

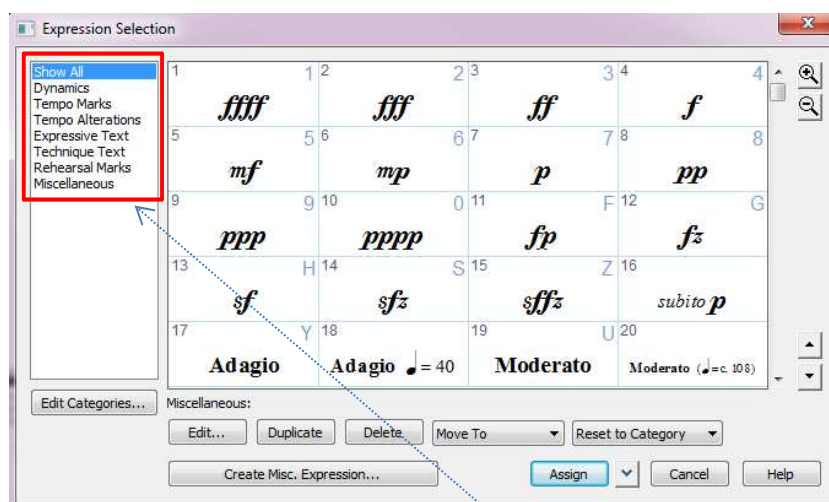
Expression Tool – Előadási jel eszköz



Az *Expression* eszköz segítségével előadási utasításokat, dinamikai és egyéb jeleket, kifejezéseket készíthetünk, szerkeszthetünk, menthetünk és törölhetünk. A létrehozott jelek az ütemhez rögzülnek: Üres ütemek esetén az ütemben található ütéseknek, hangok esetén pedig a hangoknak és az ütéseknek megfelelő számban. Minden jelhez, kifejezéshez valamilyen lejátszási eseményt is rendelhetünk.

Az *Expression Selection* párbeszédablak nagy átalakuláson ment keresztül. A 2009-es verzió két legnagyobb újjátása, hogy ez a párbeszédablak az egér segítségével átméretezhető, s a bennük lévő információk kicsinyíthetők és nagyíthatók, valamint a különféle utasítások kategóriák szerint csoportosíthatók és csoportonként szerkeszthetők. Egy nagyobb kompozíció (pl.: zenekari mű, amelyben rengeteg jelzés, zenei kifejezés halmozódik fel) kottagrafikázásakor külön palettába rendezhetők az előadási utasítások, dinamikai és egyéb jelek, ami által átláthatóbbá válnak a párbeszédablak jeleket tartalmazó palettái, így könnyebbé és gyorsabbá téve a jelek beírását.

Az *Expression Selection* párbeszédablak



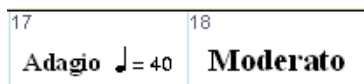
Az *Expression Selection* párbeszédablak alapértelmezett kategóriakészlete:

Show All → Minden kategória jelkészlete láthatóvá válik

Dynamics → Dinamikai jelek



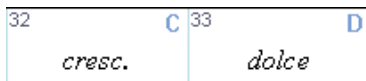
Tempo Marks → Tempójelzések



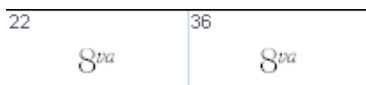
Tempo Alterations → Tempóváltoztatások



Expressive Text → Előadásmódra vonatkozó utasítások



Technique Text → Technikai utasítások

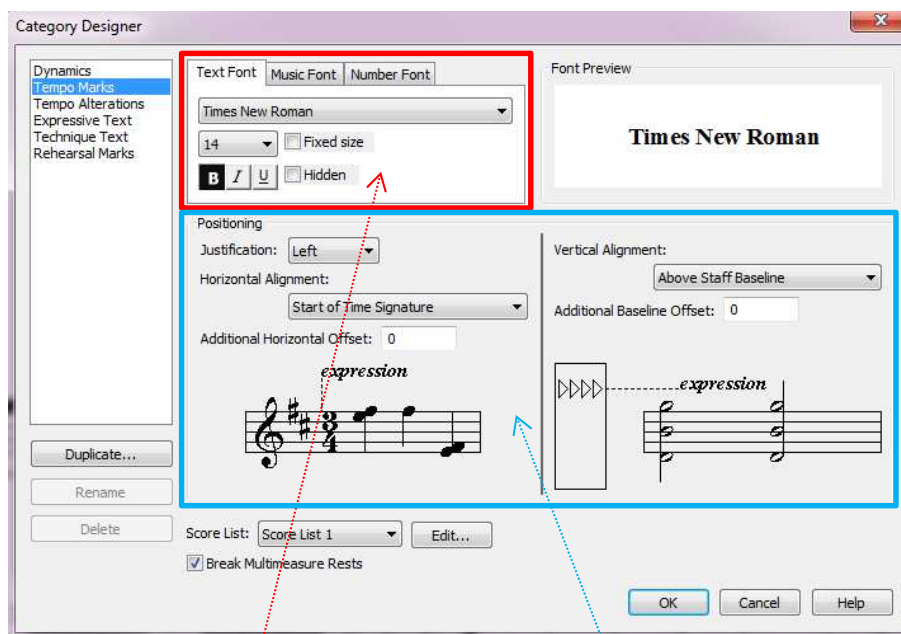


Rehearsal Marks → Tájékoztató jelzések



Miscellaneous → Minden egyéb jelzés

A kijelölt kategóriát az *Edit Categories* gombra kattintva szerkeszthetjük. Ekkor megjelenik a *Category Designer* párbeszédablak, ahol elvégezhetjük a szerkesztéssel kapcsolatos munkákat.



Minden kategória saját **betűtípus**, **méret**, **stílus** és **pozíció**-beállítással rendelkezik. Amikor létrehozunk egy új kifejezést az *Expression Selection* párbeszédablak *Create* gombjára kattintva, akkor a Finale automatikusan hozzárendeli a kategória betűtípusát, méretét, stílusát és pozícióját a beírt kifejezéshez, amit szükség esetén természetesen jelenként módosíthatunk.

Tempójelzéseknél (*Tempo Marks*) lehetőségünk van három betűtípus beállítására is, úgy, mint szöveg (*Text Font*, pl.: Adagio), zenei karakter (*Music Font*, pl.: ♩), valamint számérték (*Number Font*, pl.: = 40).

Megadhatjuk továbbá, hogy az adott kategória jelkészlete hogyan helyezkedjen el – mind vízszintesen, mind pedig függőlegesen – a kottában (pl.: az ütemhez, hanghoz viszonyítva), vagyis minden kategóriában helymeghatározási paraméterek beállítására is lehetőség nyílik.

Az Expression Selection párbeszédablak további beállítási lehetőségei

• Edit

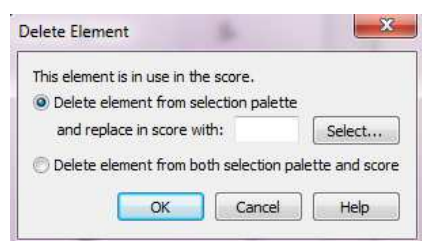
A választott jel szerkesztésére van lehetőség. E gomb megnyomása után megjelenik az *Expression Designer* párbeszédablak, ahol elvégezhetjük a szükséges változtatásokat.

• Duplicate

Másolatot készít a kijelölt elem(ek)ről. Ez a módszer arra jó, hogy a megduplázandó jelhez hasonló jel létrehozásakor nem kell újra beállítani az egyszer már beállított paramétereket (pl.: betűméret, betűtípus, pozíció, stb.) az adott típusú jelnél.

• Delete

A palettában kijelölt elem(ek) törlése.



Amennyiben a törölni kívánt elemek a kottában is szerepelnek, akkor a program megjeleníti a *Delete Element* párbeszédablakot. Itt tudjuk meghatározni, hogyan kezeljen a program olyan elemeket, amelyek már a kottában vannak. Cserélhetjük őket másik előadási utasításra vagy dinamikai jelre a *Delete element from selection palette and replace in score with* → *Select* gombjára kattintva, vagy egyszerűen csak törölhetjük őket a

Delete element from both selection palette and score opciót választva. Ez a párbeszédpanel jelenik meg mind az *Expression Selection*, mind pedig az *Articulation Selection* párbeszédablakokban kijelölt, és a kottában is előforduló elemek törlése/cseréje esetén.

• Create...

Új jelet hozhatunk létre a megjelenő *Expression Designer* párbeszédablak segítségével.

▲ Move Up

A kijelölt jele(ke)t felfelé mozgatja a palettában.

▼ Move Down

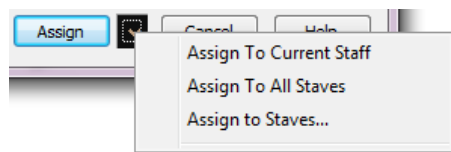
A kiválasztott jele(ke)t lefelé mozgatja a palettában.



A paletta tartalmának nagyítása [+] vagy kicsinyítése [-]

- *Assign*

A palettában kijelölt jel beillesztése a kottába.



Az *Assign* melletti nyíl gombra kattintva megjelenik az itt látható lista, amelyből kiválaszthatjuk, hol legyen látható a kijelölt dinamikai vagy egyéb jel.

- *Assign To Current Staff*

Csak abban a szólamsorban, aminek az ütemére kattintottunk.

- *Assign To All Staves*

Minden szólamban.

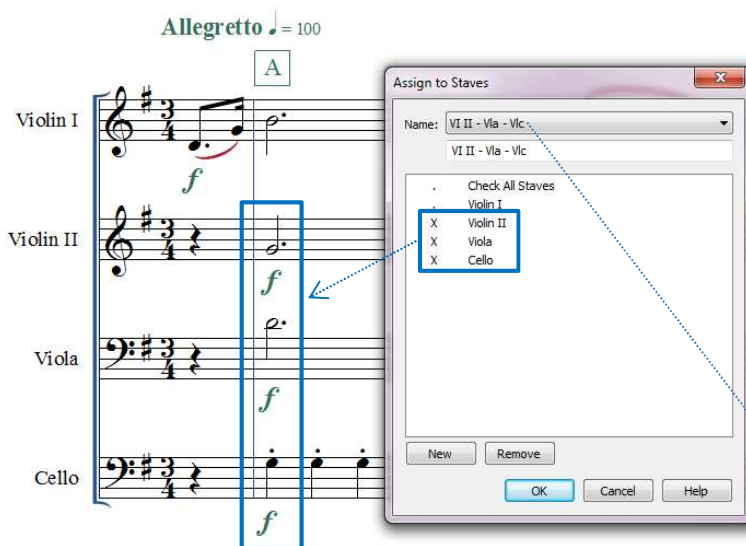
- *Assign to Staves*

Az általunk összeállított szólamokban, amit eme opció megnyomásakor megjelenő *Assign to Staves* párbeszédablakban állíthatunk össze.

Ez a legördülő lista a *Tempo Marks* (tempójelzések), a *Tempo Alteration* (tempóváltoztatások), valamint a *Rehearsal Marks* (tájékoztató jelzések) esetében nem elérhető.

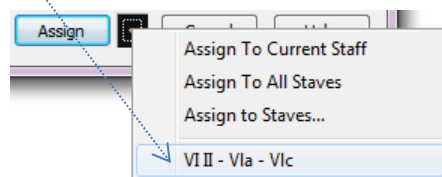
Ezeknél a kategóriáknál – az adott kategória kijelölt állapotában – az *Edit Categories* gombra kattintva élénk tároló *Category Designer* párbeszédablak alján található *Score List* utáni *Edit* gombra kattintva tudjuk meghatározni – mind a partitúrában (*Score*), mind pedig a létrehozott szólamkivonatokban (*Parts*) –, mely szólamokhoz szeretnénk csatolni kifejezéseinket.

Az *Assign to Staves* párbeszédablak



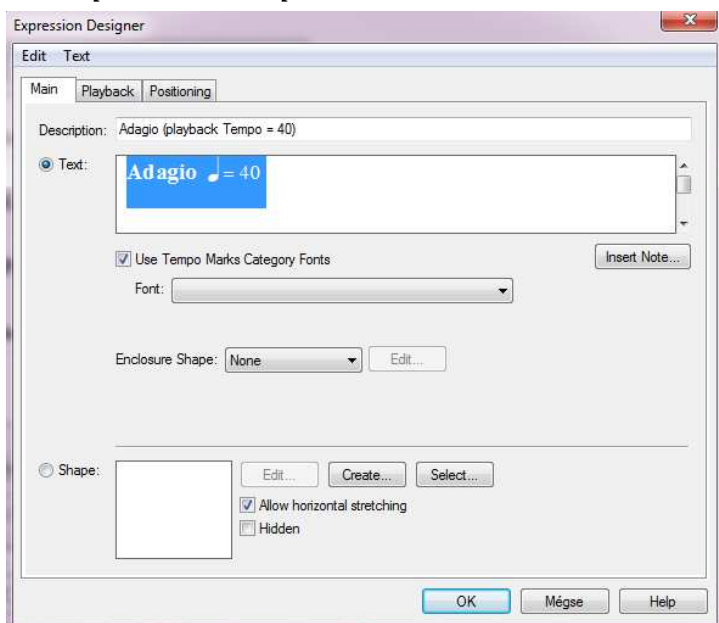
Amennyiben például dinamikai jelünket nem az összes szólamsorba kívánjuk kiírni (az itt látható példa szerint), akkor célszerű ebben a párbeszédablakban kijelölni, hogy mely szólamokban szeretnénk elhelyezni beírásra váró jelünket. Érdekes ezeket a beállításokat valamilyen névvel is ellátni, a *Name* alatti mezőben található kifejezés átírásával, ugyanis ez a beállítás bekerül majd az *Assign* legördülő listájába, s ha legközelebb szükségünk lesz rá, ott egyből kiválaszthatjuk azt.

Ez a beállítás minden olyan kategóriánál megjelenik, ahol használható ez az opció. Természetesen beállíthatunk egyéb szólam-összeállításokat is, melyeket az *Assign* legördülő listájából egyszerűen elérhetünk.



Az Expression Designer párbeszédablak

Main párbeszédlap



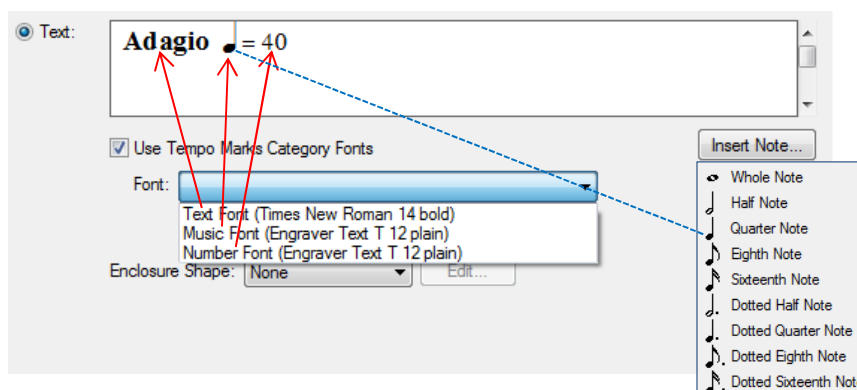
• Description

Megjegyzést írhatunk létrehozott előadási utasításainkhoz, amelyek csak tájékoztatásul szolgálnak néhány olyan beállításról, mint pozíció, tempó, hangerő, stb., és amelyek csak az *Expression Selection* ablakban jelennek meg.

• Text

Szöveges előadási utasítások létrehozásakor, szerkesztésekor és módosításakor aktivizáljuk ezt az opciót. Itt már könnyedén létrehozhatunk kombinált előadási utasításokat. Az előadási utasítás elemenkénti beírásának és formázásának lehetősége rendkívül nagy előrelépés.

Egy ilyen előadási utasítás létrehozásakor nincs más teendőnk, mint beírni a megfelelő nevet (pl.: Adagio), 2x megnyomni a szóköz billentyűt, kattintani az *Insert Note* (hangjegyérték beszúrása) gombra, kattintani a kívánt ritmusértékre, egy újabb szóközt beilleszteni, egyenlőségjelet beírni, újabb szóköz, végül beírni a használni kívánt számértéket.



• Use (Tempo Marks) Category Fonts

Amennyiben kijelölve hagyjuk ezt az opciót, akkor a program az adott jel kategóriájában beállított betű-paramétereket (típus, méret, stílus) alkalmazza.

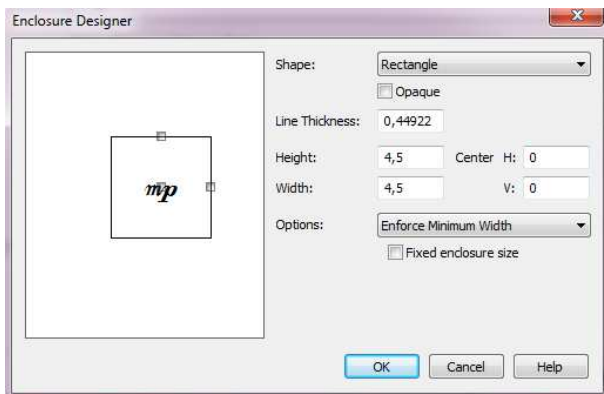
• Enclosure Shape

A létrehozott előadási utasítás vagy dinamikai jel bekeretezését teszi lehetővé.

• Shape

Különbféle jelek, alakzatok létrehozásakor, szerkesztésekor és módosításakor ezt az opciót válasszuk. Kattintsunk a *Create* gombra, minek következtében elénk tárul a *Shape Designer* párbeszédablak, ahol megalkothatjuk beírásra váró alakzatunkat.

Az Enclosure Designer párbeszédablak



- *Shape*

Ebből a legördülő listából is kiválaszthatjuk, milyen keretet szeretnénk alkalmazni a létrehozott előadási jel körül.

- *Opaque*

Ez az opció bekapcsolt állapotban – amennyiben például a keretet a vonalrendszer fölé visszük – eltakarja a keret mögött található kottasort, valamint az ütemhez és hanghoz rögzített egyéb jeleket, kifejezéseket (pl.: az ütemvonalat) is.

- *Line Thickness*

Itt állíthatjuk be keretünk vonalvastagságát.

A következő négy mezőben pozícionálhatjuk választott keretünket az origóhoz (számhoz, betűhöz, szöveghez) képest. A *Height* (magasság) és a *Width* (szélesség) mezőkbe írt számok segítségével a keret origótól (számtól, betűtől, szövegtől) való távolságát módosíthatjuk, míg a *Center* utáni két mező az origó (és természetesen azzal együtt a keret) függőleges (*V*) és vízszintes (*H*) mozgására szolgál.

Options

Az itt található legördíthető listát használjuk a választott keret megformálásához.

None

A *None* (egyik sem) kiválasztása lehetővé teszi, hogy a magasságot és a szélességet egyénileg állítsuk be.

Enforce Minimum Width

A „*Minimális szélesség alkalmazása*” elnevezésű opció a magasságot nem változtatja meg, ha a szélesség a szöveghez képest minimális marad.

Match Height and Width

Ez a „*Magasság és szélesség arányában*” nevezetű parancs a keret arányos megváltoztatását teszi lehetővé.

Fixed enclosure size

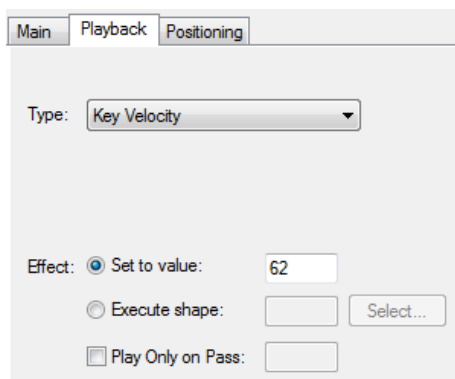
Állandó keretméretet jelent. Ez a lehetőség megtartja a keret méretét, függetlenül a benne levő szám, betű vagy szöveg hosszúságától. Ha nem választjuk ki ezt az opciót, akkor a Finale a keret méretét az *Options* menüben beállított paraméterek alapján alakítja.

Playback párbeszédlap

Type

Ebből a legördülő listából választhatjuk ki, hogy milyen effektet kívánunk az elkészített előadási utasításhoz hozzárendelni, hogy az visszajátszáskor megfelelően szólaljon majd meg.

Lássunk néhány példát.



- *None*

Nem állítunk be semmit.

- *Transposition*

Alapbeállítás szerint a kiválasztott jel kottában való megjelenésétől kezdve oktávnyit (12 féllépésnyit) felfelé (8^{va}) vagy lefelé (8^{vb}) transzponál.

Megadhatjuk továbbá a „transzponálás” féllépésenkénti irányát (pozitív érték = felfelé; negatív érték = lefelé). Ezeket az értékeket a *Set to Value* mezőbe kell beírni.

- *Tempo*

Whole Note	Egész
Half Note	Fél
Quarter Note	Negyed
Eighth Note	Nyolcad
Sixteenth Note	Tizenhatod
Dotted Half Note	Pontozott fél
Dotted Quarter Note	Pontozott negyed
Dotted Eighth Note	Pontozott nyolcad
Dotted Sixteenth Note	Pontozott tizenhatod

A visszajátszás tempóját szabályozhatjuk. E parancs kiválasztásakor egy újabb legördülő lista jelenik meg, amelyben kiválaszthatjuk a tempó alapülkütetésének értékét. Az *Effect* után található *Set to Value* mezőjében adhatjuk meg a beállított alapülkütetés gyorsaságát (tempóját). Ha a tempót fokozatosan óhajtjuk megváltoztatni, ebbe a mezőbe ne írjunk semmit.

- *Key Velocity*

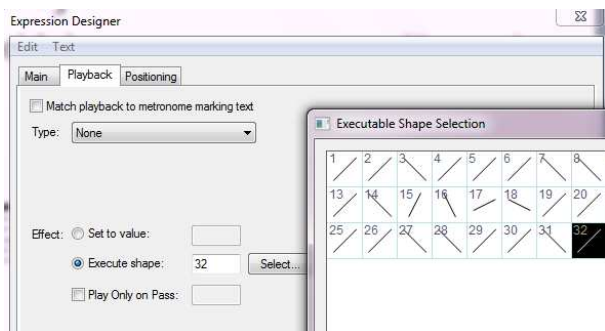
E parancs lehetővé teszi a létrehozott jelek dinamikai szintjének (amit mi hangerősségként érzékelünk) módosítását: (0 = csend; 127 = maximum hangerő), melyeknek értékét szintén a *Set to Value* mezőben adhatjuk meg.

Effect

- *Set to Value*

A *Set to Value* mezőben látható számérték határozza meg a MIDI események paramétereit visszajátszáskor. Az előbb említett három opcióhoz tartozó értékeket is „*Tempo*” (a percenkénti ütések számát), „*Key Velocity*” (a hangok dinamikai szintjét [0 – 127]), „*Transposition*” (a féllépések számát [pozitív-, negatív irányban]) ebben a mezőben állíthatjuk be.

- *Execute shape*



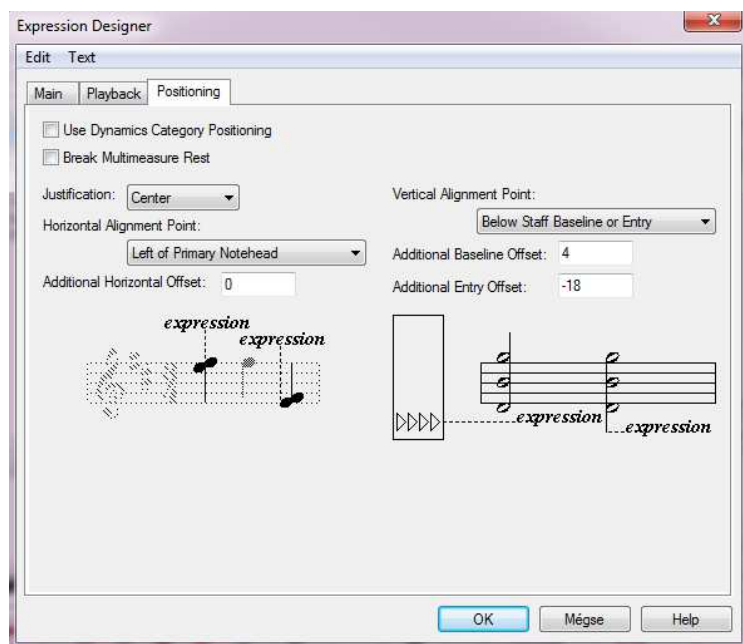
Míg bizonyos visszajátszási effektusok azonnal lejátszásra kerülnek, addig mások csak fokozatosan (pl. crescendo, diminuendo, accelerando). Ezeket a fokozatosan megvalósuló lejátszási eseményeket itt állíthatjuk be úgy, hogy az *Execute shape* utáni *Select* gomb megnyomásakor megjelenő párbeszédablakból kiválasztjuk valamelyik csökkenő (diminuendo, rallentando, stb.), vagy növekvő (crescendo, accelerando, stb.) jelet (ez láthatóan vonatkozhat tempóra, hangerőre,

stb.), és megnyomjuk a paletta *Select* gombját. Ekkor az *Execute shape* mezőben megjelenik a kiválasztott jel száma, amelyet egyébként előre is beírhatunk. Amennyiben ez az utasítás a hangerőre vonatkozik (crescendo, diminuendo), akkor a *Type* utáni legördülő listából válasszuk a *Key Velocity* parancsot, amennyiben pedig a tempóra (accelerando, rallentando), akkor kattintsunk a *Tempo* lehetőségre. A beírt dinamikai jel mindaddig érvényben marad, amíg meg nem változtatjuk azt.

- *Play Only on Pass*

Ha a Finale egy ismételt szakaszon belül található előadási utasítással találkozunk, amely szakasz visszajátszását több mint egyszer meghatároztuk a *Repeat* eszközben, akkor a *Play Only on Pass* mezőben látható számérték határozza meg, hogy az utasításnak hányadik visszajátszásnál legyen hatása. (Ha a szám alapértelmezett – vagyis nulla –, akkor a jelzés minden ismétléskor érvénybe lép). Ha ebbe a mezőbe, mondjuk 2-es számot írunk, pl. olyan utasítással, mint „accelerando” (fokozatos gyorsítás), akkor a beírt előadási utasítás a dallam második visszajátszásakor (ismétléskor) lép érvénybe.

Positioning párbeszédlap



Az *Use Dynamics Category Positioning* opció bejelölésével arra utasítjuk programunkat, hogy az adott jel használja a kategóriában létrehozott pozicionálási beállításokat.

Amennyiben a kategóriától eltérő elhelyezési paramétereket kívánunk megadni az adott jelnél, akkor kapcsoljuk ki ezt a lehetőséget, s a párbeszédlap opcióinak segítségével alakítsuk ki a legmegfelelőbb paramétereket.

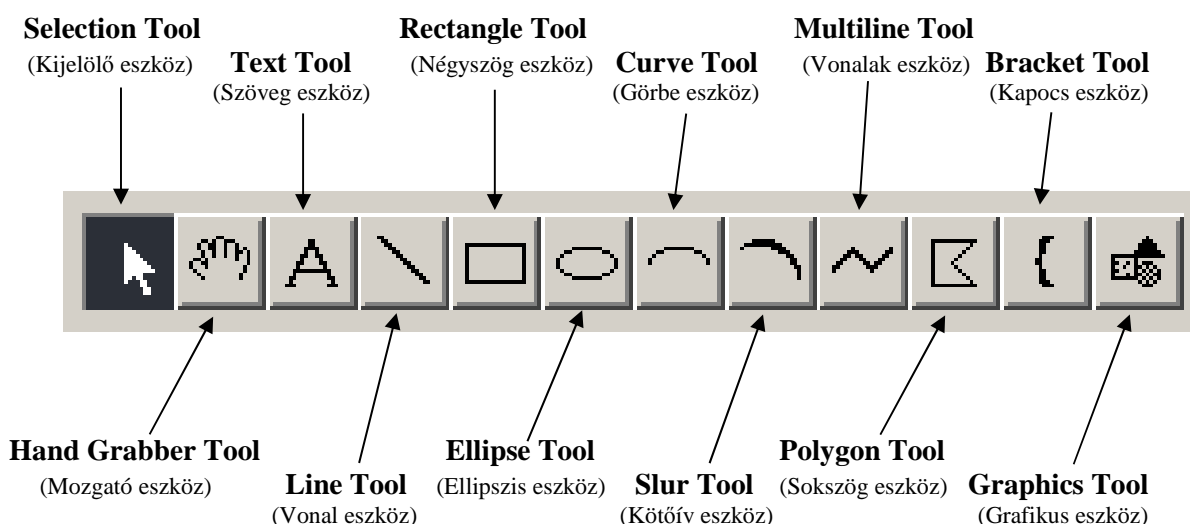
- *Break Multimeasure Rest*

Ennek az opciónak a kiválasztásával megtörhetjük az összevonásra kerülő üres ütemeket az alkalmazni kívánt előadási utasítás vagy dinamikai jel elhelyezésének ütemében.

A Shape Designer (Alakzat-tervező) párbeszédablak

A Shape Designer párbeszédablak a Finale program beépített grafikus eszköze. Itt hozhatunk létre olyan alakzatokat, előadási utasításokat, dinamikai-, artikulációs és egyéb jeleket, amelyek nem szerepelnek kottafontjaink között, így lehetőségünk van itt megalkotni azokat.

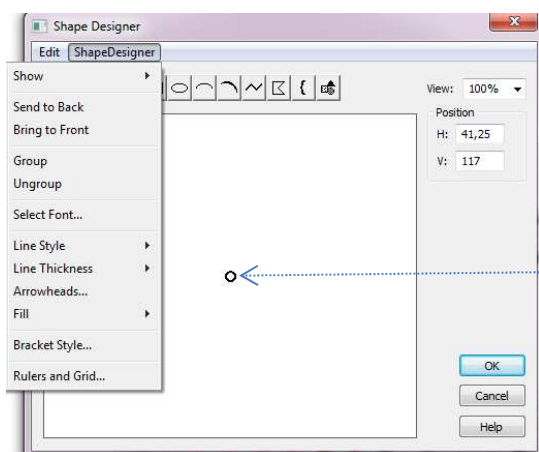
A Shape Designer párbeszédablak eszközzaletája



A dialógusablak tetején különféle eszközök készlete áll rendelkezésre, amelyek segítségével – és a ShapeDesigner menü segítségével – létrehozhatjuk a kívánt alakzatot, amelyet aztán módosíthatunk, átméretezhetünk, másolhatunk, beilleszthetünk és természetesen menthetünk.

Sajnos ezt a párbeszédablakot nincs lehetőségünk az egér segítségével átméretezni, pedig néhány esetben nagyon megkönnyítené munkánkat.

A ShapeDesigner menü



Az alakzattervező menü parancsai lehetővé teszik, hogy egyéni zenei alakzatokat, kombinált karaktereket készíthessünk.

Show • Rulers • Grid • Origin • Staff Template

Ezzel az almenüvel megjeleníthetők olyan segédeszközök, amelyek alakzatunk pontos elkészítésében segítségünkre vannak: *Rulers* (vonalzók), *Grid* (rács), *Origin* (origó: a rajzterület közepén megjelenít egy kis karikát, amely a kottában elhelyezett jel fogantyúját szimbolizálja), *Staff Template* (szólamsor sablon: eme opció segítségével megjeleníthetjük az ötvonalas vonalrendszert; ez akkor igazán hasznos, amikor például egyéni ütemvonalat tervezünk szólamsorunkhoz).

Send to Back • Bring to Front

Ezen parancsok használatával azoknak az objektumoknak a sorrendjét határozhatjuk meg, amelyek fedik egymást.

Group • Ungroup

Ezek a parancsok lehetővé teszik, hogy a létrehozott alakzatokat egy alakzattá konvertáljuk (*Group*), illetve az összevont alakzatokat szétválasszuk (*Ungroup*). Az összevont objektumok normál objektumként viselkednek.

Select Font

Amennyiben szöveges objektumokat hozunk létre, ezzel a paranccsal megváltoztathatjuk a kijelölt szöveg betűtípusát, betűstílusát, betűméretét, illetve, ha a kurzor a szövegen belül van, akkor a kurzor utáni szövegrész hasonló tulajdonságait.

Line Style

A kijelölt vonal stílusát adhatjuk meg: Normál vonal (*Solid*), szaggatott vonal (*Dashed*). Szaggatott vonal esetében további beállítási lehetőségeink vannak, a vonalközök távolságát illetően. Ez a parancs csak az újonnan létrehozott jelre adható ki, vagyis a már meglévő és kijelölt alakzat vonalait nem módosítja.

Line Thickness

Itt határozhatjuk meg a kijelölt alakzat vonalvastagságát.

Arrowheads

Ezzel az utasítással a létrehozott és kijelölt vonal elejére (*Start*), végére (*End*) nyílfejet (*Preset Arrowhead* → *Select gomb*), vagy egy általunk létrehozott alakzatot (*Custom Arrowhead*) illeszthetünk.

Fill

Zárt alakzatok kitöltésére használhatjuk. Ha nincs kijelölt objektum, akkor a következő zárt objektumra lesz érvényes a beállítás.

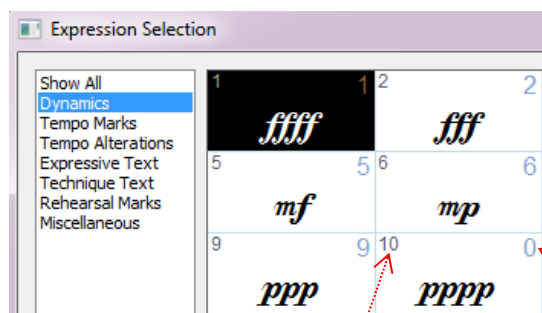
Bracket Style

A kapocs stílusának meghatározása.

Ruler and Grid

A megjelenő dialógusablakban adhatjuk meg a vonalzó mértékegységét a *Measurement* keretben – a megfelelő mértékegységre kattintva –, továbbá a rácspontok sűrűségét is a *Grid Marks Every* utáni mezőben.

Előadási jelek beírása

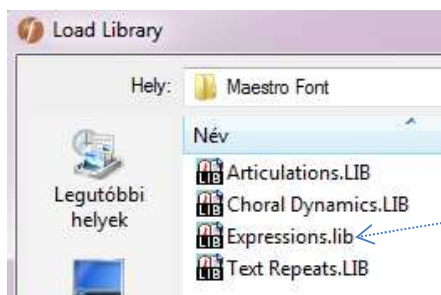


Kattintsunk duplán a megfelelő ütemre, melynek következtében megjelenik az *Expression Selection* nevezetű párbeszédablak. E dialógusablak bal oldali – kategóriák – oszlopában válasszuk ki a megfelelő kategóriát vagy kattintsunk a *Show All* kifejezésre. Jelöljük ki az alkalmazni kívánt jelet vagy előadási utasítást (kattintsunk rá) és nyomjuk meg a *Select* gombot, vagy kattintsunk duplán a jelre.

Minden jelnek van egy *sorszám*a (a bal felső sarokban), amelyet, ha a megfelelő mezőbe beírunk, akkor nem kell az itt látható *Expression Selection* párbeszédablakot megnyitnunk és a palettát végigpörgetnünk.

A palettában található jelek közül jó néhánynak a jobb felső sarkában is látható egy szám vagy betű, amely az adott jel billentyűparancsának felel meg. Ezek az úgynevezett *Metatool* billentyűparancsok, amelyek az előadási utasítások, dinamikai és egyéb jelek könnyebb és gyorsabb beírását segítik. Ezeket a jeleket tehát nem csak e párbeszédablak segítségével jeleníthetjük meg, hanem úgy is beírhatjuk őket, hogy az *Expression Tool* aktív állapotában lenyomjuk, és lenyomva tartjuk a jobb

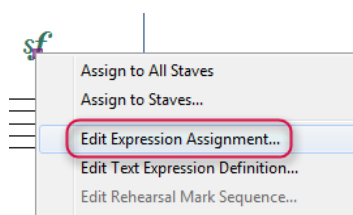
felső sarokban lévő szám- vagy betű billentyűjét, miközben az egérrel a kívánt hangra vagy ütemre kattintunk. Ekkor megjelenik a lenyomott billentyűhöz hozzárendelt előadási utasítás, dinamikai vagy egyéb jel az ütem fölött, illetve alatt (a beállításoktól függően). Ez azért célszerű és hasznos megoldás, mivel így nem kell minden egyes előadási utasítás, dinamikai vagy egyéb jel beírásakor megnyitnunk ezt a párbeszédablakot, továbbá e billentyűparancsok segítségével gyorsabban írhatjuk be az alkalmazni kívánt jeleket.



Amennyiben üres lenne az *Expression Selection* párbeszédablak palettája, tegyük a következőt: Zárjuk be az *Expression Selection* dialógusablakot → *File* menü → *Load Library* → dupla kattintás a *Maestro* (vagy a *Petrucci*) mappára → dupla kattintás az *Expressions* fájlra. Ekkor látszólag nem történik semmi, azonban ha újból megnyitjuk ezt a párbeszédablakot, látni fogjuk, hogy a kívánt jelek bekerültek a palettába.

Az *Expression Assignment* párbeszédablak

Az *Expression Assignment* párbeszédablakot többféleképpen is elővarázsolhatjuk.

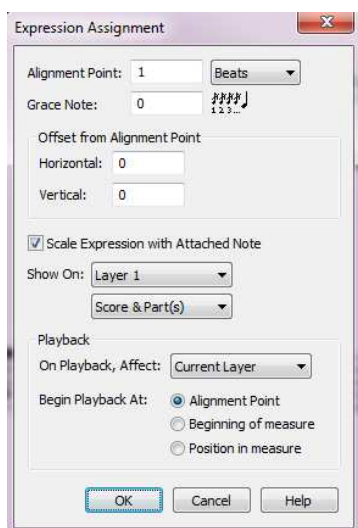


1. A helyi menüből, vagyis a megfelelő előadási jel fogantyújára jobb egérgombbal kattintva.

2. A [*Shift*] billentyű lenyomva tartása közben kattintsunk duplán a megfelelő jel fogantyújába.

3. A kívánt fogantyú kijelölése után nyomjuk meg a [*Shift*] + [*Enter*] billentyűkombinációt.

Ebben a párbeszédablakban nyílik lehetőségünk valamely előadási jel vagy kifejezés további pozicionálására és megszólalási, lejátszási helyének meghatározására.



- *Alignment Point (Igazítási pont)*

Itt határozhatjuk meg, hogy a kijelölt előadási jel – a legördülő listában kiválasztott opció (*Beats* = ütések, vagy *EDUs* = EDU értékek) alapján – hol helyezkedjen el az ütemen belül.

- *Offset from Alignment Point (Igazítási pont eltolása)*

A kiválasztott előadási jel vízszintes (*Horizontal*) és függőleges (*Vertical*) eltolását valósíthatjuk meg az alapértelmezett beállításhoz viszonyítva. Pozitív érték jobbra (H) és fel (V), míg negatív érték balra (H) és lefelé (V) mozgatja el előadási jelünket.

- *Scale Expression with Attached Note*

- (*Hanghoz csatolt előadási jel átméretezése*)

Amennyiben ez az opció kijelölt állapotban van, akkor a hang átméretezésekor (*Resize Tool* → *Resize Note*) a hozzá csatolt előadási jel mérete is – ugyanolyan arányban – módosul.

Show On

E két legördülő listában határozhatjuk meg, hol (melyik rétegben) legyen látható a kijelölt előadási utasítás, vagy dinamikai jel.

Playback

Ebben a keretben található két utasítás a lejátszási eseményekre vonatkozik, vagyis itt állíthatjuk be, hogy a létrehozott előadási jelhez beállított lejátszási esemény (effekt) mire – melyik rétegre – vonatkozzon (*On Playback, Affect*), illetve honnan legyen hallható (*Begin Playback At*).

Alignment Point

Az igazítási ponttól hangozzék.

Beginning of measure

Az ütem elejétől szólaljon meg.

Position in measure

Az ütemben lévő pozíciójától legyen hallható.

A Score Lists párbeszédablak

A *Category Designer* → *Score Lists* párbeszédablak lehetőséget ad szólamlisták létrehozására és szerkesztésére, amelyeket az előadási utasítások megjelenítésére használhatunk.

The image shows a musical score with five staves: Violino I., Violino II., Viola, Violoncello, and Piano. The tempo is marked 'Allegro moderato'. The 'Score Lists' dialog box is open, showing a table with columns for Score, Part, and Staves. The 'Violoncello' part is selected, and the 'Staves' column shows '[Staff 5]' and '[Staff 6]'. The dialog box also has fields for 'Edit: Vonósok + Piano' and 'Name: Vonósok + Piano'. There are 'OK', 'Cancel', and 'Help' buttons at the bottom of the dialog box.

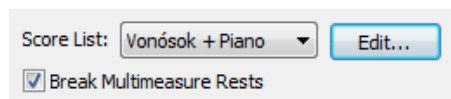
Score	Part	Staves
X	X	Top Staff
.	.	Bottom Staff
.	.	Check All Staves
.	.	Violino I.
.	.	Violino II.
.	.	Viola
.	.	Violoncello
X	.	[Staff 5]
.	.	[Staff 6]

• Edit

Ebből a legördülő listából választhatjuk ki (a már létrehozott szólamlisták közül) a szerkeszteni kívánt szólamlistát.

- *Name*

Új szólamlista elnevezésére szolgáló mező. Írjuk be a kívánt szólamlista nevét, majd jelöljük be az alatta található mezőben, hogy a partitúra (*Score*) mely szólamSORához, vagy a partitúrához csatolt szólamkivonatok (*Part*) melyik szólamához, illetve szólamcsoportjához szeretnénk a létrehozott elnevezést hozzárendelni. A beállítások érvényesítéséhez nyomjuk meg a párbeszédablak *OK* gombját.



Ekkor az új név bekerül a *Score List* legördülő listájába, ahonnan szükség esetén könnyedén kiválaszthatjuk.

- *Top Staff* • *Bottom Staff*

Top Staff (legfelső szólamSOR) és/vagy *Bottom Staff* (legalsó szólamSOR) kiválasztása esetén a program mindenképpen megjeleníti a kiválasztott előadási utasítást vagy dinamikai jelet az adott szisztéma legfelső és/vagy legalsó szólamSORában, függetlenül attól, hogy elhelyeztük-e abba a szólamSORba jelünket, avagy sem. Ez egy rendkívül hasznos beállítási lehetőség, amely alapértelmezett beállításként szerepel.

Ez a legördülő lista csak a *Tempo Marks* (tempójelzések), a *Tempo Alteration* (tempóváltoztatások), valamint a *Rehearsal Marks* (tájékoztató jelzések) kategóriák esetében alkalmazható. Ezeknél a kategóriáknál – az adott kategória kijelölt állapotában – az *Edit Categories* gombra kattintva elénk táruló *Category Designer* párbeszédablak alján található *Score List* utáni *Edit* gombra kattintva tudjuk meghatározni – mind a partitúrában (*Score*), mind pedig a létrehozott szólamkivonatokban (*Parts*) –, mely szólamokhoz szeretnénk csatolni kifejezéseinket.