES BARRAS.

Los diferentes tipos de signos y de dobles barras pueden seleccionarse en la Partbox e introducirse por vía ratón. De la manera usual, los signos pueden eliminarse llevándolos a un extremo de la pantalla, mediante el ratón.

Estos signos se incluyen, exclusivamente para la transcripción, y no tendrán efecto en la reproducción del secuenciador.

1. LA FUNCION KEY SIGNATURE (ASIGNACION DE TONALIDAD)

Se pueden seleccionar todas las tonalidades pulsando en el espacio entre la clave y la marca de compás. Las correspondientes tonalidades menores relativas se obtienen pulsando la tecla [Alternate], y vigilando la línea de control.

La pulsación de la tecla [Shift] copiará el cambio de tonalidad a todas las pistas.



Cada pulsación del ratón causará que la indicación de tonalidad cambie en sentido hacia sostenidos (o hacia bemoles, si es que pulsas el botón derecho del ratón), por quintas, comenzando con Do mayor. El display de la pista tratada debe mostrar las alteraciones correspondientes (sostenidos o bemoles) de acuerdo con la tonalidad indicada. NOTATOR decidirá cuando una nota debe ser mostrada como doble sostenido o doble bemol.

Es posible la alteración manual de la representación armónica de las notas; selecciona una o más notas, después pulsa [H] para transportarlas hacia bemoles, o [Shift]+[H] para llevarlas en sentido de sostenidos. En casos extremos, puedes necesitar transportarlos hasta dos pasos. [Alternate]+[H] devolverá los valores modificados a su estado original.

Ejemplo : En el tono de Do mayor, un Mi bemol ha de ser representado como Re sostenido: selecciona la nota, y pulsa [Shift]+[H].

La función DISPLAY PARAMETERS te dá una visión general de todas las tonalidades de las diferentes pistas, mayor y menor, y te permite cambiarlas de manera rápida y fácil. Pulsando en la celda correspondiente seleccionas la tonalidad relativa menor (observa que la escala menor comienza en el sexto grado de la escala relativa mayor).

2. LA FUNCION DISPLAY TRANSPOSITION (TRANSPOSICION)

La función DISPLAY PARAMETER te permite transponer el display de un pentagrama o más, sin afectar a los eventos MIDI que estás escuchando.

Esto te permite seleccionar las tonalidades correctas para varios instrumentos: puedes haber compuesto para, por ejemplo, un saxo alto, instrumento en Mi bemol. Esta función te permite escribir música para cualquier instrumento, sea cual sea el tono en que toca, e imprimir el score de manera correcta.

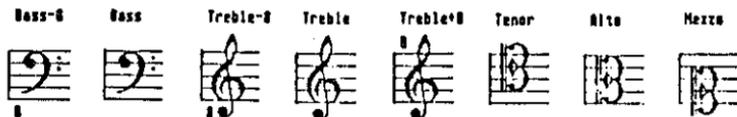
Ejemplo : Una pista ha de ser transportada para un saxo alto. La tonalidad es Fa (un bemol). El saxo alto transporta una sexta arriba (9 semitonos), por lo que el pentagrama debe quedar alterado hacia arriba una sexta, para que cuando toques Mi bemol en tu teclado MIDI el display muestre Do. La tonalidad ha de transportarse desde Fa mayor a Re mayor (dos sostenidos). Este proceso no alterará los eventos MIDI que estás escuchando.

Observa el contraste de esta función, en comparación con la función TRANSPOSE en la función TRACK PARAMETER, la cuál AFECTA a los eventos MIDI.

3. LAS CLAVES

Las claves pueden ser modificadas, simplemente pulsando con el ratón sobre la misma clave.

Dispones de las siguientes claves :



Un "8" encima o debajo de la clave indica que las notas indicadas deben ser reproducidas una octava superior o inferior de lo que se lee.

Las claves pueden ser determinadas de manera individual para cada pentagrama, o doble pentagrama (por ejemplo, gran pentagrama).

4. LA FUNCION QUANT (CUANTIZACION)

Cada pista puede recibir diferentes parámetros de cuantización, que únicamente alterará el display, no los eventos MIDI en sí mismos. Puedes acceder a los parámetros de cuantización en la celda de la función DISPLAY PARAMETER.

La columna llamada "QUANT" es dónde determinas el display de cuantización. Donde se muestre la palabra "def" (defecto), el valor de cuantización adoptado es el valor de NOTATOR en su representación gráfica.

Cuando selecciones un valor de cuantización híbrido, NOTATOR decidirá que notas serán representadas Dosillos o Tresillos. Incluso las notas interpretadas con "swing" serán correctamente representadas en pantalla : dos corcheas con punto se convertirán en corcheas normales, pero los tresillos se representarán tal como se hayan tocado.

7. PARENTESIS DE UNION Y LINEAS DE COMPAS

Puedes escoger un grupo de pentagramas individuales, o de gran pentagrama, extendiendo los paréntesis de unión y/o conectando las líneas divisorias de compás.

Para conectar o desconectar unas líneas de compás entre pentagramas, pulsa el ratón en la parte superior de una de las líneas divisorias de compás, pertenecientes a los pentagramas inferiores. Pulsando [Shift] a la vez, conectarás TODAS las líneas divisorias de compás de todas las pistas.

Para extender o acortar un paréntesis de unión, pulsa con el ratón ligeramente a la izquierda del símbolo del pentagrama inferior. Puedes unir todos los pentagramas repitiendo este proceso.

NOTA : Los paréntesis de unión y las líneas de compás de un gran pentagrama (formato piano) no son eliminables, dado que las partes mencionadas son elementos indispensables del gran pentagrama.

8. TITULOS, CABECERAS Y LIMITES DE IMPRESION

Los límites inferior y superior del área imprimible está representada por pequeñas escuadras en la izquierda del display de notación musical.

La marca superior representa el límite superior del área normal de impresion. Llevando esta marca hacia abajo dispones de sitio para poner el título de la composición, nombre del compositor, copyright, etc.

Si tienes la función PRINT HEADER conectada (menú EDIT > PRINTER), la información por encima del marcador será impresa en la primera página, pero no en páginas siguientes.

El marcador define el punto final del área de impresión. Los objetos situados por debajo de esta límite no se imprimirán, o serán impresos de manera parcial.

p CPRES		3 4 4 1 NOTE	2 D#4
SysEx		4 2 3 1 NOTE	2 A#4

TEXT

♠ ∞

Red. ♠

P piano



o . v

op p

□ □

11. LA FUNCION MINIATURE STAVES (PENTAGRAMAS EN MINIATURA)

Cada pentagrama puede ser impreso en forma miniaturizada (aproximadamente la mitad de su tamaño normal) pulsando marcando en la celda M(MINIATURE), en la opción DISPLAY PARAMETERS.

molto espressivo

Flute

Piano

Ped. *

12. MANIPULACION DE LOS BARRADOS DE NOTAS.

Las notas de valor corcheas y más cortas, pueden barrarse en grupos de notas, por el programa. Hay dos maneras de manipular este proceso automático:

12.1 VOCAL MODE (MODALIDAD VOCAL)

Los barrados automáticos quedan eliminados (por ejemplo, para hacer una parte vocal) pulsando la tecla [V].

12.2 CAMBIANDO LA REPRESENTACION DE LOS BARRADOS DE NOTAS.

Puedes añadir o borrar barrados de notas, por partes selectivas.

- Para barrar un grupo de notas, selecciónalas, y pulsa [B].
- Para borrar barrados, selecciona las notas, y a continuación pulsa [Shift]+[B].
- Para volver a poner los barrados de acuerdo con el modo automático con el que trabaja el programa, selecciona el grupo, y a continuación pulsa [Alternate]+[B].

13. PREPARANDO LA LONGITUD MINIMA DE COMPAS

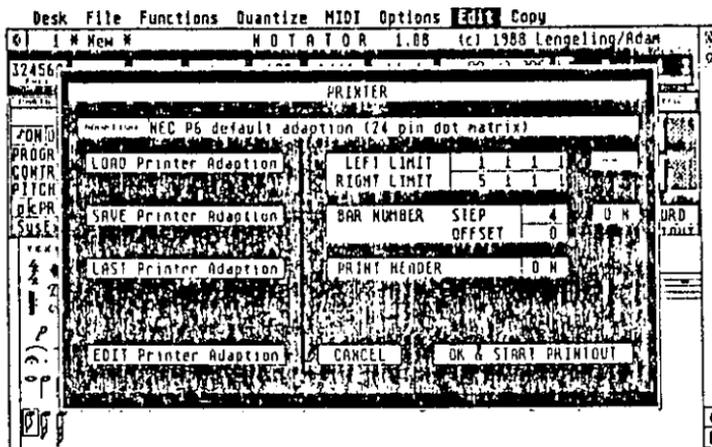
La longitud mínima de un compás puede configurarse pulsando [<] o [Shift]+[>], o alterando el valor contenido en la celda MINIMUM DISTANCE, en la pantalla DISPLAY PARAMETERS del menú EDIT.

La posición de las notas y silencios está determinada por la configuración actual de la mínima longitud de compás. Un valor bajo evitará el excesivo espacio entre notas y silencios, y un valor alto incrementará este espacio, haciendo que una nota de valor negra, por ejemplo, ocupe la misma cantidad de espacio que ocuparían 4 semicorcheas.

D. IMPRIENDO EL SCORE.

1. LA IMPRESORA

Antes de comenzar el proceso de impresión, NOTATOR debe ser adaptado a tu impresora en particular. Esta adaptación sólo se ha de efectuar una vez, al adquirir el programa NOTATOR. La instalación o adaptación de la impresora, es accesible, mediante el menú EDIT, función PRINTER.



LEFT/RIGHT LIMIT (LIMITES IZQUIERDO Y DERECHO)

Con la función LIMIT POSITION en ON, se puede definir la porción exacta de score a imprimir. Incluso se pueden imprimir anacrusas preparando el límite izquierdo por ejemplo, en 0 4 1 1.

Con la función LIMIT POSITION en OFF, se imprimirá el score completo, hasta la última nota, redondeándolo hasta el último compás.

PRINT HEADER (IMPRESION DE CABECERAS)

Esta función, si está conectada, indica al programa que imprima cualquier título, créditos etc. que puedan aparecer sobre el límite superior de impresión (ver el apartado C.8) en la primera página, pero no en las siguientes páginas.

BAR NUMBER (NUMERO DE COMPAS)

Los números de compás impresos en el score pueden ser incrementados en una cantidad concreta (OFFSET) o impresos en pasos (STEP), o eliminados ambos de manera conjunta.

START PRINTOUT (COMIENZO DEL PROCESO DE IMPRESION)

Comienzo del proceso de impresión. Pulsando [RETURN] o [ENTER], interrumpirás el proceso - puede haber un ligero retraso entre la orden de interrupción de impresión y la interrupción real de la impresión, debido a la información contenida en el buffer de la impresora.

CANCEL (INTERRUPCION)

Dejarás la pantalla PRINTER automáticamente, sin imprimir.

molto espressivo

The image displays a page of musical notation for a piano piece. At the top, the tempo and expression marking "molto espressivo" is written. The score consists of several staves, including a grand staff (treble and bass clefs) and individual staves for various instruments or voices. The notation includes notes, rests, and dynamic markings such as "ff" (fortissimo). The page is divided into two systems of music, with a vertical line separating them. At the bottom of the page, the text "C-LAS NOTATOR" is visible, along with some smaller, less legible text.

QUICK PRINT (IMPRESION RAPIDA)

Si pulsas la tecla [P], le indicas al programa que imprima el score desde la posición en pantalla. Si pulsas las teclas [Shift]+[P] la impresión será desde el principio de las pistas del score.

2. LA FUNCION PRINTER ADAPTION (COSTUMIZACION DE IMPRESORA)

Casi todas las impresoras requieren su propia configuración de instrucciones. No existe una configuración standard para todas las impresoras, dado que cada nueva generación dispone de una gama más amplia de posibilidades.

Teniendo en cuenta esta realidad, junto con NOTATOR, dispones de la posibilidad de reconfigurar tu impresora, incluyendo varios modelos. Virtualmente sin excepción, NOTATOR se puede configurar para TODAS las impresoras matriciales de puntos.

Las instalaciones de que dispones, se pueden grabar y cargar desde el programa, y se pueden editar en el editor especial de impresoras de que dispone NOTATOR.

3. CARGANDO EL PRINTER ADAPTION (CONFIGURACION DE IMPRESORA)

NOTATOR se distribuye con un número de instalaciones para impresoras; estos ficheros acaban siempre con las letras "PRT". Lee las operaciones más relevantes en el manual de CREATOR, en el capítulo de operaciones en disco, si no estás seguro de como hacer una instalación. Si tu impresora en particular no está relacionada cuando pulses LOAD PRINTER ADAPTION, puedes intentar cargar de nuevo una de las instalaciones existentes - no te preocupes, tu impresora no puede sufrir ningún daño. Lo máximo que puede pasar, es que se imprima una cosa ininteligible, y tengas que volver a poner un papel en la impresora- .

Si ninguno de estos ficheros "PRT" te funciona, necesitas editar un fichero mediante el manual de tu impresora (lee la próxima página).

Cuando hayas obtenido una instalación satisfactoria, graba una canción NOTATOR (incluyendo esta instalación), llamada AUTOLOAD.SON, en el disco del programa. Una vez que hayas salvado ese fichero en el disco, dispondrás de esa instalación de modo permanente. Si al cargar el programa, existe un fichero llamado AUTOLOAD:SON, conteniendo tu configuración, te ahorrarás el problema de cargar la instalación por separado; a la vez, también puedes contener en ese fichero todas las otras configuraciones, como nombres de canal MIDI, etc. (consulta el manual para más detalles).

LAST PRINTER ADAPTION (ULTIMA COSTUMIZACION DE IMPRESORA)

Este comando se usa para recargar una versión previa de customización, donde, por ejemplo, hayas cargado algunos datos en tu NOTATOR.

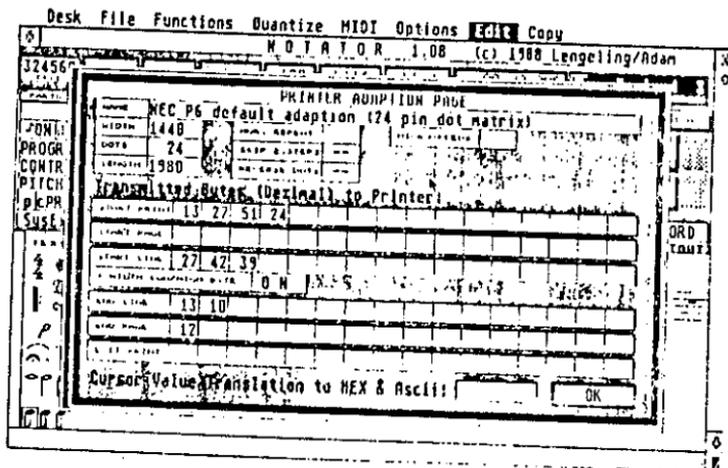
4. EDITANDO Y GRABANDO CONFIGURACIONES DE IMPRESORA

Dentro de la estructura de NOTATOR, cuentas con un editor para adaptación de impresoras: NO necesitas ningún programa adicional, reduciendo grandemente el tiempo necesario para ajustar y probar la nueva adaptación.

La programación de la adaptación es ligeramente complicada, y es mejor dejarla a los parámetros del programa.

EDIT PRINTER ADAPTION (EDITANDO LA ADAPTACION DE LA IMPRESORA)

Aquí es donde introduces tu propia adaptación. Debes introducir los códigos necesarios.



La introducción se dirige, como cualquier cosa con NOTATOR, mediante los botones del ratón, las teclas [+] y [-], las teclas de cursor y directamente introducidos desde el teclado numérico. Todas las figuras decimales son directamente traducidas a figuras hexadecimales, y caracteres ASCII, para ahorrarte el trabajo de trasladar de base decimal a estos lenguajes más esotéricos.

SAVE PRINTER ADAPTION (GRABANDO AL CONFIGURACION DE IMPRESORA)

Una vez que hayas obtenido una instalación satisfactoria, grábala en el disco del programa, con el nombre de tu propia impresora.

Parámetros programables :

WIDTH (AMPLITUD)

Muestra la longitud de impresión en pixels (puntos de la pantalla). El valor máximo (y óptimo) es la longitud del papel:

DOTS (PUNTOS)

Es el número de agujas a utilizar en el cabezal de la impresora. Escoge "8(9)" o "24", dependiendo de si tu impresora es de 8, 9 o 24 agujas.

LENGTH (LONGITUD)

Muestra la máxima longitud de impresión en pixels, que puede ser cualquier número siempre que sea inferior a la longitud real del papel. NOTATOR reconocerá entonces la longitud de la página.

HORIZONTAL REPEAT (REPETICION HORIZONTAL)

Esta función le indica al programa que envíe cada columna de puntos más de una vez. Si has puesto la impresora en alta resolución gráfica usando la función START LINE, la combinación de ambos dará un resultado más "concentrado" a tu escritura.

SKIP 2nd BYTE (SALTA EL SEGUNDO BYTE)

Instruye al programa para que no imprima la segunda línea de columnas: combinado con un modo de impresión de tipo DRAFT (calidad media), obtendrás impresiones sumamente rápidas.

REVERSE DOTS (INVERSION DE DOTS)

Esta función invierte el orden de direccionamiento de las agujas de la impresora: es una función muy inusual, necesario sólo para algunas impresoras.

MICRO FEEDS (PASOS MICROSCOPICOS)

Es posible indicar a una impresora de 8(9) agujas que produzca una calidad de notación similar a una de 24 agujas. Desafortunadamente, no todas las impresoras de 8(9) agujas soportan este tipo de comandos, pero para las que sí lo soportan, estos son los principios :

Algunas impresoras pueden desplazar el papel en fracciones de la distancia entre dos agujas, en el cabezal de la impresora. El resultado es una mejora de la resolución gráfica de la impresora, dado que la línea es repasada más de una vez por el cabezal de la impresora, moviendo el papel en pequeños incrementos, permitiendo rellenar progresivamente los espacios en el papel. Después de la última pasada, el papel se desplaza al número de incrementos correspondiente.

El parámetro MICRO FEEDS prepara el número de microlíneas a imprimir. Para comenzar la secuencia END LINE debe ser programada con los códigos de microalimentación correspondientes. Un valor 1 de MICRO FEED que el papel se mueva la mitad de la distancia entre dos dots. Un valor de 2, corresponde a un desplazamiento de una tercera parte de la distancia. La distancia habitual entre dos agujas, en una impresora con cabezal de 8 agujas, es normalmente de 1/72avo de pulgada, por lo tanto si el valor MICRO FEED es de 1, el desplazamiento será de 1/144avo de pulgada (el valor 2 es equivalente a 1/216avo). La resolución gráfica (START LINE) debe estar conectada para asegurar que la microalimentación y el desplazamiento horizontal de dots, coincidan, en la medida de lo posible.

Observa lo siguiente : dado que la resolución vertical del gráfico es el resultado de MICRO FEED multiplicado por cierto factor, el valor LENGTH será también necesario para dar el mismo factor de multiplicación.

Aquí tienes las explicaciones de los códigos utilizados en la página de customización de impresora.

START PRINT (COMIENZO DE IMPRESION)

Estas figuras se envían una vez sólo al principio del proceso de impresión. El proceso de instalación se debe iniciar aquí.

Con al función MICRO FEEDS desconectada, el tamaño del paso de línea será exactamente igual para cada uno de los pasos.

START LINE (COMIENZO DE LINEA)

Estas figuras se envían al principio de cada proceso de impresión. Aquí es donde se le indica a la impresora para que trabaje en modo gráfico.

Aquí es donde, prácticamente sin excepción, el número de puntos gráficos por línea se envía como valor de byte más alto/bajo, tal como hemos comentado antes en el apartado WIDTH. En este caso, la función "+ WIDTH LOW/HIGH BYTE" debe estar conectada, y una vez así, calculará automáticamente estas dos figuras, y las enviará. Puedes necesitar cambiar el valor WIDTH.

Varias impresoras ofrecen diferentes modos gráficos, con varias resoluciones de amplitud. La amplitud de la resolución, corresponde básicamente a la resolución de altura, para retener las proporciones de las notas. Con las funciones HORIZONTAL REPEAT o MICRO FEED conectadas, la resolución gráfica se multiplicará (ver más arriba). La conexión de la función "SKIP 2nd BYTE" requiere la división de la resolución gráfica. Si el modo gráfico está al máximo, el display aparecerá comprimido; si está al mínimo, el display aparecerá subdividido. La amplitud debe ser preparada, a una figura óptima para usar la máxima amplitud de papel.

END LINE : estos códigos se envían al final de la línea. Normalmente se debe enviar 13 (RETURN) y 10 (PASO DE LINEA) pero si tu impresora está en modo AUTO LINE FEED, debes eliminar el 10. Si la función MICRO FEEDS está conectada, NOTATOR esperará un comando para comenzar a emitir micro espacios en lugar de salto de línea normal. Una vez se ha impreso una línea de notación, la impresora avanzará automáticamente el número de micro avances hasta el principio de la próxima línea de notación a imprimir.

START PAGE (PRINCIPIO DE PAGINA)

Estos códigos se envían al principio de cada nueva hoja. Puede ser necesario enviar más comandos de línea (10).

END PAGE (FINAL DE PAGINA)

Estos códigos se envían al final de una página (ver LENGTH). Normalmente, el código es 12 (FORM FEED). Aquí es posible que haya que enviar la longitud de página en START PRINT dado que la configuración de la impresora puede no ser del tamaño standard DIN A4.

EXIT PRINT (SALIR DE IMPRESION)

Este código se envía al final de la operación de impresión, y puede incluir comandos como PRINTER RESET, para inicializar la impresora para un procesador de textos, por ejemplo.

PROBLEMAS Y SOLUCIONES :

Los parámetros MICRO FEEDS, REPEAT, SKIP 2nd BYTE y REVERSE DOTS deben desconectarse cuando instales una nueva impresora.

Si la impresora no imprime nada, o imprime algo irreconocible, el problema probablemente reside en el hecho de que la impresora no ha sido preparada para modo gráfico - ver START LINE -.

Si la notación es reconocible, pero no es correcta, el problema podría ser el número de símbolos gráficos enviados por el comando START LINE; o también podría ser que el juego de caracteres gráficos de la impresora no está bien configurado.

Si cada línea de notación está interrumpida por una línea en blanco, debes eliminar el 10 del comando START LINE. De manera alternativa, también podrías tener equivocado el tamaño de LINE FEED en el comando START PRINT.

Si la impresora imprime sobre las perforaciones del papel (o demasiado ajustado al margen izquierdo), ajusta de nuevo el número en el comando START PRINT.

5. ¿ QUE IMPRESORA NECESITO ?

Nosotros recomendamos una impresora matricial de 24 agujas, debido a que la calidad final de impresión justifica el ligero incremento de precio. NOTATOR hace un uso espléndido de este tipo de impresora, en el que la resolución es tres veces superior a la de pantalla - los objetos como los símbolos de crescendo o ligaduras de expresión, aparecen en pantalla como con resolución de 8(9) agujas. Ten en cuenta que la resolución está preparada por el computador; el software, no puede alterarlo.

No obstante, las impresoras de 8(9) agujas capaces de implementar la función MICRO FEED, obtienen unos resultados prácticamente iguales a los de las impresoras matriciales de 24 agujas.

Las configuraciones para las relativamente caras impresoras que utilizan tecnología láser, las obtendrás en las próximas versiones del programa NOTATOR. Por favor, escribenos si es que estás interesado.

Hay impresoras que pueden trabajar con formatos de papel del tipo DIN A3 o DIN A4 indiferentemente. NOTATOR puede trabajar con estas impresoras, que te serán de gran utilidad para efectuarte tus orquestaciones completas.

Ten estos otros puntos en cuenta, a la hora de escoger tu impresora :

- La calidad del mecanismo de transporte del papel. La notación musical requiere una buena calidad de este mecanismo, para evitar fallos graves en la definición;
- La velocidad de la impresora;
- El ruido
- El precio y disponibilidad de los accesorios;
- Si eres propietario de una impresora NEC de 24 agujas, no necesitas ningún complemento. Esta adaptación está presente en el programa por defecto, pues es la que contiene el fichero AUTOLOAD.SON. La adaptación para la impresora NEC P7 (para papel DIN A3) requiere un número más alto en el comando WIDTH, para aprovechar todo el espacio de papel disponible.

E. EDITOR DE SCORES - COMANDOS DESDE TECLADO -

(Consultar también el MINI MANUAL en el apartado CREATOR)

[+]/[-],[Control], caracteres del teclado numérico, START, STOP, CONTINUE, RECORD:

Como en la página principal.

- [Tab]: Actúa como una tecla de silencios cuando estás en el modo STEP INPUTTING (INSMODE y MIDI IN conectados). Cada pulsación en la tecla equivale a un silencio del mismo valor de la nota seleccionada en la partbox.
- [H],[H]+[Shift]: Alteración enarmónica (si usas [Alternate] cancelas el display enarmónico)
- [S]: Intercambia entre gran pentagrama/pentagrama simple.
- [{},{ }]: Mueve el display un compás a la derecha o izquierda.
- },{: Posición actual, desplazando un compás arriba/abajo.
- [L]: Indica a los displays de eventos o de notación, para capturar(CATCH) el compás mostrado en ese momento, de acuerdo con el contador principal.
- [1]...[6] en el teclado alfanumérico: selecciona valores de notas en la partbox. los números [3] y [6] pueden prepararse para dar sus correspondientes valores de tresillo.
- [Control] + puntero ratón con el evento(s) seleccionado, en la notación (función ratón slider): micro movimiento y alteración de la velocidad
- [Alternate]+ botones derecho e izquierdo del ratón: micro movimiento de objetos que no sean notas, sin influencia en el display de tiempo de los eventos.
- [Shift] + desplazamiento de eventos : Copia de los eventos a cualquier sitio de la pantalla, incluso de pista a pista en la modalidad FULL SCORE.
- [Esc]: Acceso al texto ya existente para su edición. (selecciona primero el texto !).

[Alternate] + pulsar sobre la tonalidad :
Selección de las tonalidades relativas menores

[P]:

Función QUICK PRINT (IMPRESION RAPIDA). Imprime el score desde la posición actual

[Shift]+[P]:

Imprime el score desde el principio de la composición

[F]:

Formateo vertical de líneas de texto, etc. [Shit]+[F] formatea todos los eventos.

[B],[Shift]+[B]:

pone/quita barrados. [Alternate] los repone

[I]:

Modo interpretación on/off

[R]:

Corrección de silencios on/off

[V]:

Modalidad vocal(sin barrar notas) on/off

[<],[Shift]+[>]:

Selección de amplitud de compás. [Alternate]: pequeños incrementos.

[M]:

pentagramas en miniatura on/off [Shift], todos los pentagramas

[U]:

función FULL SCORE on/off

[N]:

pantalla de notación musical on/off

[G]:

Display gráfico en el editor de eventos on/off

[RETURN] o pulsando en la cajita en el extremo superior izquierdo:

Retorno a la página principal

[Delete]:

Borra un evento. El uso de la barra espaciadora eliminará por completo el evento, sustituyéndose por un silencio del mismo valor.

Otros ejemplos que incluyen el uso del ratón pueden encontrarse a lo largo de todo el manual de NOTATOR.