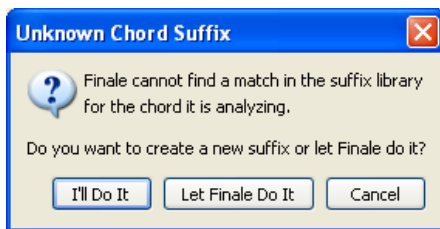


Chord Tool – Akkord eszköz



Harmonizáljuk dallamunkat

A *Chord Tool* (akkord eszköz) segítségével létrehozhatunk, szerkeszthetünk, mozgathatunk és törölhetünk akkordszimbólumokat. Ezeket a jeleket a Finale automatikusan helyezi el a kottában, sőt a kotta lejátszásakor meg is szólaltatja azokat, valamint a beállításoktól függően transzponálja őket. Még azt is megtaníthatjuk a programnak, hogy ismerje fel a nem hagyományos (*Nonstandard*), az összetett és az egyéni akkordszimbólumokat.



Amennyiben bármelyik módszer használatával írunk be akkordszimbólumokat, és a Finale nem ismer fel egy akkord-toldalékot, akkor megjeleníti az *Unknown Chord Suffix* dialógusablakot. Itt válaszunk a *Let Finale Do It* (engedd, hogy a Finale elvégezze) parancsot, hogy a Finale megkíséreljen létrehozni egy akkord-toldalékot a kottában és elhelyezze a megfelelő akkordszimbólumot. Azon kevés akkordnál,

amelyeket a Finale nem ismer fel, az *Unknown Chord Suffix* dialógusablakban választjuk az *I'll Do It* (majd én elkészítem) opciót, így előjön a *Chord Suffix Editor* párbeszédablak, ahol elvégezhetjük a szükséges beállításokat, vagyis „megtaníthatjuk” a programot az új akkord-toldalék felismerésére. Legközelebb a Finale már tudni fogja, milyen akkord-toldalékot jelenítsen meg.

Akkordok megjelenítésekor nagyon fontos, hogy a *Key Signature Tool* ⇔ *Key Signature* párbeszédablakában ne csak a kereszték és a bék számát adjuk meg, hanem a dúr (*Major Key*) vagy a moll (*Minor Key*) hangnemet is definiáljuk a legördülő listában, hogy a program helyesen, a megfelelő hangnem szerint mutassa az alaphangot.

Ír népdal

Akkordok beírásának lehetőségei

- ✓ Manual Input
- Type Into Score
- MIDI Input
- One-Staff Analysis
- Two-Staff Analysis
- All-Staff Analysis

• Manual Input

Az akkordok beírásának lehetőségei a *Chord* menüben találhatóak. Kattintsunk a kottában egy hangra vagy egy szünetre, hogy megjelenjen a *Chord Definition* párbeszédablak, ahol új akkordszimbólumot hozhatunk létre. A *Chord Symbol* mezőben a beállított hangnemnek megfelelő alaphangot láthatjuk. Azonban az itt megjelenő hangzat alaphangját meg is változtathatjuk, a hangnem azonban ezután is változatlan marad. Gépeljük

be a *Chord Symbol* utáni mezőbe a megfelelő hangzat alaphangját (pl.: C), amennyiben szükséges egy toldalékot (például: „maj7”), valamint egy basszushangot is (például: G). Ahhoz, hogy a Finale az így beírt hangot basszushangként kezelje, egy „ / ” karaktert kell beütni a basszushang elé (Cmaj7/G). Egy meglévő akkordszimbólum szerkesztéséhez kattintsunk duplán a fogantyúra, ekkor is az említett *Chord Definition* dialógusablak jelenik meg.

• Type Into Score

Ennek a parancsnak a segítségével közvetlenül írhatjuk be az akkordokat a kottába. Kattintsunk a szerkeszteni kívánt hangra, melynek következtében egy villogó kurzor jelenik meg a hang fölött. Gépeljük be egy hangzatot (a hangzat alaphangját), egy toldalékot és egy basszushangot, ha szükséges. A [*Space*] (szóköz) billentyűvel léphetünk a következő hangra.

Először tehát írjuk be a hangzat alaphangját az esetleges módosítással együtt. Például a „Bb”, „G”, „F#” vagy „c#” karakterek beírásával „B-dúr”, „G-dúr”, „Fisz-dúr” vagy „cisz-moll” akkordot hozhatunk létre. Ezután írjuk be a toldalékot is, amennyiben szükséges; ekkor a Finale megnézi a beírt toldalékot, és keres egy ahhoz illeszkedő, kapcsolódó toldalékot, ha van ilyen.

Végül írunk [/] jelet a basszus mutatásához az akkordszimbólum mellé, majd írjuk be a megfelelő basszushangot, szükség esetén módosítással együtt. Például írjuk be az „Fmaj7” karaktereket, majd nyomjuk meg az előbb említett „ / ” karaktert, végül vigyük be a megfelelő basszushangot is „Fmaj7/Eb”. Basszus beírását tehát csak akkor ismeri fel a program, ha egy [/] jelet írunk a megfelelő karakterek közé (pl.: Cmin7/Bb).

C/E $\frac{C}{E}$ C/E
 [/] [_] [|]

Választhatjuk a [/] (*After Root*) karakter helyett a [_] (*Under Root*) vagy a [|] (*Subtext Root*) karaktert is, a szebb, változatosabb megjelenítés céljából.

• Display and Entry

A Finale bármilyen stílusban meg tudja jeleníteni az akkordokat, ha kiválasztjuk a megfelelőt a *Chord* menü ⇒ *Chord Style* almenüjéből. Az akkordok beírásakor azonban a Normál (*Standard*) stílust kell használnunk (ami alapértelmezettként már kijelölt állapotban van).

• Alterations

Írjunk be „b” vagy „#” karaktert a bé vagy kereszt módosítójelek megjelenítéséhez, amelyeket a hangzat alaphangja, a toldalék vagy a basszushang után jeleníthetünk meg, amennyiben szükséges. Néhány ritka esetben a Finale nem tudja eldönteni, hova tartozik a „#” vagy a „b” (például „G#9”: ekkor a Finale az alaphanggal társítja a módosítójelet). Ha ilyen esetben azt akarjuk, hogy a toldalékhoz tartozzék a módosítójel, akkor gépeljük vesszőt az alaphang után (G,#9).

- *Suffixes*

Amennyiben toldalékot gépelünk be, azokat úgy írjuk, ahogy olvasnánk őket. A Finale megnézi, leellenőrzi a beírt toldalék-karaktereket, és megpróbál hozzájuk megfelelőt keresni. Ha nem talál megfelelőt, akkor azt feltételezi, hogy új toldalék-karaktert óhajtunk létrehozni. Ekkor megjeleníti a *Chord Suffix Editor* párbeszédablakot az új toldalék-karakter létrehozásának érdekében.

- *Alternate Bass*

Gépeljük az akkord neve után [/], [_] vagy [|] karaktert, hogy basszushangot jelenítsünk meg az akkord mellett, alatt vagy tőle picit jobbra. Ekkor a Finale tudni fogja, hogy a jel után következő hang az akkordhoz tartozó basszushang.

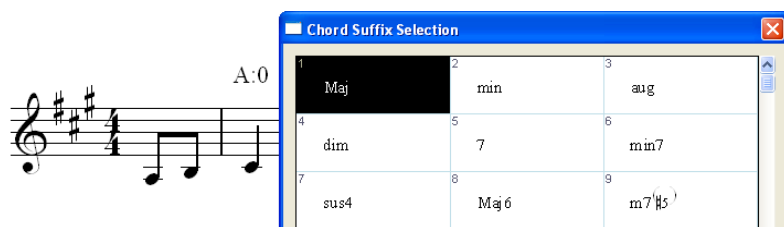
- *Capitalization*

A Finale az akkordokat nagybetűs vagy kisbetűs formában jeleníti meg, például: „ *F* ” vagy „ *f* ”, „ *IV* ” vagy „ *iv* ”.

A Finale különbséget tud tenni a „ *b* ” akkord és a „ *b* ” módosítójel között. Például egy b-moll (B-flat) szimbólumnál gépeljük be „ *bb* ”-t, akkor a Finale az első karaktert az akkord alaphangjaként, a második karaktert pedig annak módosításaként értelmezi. A nagybetűzés is számít a toldalékok létrehozásakor, mert a nagy „ *M* ” a dúr, a kis „ *m* ” a moll hangsort reprezentálja.

- *Shortcuts (Billentyűparancsok)*

A program felkínálja az akkord-toldalékok gyors beviteli lehetőségét billentyűparancsok segítségével. Ha tudjuk egy konkrét akkord-toldalék számát (amely a *Chord Suffix Selection* párbeszédablakban található jelek bal felső sarkában látható), akkor írjuk be a hangzat alaphangját, utána egy kettőspontot, majd a megfelelő számot, és természetesen nyomjuk meg a [szóköz] vagy az [Enter] billentyűt. Ekkor a Finale automatikusan hozzáadja a toldalékot az akkordhoz. Ha nem tudjuk a megfelelő toldalék számbillentyűjét, akkor a kettőspont után gépeljük nullát, majd nyomjuk meg a szóköz vagy az *Enter* billentyűt.



Ekkor a Finale megjeleníti a *Chord Suffix Selection* dialógusablakot, amelyből kiválaszthatjuk a megfelelő akkord-toldalékot.

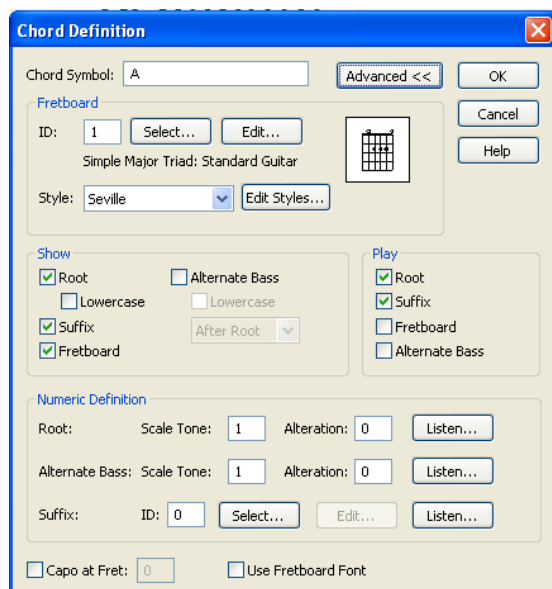
- **MIDI Input**

MIDI billentyűzet segítségével játszhatjuk be a megfelelő akkordot a kijelölt hang fölé. Kattintsunk a megfelelő hangra, ekkor a hang fölött megjelenik egy kicsi fül ikon. Ezt követően – helyesen csatlakoztatott – MIDI billentyűzetünkön vagy szintetizátorunkon bejátszhatjuk a megfelelő akkordot (a Finale „meghallgatja” a lejátszott akkordot és megjeleníti azt az aktuális hang fölött). Az oktávregisztereket figyelmen kívül hagyja a program, azt azonban figyelembe veszi, hogy az akkordot milyen formában, sorrendben (fordításban) játszottuk be (például ha egy C-dúr hangzatot nyomunk le E hangra építve [E – G – C], akkor a Finale a C/E jelet mutatja a hang fölött, jelezve számunkra azt, hogy ez egy E basszushangra épített C-dúr akkord). A fül kurzor jobbra mozdításához az egyvonalas C fölött, balra mozdításához pedig az egyvonalas C alatt nyomjunk meg egy billentyűt a szintetizátoron vagy a MIDI billentyűzeten.

• One-Staff Analysis • Two-Staff Analysis • All-Staff Analysis

E parancs(ok) aktivizálásakor ellenőrizni fogja a program azt a hangot, amelyre kattintunk (*One-Staff*), beleértve az aktív és az alatta lévő szólam (*Two-Staff*), szólamok (*All-Staff*) hangjait is. Az egyszerre, egy időben megszólaló hangokat megvizsgálja a program az adott, vagy minden szólamban, hogy megtippelje a hozzájuk legjobban illő akkordot és létrehoz egy megfelelőt.

A Chord Definition párbeszédablak



Ebben a dialógusablakban lehetőségünk van egyszerűen beírni a szükséges akkordot a *Chord Symbol* mezőbe. De ha jobban tetszik, a hangzat alaphangját, a toldalékot és a basszushangot külön-külön is megjeleníthetjük a *Chord Symbol* mezőben, ha beírjuk azokat a *Numeric Definition* keret megfelelő mezőibe. Továbbá itt hozzáférhetünk az *Edit Fretboard* párbeszédablakhoz is, amelyben egyedi gitár-fogásmódokat szerkeszthetünk.

• Chord Symbol

Ide írhatjuk be egyszerre a hangzat alaphangját, a toldalékot és a basszushangot.

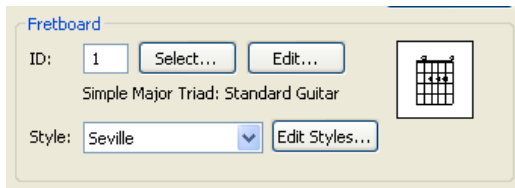
Először tehát vigyük be a hangzat alaphangját, majd írjuk be a toldalékot is, (például: Cmin7). Nyomjuk meg a „Tab” billentyűt (vagy kattintsunk egy másik mezőbe), hogy a Finale értelmezze az akkord-toldalékot, figyelmet fordítva a kis- és nagy betűkre. A program megnézi a beírt toldalékot, és keres egy ahhoz illeszkedő, kapcsolódó toldalékot, ha van ilyen. Ha nem talál megfelelőt, akkor egy figyelmeztető ablak jelenik meg, ahol elvethetjük vagy elfogadtathatjuk a beírt toldalékot. Elfogadás esetén megjelenik a *Chord Suffix Editor* párbeszédablak, ahol a toldalékot megszerkeszthetjük és annak megszólalását is szabályozhatjuk.

• Advanced

E gomb megnyomásakor kibővül a *Chord Definition* dialógusablak, és megjelenik a *Numeric Definition* keret.

• Fretboard

A *Fretboard ID* mutatja a kiválasztott akkordhoz tartozó fogásmód azonosító számát. Kattintsunk a *Select* gombra, hogy megjelenítsük a *Freatboard Selection* dialógusablakot, ahol választhatunk a létrehozott fogásmódok közül. Új fogásmód létrehozása, vagy a beállított fogásmód szerkesztése érdekében pedig az *Edit* gombot nyomjuk meg. Ez a parancs csak akkor hozzáférhető, ha betöltöttük a fogásmód-könyvtárat (*File* menü ⇒ *Open Library* ⇒ *Chord Suffixes* ⇒ *Freatboard Styles*).

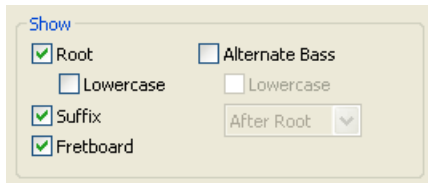


Használjuk a *Style* legördülő listát, hogy kiválasszathassuk a megfelelő fogásmód stílust. Kattintsunk az *Edit Styles* gombra a *Fretboard Styles* dialógusablak megnyitásához, ahol egyedi beállításokat végezhetünk el.

Show

• Root • Suffix • Fretboard • Alternate Bass

Amennyiben az itt látható opciók kijelölt állapotban vannak, akkor a program mutatja az akkord alkotórészzeit, vagyis a hangzat alaphangját (*Root*), a toldalékkaraktereket (*Suffix*), az akkordnak megfelelő gitár-fogásmódot (*Fretboard* → a fogásmódok globális mutatásához válasszuk a *Chord* menüből a *Show Fretboards* parancsot) és a basszushangot (*Alternate Bass*).



• Lowercase

Ha ezt az opciót kipipáljuk, akkor a program a megjelenített akkordot kisbetűsként mutatja. Ha a római számú (*Roman*) akkordstílust választjuk, akkor mollként mutatja az akkordokat a kottában. A Finale figyelmen kívül hagyja a kisbetűs beállítást, amikor a *Nashville* és a *Solfeggio* akkordstílusokat jelenítjük meg.

A Finale nagybetűs hangzatok esetén dúrt, kisbetűs hangzatok esetén moll akkordokat szoláltat meg, amennyiben nincs kiválasztva egy toldalék sem a hangzat után.

• Legördülő lista

After Root – Under Root – As Subtext

Amikor a basszushang mutatása opció kijelölt állapotban van, akkor ebből a legördülő listából három megjelenítési forma közül választhatunk, amelyről már olvashattunk a *Type Into Score* résznél.

Play



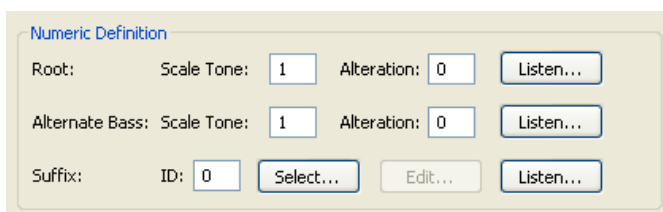
Az itt található opciók vezérlik az akkordok visszajátszását.

Amennyiben ezeket az opciókat bejelöljük, akkor a Finale lejátszza, kipipálás nélkül pedig nem játssza le az adott akkord alkotórészét.

Numeric Definition

• Root

A hangzat alaphangja



• Alternate Bass

A basszus alaphangja, amelyet a program az alaphang és a toldalék után egy „/” karaktert követően jelenít meg. Például egy C-dúr hangzatot G basszushanggal így jelöl a program: C/G.

• *Scale Tone*

Az itt látható számok mindig a beállított hangnem alaphangjához viszonyítva jelennek meg.

1 = a *Key Signature* párbeszédablakban beállított skála alaphangja (pl.: **D-dúr**: 1=D; 2=E; 3=Fisz; 4=G; stb.; **c-moll**: 1=C; 2=D; 3=Esz; 4=F; 5=G; 6=Asz). Például, ha D-dúrban D-dúr hangzatot akarunk megjeleníteni, akkor írjunk a *Root* ⇒ *Scale Tone* mezőbe 1-est, ha G-dúr akkordot akarunk, szintén D dúrban, akkor pedig 4-est.

• *Alteration*

Amennyiben ezekbe a mezőkbe pozitív számot írunk, akkor a *Scale Tone* mezőkben található hangot fél hanggal felfelé, ha negatív számot, akkor pedig fél hanggal lefelé módosíthatjuk. Például (C-dúr hangnem esetén) Esz-dúr akkord létrehozásához írunk 3-as számot a *Scale Tone* mezőbe (ekkor azonban még csak E-dúr hangzatunk van), és -1-et az *Alteration* mezőbe (Esz-dúr).

Suffix

ID • *Select* • *Edit*

A *Suffix ID* mezőben lévő szám azonosítja az akkordtoldalékokat. Ha ez a szám nulla, akkor nincs meghatározott toldalék. Kattintsunk a *Select* gombra, hogy elérhetővé váljék a *Chord Suffix Selection* dialógusablak, amely betöltés után (*File* menü ⇒ *Open Library* ⇒ *Chord Suffixes* ⇒ *Chord Suffix*) megjeleníti a létrehozott toldalékokat. Kattintsunk duplán a megfelelőre.

Ha a *Suffix ID* szám nem nulla, akkor kattintsunk az *Edit* gombra, s a megjelenő *Chord Suffix Editor* párbeszédablakban lehetőségünk van az akkordtoldalék szerkesztésére. Itt meghatározhatjuk többek között a toldalék-karakterek közötti távolságot (*Spacing*), a karakterek betűtípusát, továbbá beállíthatjuk, hogy egy dúr akkordot „maj”-ként vagy „M”-ként jelöljön a Finale. Ha kiválasztunk egy akkordtoldalékokat a *Chord Suffix Selection* dialógusablakból, akkor a Finale automatikusan kiválasztja a *Show* keret *Suffix* opcióját is, tehát megjeleníti az akkordtoldalékokat a kottában.

Listen

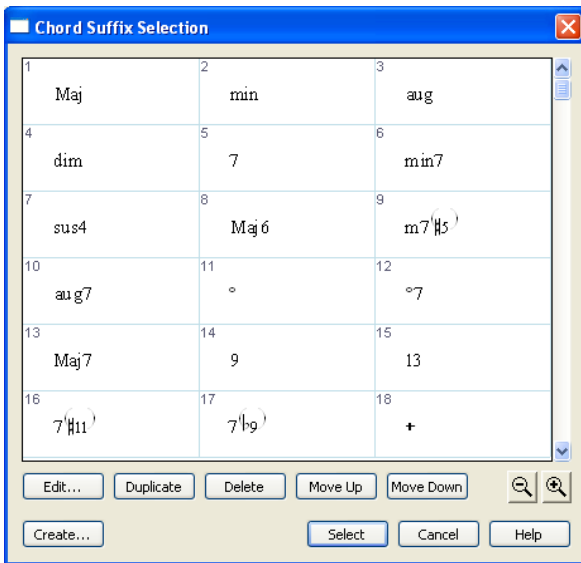
Akkordszimbólum létrehozása szintetizátor vagy MIDI billentyűzet segítségével, oly módon, hogy kattintunk a megfelelő *Listen* gombra, és lejátszuk a szükséges hangzat alaphangját (*Root*), az akkordtoldalékokat (*Suffix*) vagy a basszushangot (*Alternate Bass*) MIDI billentyűzetünkön. Ekkor a Finale beírja a megfelelő számot az adott mezőbe. Például, ha a *Root* → *Scale Tone* → *Listen* gombjára kattintunk, és lejátszuk C-dúrban, mondjuk egy B hangot, akkor a Finale automatikusan 7-es számot ír a *Scale Tone*, és -1-et az *Alteration* mezőbe.

Kattintsunk a *Chord Suffix ID Listen* gombjára és játsszuk le az akkordtoldalékokat, amelyet az alaphanghoz (*Root*) viszonyít a Finale.

Use Fretboard Font

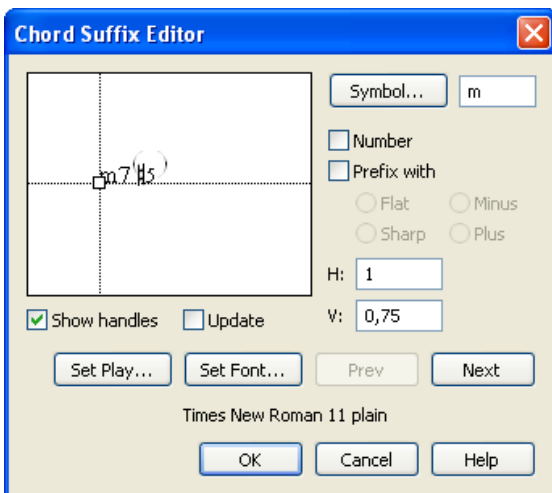
A gitár-fogásmódok fontjainak beállítására használjuk

A Chord Suffix Selection dialógusablak



Ez a dialógusablak megmutat bármilyen toldalékot, amelyet létrehoztunk vagy betöltöttünk a dokumentumba. Itt kijelölhetjük, törölhetjük (*Delete*), szerkeszthetjük (*Edit*) az akkordtoldalékokat, ezen felül hozzáférést biztosít a *Chord Suffix Editor* párbeszédablakhoz is (*Create*), ahol új toldalékot szerkeszthetünk. A bal felső sarokban látható szám beírása bizonyos esetekben megkönnyítheti az akkordtoldalékok megjelenítését, tehát így nem kell végigpörgetnünk ezt a dialógusablakot. Ezekhez a toldalék-karakterekhez hozzárendelhetünk Metatool billentyűparancsokat is, melyeknek karakterkódja (létrehozás esetén) a jobb felső sarokban található. Ez a dialógusablak szintén átméretezhető (az egér segítségével), s a benne lévő információk nagyíthatók vagy kicsinyíthetők.

A Chord Suffix Editor párbeszédablak



Ebben a párbeszédablakban létrehozhatunk és szerkeszthetünk akkordtoldalékokat.

A Finale úgy érzékeli az akkordot, mint egy alaphang, amely együtt szólal meg tőle bizonyos távolságra elhelyezkedő egyéb hangokkal, amelyek a toldalékot alkotják. A program ugyanazt a toldalékot használja C⁷ vagy F⁷ lejátszásakor, ugyanis a toldalékok viszonya az alaphanghoz mindkét esetben ugyanaz. A toldalék minden betűjének van saját fontja, mérete, pozíciója. Ebben a dialógusablakban lehetőségünk van továbbá a megszerkesztett toldalék hangzásának beállítására is.

Symbol

Ebben a mezőben jelenik meg az akkordtoldalék karaktere, amelyet a *Symbol* gomb megnyomásakor megjelenő *Symbol Selection* dialógusablakból is kiválaszthatunk, vagy egyszerűen beírhatunk. A *Symbol* utáni mezőbe egyszerre csak egy betűt vagy számot írhatunk, ám ha a *Number* opciót kiválasztjuk, akkor több számjegyű számot is begépelhetünk, illetve megjeleníthetünk.

Number

Amennyiben kiválasztjuk ezt az opciót, akkor a *Symbol* mezőbe lehetőségünk van többjegyű szám beírására is (például 43). Ha nem választjuk ki ezt az opciót, akkor csak egy számot jeleníthetünk meg (például 4 vagy 3).

Prefix with*Flat • Sharp • Minus • Plus*

Ha a *Prefix with* opció bejelölt állapotban van, akkor elérhetővé válnak a következő opciók (bé, kereszt, mínusz, plusz). Az akkordtoldalék minden egyes karakteréhez (elé) hozzárendelhetjük ezeket a karaktereket.

H • V

Ezekben a mezőkben a kiválasztott toldalék-karakterek vízszintes (H) és függőleges (V) pozicionálását végezhetjük el a koordináták metszéspontjához viszonyítva. Azonban az egér segítségével, a megfelelő fogantyút megragadva (vonszolással) is elmozdíthatjuk a toldalék-karaktereket, ekkor a H és a V értékei automatikusan követik azt.

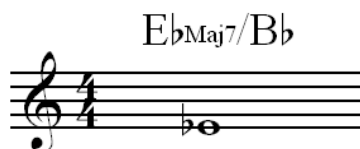
Set Font

Ennek segítségével állíthatjuk be a kiválasztott karakter stílusát.

Használjuk ezt az opciót, ha kombinálni akarunk különféle fontokat egyetlen toldalékban. Ezt a parancsot egyszerre csak egy karakterre alkalmazhatjuk. Ha az összes toldalék-karaktert meg akarjuk változtatni, akkor használjuk a *Change Chord Suffix Fonts* parancsot a *Chord* menüben. Amennyiben csak a hangzat alap- (*Root*) és basszushangjának (*Alternate Bass*) karakterét szeretnénk módosítani, akkor használjuk a *Document* menü ⇒ *Document Options* [Ctrl+Alt+A] ⇒ *Fonts* párbeszédablak ⇒ *Chord* legördülő lista ⇒ *Symbol* elemét. Itt változtathatjuk meg a hangzat alap- vagy basszushangjához beállított módosítójel nagyságát (*Alteration*).

Alaphelyzet**Symbol**

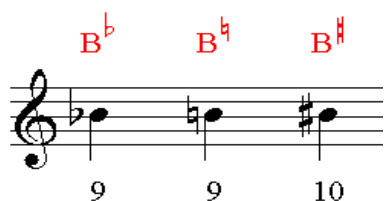
(az alap- és a basszushang méretének módosítása)

**Alteration**

(az alap- és basszushanghoz beállított módosítójel méretének megváltoztatása)



A *Document* menü ⇒ *Document Options* [Ctrl+Alt+A] ⇒ *Chords* párbeszédablak ⇒ *Chord Alteration Baseline Adjustment* keretében bizonyos akkordokon megjelenő kereszttek (*Sharps*), bék (*Flats*) és feloldójelek (*Naturals*) alapvonalától mért függőleges távolságát állíthatjuk be.



Lehetőség van az akkordokban megjelenő módosítójel méretének csökkentésére (*Fonts* ⇒ *Chord* legördülő menü ⇒ *Alteration* → *Set Font* → [Petrucci, Normál, 16]) és „felső index”-ként való elhelyezésére az itt látható beállítások szerint. Ezek a beállítások azonban az egész fájlban megváltoztatják e módosítójelek méretét és elhelyezkedését!

Set Play

Itt léphetünk be a *Suffix Keynumber Offsets* dialógusablakba, ahol beállíthatjuk, hogyan kívánjuk a Finaléval megszólaltatni az adott akkordszimbólumot.

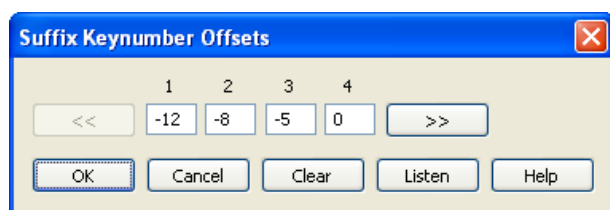
Show Handles

Ezen parancs kiválasztásakor a Finale megjelenít az aktuálisan kijelölt karakter bal alsó sarkában egy fogantyút, melynek segítségével pozicionálhatjuk jelünket.

Update

Ennek az opciónak két funkciója van: egyfelől mutatja az általunk végrehajtott változtatások hatását a dialógusablakban, másfelől a karakter vonszolása közben mindvégig mutatja azt (bekapcsolva), míg kikapcsolt állapotban eltűnik a karakter, mozgás, vonszolás közben.

A Suffix Keynumber Offsets párbeszédablak



Itt határozhatjuk meg azt a hangzást, amit a Finale az akkordtoldalék visszajátszásakor használni fog. Az akkord minden hangját egy szám szimbolizálja, amely a hangzat alaphangjától való távolságot jelöli, féllépésenként. Ezt a számot hívják *Keynumber Offset*-nek.

A megfelelő akkordtoldalékokat beírhatjuk közvetlenül a mezőkbe is, azonban hatékonyabb megoldásnak bizonyul, ha kattintunk a *Listen* gombra és MIDI billentyűzet vagy szintetizátor segítségével játsszuk be azokat. (Egy toldalék akár 16 hangból is állhat). Negatív szám az alaphang alatti hangok beírására, pozitív szám pedig az alaphang fölötti hangok beírására szolgál.

Clear

E gomb megnyomásakor az összes mezőben levő szám törlődik (nullára áll vissza).

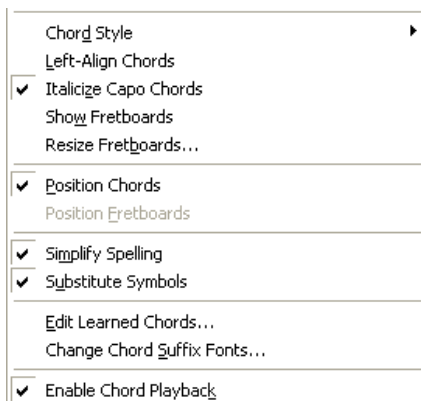
Listen

A hangok féllépésenkénti begépelése helyett egyszerre bevihetjük őket azáltal, hogy lejátsszuk a teljes akkordot MIDI billentyűzetünkön. A *Listen* gombra kattintva megjelenik egy üzenet, melyben a Finale arra kér minket, hogy először az alaphangot adjuk meg, amelyhez majd viszonyítani fogja az akkord többi hangját. Ezután a program arra utasít, hogy játsszuk a toldalékot az alaphang nélkül (vagy akár azzal együtt). Ekkor megjelennek a megfelelő számok a mezőkben. A program ezekre a beállításokra emlékezni fog az alaphangtól függetlenül is, vagyis ezzel az eljárással meghatározhatjuk például az összes dúr-szeptim akkordunkat egy beállítás alkalmával.

• << >>

Ezekkel a gombokkal görgethetjük a 16 mezőt.

A Chord menü további lehetőségei



Chord Style

Akkordstílusok kiválasztása

Left-Align Chords

Ez a parancs a hanghoz képest balra igazítja a kottában levő akkordokat, ugyanis azok alapértelmezetten középre vannak igazítva. Ha kikapcsoljuk ezt a parancsot, akkor az alapértelmezett pozíciójukba (középre) kerülnek vissza az akkordszimbólumok.

Italicize Capo Chords

Amennyiben kiválasztottuk a *Capo At Fret* opciót a *Chord Definition* párbeszédablak alján, akkor válasszuk ezt a parancsot az akkord dőlt betűs megjelenítéséhez.

Show Fretboards

A Finale e parancs segítségével mutatni fogja a beállított akkordnak megfelelő gitár-fogásmódot a kottában, minden egyes akkordszimbólum alatt, valamint a beírásra kerülő akkordok esetében. A Finale különbséget tesz a nagybetűs és kisbetűs beírás között (kisbetűs = moll, nagybetűs = dúr), és eszerint jeleníti meg a fogásmódokat is. Ismételt kiválasztás esetén a fogásmód-jelölések eltűnnek.

Resize Fretboards

Ezt a parancsot használjuk a gitár-fogásmódok globális méretének megváltoztatásához. Gépeljük be a megjelenő *Resize Fretboards* dialógusablakba a kívánt méretezési értéket.

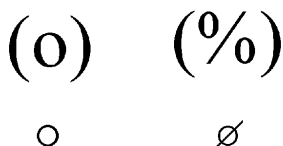
Position Chords • Position Fretboards

E parancsok aktivizálása esetén megjelenik a dalszöveg-eszközből már ismert négy háromszög, amelyekkel a beírt akkordjelek és gitár-fogásmódok függőleges pozicionálását valósíthatjuk meg a dalszöveg-szótagok igazításához hasonlóan (Ennek leírását lásd a Lyrics Tool-ban).

Simplify Spelling

E parancs kijelölt állapotában néhány hang helyett (Cesz = H, Eisz = F, Fesz = E, Hisz = C), annak enharmonikus párját mutatja a Finale. Ha nincs kiválasztva ez a parancs, akkor a beírás szerint jeleníti meg a hangokat.

Substitute Symbols



Ez a parancs alapértelmezetten ki van választva; ekkor az „o” és a „%” karakterek lenyomásakor az itt látható jeleket írhatjuk be. Ellenkező esetben az adott karakterek jelennek meg. Ez a parancs csak akkordok beírásakor működik, és a már meglévő akkordjelekre nincs hatással.

Edit Learned Chords

Válasszuk ezt a parancsot, hogy megjelenítsük az *Edit Learned Chords* párbeszédablakot, amelyben „megtaníthatjuk” a Finalét felismerni új akkordokat, vagy elfeledtetni a régebben tanítottakat.

Change Chord Suffix Fonts

A megjelenő dialógusablakban kicserélhetünk egy fontot vagy egy stílust az akkordoknál.

Enable Chord Playback

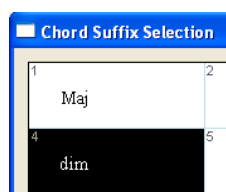
A létrehozott akkordok megszólalásának engedélyezése.

Akkordtoldalék létrehozása

Az alábbi ábrán egy *c-moll* hangnemben található *G-alaphangú domináns-szeptim* négyeshangzat *D-basszushangra* felépített változata, s eme akkordbeállítás paraméterei láthatók. A példa tehát *c-moll* (*C Minor*) hangnemben található, amelyet a *Key Signature* párbeszédablakban kell beállítani (*Minor Key*) az előjegyzés megadása mellett. Amennyiben a *Manual Input* beviteli módot választjuk a *Chord* menüből, akkor az akkord alkotórészeit a *Chord Definition* dialógusablak *Chord Symbol* mezőjébe is beírhatjuk, vagy megjeleníthetjük azokat az ablak kibővítése után a *Numeric Definition* keret megfelelő mezőiben manuálisan vagy MIDI billentyűzetünk segítségével a megfelelő *Listen* gombra kattintva.

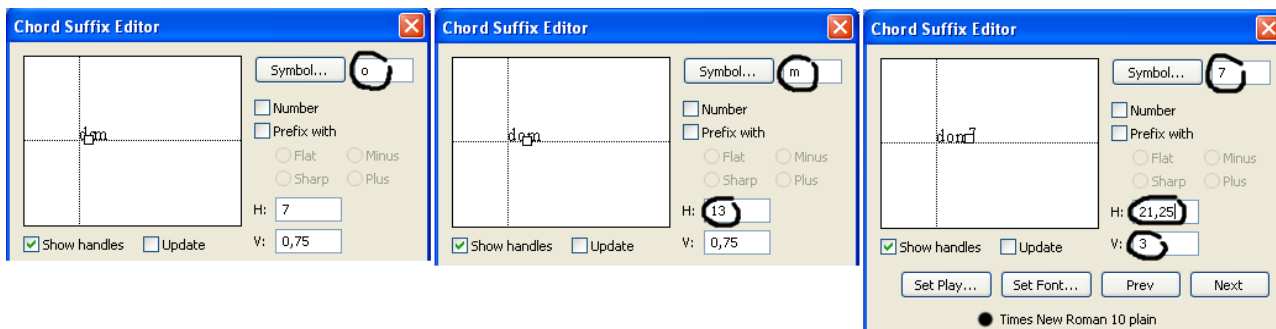
Az akkordtoldaléket vagy kiválasztjuk a *Suffix* utáni *Select* gomb megnyomása után elénk táruló *Chord Suffix Selection* párbeszédablakból (ha van megfelelő), vagy létrehozzuk azt az alábbiak szerint.

Készítsük el a domináns-szeptim négyeshangzat megszólalásához szükséges beállításainkat.



Első lépésként kattintsunk a *Chord Definition* párbeszédablak *Numeric Definition* keretének *Select* gombjára. A felbukkanó *Chord Suffix Selection* dialógusablakban jelöljük ki a negyedik *dim* elemet (kattintsunk rá), majd nyomjuk meg a *Duplicate*, végül az *Edit* gombot. Ekkor megjelenik a *Chord Suffix Editor* dialógusablak, ahol létrehozhatjuk új akkordtoldalékunkat, s annak megszólalását is beállíthatjuk.

Az első „d” karakter beállításai maradhatnak, így a *Next* gombbal lépünk a következő „i” karakterre. A *Symbol* utáni mezőben írjuk át ezt az „i” betűt a szükséges „o” betűre, majd ismét nyomjuk meg a *Next* gombot, hogy a már meglévő „m” karaktert a megfelelő helyre pozicionáljuk a *H:* utáni mezőben. Kattintsunk ismét a *Next* gombra, majd írjuk be a *Symbol* utáni mezőbe a 7-es számot, aminek először a méretét változtassuk meg a *Set Font* gomb megnyomásakor megjelenő *Font* párbeszédablakban (10), majd pozicionáljuk azt a *H:* és a *V:* melletti mezőkben az alább látható módon (harmadik kép).



Miután mindezzel elkészültünk, következhet a hangzás beállítása a *Set Play* gombra kattintva, a megjelenő *Suffix Keynumber Offsets* dialógusablakban. Itt először nyomjuk meg a *Clear* gombot, hogy a meglévő beállítások töröljének. A hangok féllépésenkénti begépelése helyett egyszerre bevihetjük őket azáltal, hogy lejátszuk a teljes akkordot MIDI billentyűzetünkön. A *Listen* gombra kattintva megjelenik egy üzenet, melyben a Finale arra kér minket, hogy először az alaphangot adjuk meg, amelyhez majd viszonyítani fogja az akkord többi hangját. Ezután a program arra utasít, hogy játsszuk a todalékot az alaphang nélkül (vagy akár azzal együtt is). Ekkor megjelennek a megfelelő számok a mezőkben. A program ezekre a beállításokra emlékezni fog az alaphangtól függetlenül is, vagyis ezzel az eljárással meghatározhatjuk az összes domináns-szeptim akkordunkat egy beállítás alkalmával. Az akkord minden hangját egy szám szimbolizálja, amely a hangzat alaphangjától való távolságot jelöli, féllépésenként. A todalékot többféle módon is bejátszhatjuk (pl.: az alaphang alá, fölé, vagy azt közrevéve). Ennek függvényében jelennek meg a számok a *Suffix Keynumber Offsets* dialógusablak mezőiben, melyeket általában a program felülről lefelé haladva jelenít meg, a bejátszott akkordtodalék hangjainak megfelelően. Az alábbi példa a bejátszás lehetőségeit szemlélteti.

Suffix Keynumber Offsets

Akkordtodalékok megjelenítése a *Suffix Keynumber Offsets* dialógusablakban

1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
-2	-5	-8	-12	12	10	7	4	4	-2	-5	0

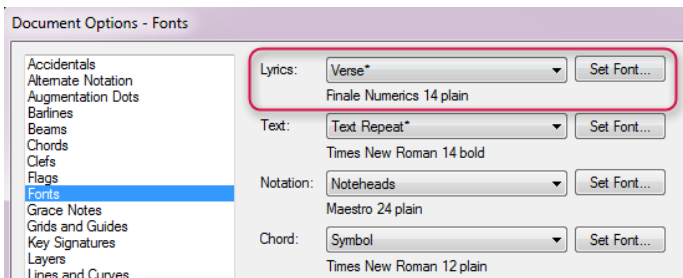
-2 <i>F</i>	(12) <i>G</i>	4 <i>H</i>
-5 <i>D</i>	10 <i>F</i>	-2 <i>F</i>
-8 <i>H</i>	7 <i>D</i>	-5 <i>D</i>
(-12) <i>G</i>	4 <i>H</i>	

Finale Numerics Font

A Finale 2012-es verziójának új kottafont-készlete, a *Finale Numerics Font* használata leegyszerűsíti a római számok beírását összhangzattani példák fokszámainak alkalmazásakor, továbbá ideális alternatíva számozott basszus megjelenítésére is.

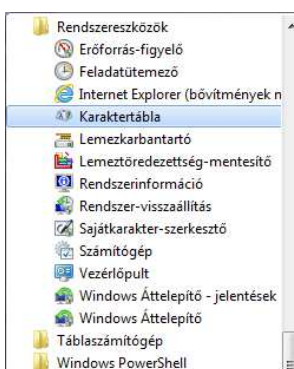


A megfelelő karakterek beírására válasszuk a *Lyrics* (dalszöveg) eszközt, majd végezzük el az alábbi beállításokat. Aktivizáljuk a *Document menü* → *Document Options [Ctrl+Alt+A]* → *Lyrics* párbeszédlapját, s kapcsoljuk ki az *Use Smart Hyphens*, valamint a *Word Extensions* párbeszédablak → *Use Smart Word Extensions* parancsát. Eme opciók kiiktatásával letiltottuk a kötőjelek (*Hyphens*) és a szókitérésztés vízszintes vonalának (*Word Extensions*) megjelenítését, amelyekre ebben az esetben nincs szükségünk.



A *Document Options* → *Fonts* párbeszédlap → *Lyrics* legördülő listában válasszuk az alkalmazni kívánt opciót (*Verse*), majd a *Set Font* gombra kattintva állítsuk be a *Finale Numerics* fontkészletet.

A helyes megjelenítés érdekében **váltunk amerikai billentyűzetkiosztásra**. A váltást az elsődleges és a másodlagos nyelvkiosztás között általában az [Alt+Shift] billentyűparancs megnyomásával valósíthatjuk meg. Számok beviteléhez célszerű **a betűk feletti számbillentyűket használni**.



Ahhoz, hogy minden karakter megjeleníthető legyen, szükségünk lesz a Windows *Karaktertábla* nevezetű dialógusablakára, amely a *Start menü* → *Kellékek* → *Rendszereszközök* mappában található. Mivel több alkalommal is használni szeretnénk ezt a párbeszédablakot, ezért célszerű kiraknunk az asztalra, hogy bármikor könnyedén elérhető legyen. Ennek megvalósítása céljából kattintsunk a *Karaktertábla* elnevezésre az egér jobb gombjával, majd a megjelenő helyi menüből válasszuk a *Küldés* → *Asztal* (parancsikon létrehozása) opciót.

Az alábbi ábrák bemutatják a legjelentősebb karakterek beírásának lehetőségeit.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0 — [Shift] + 1, [Shift] + 2, stb.
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0 — 1, 2, 3, stb.
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
[Alt] + 0161	0153	0163	0162				0182	0149	0170	0186

[Karaktertábla]

V_4^6 — V, [Shift] + 6, 4, [Alt] + 0163

A szükséges karakter beírása előtt nyissuk meg a *Karaktertábla* párbeszédablakot, a betűtípus legördülő listában állítsuk be a *Finale Numerics* fontot. Kattintsunk duplán a használni kívánt karakterre – amely ekkor megjelenik a *Másolandó karakterek* mezőjében – majd nyomjuk meg a *Másolás* gombot.

Térjünk vissza a Finale dokumentumba, s nyomjuk meg a [Ctrl+C] billentyűkombinációt, minek következtében a kijelölt és vágólapra másolt karakter megjelenik a beírási pozícióban.

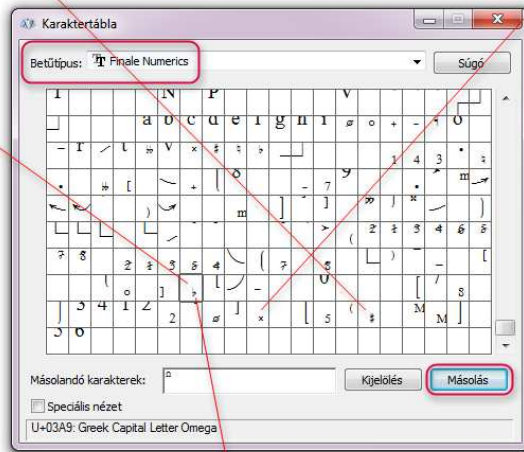
- | | | | | |
|-------------------|-------------------|----------------|-------------------|-----------------|
| b [Shift] + Y | # [Shift] + X | h [Shift] + Z | x [Shift] + W | bb [Shift] + U |
| b Y | # X | h Z | x W | bb U |
| b [Karaktertábla] | # [Karaktertábla] | h [Alt] + 0165 | x [Karaktertábla] | bb [Alt] + 0168 |

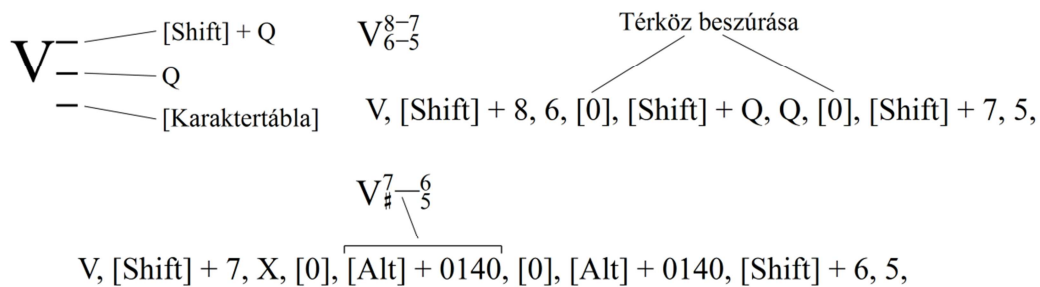
V_7^7
V, [Shift] + 7, X,

V_4^7
5h
4b

V, [Shift] + 7, 5, [Alt] + 0162, [0], Z, [Karaktertábla]

Térköz beszúrása





A további, egyéb karakterek beviteléhez szükséges billentyűparancsokat az alábbi elérési útvonal segítségével tekinthetjük meg:

<http://www.finalemusic.com/UserManuals/Finale2012Win/Content/Finale/HarmonicAnalysis.htm>

http://www.finalemusic.com/UserManuals/Finale2012Win/Content/Finale/Figured_bass.htm