

De Notularum Cantus Figuris

Aide

De Notularum Cantus Figuris est logiciel de création de partitions grégoriennes et anciennes. Le résultat (la partition) est une image exportable, dans © Microsoft Word par exemple, ou dans n'importe quel logiciel de traitement d'images. Elle peut ainsi être imprimée et retaillée à volonté.

Fonctionnement général :

Chaque *neume* est codé en texte et est ensuite interprété par le logiciel.
Une ligne contient un signe (une note uniquement) avec ses options.

Voici la structure générale :

<Nom du signe> , *<hauteur de la note>* , *<options>* , *<+>* , *<"texte">*

<Nom du signe> : définit le type de signe. Ce signe peut être une note, une barre de mesure, un espace, un silence, etc.

Il correspond a une lettre ou un ensemble de lettres et/ou de chiffres codés comme suit :

The diagram illustrates various musical symbols on a five-line staff. The symbols are grouped into four rows, each with a corresponding alphanumeric code below it.

- Row 1: Symbols include squares, diamonds, and a cross-like shape. Codes: P, PP, QT, P1, P2, OS, OR, OL, L, LM, LT, PV, PVL, Q.
- Row 2: Symbols include vertical stems with flags and a small hook. Codes: VD, VG, VHD, VHG, P3, P4, FX, PDT, EPI, CPL.
- Row 3: Symbols are vertical bars of varying heights and positions. Codes: [], B,2, B,1, B,1/2, B,1/4, B,1/4C, B,12H, B,12B, B,23B, B,23B, B,34B, B,34B.
- Row 4: Symbols include a cross, a hook, and various rectangular shapes. Codes: BC, BM, DS, AP, CS, PC, LP, LC, PCL, GND, PND, GNG, PNG.

Pour les barres de mesure (nom du signe = « B »), ce sont les 1, 2, 1/2, 1/4... juste après le signe qui permettent d'obtenir le rendu désiré.

PR1 PR2 PR3 PR4 PR5 PR6 PR7 PR8

PM1 PM2 PM3 PM4 PM5 PM6 PM7 PM8

PR1,...,S PR2,...,S PR3,...,S PR4,...,S PR5,...,S PR6,...,S PR7,...,S PR8,...,S

PM1,...,S PM2,...,S PM3,...,S PM4,...,S PM5,...,S PM6,...,S PM7,...,S PM8,...,S

PR1,...,V PR2,...,V PR3,...,V PR4,...,V PR5,...,V PR6,...,V PR7,...,V PR8,...,V

PM1,...,V PM2,...,V PM3,...,V PM4,...,V PM5,...,V PM6,...,V PM7,...,V PM8,...,V

Les notes comme **PR1,...,S** signifient que l'Option « S » (ici) permet de modifier précisément cette note pour obtenir le rendu ci-dessus (*porrectus* de type « script »). De même pour **PR1,...,V** qui donne un *porrectus* évidé.

Il existe deux autres noms de signes, mais qui sont invisibles :

E : les espaces. *Il en existe 4* :

Petit : **E,A**
Moyen : **E,B**
Grand : **E,C**
Très Grand : **E,D**

SL : Saut de ligne.

Il existe uniquement deux choix :

SL,A saut de ligne simple
SL,A,* saut de ligne avec, à la fin de la ligne, la note de la portée suivante.

Il en est de même pour les notes « modernes » (XIV-XV^e siècle), que l'on peut mélanger avec les notes grégoriennes.

NH01 NH02 NH03 NH04 NH05 NH12 NH13 NH14 NH15 NH16 NH17 NH18 NH19 NB01P NB01R

BH01 BH02 BH03 BH04 BH05 BH12 BH13 BH14 BH15 BH16 BH17 BH18 BH19 BB01P BB01R

PH01 PH02 PH03 PH04 PH05 PH12 PH13 PH14 PH15 PH16 PH17 PH18 PH19 PB01P PB01R

NB01 NB02 NB03 NB04 NB05 NB12 NB13 NB14 NB15 NB16 NB17 NB18 NB19 NH01J NH01K

BB01 BB02 BB03 BB04 BB05 BB12 BB13 BB14 BB15 BB16 BB17 BB18 BB19 BH01J BH01K

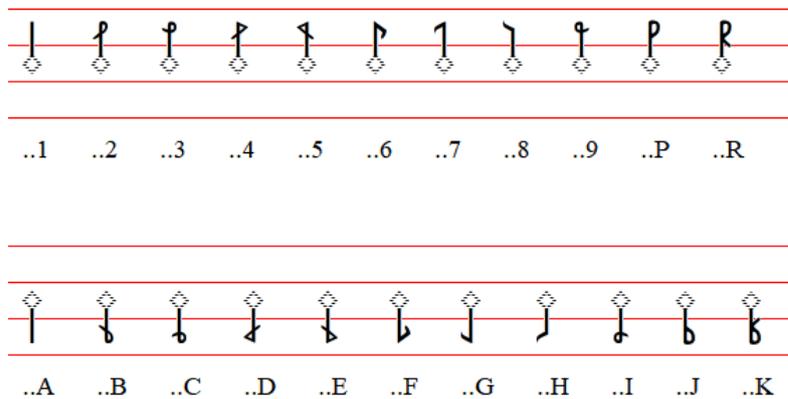
PB01 PB02 PB03 PB04 PB05 PB12 PB13 PB14 PB15 PB16 PB17 PB18 PB19 PB01J PB01K

NH06 NH07 NH08 NH09 NH10 NH11 NB07 NB09 NB11

SPA SPB SPC SPD SPE SPF MSA MSB MSC MSD MSE MSF

Notes « modernes » doubles :

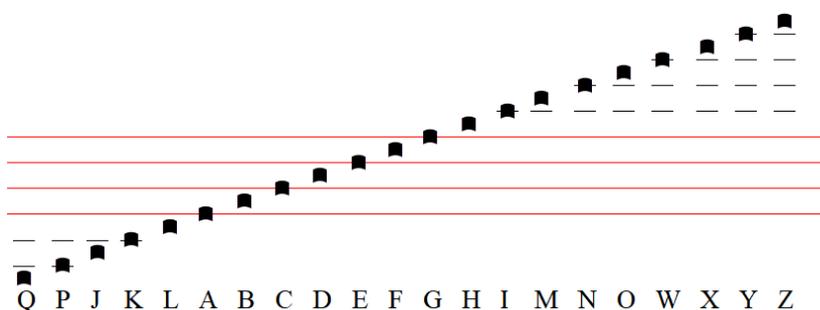
NB021 = NB02 + ..1 ou NH02A = NH02 + ..A etc. NH14D = NH14 + ..D



<hauteur de la note> : Elle est définie par l'ordre des lettres suivant, sans tenir compte de la clef :

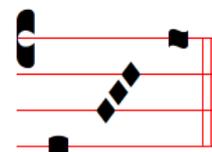
Q P J K L A B C D E F G H I M N P W X Y Z

Le A correspond à la première ligne ; B première interligne, etc.



Par exemple :

- P,A *Punctum* sur la 1^{ère} ligne
- E,D Espace grand
- L,C *Punctum inclinatum* sur le 2^e ligne
- L,D *Punctum inclinatum* sur le 2^e interligne
- L,E *Punctum inclinatum* sur le 3^e ligne
- E,D Espace grand
- OS,G *Oriscus* sur la 4^e ligne
- B,2 Double barre de mesure



<options> : ces options permettent d'interagir sur la note elle-même, ou avec la note précédente. Ces options peuvent être cumulables et être rentrées soit manuellement avec le signe correspondant dans la liste des notes, soit par les boutons du menu en faisant son choix avant de placer la note.

La couleur

<option>	Résultat	Effet	Bouton
R		La note est écrite en rouge au lieu de noir.	

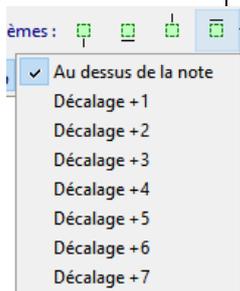
Les points

<option>	Résultat	Effet	Bouton
;		<i>Note pointée</i> , avec le point en haut de la note.	
.		<i>Note pointée</i> , avec le point en bas de la note.	
:		<i>Double point</i> .	

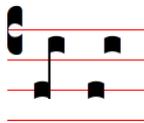
Les signes spéciaux

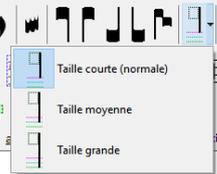
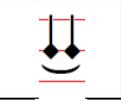
<option>	Résultat	Effet	Bouton
o	◦	<i>Cercle</i> au dessus de la note.	
\$	˘	<i>Demi-cercle</i> au dessus de la note.	
£	´	<i>Accent aigu</i> au dessus de la note.	
¢	̀	<i>Accent grave</i> au dessus de la note.	

Les épisèmes

<option>	Résultat	Effet	Bouton
_	◡	<i>Épisème horizontale souscrit.</i> (le signe est un underscore _ du 8)	
!	◡	<i>Épisème vertical souscrit.</i>	
^	◡	<i>Épisème vertical suscrit.</i>	
-	◡	<i>Épisème horizontale suscrit.</i> (le signe est un score - du 6)	
-1		<i>Idem que précédent mais avec un niveau au dessus.</i> <i>Par exemple, un torculus :</i>  se fera sur 3 lignes (car 3 notes) : P,C,-1 épisème à +1 niveau P,D, -,+ épisème au dessus de la note P,C, -1,+ épisème à +1 niveau	 <p>Menu obtenu en cliquant sur la flèche à droite du bouton</p> 
-2		<i>Idem avec 2 niveau au dessus.</i>	
-3		<i>Idem avec 3 niveau au dessus.</i>	
-4		<i>Idem avec 4 niveau au dessus.</i>	
-5		<i>Idem avec 5 niveau au dessus.</i>	
-6		<i>Idem avec 6 niveau au dessus.</i>	
-7		<i>Idem avec 7 niveau au dessus.</i>	

Les autres options

<option>	Résultat	Effet	Bouton
		Cette option permet de lier la note à la précédente par un trait. Par exemple P,C P,F, E,D P,C P,F  <i>La 2^e note est lié avec la première. Si on ne met pas cette options, les deux notes sont indépendantes.</i>	
		Cette option place la note ayant cette option (ici en bleue) au dessus de la note précédente.	

§		Transforme une note carrée arrondie en note carrée (plus moderne).	
U		Cette option ajoute une queue aux notes suivantes (uniquement) : VD, VG, P1, P2	
=		Cette option allonge la taille de la queue (uniquement pour les notes avec queue : VD, VG, VHD, VHG, P3, P4 et les différents <i>porrectus</i>). Pour les <i>porrectus</i> , cette option modifie le style, faisant passer le <i>porrectus</i> en script (et non en droit) ; PM5, A, = 	
#		Cette option allonge encore plus la taille de la queue (uniquement pour les notes avec queue : VD, VG, VHD, VHG, P3, P4 et les différents <i>porrectus</i>). Pour les <i>porrectus</i> , cette option modifie le style, faisant passer le <i>porrectus</i> en creux (et non en droit) ; e.g. PM5, A, # 	
)		Liaison basse avec la note précédente.	 <i>Puis</i>
(	Liaison haute avec la note précédente.	

<+> : Cette option très particulière permet de faire des neumes complexes, par exemple pour relier plusieurs notes entre elles, de manière invisible, mais sous un même texte. Sans ce +, les notes se retrouveraient après le texte.

Elle se met en cliquant sur le bouton  avant de placer la note.

Exemple :

VD,C,"per-"
L,B,+
L,A,+

donnera :



per-

Si on ne met pas le « + »

VD,C,"per-"
L,B,+
L,A,+

donnera :



per-

<"texte"> : Permet de mettre du texte sous une note (calcul automatique de la position)
Le texte doit toujours être entre guillemets : "texte"

Il existe quelques options :

Si le texte contient `\r\`, il sera en Rouge après le dernier `\`

Ex : "`\r\texte`" donnera **texte**

Si le texte contient `\i\`, il sera en Italique après le dernier `\`

Ex : "`\i\texte`" donnera *texte*

Si le texte contient `\g`, il sera en Italique après le dernier `\`

Ex : `"\g\texte"` donnera **texte**

Si le texte contient `\±`, il sera en Italique au dessus de la portée

Ex : `"\±\texte"` le mot **texte** sera au dessus de la portée et non en dessous

Si le texte contient `\\`, les options d'écritures précédentes seront annulées

Ex : `"\\texte"` donnera **texte**



Bien sûr, on peut cumuler toutes ces options.

Par exemple : `"\gri\texte"` donnera **texte** (gras, rouge et italique)

Pour les styles d'écriture, une fois les options choisies, cliquez sur le bouton  Pour valider vos choix.

Le texte doit être rentré avant de placer la note sur la portée, sinon il faudra le rajouter après.

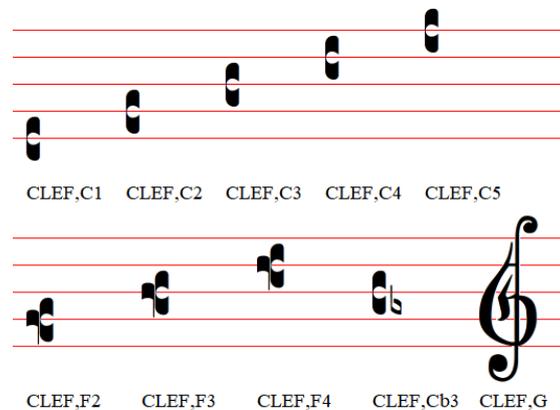
Autre exemple :

`P,C,"Dom\s\i\nus"`



Dominus

Les différentes Clefs



Dans la barre de menu, il existe deux boutons pour les clefs :



Le premier  sert à donner la Clef de base pour la partition ; la petite flèche à côté vous permet de modifier le style de clef (Classique, Carré ou Moderne) – Cette clef ne s'inscrit pas dans la liste des notes.

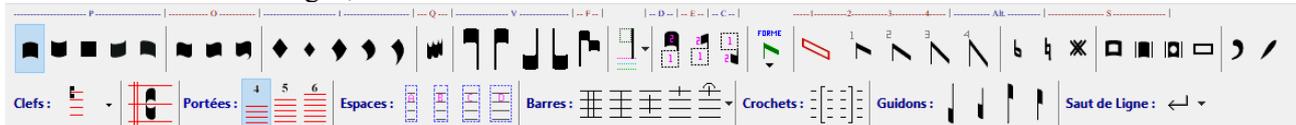
Le Second  sert à indiquer un changement de clef dans la partition.

UTILISATION DU LOGICIEL EN VISUEL

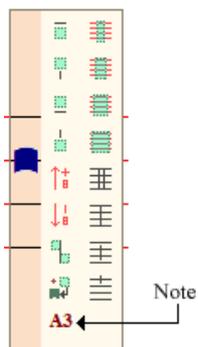
Si ce n'est pas fait, passez le logiciel en mode Edition : (Menu en haut et à droite)

Mode Affichage :  | Mode Edition : 

Pour entrer une note ou signe, choisissez le d'abord dans le menu



Le « menu note » apparaît :



Et lorsque vous bougez la souris dans la zone sombre, la note indique la hauteur à laquelle elle sera positionnée. En cliquant, la note se place dans la partition.

Si vous voulez mettre du texte directement, remplissez la bande blanche du menu « Parole » auparavant



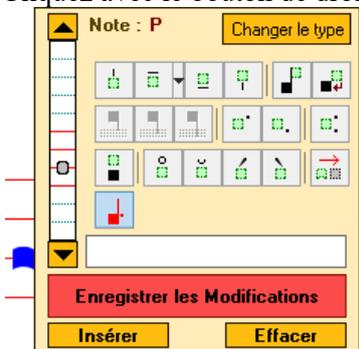
Pour écrire des notes plus hautes ou plus basses que ne le permet « menu note », avant de cliquer la note, engagez l'option +8  ou -8 

Cette note sera modifiable par la suite... pour ajouter du texte par exemple, ou changer des <options>, etc.

MODIFIER UNE NOTE

Quand vous cliquez sur un signe dans la partition celui-ci devient bleu... la ligne à laquelle correspond ce signe (colonne de gauche) est également surlignée...

Cliquez avec le bouton de droite de la souris. La fenêtre suivante s'ouvre :



La ligne blanche vous permet d'entrer du texte.

Les boutons vous permettent de modifier les <options>.

« Changer le type » vous permet de modifier le type de note.

Les 2 flèches vous permettent de régler la hauteur de la note.

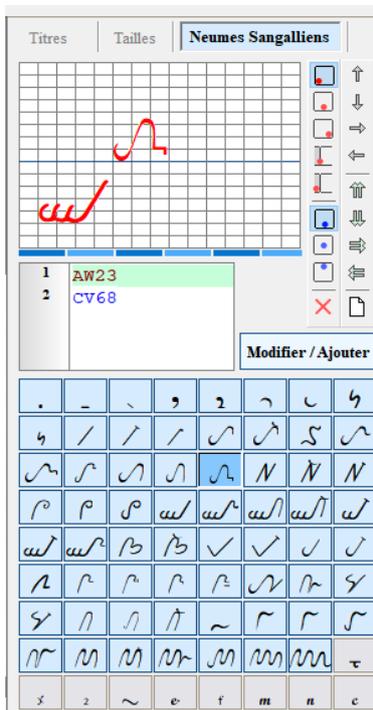
Une fois les modifications effectuées, faites « ENREGISTRER LES MODIFICATIONS ».

Si vous cliquez en dehors de cette fenêtre, celle-ci se fermera automatiquement. (Si vous n'avez pas enregistré, rien ne sera changé)

AJOUT / MODIFICATION DE NEUMES SANGALLIENS

Cliquez dans la partition sur la note ou le signe voulu. (celui-ci devient bleu)
Choisissez un Neume dans la liste et positionnez-le dans la grille – on peut ainsi en positionner plusieurs.

Une fois tout réglé, cliquez sur « **Modifier / Ajouter** »



Vous pourrez modifier ces Neumes par la suite, juste en cliquant sur la note (ou le signe) dans la partition (attention, pas en cliquant sur le Neumes, car cela ne fera rien)

Pour enlever les Neumes, sélectionnez le texte dans le carré blanc (ici : AW23 CV68) et appuyez sur la touche clavier « Supprime » ou sur le bouton 

Les boutons avec les petits points permettent un affinement de la position du neume.
Pour sélectionner un Neume, cliquez sur une ligne dans la liste. Le neume correspondant deviendra bleu dans la grille, et sera modifiable.

Une fois les modifications faites, n'oubliez pas de cliquer sur « **Modifier / Ajouter** »