



# POLYPHONIA®

## UTILISEZ BIEN CE LIVRET !

- **POUR COMMENCER :**  
(si vous découvrez POLYPHONIA pour la **1<sup>ère</sup> fois** ou presque...)  
voir **chapitre 1**
- **POUR COMPOSER :**  
voir **chapitre 2**
- **POUR EXÉCUTER une partition** sur le synthétiseur polyphonique : voir **chapitre 3**
- **POUR TRANSPOSER une partition :**  
voir **chapitre 4**
- **POUR EFFACER une partition :**  
voir **chapitre 5**
- **POUR UTILISER une cassette :**  
voir **chapitre 6**
- **POUR UTILISER une disquette :**  
voir **chapitre 7**
- **POUR IMPRIMER une partition :**  
voir **chapitre 8**
- **POUR VOUS ARRÊTER :**  
voir **chapitre 9**
- **PAS DE PANIQUE !** en cas d'incident :  
voir **chapitre 10**
- **POUR VOIR UN EXEMPLE :**  
voir **chapitre 11**

**TO TEK INTERNATIONAL présente :**

## **POLYPHONIA®**

### **“LA MUSIQUE AU BOUT DES DOIGTS”**

POLYPHONIA est un programme **“éditeur de musique”**, pour vous aider à composer :

- Vous allez écrire vous-même, à l'écran, une partition musicale\* à 1, 2 ou 3 voix\*.
- Cette partition sera votre œuvre : vous pourrez l'imprimer, et la conserver sur cassette ou disquette.
- Vous pourrez aller la rechercher sur la cassette ou la disquette, et la modifier autant de fois que vous le voudrez : on n'écrit pas toujours un chef-d'œuvre du premier coup !
- Vous pourrez transposer\* une partition déjà écrite.
- Et, bien sûr, vous ferez exécuter vos œuvres sur le synthétiseur\* polyphonique connecté à votre ordinateur.

Si vous connaissez la musique, POLYPHONIA vous aidera à composer mieux, plus vite et plus facilement.

Si vous êtes débutant, POLYPHONIA vous guidera pas à pas : vous aurez la surprise d'apprendre sans peine la musique et le plaisir de composer.

Alors, Mozart, les Beatles, Vivaldi ou David Bowie... A vous de jouer !

### **MISE EN ROUTE DES ÉQUIPEMENTS**

- Insérez la cartouche-programme dans le lecteur de cartouche de votre unité centrale : vérifiez que l'extension musique et jeux est en place.
- Mettez sous tension, dans l'ordre : les périphériques, le téléviseur ou le moniteur, puis l'ordinateur.
- N'oubliez pas de régler votre crayon optique.

\* Vous trouverez le sens de ce mot dans le VOCABULAIRE EXPLIQUÉ

# 1. QUATRE RÈGLES SIMPLES POUR COMMENCER...

## I - LES "MENUS" : LA MUSIQUE A LA CARTE !

POLYPHONIA offre d'immenses possibilités, mais vous ne pourrez pas tout faire en même temps : vous devrez choisir sur des "menus", qui vous proposent plusieurs options représentées par des petits dessins bleus sur fond jaune (pictogrammes).

Pour accéder au 1<sup>er</sup> menu il suffit d'appuyer le crayon optique n'importe où sur la page d'en-tête de POLYPHONIA.

Vous indiquerez ensuite votre choix en appuyant le crayon optique sur le dessin correspondant. Le programme vous proposera peut-être alors un second menu, dans lequel vous aurez à faire un choix et ainsi de suite.

Pour repasser d'un menu au précédent vous appuierez le crayon optique sur le dessin .

## II - LE CRAYON OPTIQUE : POUR AGIR DIRECTEMENT SUR L'ECRAN

POLYPHONIA fonctionne essentiellement avec le crayon optique. Mettons-nous donc d'accord tout de suite :

Quand vous lirez POINTEZ un point de la portée ou un élément du menu cela signifiera deux choses :

— d'abord, VISEZ ce point. Promenez votre crayon optique sur l'écran sans l'appuyer.

Vous voyez les points de la portée ou les dessins du menu clignoter au passage du crayon. Quand le point choisi clignote, vous y êtes !

— APPUYEZ le crayon optique sur l'écran.

Vous entendez un "bip" sonore et votre choix se manifeste à l'écran :

soit par un changement de "menu",

soit par le changement de couleur du dessin pointé,

soit par l'apparition d'un petit carré noir sur la portée.

## III - VOTRE ÉCRAN : UN FRAGMENT DE LA PARTITION

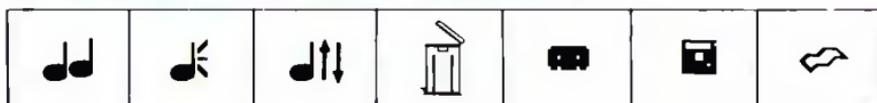
**Les deux portées de votre écran ne vous présentent que quelques mesures à la fois. Bien sûr, votre partition pourra être bien plus importante : votre écran sera comme une fenêtre que l'on promène sur l'ensemble de la partition. Vous verrez un peu plus loin comment le faire (page 10).**

## IV - LES FAUSSES MANŒUVRES

Il pourra vous arriver de faire quelques fausses manœuvres. POLYPHONIA corrigera automatiquement la plupart des erreurs (mesures trop courtes, trop longues..., par exemples. Voir chap. 2) ou vous les indiquera : le clignotement du cadre de l'écran est un signal d'alarme. Et les couleurs du clignotement vous préciseront le type d'erreur faite et le moyen d'y remédier (voir chap.10).

## 2. POUR COMPOSER

### I - POINTEZ DANS LE MENU GÉNÉRAL :



### II - DÉFINISSEZ LES ALTÉRATIONS\*

- Si vous voulez des **#** (dièses\*) à la clef\* :

— Pointez **#** dans le menu.



— Choisissez le nombre de **#** en pointant un chiffre dans le menu.

— Les **#** s'affichent devant les deux clefs.

— Pointez **OK** pour continuer.

- Si vous voulez des **b** (bémols\*) à la clef :

— Pointez **b** dans le menu.

— Choisissez le nombre de **b** en pointant un chiffre dans le menu.

— Les **b** s'affichent devant les deux clefs.

— Pointez **OK** pour continuer.

- Pour effacer les **#** ou les **b** que vous venez de mettre à la clef :

— Pointez **0** puis **OK** dans les menus.

Les altérations sont effacées.

### III - DÉFINISSEZ LA MESURE\*

- Si vous voulez une mesure 4/4 :

— Pointez **OK** dans le menu.



- Si vous voulez changer le nombre de temps par mesure (chiffre supérieur):

— Pointez **↑** dans le menu.

— Sur les deux portées le chiffre supérieur change ainsi :  
2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 9

— Quand le chiffre de votre choix est affiché, vous pouvez modifier le chiffre intérieur. Sinon pointez **OK** dans le menu.

Le nombre de temps par mesure est défini.

● **Si vous voulez changer la durée de la note (chiffre intérieur) :**

- Pointez ↓ dans le menu.
- Sur les deux portées le chiffre inférieur change ainsi :  
2 → 4 → 8
- Quand le chiffre de votre choix est affiché, pointez **OK** dans le menu.

**ATTENTION : Altérations et mesures sont définies une fois pour toutes en début de création. Elles sont conservées avec la partition lorsque vous la sauvegardez.**

**Vous ne pourrez plus les modifier sans effacer toute votre création. En cas de REPRISE (depuis une cassette ou une disquette) ou de MODIFICATION, vous n'y aurez pas accès.**

## IV - CRÉEZ LES NOTES\*

### 1 Choisissez LA (ou LES) VOIX

● **Pour UNE voix :**

- Pointez le 1, le 2 ou le 3 dans le menu.

					1				
									1 2 3 +

- Le chiffre choisi apparaît au-dessus dans la couleur de la voix :  
voix 1 en jaune, voix 2 en mauve, voix 3 en rouge.
- La voix est sélectionnée.

● **Pour DEUX ou TROIS voix :**

- Pointez le premier chiffre dans le menu : il apparaît.
- Pointez le + dans le menu.
- Pointez le 2<sup>e</sup> chiffre : il apparaît.
- Pointez éventuellement le +.
- Pointez le 3<sup>e</sup> chiffre : il apparaît.
- Les 2 ou 3 voix sont sélectionnées.

**REMARQUE : La ou les voix restent sélectionnées jusqu'à ce que vous modifiiez cette sélection. Vous pouvez le faire à tout moment.**

### 2 Choisissez la HAUTEUR de la note

- Pointez la PLACE de la note sur la portée du haut ou la portée du bas, à l'intérieur de la 1<sup>ère</sup> mesure.  
(Si vous voulez ENTENDRE le son de la note correspondante, pointez la HAUTEUR de la note A GAUCHE des deux premières barres.)
- Un carré noir s'affiche à cette place. La hauteur de la note est définie.
- En cas d'erreur pointez  dans le menu et recommencez.

### 3 Choisissez la durée de la note

— Pointez  ou  dans le menu.

**ATTENTION : Si vous tentez de créer une note trop longue pour tenir dans la mesure, une nouvelle mesure est créée automatiquement : elle contiendra le “trop plein”...**

La note choisie s'affiche sur la portée.

### 4 Donnez éventuellement un attribut à une note

— Pointez la note sur laquelle portera l'attribut.

— Elle apparaît, sur fond noir, sur la portée.

— Pointez dans le menu le paramètre choisi :

• pour note pointée\*

∩ pour liaison\*

3 pour triolet\*

# pour dièse

b pour bémol

q pour bécarre\*

z pour silence\*

L'attribut choisi apparaît sur l'écran.

### ATTENTION :

- **seul le triolet peut être sélectionné avant de créer la note ;**
- **différents attributs sont combinables (- ∩ 3, avec #, b, ou q) ;**
- **certains ne le sont pas ( # et b par exemple) ;**
- **les silences remplacent les notes avec une durée identique.**

## V - POUR FAIRE DES MODIFICATIONS

Toutes les modifications sont possibles sur toutes les mesures et toutes les notes créées :

### 1 Retrouvez la (ou les) mesure (s)

L'écran est comme une “fenêtre” que vous déplacez sur la portée.

— Pour déplacer la fenêtre d'une mesure vers la fin de la partition :

POINTEZ → dans le menu.

— Pour déplacer la fenêtre d'une mesure vers le début de la partition :

POINTEZ ← dans le menu.

— Pour déplacer la fenêtre d'une page vers la fin de la partition :

POINTEZ ⇨ dans le menu.

— Pour aller DIRECTEMENT au DÉBUT de votre partition :

POINTEZ |← dans le menu.

Les mesures à modifier sont accessibles.

### 2 Sélectionnez la voix de la note à modifier

### 3 Désignez la note à modifier

- Pointez la note sur la partition.
- Elle s'affiche sur fond noir.  
La note à modifier est désignée.

### 4 Pour changer ses attributs

- Pointez le paramètre choisi dans le menu.  
La note modifiée est affichée et vous l'entendez.

## VI - POUR FAIRE DES SUPPRESSIONS DE NOTES

Vous pouvez effacer toute la partition. Vous pouvez aussi en ôter une partie qui ne vous convient pas.

### 1 Retrouvez la (ou les) mesure (s).

### 2 Désignez la (ou les) note (s) à supprimer.

#### ● Pour désigner UNE note :

- POINTEZ la note sur la partition :
- Elle s'affiche sur fond noir.  
La note à supprimer est désignée.

#### ● Pour désigner PLUSIEURS notes :

- Les notes à supprimer sont contenues dans une zone rectangulaire.
- POINTEZ un sommet de ce rectangle.
- Un carré noir apparaît à cet endroit.
- POINTEZ le sommet opposé du rectangle : les notes sélectionnées apparaissent sur fond noir.

### 3 Sélectionnez la (ou les) voix concerné (es). Vous pouvez supprimer sélectivement les notes d'une, de deux ou de trois voix.

### 4 Mettez les notes... à la poubelle

- POINTEZ  dans le menu : la (ou les) note (s) définie (s) dans la (ou les) voix choisie (s) est (sont) effacé (s).

## VII - POUR AJOUTER UNE NOTE

### 1 Procédez comme pour une création.

### 2 La note ajoutée s'affiche et vous l'entendez.

## VIII - POUR AJOUTER UNE MESURE

#### ● Au bout de la partition

- Vous n'avez plus de place sur l'écran :
- Déplacez la fenêtre vers la fin de la partition :  
pointez  dans le menu plusieurs fois.

- La partition disparaît sur la gauche de l'écran.  
Vous disposez maintenant de place pour continuer...

- **Au milieu de la partition**

- Définissez la place de la nouvelle mesure : pointez la barre séparant les deux mesures entre lesquelles vous voulez en créer une nouvelle, à la hauteur de la 1<sup>ère</sup> note de la nouvelle mesure. Un carré noir apparaît.
- Continuez normalement la création.

**ATTENTION!**

**Si sa durée n'est pas complète, au moment de l'exécution, la mesure sera automatiquement complétée par des silences.**

## IX - POUR METTRE DES NOTES EN RÉSERVE

Vous pouvez conserver, dans un " tiroir ", les notes d'une ou plusieurs voix s'étendant sur une ou plusieurs mesures (avec leurs attributs de durée et de hauteur).

**1 Sélectionnez la zone contenant les notes à mettre en réserve :**

- Procédez comme pour une suppression.

**2 POINTEZ  dans le menu.**

Les notes des voix sélectionnées de la zone définie sont copiées et rangées dans le tiroir. Le tiroir peut servir pour des ritournelles, des refrains, etc.

**Le contenu du tiroir n'est modifié que par les commandes d'insertion  et  (voir ci-après : chacune d'elle annule et remplace le contenu d'un tiroir par un autre).**

## X - POUR UTILISER LES NOTES EN RÉSERVE

**1 Pointez sur la portée à l'endroit où vous voulez copier les notes mises en réserve dans le tiroir.**

**2 Elle apparaît en noir sur l'écran.**

**3 POINTEZ  dans le menu.**

**4 Les notes en réserve s'affichent.**

**5 Les notes ainsi recopiées dans votre partition restent enregistrées dans le " tiroir " et seront réutilisables autant de fois que vous le désirez.**

## XI - POUR DÉPLACER DES NOTES

Cette opération est analogue aux opérations VIII et IX ; mais elle efface de la portée les notes que vous voulez déplacer.

**1 Sélectionnez la zone à déplacer.**

**2 Sélectionnez la ou les voix concernées.**

**3 POINTEZ  dans le menu.**

- 4 Les notes définies disparaissent de l'écran. Elles sont disponibles dans le " tiroir " et elles y resteront jusqu'à ce que le " tiroir " reçoive d'autres notes.
- 5 Insérez ces notes dans la partition.

## XII - POUR JOUER UNE OU PLUSIEURS MESURES

Vous pouvez, en cours de création, " essayer " des notes déjà écrites en écoutant une, deux ou trois voix déjà composées.

- 1 Définissez la zone à exécuter.
- 2 Sélectionnez la voix à entendre.
- 3 Pointez  dans le menu.

### ATTENTION !

Vous entendrez les notes avec le tempo et les caractéristiques que vous avez définis pour chaque voix.

## XIII - POUR SAVOIR LA PLACE QU'IL RESTE EN MÉMOIRE

- 1 Pointez  dans le menu.
- 2 Un NOMBRE s'affiche à droite : (ex : 2021). Il indique la place encore disponible.

## XIV - POUR FACILITER VOTRE TRAVAIL DE COMPOSITION

Deux touches du clavier peuvent être utilisées :

**INS** affiche sur l'écran les lignes de portée au-dessus et en-dessous de celles qui sont affichées par défaut ; **EFF** efface les lignes de portée supplémentaires.

## XV - POUR REVENIR AU MENU PRÉCÉDENT

- 1 Pointez  dans le menu.
- 2 Le menu principal s'affiche.

A vous de choisir la suite !

## 3. POUR JOUER UNE PARTITION

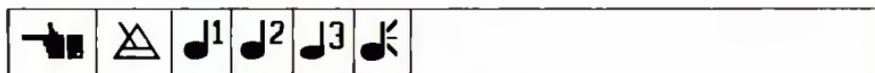
### I - POINTEZ DANS LE MENU PRINCIPAL

**ATTENTION** : Si vous pointez  alors que :

- vous n'avez rien composé,
- vous n'avez repris aucun morceau depuis une cassette (ou une disquette)..., vous provoquez un incident : clignotement du cadre de l'écran en jaune et bleu. Pour vous en sortir, appuyez sur la touche STOP, ou appuyez le crayon optique sur l'écran.

## II - DÉFINISSEZ LE TEMPO :

Si vous ne voulez pas un tempo standard (valeur implicite 10), pointez  dans le menu.



### ● Si vous voulez un tempo plus rapide :

— pointez  dans le menu.



- La valeur du tempo augmente.
- Recommencez autant de fois qu'il le faut : le tempo maximum est de 20.

### ● Si vous voulez un tempo plus lent :

- Pointez  dans le menu.
- La valeur du tempo diminue.
- Recommencez autant de fois qu'il le faut : le tempo minimum est de 0.
- Revenez au menu précédent en pointant .

## III - DÉFINISSEZ LE SON DE CHAQUE VOIX

### 1 Sélectionnez successivement les voix que vous entendrez en pointant 1, 2 ou 3 dans le menu.



### 2 Les CARACTÉRISTIQUES du son s'affichent dans la couleur correspondant à la voix.



Le type et le volume sont ceux que vous avez déjà choisis ou ceux qui existent "par défaut" :

(type =  , volume =  )

### 3 Définissez la puissance sonore de la voix en pointant dans le menu ;

-  pour un niveau maximum.
-  pour un niveau 1/2.
-  pour un niveau 1/3.
-  pour un niveau 1/4.
-  pour fermer la voix.

4 Définissez le type du son que vous voulez entendre en pointant dans le menu.



-  pour un son dit "onde carrée".
-  pour un son dit "onde dent de scie horizontale".
-  pour un son dit "onde dent de scie oblique".
-  pour un son dit "onde sinusoïdale".
-  pour un son dit "onde sinusoïdale + harmonique 2".
-  pour un son dit "onde sinusoïdale + harmonique 3".
-  pour un son dit "onde sinusoïdale + harmonique 4".
-  pour un son dit "onde sinusoïdale + harmonique 5".
-  pour un son dit "onde sinusoïdale + harmonique 6".
-  pour un son dit "onde sinusoïdale + harmonique 7".

5 Définissez les autres voix de la même façon.

#### IV - FAITES EXÉCUTER LA PARTITION EN POINTANT DANS LE MENU



#### V - LA PARTITION ENTIÈRE EST EXÉCUTÉE

#### VI - ENSUITE : REVENEZ AU MENU GÉNÉRAL EN POINTANT DANS LE MENU

L'EXÉCUTION EST TERMINÉE.

ATTENTION !

Les choix (tempo, force et type des sons) seront conservés jusqu'à ce que vous les modifiiez.

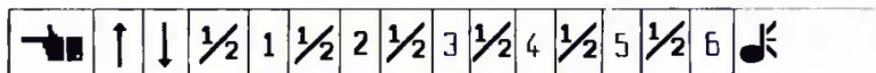
## 4. POUR TRANSPOSER

### I - POINTEZ DANS LE MENU GÉNÉRAL

## II - POUR MONTER LA TONALITÉ \*

1 Pointez  dans le menu.

2 Pointez dans le menu le nombre de tons dont vous voulez monter votre morceau (de 1/2 ton à 6 tons).



## III - POUR DESCENDRE LA TONALITÉ

1 Pointez  dans le menu.

2 Pointez le nombre de tons dont vous voulez descendre votre morceau.

## IV - L'ÉCRAN AFFICHE LA TRANSPPOSITION

- Nouvelle armature de clef
- Nouvelles notes.

## V - POUR ENTENDRE LA NOUVELLE TONALITÉ DE LA PREMIÈRE MESURE

Pointez  dans le menu.



## VI - QUAND VOUS ÊTES SATISFAIT

Pointez 

### ATTENTION !

Si la transposition demandée est trop haute ou trop basse, le bord de l'écran clignote en jaune et magenta.

Pour en sortir : appuyez sur la touche STDP ou appuyez le crayon optique sur l'écran.

## 5. POUR EFFACER TOUTE UNE PARTITION

Si par hasard vous pensez qu'il n'y a rien à sauver dans votre œuvre :

I - POINTEZ  DANS LE MENU PRINCIPAL

II - CONFIRMEZ VOTRE CHOIX EN POINTANT OK

III - LES MESURES PRÉSENTES A L'ÉCRAN SONT EFFACÉES

## IV - LE MENU PRINCIPAL S'AFFICHE

### ATTENTION!

La partition est totalement effacée : si vous n'avez pas auparavant copié sur cassette ou disquette votre œuvre... elle est définitivement perdue !

## 6. POUR UTILISER UNE CASSETTE

### I - VÉRIFIEZ QUE VOTRE LECTEUR-ENREGISTREUR EST CONNECTÉ A L'ORDINATEUR ET BIEN BRANCHÉ

### II - POINTEZ DANS LE MENU GÉNÉRAL

VOUS POUVEZ MAINTENANT :

- enregistrer sur cassette la partition que vous venez de créer ou de modifier.
- charger dans l'ordinateur un morceau déjà enregistré.

### III - POUR ENREGISTRER LA PARTITION QUI EST EN MÉMOIRE

1 Pointez  dans le menu.



2 Tapez au clavier le nom que vous donnez à la partition :

les lettres s'inscrivent en noir sur fond rouge au fur et à mesure que vous les tapez.



3 Appuyez sur la touche ENTRÉE

4 Le lecteur-enregistreur se met en marche et l'enregistrement se fait.

### ATTENTION !

- Si le lecteur-enregistreur de programmes n'est pas branché, le cadre clignote en rouge et jaune.
  - Si vous n'avez pas de morceau en mémoire au moment où vous faites cette opération (il n'y a rien à enregistrer...), le cadre clignote en jaune et bleu.
  - Pour vous en sortir : appuyez sur la touche  ou appuyez le crayon optique sur l'écran.
- 5 A la fin de l'enregistrement, le lecteur-enregistreur s'arrête.

## IV - POUR CHARGER EN MÉMOIRE UN MORCEAU DÉJÀ ENREGISTRÉ SUR UNE CASSETTE

1 Pointez  dans le menu.



**2 Mettez le lecteur-enregistreur de programme en position de lecture :**  
enclenchez seulement la touche 

**3 Sélectionnez le morceau :**

- Si vous voulez un morceau précis déjà enregistré sur la cassette :
  - frappez au clavier le nom (8 caractères au maximum) du morceau :
  - il s'affiche en noir sur fond rouge.



- Appuyez sur la touche **ENTRÉE**.
- Le lecteur-enregistreur se met en marche : si le morceau n'est pas trouvé, la cassette se déroule jusqu'au bout.

Le lecteur-enregistreur s'arrête à la fin du morceau recherché : le morceau est disponible pour être écouté, modifié, imprimé, etc...

- Si vous voulez le premier morceau rencontré sur la cassette :
  - appuyez sur la touche **ENTRÉE** (sans taper de nom) :
  - le nom du premier morceau rencontré s'affiche en noir sur fond rouge.



- Appuyez sur la touche **ACC** si vous voulez ce morceau, sur une AUTRE TOUCHE si vous voulez le suivant...
- Le lecteur-enregistreur s'arrête à la fin du chargement du morceau choisi.

LE MORCEAU EST DISPONIBLE. Vous pouvez recommencer cette opération jusqu'à ce que vous trouviez un morceau précis.

**4 Pointez  pour revenir au menu général.**

## V - POUR AJOUTER UN MORCEAU A UNE PARTITION DÉJÀ DANS LA MÉMOIRE

**1 Procédez comme pour utiliser un morceau.**

**2 Soyez attentifs à deux incidents possibles :**

- le morceau provenant de la cassette n'a pas les mêmes caractéristiques que celui qui est déjà en mémoire (différences dans la mesure ou dans la tonalité) : incident (clignotement du cadre en vert et jaune).

Pour en sortir : appuyez sur la touche **STDP** ou appuyez le crayon optique sur l'écran.

- Si le nouveau morceau est trop long pour s'ajouter au premier dans la mémoire de votre ordinateur, le cadre clignote en noir et jaune.

Pour vous en sortir, appuyez sur la touche **STOP** ou appuyez le crayon optique sur l'écran.

## VI - LE MENU S'AFFICHE :



Pointez  pour revenir au menu général.

## 7. POUR UTILISER UNE DISQUETTE

### I - VÉRIFIEZ QUE VOTRE UNITÉ DE DISQUETTE EST BIEN BRANCHÉE

Si vous utilisez 2 lecteurs, vous mettez la disquette destinée à sauvegarder ou à lire un morceau dans le lecteur N° 0.

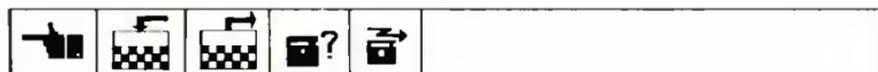
### II - POINTEZ DANS LE MENU PRINCIPAL

Vous pouvez maintenant :

- "formater" une disquette vierge (c'est obligatoire), puis y sauvegarder la partition que vous venez de créer ou de modifier ;
- ou aller rechercher sur une disquette un morceau qui y est déjà enregistré.

### III - POUR FORMATER UNE DISQUETTE :

1 Pointez  dans un menu.



2 Confirmez en pointant OK.

3 Le lecteur-enregistreur de disquette fonctionne.

**ATTENTION !**

S'il y a un incident, le cadre de l'écran clignote en rouge et jaune.

4 A la fin du formatage, le témoin lumineux vert du lecteur-enregistreur de disquette s'éteint.

**ATTENTION !**

Si vous formatez une disquette déjà utilisée, tout ce qui était dessus est effacé !

### IV - POUR ENREGISTRER LA PARTITION QUI EST EN MÉMOIRE :

1 Pointez  dans le menu.

2 Tapez sur le clavier le nom que vous donnez à votre morceau :

3 Appuyez sur la touche ENTRÉE.

4 Le lecteur-enregistreur de disquette fonctionne.

**ATTENTION !**

Si le lecteur-enregistreur de disquette n'est pas prêt, il y a un incident : le cadre clignote en rouge et jaune.

Si vous n'avez pas de morceau en mémoire, il n'y a rien à copier ! Le cadre clignote en jaune et bleu.

Pour vous en sortir : appuyez sur la touche **STOP** ou appuyez le crayon optique sur l'écran.

En cas de problème lors de l'enregistrement, consultez la liste des morceaux déjà enregistrés sur la disquette (§ V) et essayez à nouveau.

## V - POUR CONSULTER LA LISTE DES MORCEAUX DÉJÀ ENREGISTRÉS SUR UNE DISQUETTE

- 1 Pointez  dans le menu. Les noms des morceaux déjà enregistrés s'affichent. Si votre disquette n'a pas été formatée, le cadre clignote en rouge et jaune: pour vous en sortir, pressez la touche **STOP** ou appuyez le crayon optique sur l'écran. Si votre disquette est formatée mais vide de tout programme, le menu s'affiche: pointez  pour revenir au menu général.

## VI - POUR UTILISER UN MORCEAU DÉJÀ ENREGISTRÉ SUR UNE DISQUETTE

- 1 Pointez  dans le menu.
- 2 Sélectionnez le morceau.
- 3 Appuyez sur la touche **ENTRÉE**.
- 4 Le lecteur-enregistreur de disquette fonctionne.

### ATTENTION !

Si le lecteur-enregistreur de disquette n'est pas prêt, il y a incident : le cadre clignote en rouge et jaune.

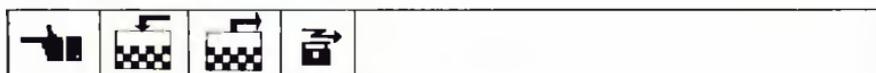
Pour vous en sortir : appuyez sur la touche **STOP** ou appuyez le crayon optique sur l'écran.

En cas de problème lors de la relecture, consultez la liste des morceaux déjà enregistrés sur la disquette (§ V) et essayez à nouveau.

## VII - POUR AJOUTER UN MORCEAU A UNE PARTITION DÉJÀ DANS LA MÉMOIRE

- 1 Procédez comme pour utiliser un morceau.
- 2 **Soyez attentif à deux incidents possibles :**
  - Le morceau provenant de la disquette n'a pas les mêmes caractéristiques que celui qui est déjà en mémoire : il y a une différence dans la mesure ou dans la tonalité... Cette différence déclenche un incident : le cadre clignote en vert et jaune.  
Pour vous en sortir : appuyez sur **STOP** ou appuyez le crayon optique sur l'écran.
  - Si le nouveau morceau est trop long pour s'ajouter au premier dans la mémoire de votre ordinateur, il y a incident : le cadre clignote en noir et jaune.  
Pour vous en sortir : appuyez sur **STOP** ou appuyez le crayon optique sur l'écran.

## VIII - LE MENU S'AFFICHE :



Pointez  pour revenir au menu général.

## 8. POUR IMPRIMER UNE PARTITION

### I - VÉRIFIEZ QUE VOTRE IMPRIMANTE EST BIEN BRANCHÉE ET QU'ELLE A DU PAPIER

### II - POINTEZ DANS LE MENU GÉNÉRAL

### III - SÉLECTIONNEZ LE NOMBRE DE COLONNES

- 1 Pointez  dans le menu, si vous disposez d'une imprimante thermique à 40 colonnes.
- 2 Pointez  dans le menu, si vous disposez d'une imprimante à impact à 80 colonnes.

### IV - DONNEZ UN NOM A VOTRE PARTITION : CE NOM SERA IMPRIMÉ AU-DESSUS DES PORTÉES.

- 1 **Frappez au clavier le nom choisi** : il aura au maximum 8 caractères (lettres, chiffres ou signes) et s'affichera au fur et à mesure en noir sur fond rouge.



Appuyez sur la touche ENTRÉE.

### V - SÉLECTIONNEZ CE QU'IL FAUT IMPRIMER :

- 1 Pour imprimer l'ensemble de la partition :

— Pointez  dans le menu.



— L'imprimante démarre.

#### ATTENTION !

**Si l'imprimante n'est pas prête, le cadre de l'écran clignote en rouge et jaune. Pour vous en sortir, appuyez sur la touche STOP ou appuyez le crayon optique sur l'écran.**

— L'imprimante s'arrête à la fin du morceau.

La partition est totalement imprimée.

## 2 Pour imprimer une ou plusieurs parties de la partition :

- Pointez  dans le menu.
- Replacez l'écran sur la portée en pointant ← ou → dans le menu.



- Pour imprimer, pointez **OK** dans le menu.
- L'imprimante se met en action.  
Votre page écran est imprimée.
- Recommencez autant de fois que vous voulez imprimer de pages.  
L'impression partielle de votre partition est terminée.

## VI - REVENEZ AU MENU GÉNÉRAL EN POINTANT DANS LE MENU

## 9. POUR ARRÊTER

### I - COPIEZ CE QUE VOUS VOULEZ CONSERVER

Sur disquette ou sur cassette

### II - IMPRIMEZ CE QUE VOUS VOULEZ CONSERVER SUR PAPIER

### III - ÉTEIGNEZ VOTRE ORDINATEUR

#### ATTENTION !

**Quand vous éteignez, tout ce qui se trouve en mémoire est perdu ! Mais tout ce que vous avez sauvegardé sur disquette ou cassette sera réutilisable.**

## 10. INCIDENTS ET FAUSSES MANŒUVRES PAS DE PANIQUE !

- Si vous avez un problème avec le **crayon optique...**
- Si le **cadre de votre écran clignote...**

### I - LE CRAYON OPTIQUE

- Si vous avez l'impression de "mal viser" c'est que vous n'avez pas bien réglé le crayon optique en début de travail
  - appuyez sur la touche "Initialisation programme"
  - réglez le crayon optique
  - revenez à POLYPHONIA
  - reprenez votre travail là où vous l'avez laissé

- Si l'écran ne réagit pas à l'approche du crayon optique, c'est que votre écran n'est pas assez lumineux.
- augmentez sa luminance,
- essayez une nouvelle fois.

## II - LE TOUR DE L'ÉCRAN CLIGNOTE

C'est le signal d'alarme de POLYPHONIA : quelque chose ne va pas ! Mais rien n'est perdu et vous pouvez y remédier. Les couleurs du clignotement vous indiquent la cause de l'incident.

- Si le cadre clignote en JAUNE/BLEU...
  - ? Vous tentez de faire une opération sur un morceau et... vous n'avez rien dans la mémoire de votre ordinateur !
  - Appuyez sur la touche **STOP** ou appuyez le crayon optique sur l'écran.
  - Composez votre morceau, ou allez le chercher sur cassette ou sur disquette.
  - Recommencez votre opération.
- Si le cadre clignote en JAUNE/ROUGE...
  - ? Vous avez un problème avec le lecteur-enregistreur de cassette, l'unité de disquette ou l'imprimante.
  - Appuyez sur la touche **STOP** ou appuyez le crayon optique contre l'écran.
  - Vérifiez que les périphériques sont bien branchés et reportez-vous, s'il le faut, aux chapitres correspondants.
- Si le cadre clignote en JAUNE/VERT...
  - ? Vous voulez ajouter à un morceau déjà en mémoire un autre morceau conservé sur cassette ou sur disquette, mais il y a incompatibilité entre les armatures : le rythme ou les altérations des deux morceaux ne sont pas les mêmes.
  - Appuyez sur la touche **STOP** ou appuyez le crayon optique sur l'écran.
  - Re-écrivez l'un des deux morceaux !
- Si le cadre clignote en JAUNE/NOIR...
  - ? La mémoire de votre ordinateur est pleine.
  - Appuyez sur la touche **STOP** ou appuyez le crayon optique sur l'écran.
  - 2 possibilités : si le clignotement se produit en cours de composition, arrêtez-la ici et stockez votre morceau sur cassette ou disquette avant de poursuivre ; si le clignotement se produit au moment où vous voulez ajouter à votre morceau un autre morceau provenant d'une cassette, il n'y a pas assez de mémoire, et vous ne pouvez plus ajouter de notes.
- Si le cadre clignote en JAUNE/BLANC...
  - ? La mesure que vous composez occupe déjà tout l'écran et elle n'est pas terminée.
  - Appuyez sur la touche **STOP** ou appuyez le crayon optique sur l'écran.
  - Vous allez devoir raccourcir la mesure.

- Si le cadre clignote en NOIR/BLANC...
- ? Attention la mémoire est déjà à moitié pleine ; si vous voulez écouter ce que vous venez de jouer, c'est le moment ! Car si vous continuez à rajouter des notes, vous ne pourrez pas entendre l'ensemble du morceau (mais les autres fonctions restent disponibles).
- Appuyez sur **STOP** ou appuyez le crayon optique sur l'écran ;
- Vous pouvez toujours acheter l'extension-mémoire !
- Si le cadre clignote en JAUNE/MAGENTA...
- ? La transposition demandée est trop haute ou trop basse.
- Appuyez sur la touche **STOP** ou appuyez le crayon optique contre l'écran.
- Vous ne pouvez pas dépasser ces limites !
- Si le cadre clignote en JAUNE/CYAN...
- ? Vous avez essayé d'insérer une note qui fait déborder la mesure d'une durée impossible à traiter, ex : une demie triple croche !
- Appuyez sur la touche **STOP** ou appuyez le crayon optique sur l'écran

## 11. QUELQUES EXEMPLES

Ils vous aideront un peu si vous ne vous sentez pas immédiatement une âme de compositeur !

### Comment les utiliser ?

Tous les exemples vous donnent les indications nécessaires à l'écriture des morceaux. A vous, ensuite, de faire les choix nécessaires à l'exécution : tempo et niveau et type de sons des voix.

Quand vos morceaux seront au point, n'oubliez pas de les conserver sur cassette ou sur disquette !

### Pour les débutants et pour les maîtres !

Pour commencer :

- Chanson à 2 voix [Partition 1]

Pour les maîtres :

- BEETHOVEN : Polonaise (2 voix) [Partition 2]
- BEETHOVEN : Lettre à Élise (2 voix) [Partition 3]

First system of musical notation, measures 1-4. The music is in 2/4 time. The treble clef staff contains a whole note G4 in measure 1, followed by eighth notes in measures 2-4. The bass clef staff contains a whole rest in measure 1, followed by eighth notes in measures 2-4.

Second system of musical notation, measures 5-8. The music is in 2/4 time. The treble clef staff contains eighth notes in measures 5-8. The bass clef staff contains eighth notes in measures 5-8.

Third system of musical notation, measures 9-10. The music is in 2/4 time. The treble clef staff contains a whole note G4 in measure 9, followed by a double bar line in measure 10. The bass clef staff contains eighth notes in measure 9, followed by a double bar line in measure 10.

First system of musical notation. It consists of two staves: a treble clef staff on top and a bass clef staff on the bottom. Both staves are marked with a 3/4 time signature. The treble staff begins with a double bar line, followed by a quarter rest, then a series of eighth notes in the second measure, and a series of eighth notes in the third measure. The bass staff begins with a double bar line, followed by a quarter rest, then a series of eighth notes in the second measure, and a series of eighth notes in the third measure.

Second system of musical notation. It consists of two staves: a treble clef staff on top and a bass clef staff on the bottom. Both staves are marked with a 3/4 time signature. The treble staff begins with a double bar line, followed by a series of eighth notes in the first measure, a quarter note in the second measure, and a series of eighth notes in the third measure. The bass staff begins with a double bar line, followed by a series of eighth notes in the first measure, a series of eighth notes in the second measure, and a series of eighth notes in the third measure.

Third system of musical notation. It consists of two staves: a treble clef staff on top and a bass clef staff on the bottom. Both staves are marked with a 3/4 time signature. The treble staff begins with a double bar line, followed by a series of eighth notes in the first measure, a series of eighth notes in the second measure, and a series of eighth notes in the third measure. The bass staff begins with a double bar line, followed by a series of eighth notes in the first measure, a series of eighth notes in the second measure, and a series of eighth notes in the third measure.

Fourth system of musical notation. It consists of two staves: a treble clef staff on top and a bass clef staff on the bottom. Both staves are marked with a 3/4 time signature. The treble staff begins with a double bar line, followed by a series of eighth notes in the first measure, a quarter note in the second measure, and a quarter note in the third measure. The bass staff begins with a double bar line, followed by a series of eighth notes in the first measure, a quarter note in the second measure, and a quarter note in the third measure.

Handwritten musical notation on a grand staff (treble and bass clefs). The treble clef staff contains a melodic line starting with a G4 quarter note, followed by a series of eighth and sixteenth notes. The bass clef staff contains a bass line starting with a G2 quarter note, followed by a series of eighth and sixteenth notes. The notation is in a key signature of one sharp (F#) and a 3/4 time signature.

Handwritten musical notation on a grand staff. The treble clef staff contains a melodic line with a G4 quarter note, followed by eighth and sixteenth notes. The bass clef staff contains a bass line with a G2 quarter note, followed by eighth and sixteenth notes. The notation is in a key signature of one sharp (F#) and a 3/4 time signature.

Handwritten musical notation on a grand staff. The treble clef staff contains a melodic line with a G4 quarter note, followed by eighth and sixteenth notes. The bass clef staff contains a bass line with a G2 quarter note, followed by eighth and sixteenth notes. The notation is in a key signature of one sharp (F#) and a 3/4 time signature.

Handwritten musical notation on a grand staff. The treble clef staff contains a melodic line with a G4 quarter note, followed by eighth and sixteenth notes. The bass clef staff contains a bass line with a G2 quarter note, followed by eighth and sixteenth notes. The notation is in a key signature of one sharp (F#) and a 3/4 time signature.





## VOCABULAIRE EXPLIQUÉ

### ALTÉRATIONS

Signes qui modifient le son de la note. Elles peuvent être "permanentes", à la clef, ou "accidentelles", à côté d'une note.

### ARMATURE

Dièses ou bémols placés après la clef et qui indiquent la tonalité du morceau.

### BÉCARRE

Signe qui rétablit la note altérée.

### BÉMOL

Altération qui abaisse la note d'un demi-ton.

### CLEF

Signe placé au début de chaque portée et qui conditionne le nom des notes.

### DIÈSE

Altération qui élève la note d'un demi-ton.

### LIAISON

Signe qui unit une ou plusieurs notes, de même nom, et dont les valeurs s'additionnent.

### MESURE

Deux chiffres placés au début d'un morceau de musique et qui indiquent sa division en parties égales de 2, 3 ou 4 temps.

### NOTE

Selon sa position (sa hauteur) sur la portée, une note exprime un son différent ; selon sa figure (ronde, blanche, noire etc...) ; elle exprime une durée différente.

### NOTE POINTÉE

Le point augmente la durée de la note de la moitié de sa valeur.

### PARTITION

Réunion de toutes les parties d'une composition musicale.

### SILENCE

Arrêt du son. A chaque figure de note correspond un silence.

## **SYNTHÉTISEUR POLYPHONIQUE**

Synthétiseur :

Par opposition aux instruments qui produisent des sons " naturel " (vibration d'une corde de violon, de piano, vibration de cymbales...), votre ordinateur va fabriquer un son "synthétique" en fonction des choix que vous avez faits.

Polyphonique :

Le synthétiseur est capable de produire simultanément de 1 à 3 notes, correspondant aux différentes voix créées dans votre partition.

## **TONALITÉ**

Gamme qui a servi à écrire le morceau de musique.

## **TRANSPOSER**

C'est ré-écrire ou exécuter une œuvre dans un autre ton que celui indiqué.

## **TRIOLET**

Trois notes réunies sous le signe 3 et qui ont la valeur de deux.

---

## RECOMMANDATIONS D'UTILISATION

Ne posez pas vos doigts sur les contacts de la cartouche ou de son lecteur, protégez votre logiciel après usage, évitez les températures élevées, l'humidité, la proximité des champs magnétiques...

Ne manipulez la cartouche que si l'unité centrale est à l'arrêt.

Le non-respect de ces recommandations d'utilisation entraînera la déchéance immédiate de la garantie.

## GARANTIE

La garantie de TO TEK INTERNATIONAL couvre les défauts de fabrication des composants physiques du support de ce logiciel et les vices cachés.

Tout logiciel **renvoyé par votre revendeur TO TEK INTERNATIONAL** et reconnu défectueux après expertise, sera gratuitement échangé pendant 12 mois à compter de la date d'achat, le port étant à la charge de l'acheteur.

**Attention** : la garantie décrite ci-dessus n'est applicable qu'en FRANCE et pour un logiciel acheté sur le territoire français.

Dans tous les autres cas, consultez votre revendeur TO TEK INTERNATIONAL local.

Toute reproduction directe ou indirecte de cette notice et du logiciel est strictement interdite sous peine de poursuites.

**Copyright© 1984 by TO TEK INTERNATIONAL**

Tour Gallieni 2  
36, Avenue Gallieni  
93175 - BAGNOLET / FRANCE