

Y. Collette ([ycollette.nospam@free.fr](mailto:ycollette.nospam@free.fr))  
<https://audinux.github.io>





# Premiers réglages

Certains paquets de tuxguitar de certains distributions Linux ne possèdent pas le module fluidsynth.

Pour activer le module, il va peut être être nécessaire de télécharger l'archive binaire de tuxguitar à partir du site internet <http://sourceforge.net/projects/tuxguitar/>

Il faut télécharger uniquement la version 32 bits pour Linux.

Ensuite, il faut activer ce module en allant dans le répertoire :

```
tuxguitar-1.2-linux-x86/share/plugins/tuxguitar-fluidsynth/META-INF/services
```

Et éditer le fichier :

```
org.herac.tuxguitar.gui.system.plugins.TGPlugin
```

Ce fichier contient uniquement une ligne :

```
#org.herac.tuxguitar.player.impl.midiport.fluidsynth.MidiOutputPortProviderPlugin
```

Il faut supprimer le commentaire :

```
org.herac.tuxguitar.player.impl.midiport.fluidsynth.MidiOutputPortProviderPlugin
```





# Compiler la version développement

La version en développement de tuxguitar contient des nouveautés intéressantes.  
Pour la compiler, il faut :

- le compilateur C (gcc) et Java (OpenJDK).
- Maven (mvn3).
- des fichiers de développement (jack-dev, fluidsynth-dev, alsa-dev).
- le programme subversion (svn)

```
# Récupérer le code source de tuxguitar
```

```
$ svn checkout svn://svn.code.sf.net/p/tuxguitar/code/trunk tuxguitar-code
```

```
$ cd tuxguitar-code/build-scripts/tuxguitar-linux-x86_64/
```

```
# Compilation du code
```

```
$ mvn clean package -Dnative-modules=true
```

```
-Dtuxguitar-alsa.jni.cflags="-I/usr/lib/jvm/java/include -I/usr/lib/jvm/java/include/linux -O2 -fPIC"
```

```
-Dtuxguitar-jack.jni.cflags="-I/usr/lib/jvm/java/include -I/usr/lib/jvm/java/include/linux -O2 -fPIC"
```

```
-Dtuxguitar-fluidsynth.jni.cflags="-I/usr/lib/jvm/java/include -I/usr/lib/jvm/java/include/linux -O2 -fPIC"
```

```
-Dtuxguitar-oss.jni.cflags="-I/usr/lib/jvm/java/include -I/usr/lib/jvm/java/include/linux -O2 -fPIC"
```

```
# On peut maintenant lancer tuxguitar
```

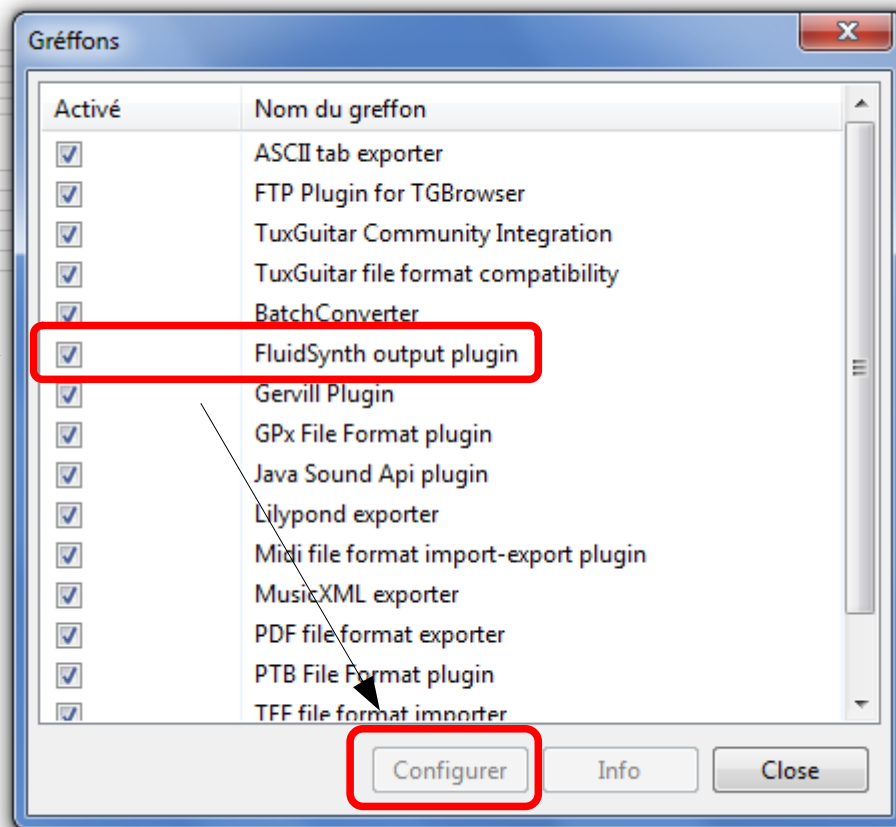
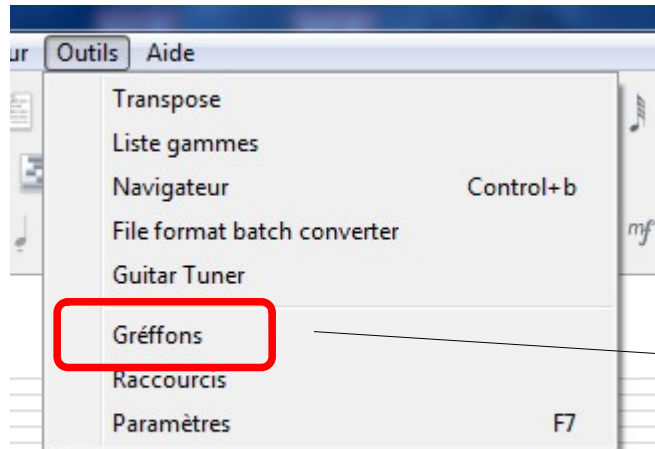
```
$ cd target/tuxguitar-1.3-SNAPSHOT-linux-x86_64/
```

```
$ ./tuxguitar.sh
```



# Les bibliothèques de sons

## 1/7



Pour régler le son sous tuxguitar, il faut régler le plugin fluidsynth.

Il faut commencer par cliquer sur Outils → Gréffons

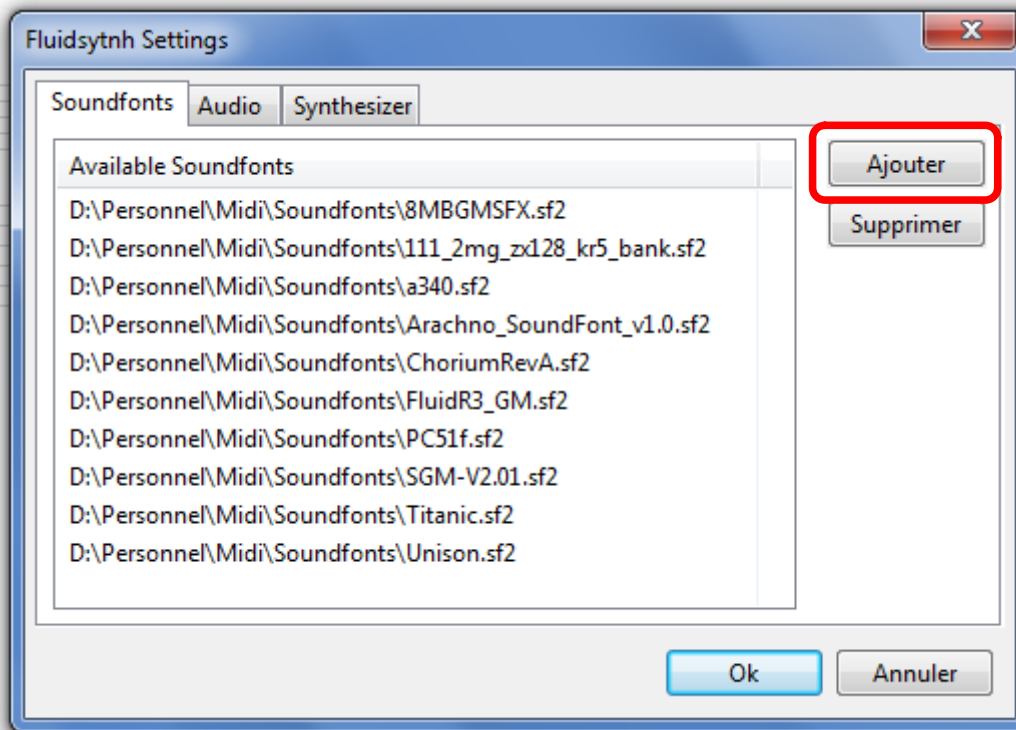
Ensuite, il faut cliquer sur « Fluidsynth output plugin »

Pour finir, cliquer sur « Configurer »



# Les bibliothèques de sons

## 2/7



On ajoute les bibliothèques de sons en cliquant sur « ajouter ».

Ces bibliothèques de sons sont au format SF2.

Elles permettent d'avoir un meilleur rendu sonore des partitions.



# Les bibliothèques de sons

## 3/7

La liste des banques de sons disponibles.

En fonction du style du morceau, une banque sera meilleur qu'une autre.

### Taille

### Nom

113 846 556

111\_2mg\_zx128\_kr5\_bank.sf2

7 557 598

8MBGMSFX.sf2

80 500 780

a340.sf2

91 051 196

ALL In ONE GM V1.1 Bank (87Mo).sf2

155 405 818

Arachno\_SoundFont\_v1.0.sf2

28 926 744

ChoriumRevA.sf2

1 689 192 084

CrisisGeneralMidi3.01.sf2

148 398 306

FluidR3\_GM.sf2

52 489 526

JClive21(3).sf2

75 413 826

Musica Theoria v2 (GM).sf2

2 009 446 356

Musical Box.sf2

63 017 562

PC51f.sf2

247 406 594

SGM-V2.01.sf2

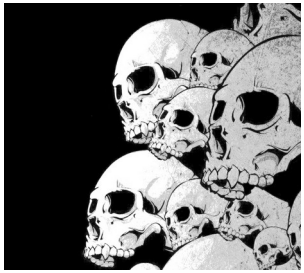
231 607 820

Titanic.sf2

29 258 148

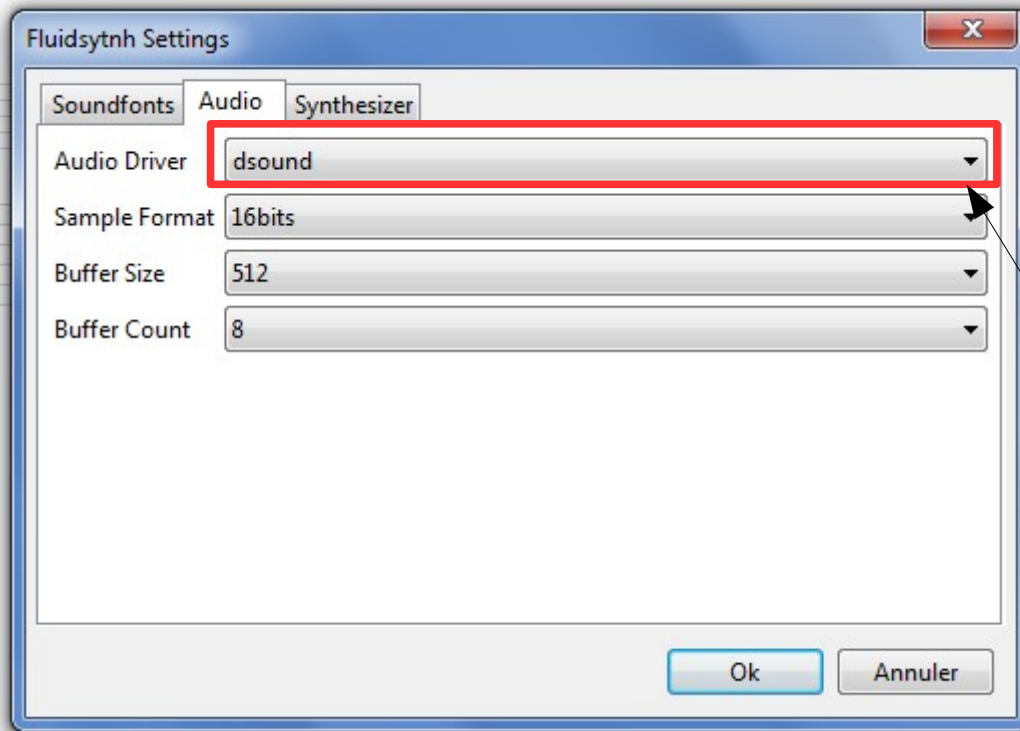
Unison.sf2

Le système audio  
TuxGuitar supporte  
maintenant le  
format SF3 qui  
prend beaucoup  
moins de place !



# Les bibliothèques de sons

## 4/7



Des paramètres techniques permettant de régler la « réactivité » du rendu sonore.

A priori, il n'est pas nécessaire de toucher à ces paramètres.

On choisit ici le type de driver :

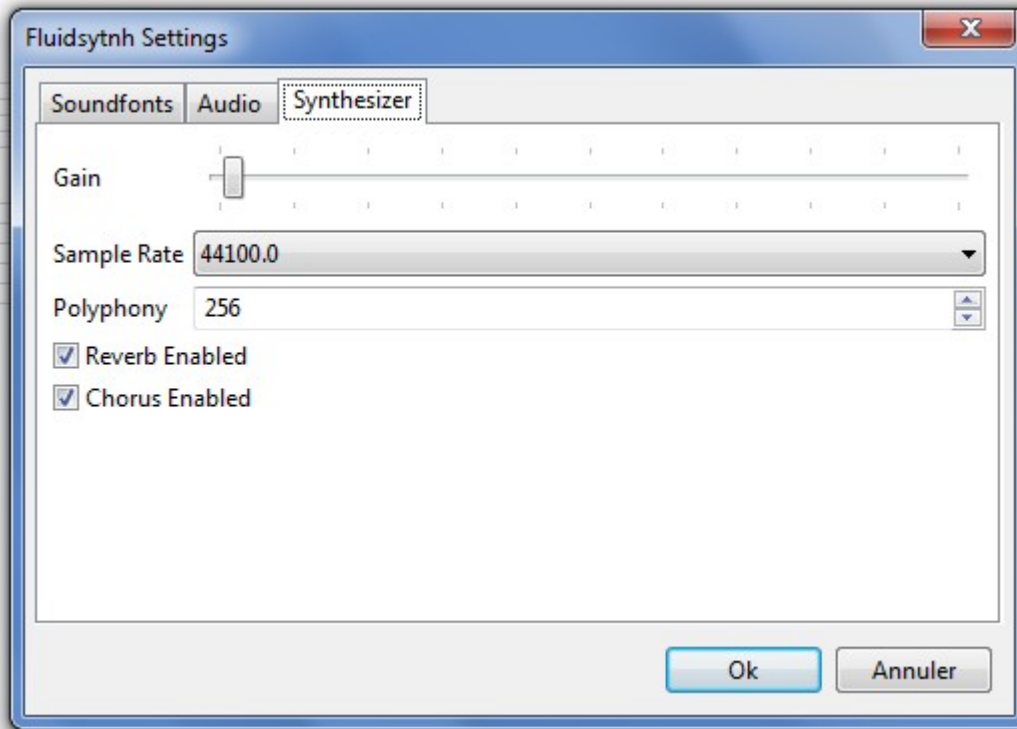
- Sous Windows : dsound
- Sous Linux : jack ou autre





# Les bibliothèques de sons

## 5/7



**Gain** : permet de régler le volume de base du son. Il peut être nécessaire d'augmenter légèrement ce volume.

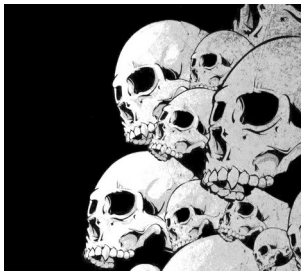
**Sample rate** : fréquence d'échantillonnage – on vérifie que ça correspond à jack, sinon, on ne touche pas.

**Polyphony** : nombre de notes jouables simultanément – on ne touche pas.

**Reverb enabled** : si oui (coché) ou non (non coché) on active la réverbération. Ça augmente l'activité du CPU, mais le rendu est meilleur.

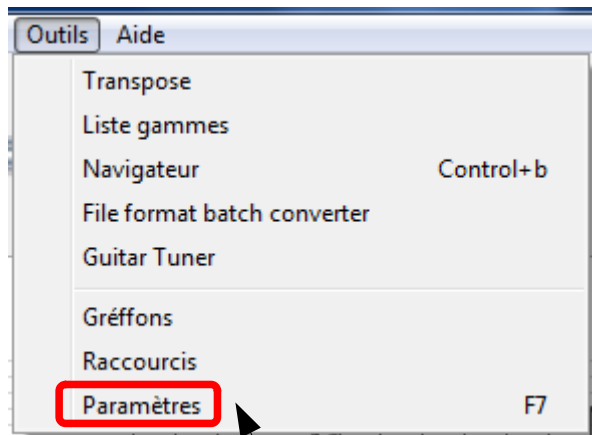
**Chorus enabled** : si oui (coché) ou non (non coché) on active la réverbération. Ça augmente l'activité du CPU, mais le rendu est meilleur.





# Les bibliothèques de sons

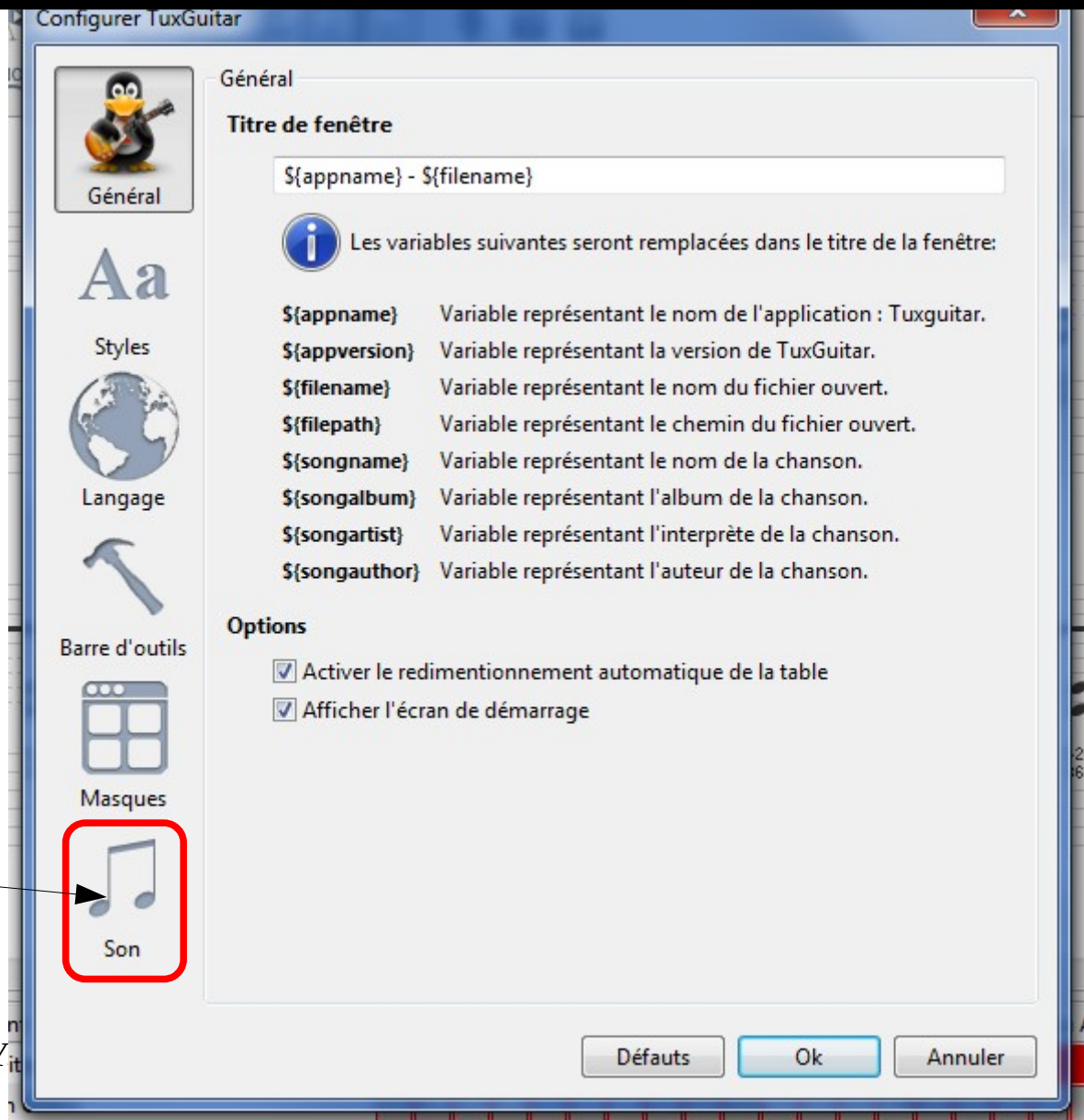
## 6/7



Une fois le plugin réglé, il faut sélectionner le son sous tuxguitar.

Il faut cliquer sur  
« Outils → Paramètres »

Puis sur « Son »





# Les bibliothèques de sons

## 7/7

Pour finir, on choisit sa banque de sons puis on clique sur « Ok ».

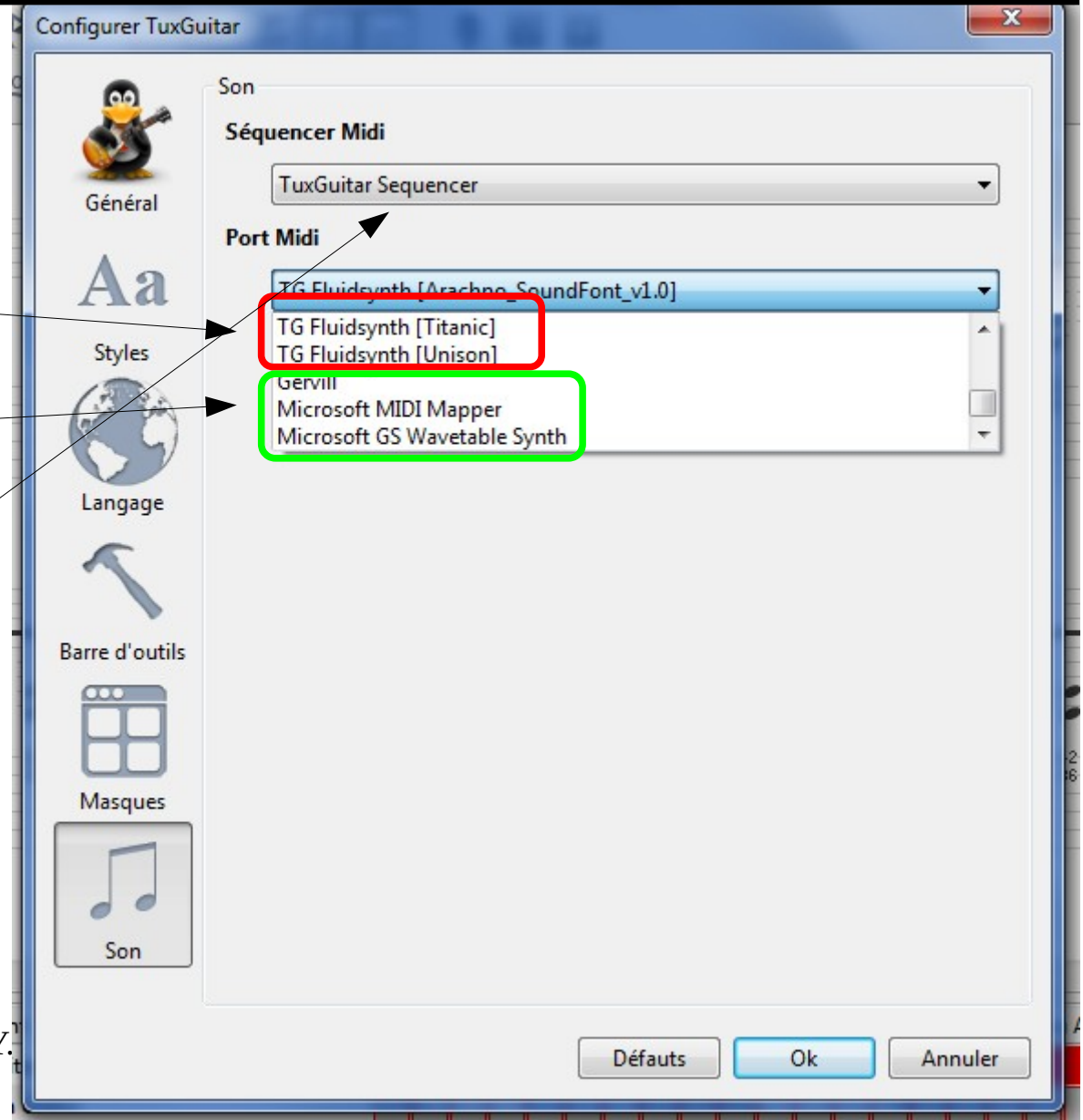
Les sons Fluidsynth

Les sons par défaut sous Windows

Le type de module permettant de jouer le morceau :

- TuxGuitar Sequencer
- Real Time Sequencer
- Jack Sequencer (contrôlable par QJackCtl)

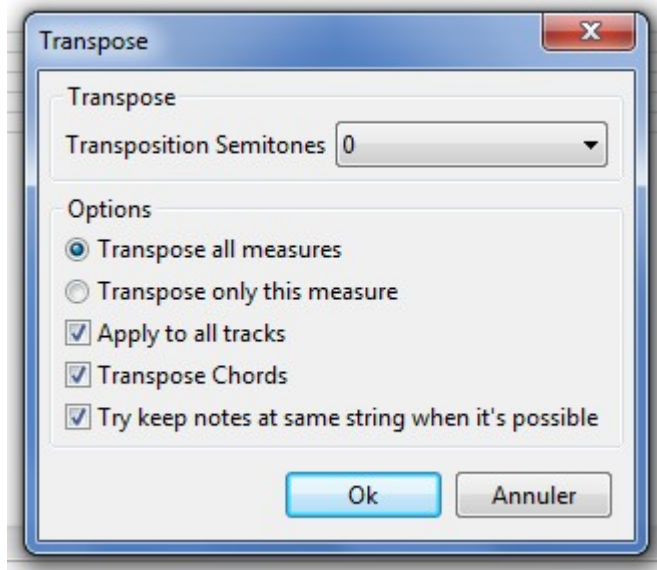
Le second est plus gourmand en CPU.





# Transposer une partition

## 1/3



**Transposition Semitones** : nombre de demi-tons pour la transposition. Par exemple, 3 → on transpose de 3 demis-tons vers les aigus.

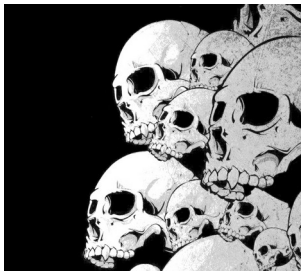
**Transpose all measures** : transposer toutes les mesures  
**Transpose only this measure** : transposer uniquement la mesure courante

**Apply to all tracks** : transposer toutes les pistes (sauf les pistes de percussions)

**Transpose chords** : transposer aussi les accords.

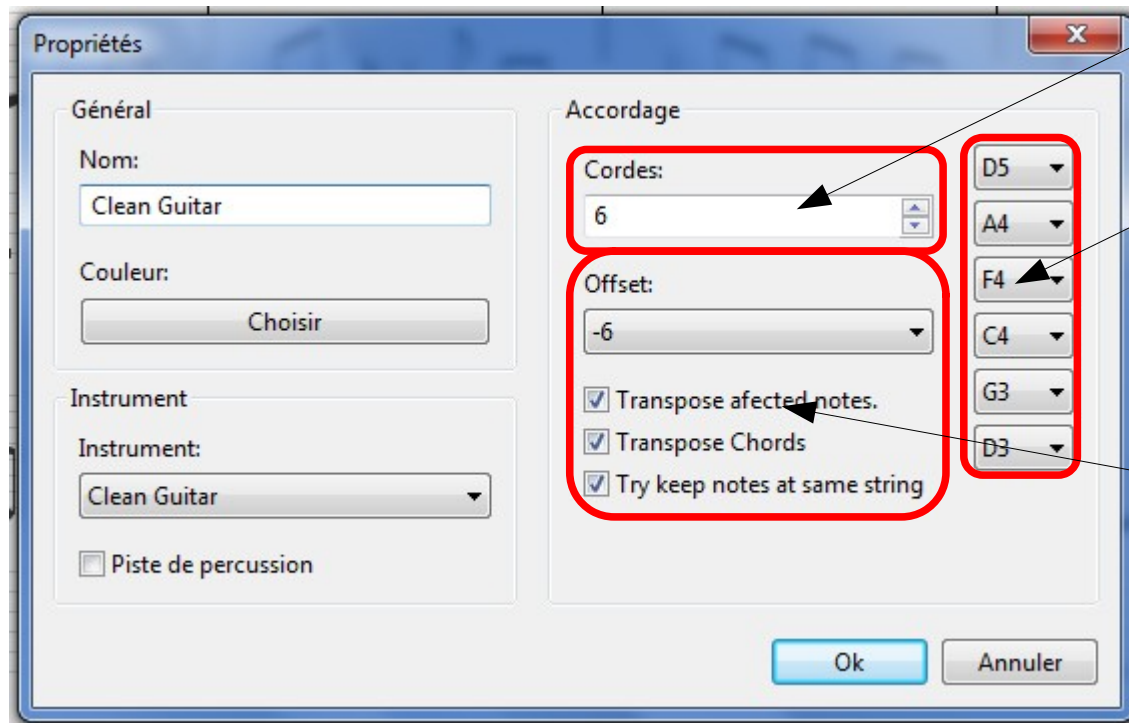
**Try to keep notes at same string when it's possible** : on essaye de conserver les notes sur les mêmes cordes.

Un exemple : on transpose la guitare de « Nirvana – Comes as you are » de 1 ton.  
Dans certains types de musiques, la guitare peut être accordée de  $\frac{1}{2}$  ou 1 ton vers le grave.



# Transposer une partition

## 2/3



Définir le nombre de cordes de l'instruments (4 pour une basse)

L'accordage standard de chaque cordes pour une guitare classique : E5-B4-G4-D4-A3-E3 (de l'aigu au grave)

**Offset** : décaler le rendu sonore vers l'aigu ou le grave (-6 demi-tons ici)

**Transpose affected notes** :  
Transposer les notes

**Transpose chords** :  
Transposer les accords

**Try to keep notes at same string** :  
Essayer de conserver les notes sur la même corde. 12

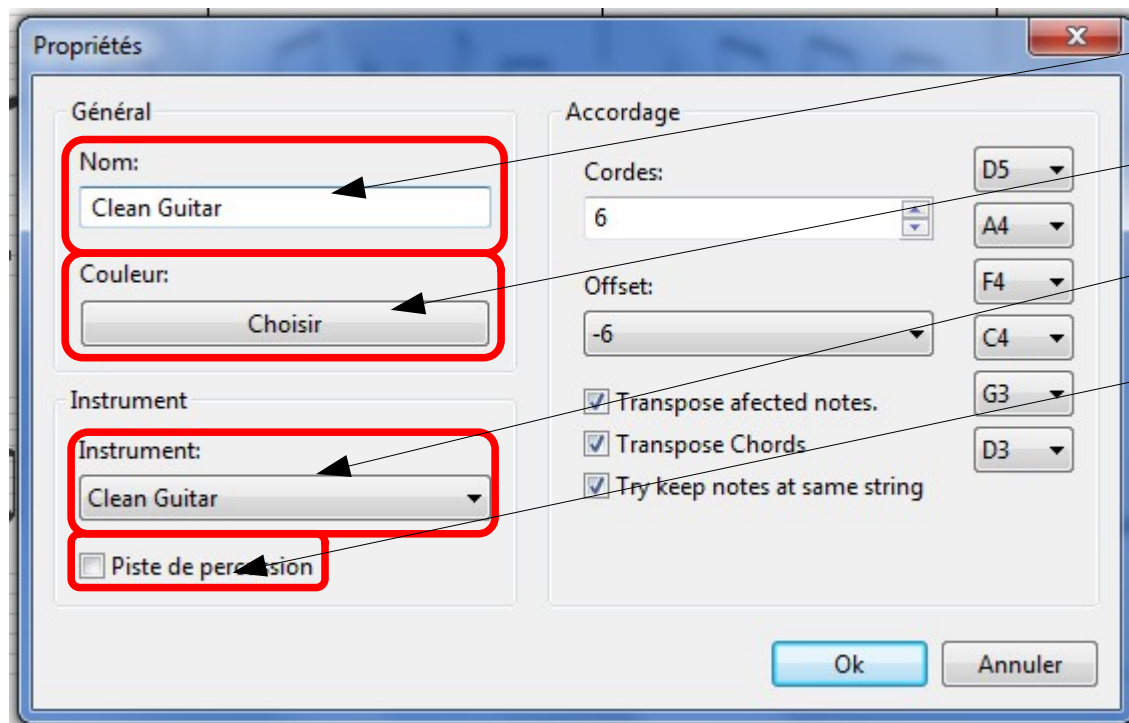
La notation Anglo-Saxonne :

A=La B=Si C=Do D=Ré E=Mî F=Fa G=Sol



# Transposer une partition

## 3/3



Nom de l'instrument

Couleur de la piste

Type d'instrument

Si on a une piste de percussion

Pour l'exemple de Nirvana, après avoir fait la transposition, il faut passer de :

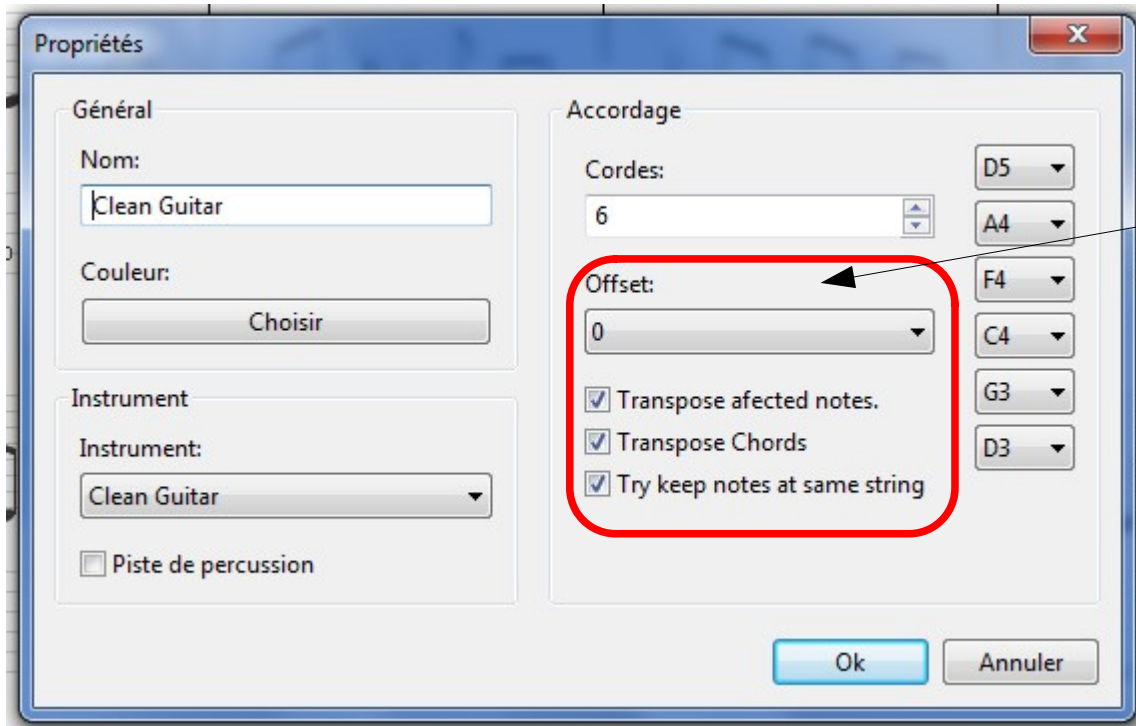
D5-A4-F4-C4-G3-D3 à E5-B4-G4-D4-A3-E3





# Transposer une partition

## Version simple



Pour transposer le son d'une piste sans toucher à la notation, il y a l' « Offset » :

Offset permet de décaler la piste en demi-tons.

**Offset** : nombre de demi-tons de décalage

**Transpose affected notes** : transposer les notes

**Transpose chords** : transposer les accords

**Try keep notes at same string** : essayer de conserver les notes sur la même corde.

Reprenez le morceau de Nirvana et faites le même exercice en utilisant l' « Offset ».  
Offset = décalage en anglais



# Transposer une partition

## Résumé

### Première méthode

#### Avantage :

On transpose toutes les piste d'un coup (pour le son) et juste la piste de guitare qui nous intéresse.

#### Inconvénient :

Beaucoup d'étapes.

### Méthode simple

#### Avantage :

Pas beaucoup d'étapes.

#### Inconvénient :

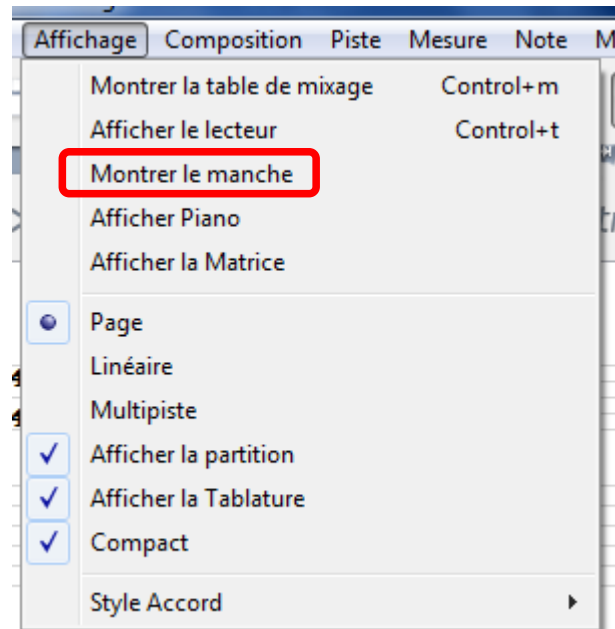
On ne transpose qu'une seule piste.



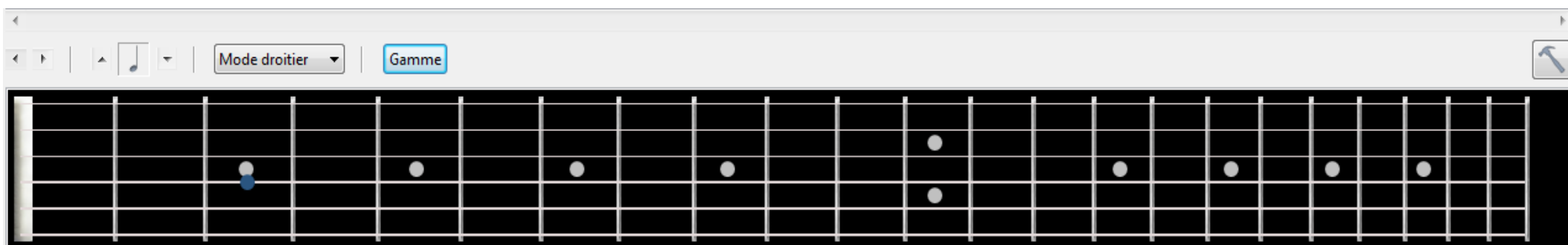


# Les gammes sur la manche de la guitare – 1/4

On commence par afficher le manche de la guitare



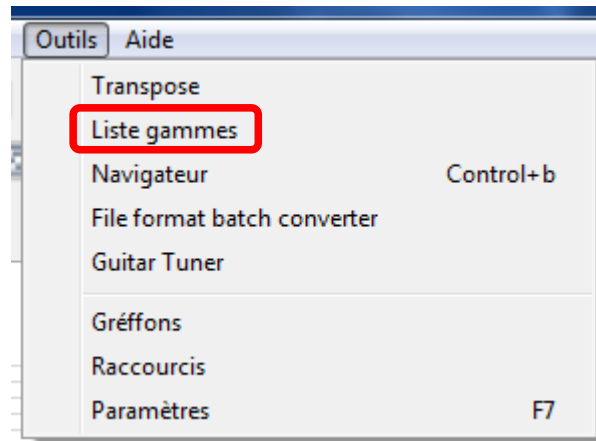
Et on a un superbe manche de guitare qui s'affiche





# Les gammes sur la manche de la guitare – 2/4

Ensuite, on clique sur le bouton « gamme » au niveau du manche ou sur Outils → Listes gammes

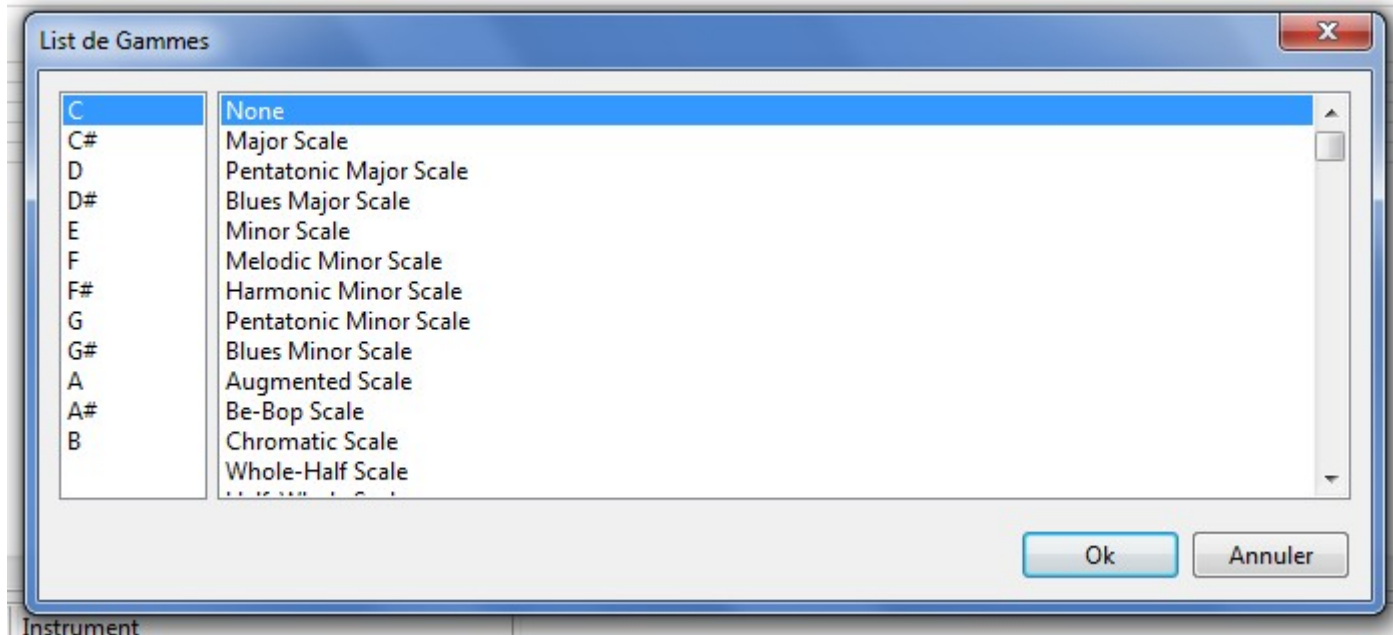




# Les gammes sur la manche de la guitare – 3/4

Une fenêtre s'affiche qui nous permet de choisir la gamme :

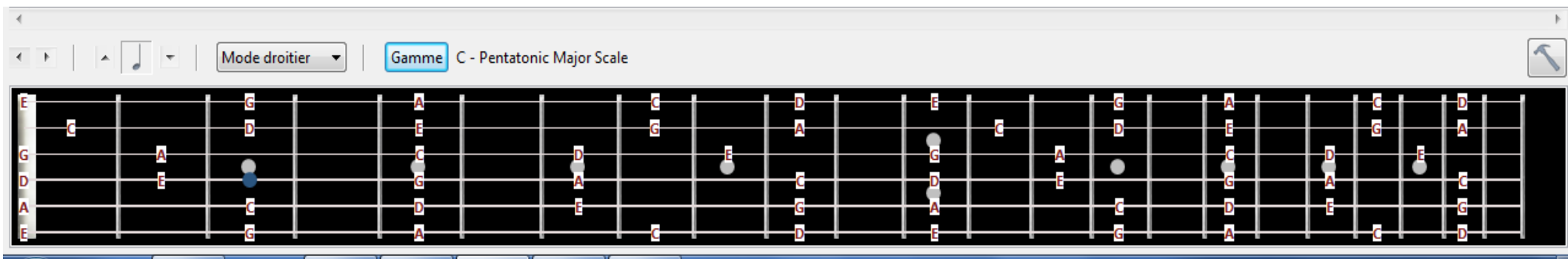
- Première colonne : la note à partir de laquelle on va construire la gamme
- Seconde colonne : le nom de la gamme que l'on souhaite construire





# Les gammes sur la manche de la guitare – 4/4

Un exemple avec une gamme de C (do) « pentatonic major scale » (pentatonique majeure)

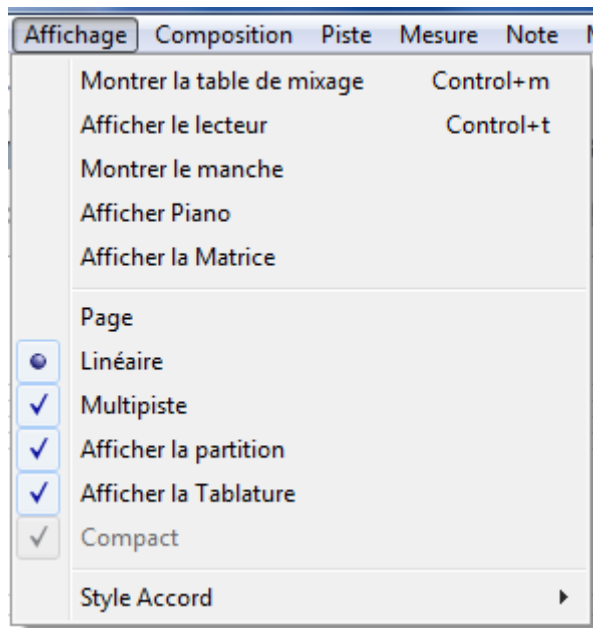


Les notes de cette gamme apparaissent sur le manche avec leurs noms



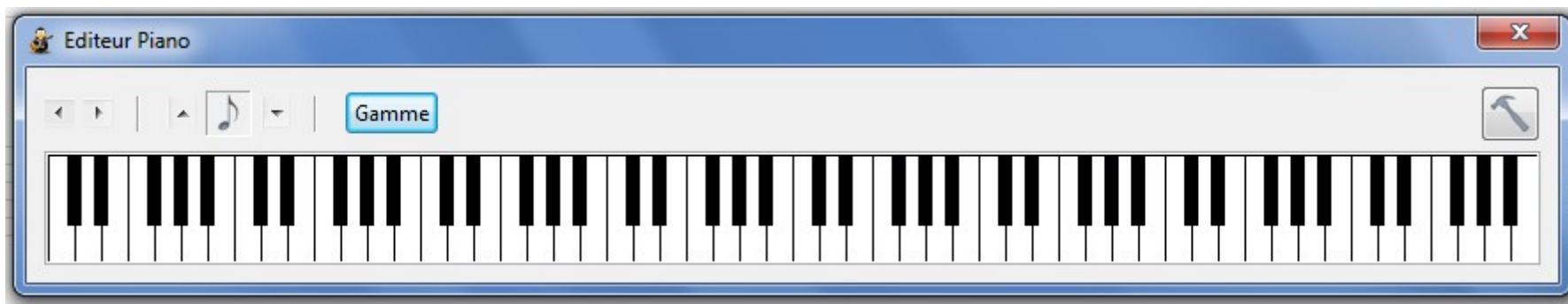
# Les gammes sur le piano

## 1/2



A la place d'un manche de guitare, il est possible d'avoir un piano.

Il faut cliquer sur Affichage → Afficher Piano





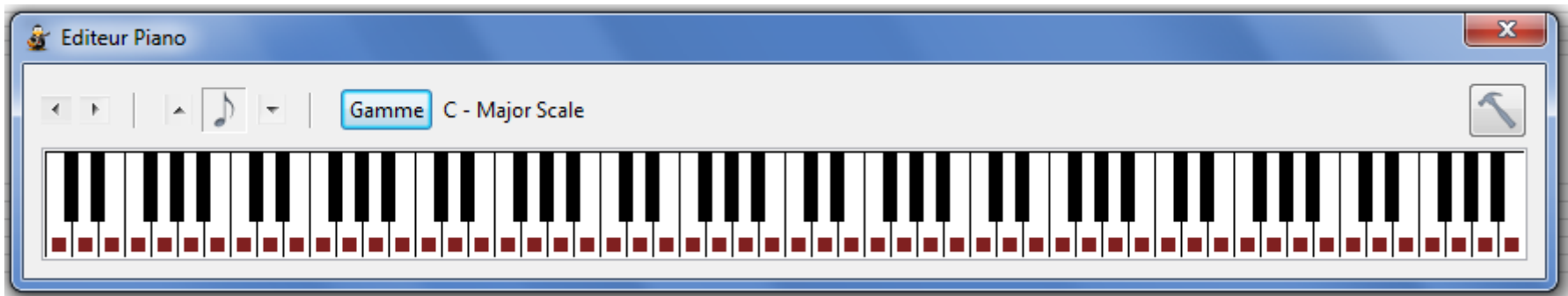
# Les gammes sur le piano

## 2/2

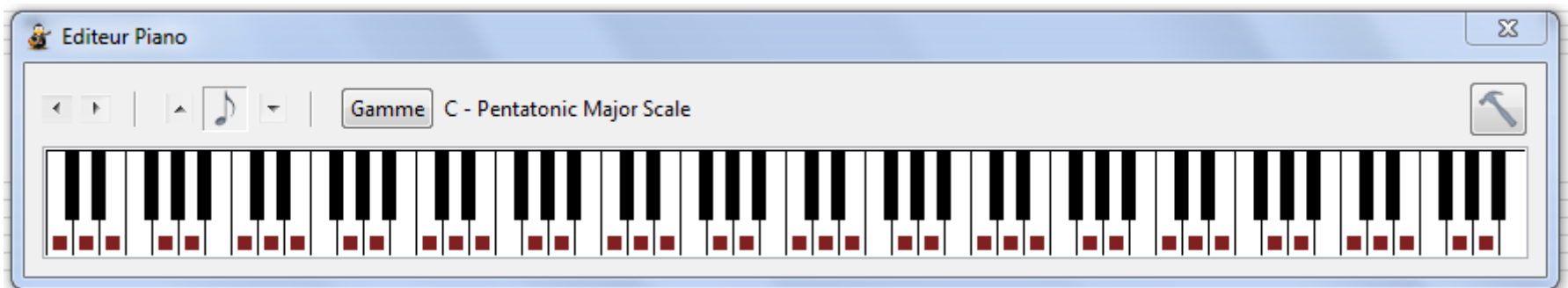
Comme avec le manche de guitare, il est possible d'afficher les gammes sur le piano.

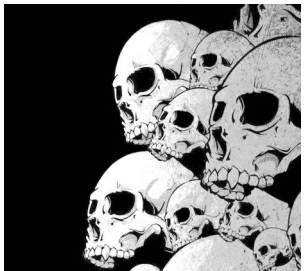
On clique sur gamme puis on sélectionne la gamme à afficher.

Exemple : une gamme de Do majeur

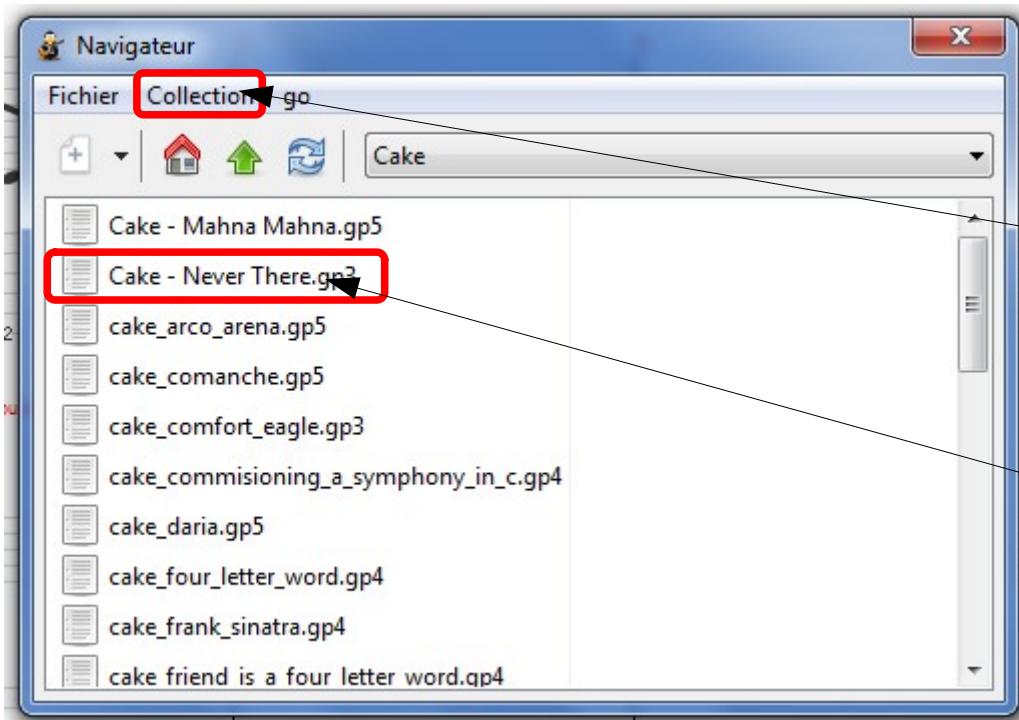


Exemple : une gamme de Do majeur pentatonique (blues).





# Gérer des collections de tablature



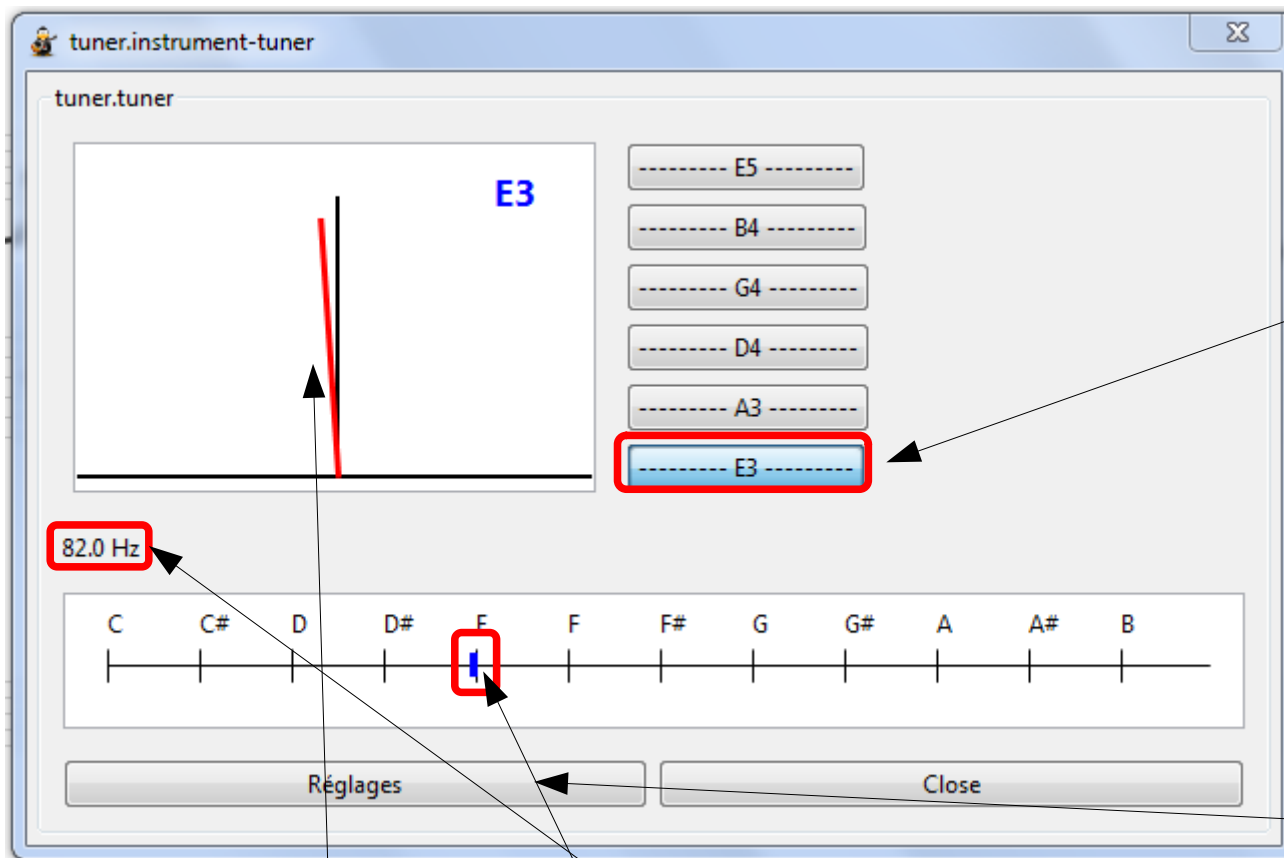
Cet outil permet de construire une collection de tablatures.

**Collection** : permet d'ajouter / enlever des répertoires contenant des tablatures.

Une fois une collection sélectionnée, pour ouvrir une partition, il suffit de double cliquer sur un nom.



# L'accordeur



En fonction de la piste sélectionnée, on a la liste des cordes à accorder.

Pour accorder une corde, il faut cliquer sur un des boutons.

En haut les cordes aigus

En bas les cordes graves.

En cas de difficultés de détection de la note jouée, on peut jouer sur certains réglages.

La détection de la justesse de la note s'effectue via 3 moyens :

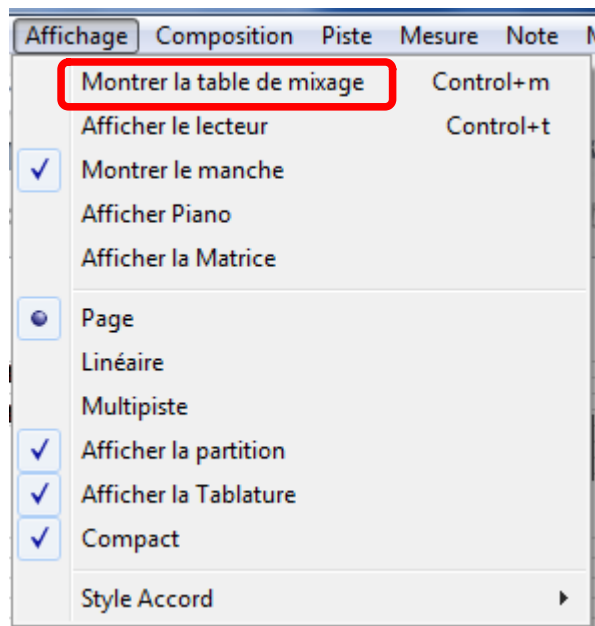
- l'aiguille rouge
- le marqueur bleu sur la gamme
- la fréquence de la note (mais là, il faut s'y connaître)



# La table de mixage

## 1/2

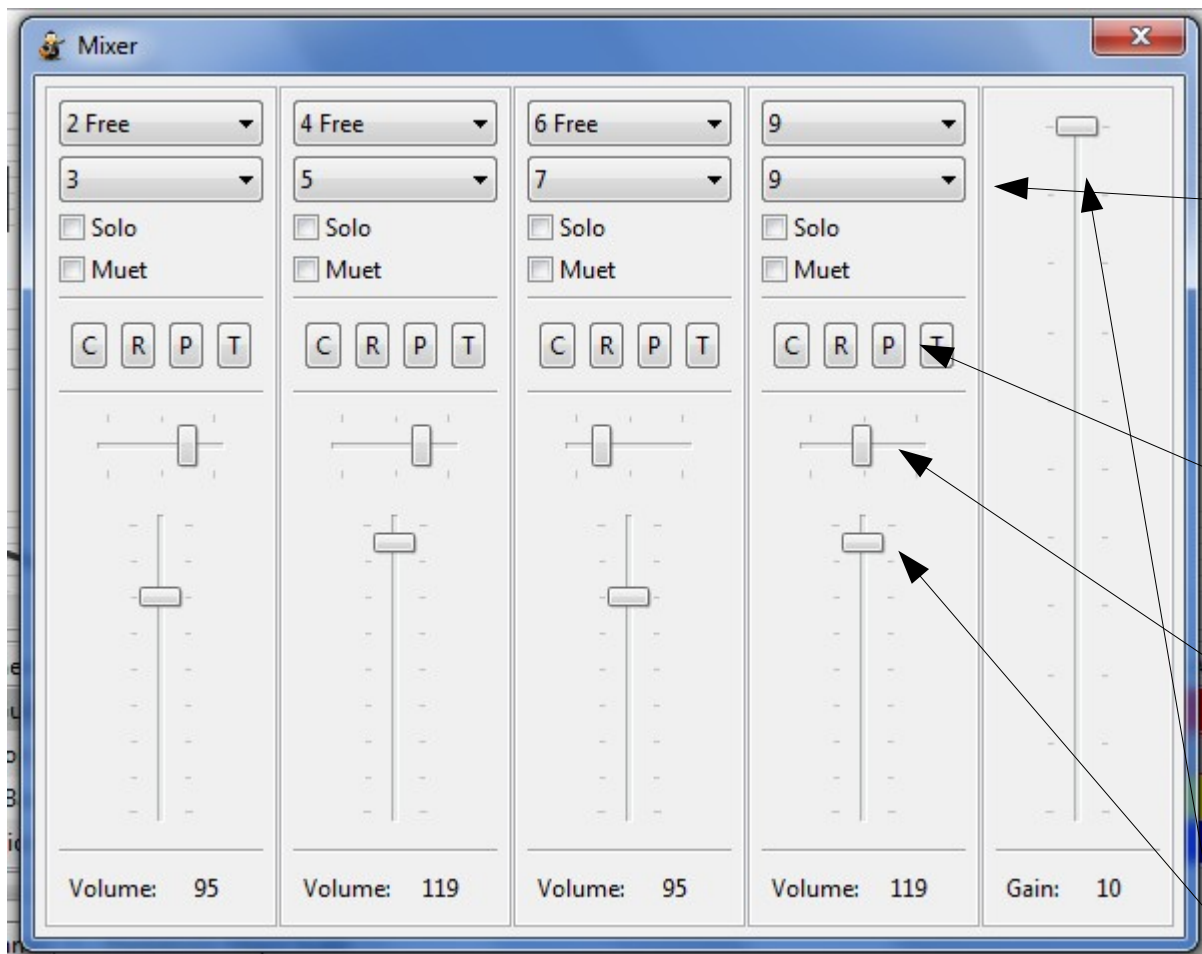
Pour afficher la table de mixage : Affichage → Montrer la table de mixage





# La table de mixage

## 2/2



**Solo** : on ne joue que cette piste  
**Muet** : on rend cette piste muette

Canal MIDI

Les effets associés à cette piste

**C** : Chorus  
**R** : Réverbération  
**P** : Phaser  
**T** : Trémolo

**Balance** :  
Bouton au centre – son au centre.  
Bouton à droite – son à droite  
Bouton à gauche – son à gauche

Volume de la piste

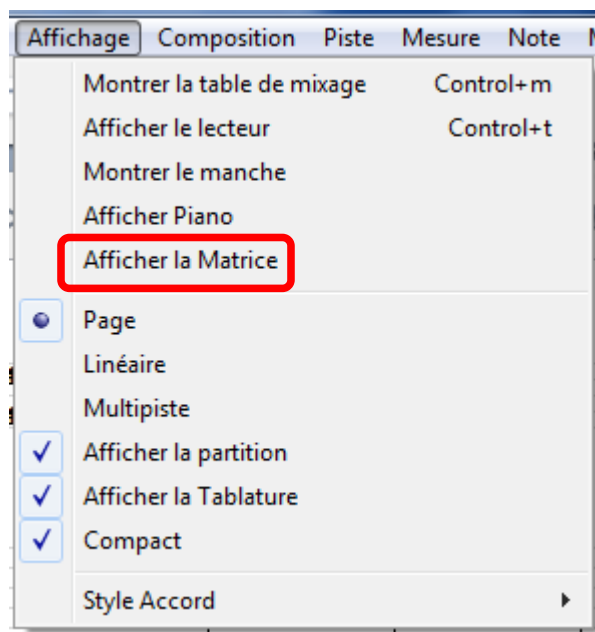
Volume générale



# La matrice de percussions

## 1/2

Pour afficher la table de mixage : Affichage → Montrer la matrice





# La matrice de percussions

## 2/2

Editeur de la Matrice

Nombre de grille 4

Régler la finesse de la grille

Plus petite note jouée

Se déplacer dans la mesure

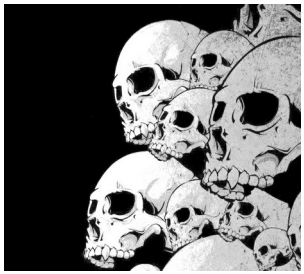
Liste des instruments disponibles

On clique sur une case pour jouer une percussion

Affiche une fenêtre de réglage de l'esthétique de la matrice

Low Conga  
Open Hi Conga  
Mute Hi Conga  
Low Bongo  
Hi Bongo  
Ride Cymbal 2  
Vibraslap  
Crash Cymbal 2  
Cowbell  
Splash Cymbal  
Tambourine  
Ride Bell  
Chinese Cymbal  
Ride Cymbal 1  
High Tom  
Crash Cymbal 1  
Hi-Mid Tom  
Low-Mid Tom  
Open Hi-Hat  
Low Tom  
Pedal Hi-Hat  
High Floor Tom  
Closed Hi Hat  
Low Floor Tom  
Electric Snare  
Hand Clap  
Acoustic Snare  
Side Stick  
Bass Drum 1  
Acoustic Bass Drum

CC BY

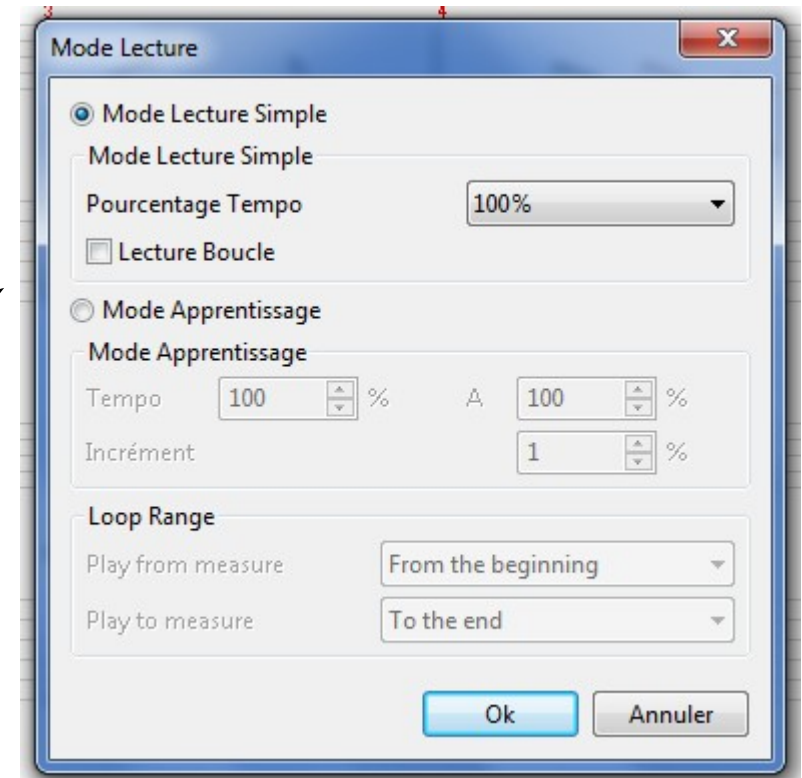
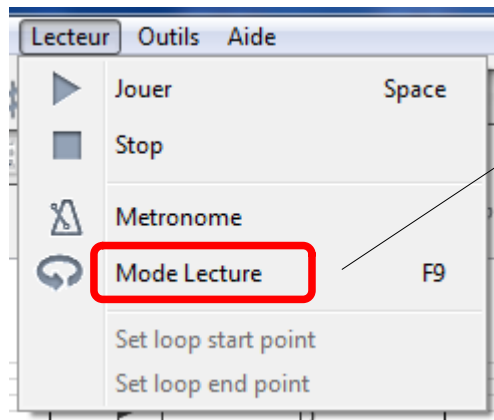


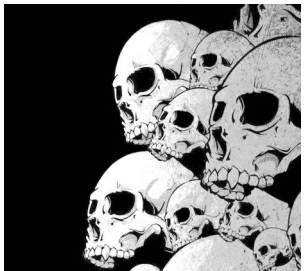
# Le mode apprentissage

Pour apprendre un morceau, il y a une fonctionnalité intéressante : Mode Lecture  
Ce mode permet de configurer une lecture en boucle (ou pas) avec un accroissement de la vitesse progressif boucle après boucle.

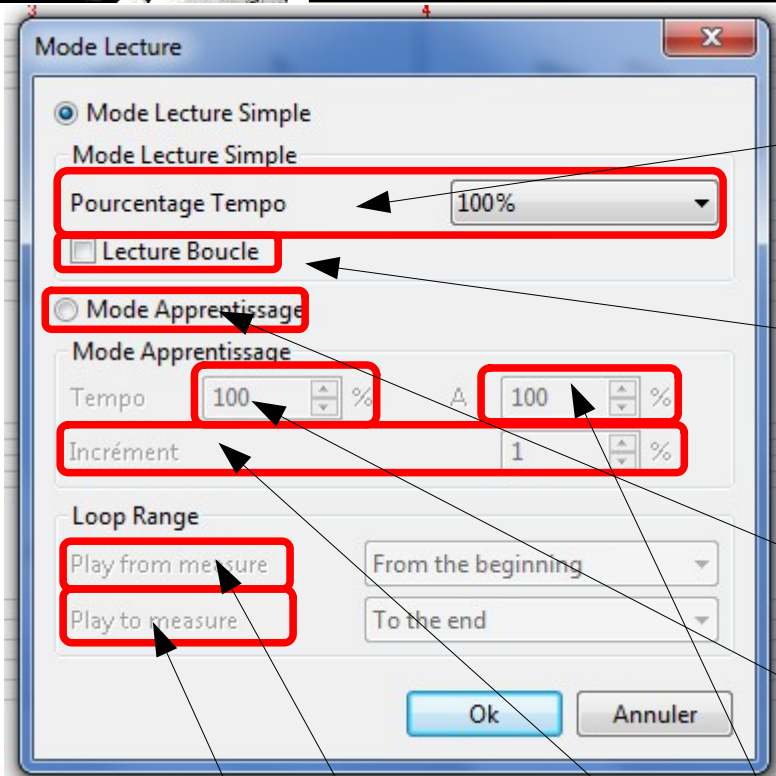
Pour configurer ce mode :

Lecteur → Mode Lecture





# Le mode apprentissage



**Pourcentage Tempo** : permet de jouer le morceau à une fraction du tempo (à 50 % par exemple). Ça permet d'affecter l'ensemble du morceau, même les variations de tempo.

**Lecture boucle** : permet de configurer une boucle de lecture (qui est définie par « Loop Range » en dessous).

**Mode Apprentissage :**

Le premier block % permet de définir le tempo de départ (20 % par exemple).

Le second block % permet de définir le tempo de fin (80 % par exemple).

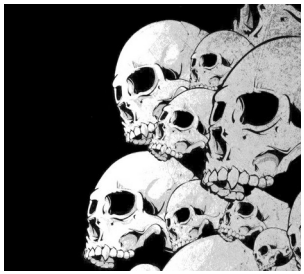
**Incrément** : de combien de pourcent on accélère boucle après boucle.

**Loop range :**

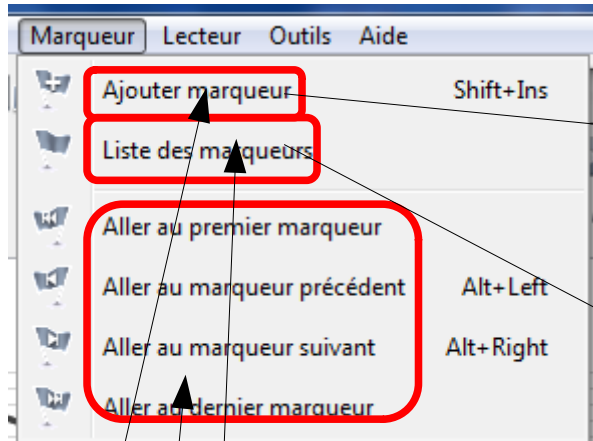
**Play from measure** : mesure de début – n° de la mesure de début de boucle.

**Play to measure** : mesure de fin – n° de la mesure de fin de boucle.





# Les marqueurs



Les marqueurs permettent d'ajouter des labels à un morceau.

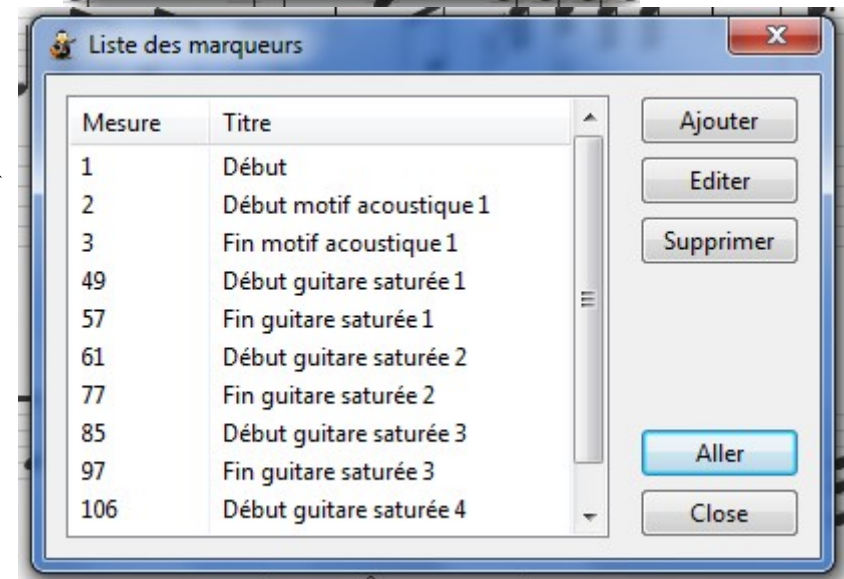
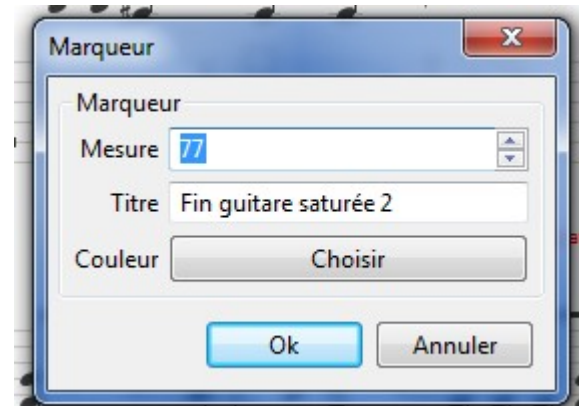
**Ajouter marqueur** : ajoute un marqueur – on choisit un mesure puis un titre pour le marqueur et enfin une couleur pour le marqueur.

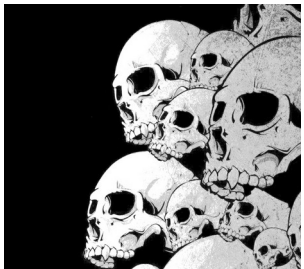
**Listes des marqueurs** : affiche tous les marqueurs du morceau.

Le dernier bloc permet de se déplacer dans le morceau via les marqueurs

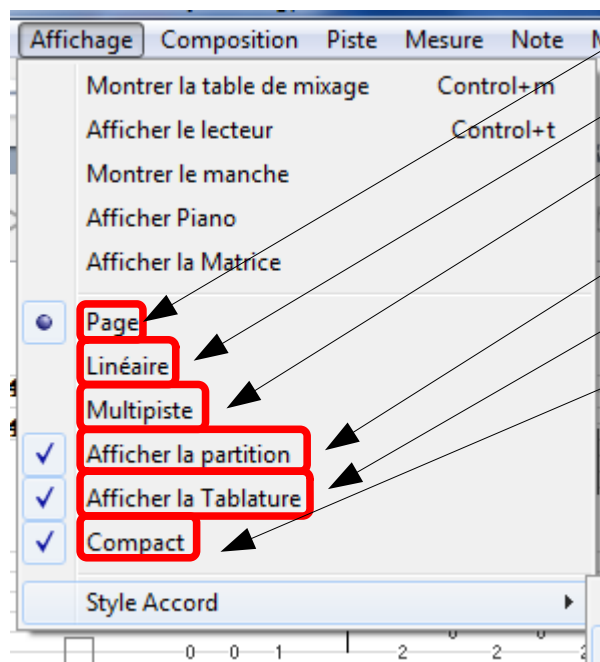
13/01/2013

Y. Collette





# L'affichage d'une partition



**Page** : affichage page par page de la partition

**Linéaire** : affiche sur une bande continue et pas par page

**Multipiste** : affiche toutes les pistes les unes sous les autres

**Afficher la partition** : affiche ou pas la portée de la partition

**Afficher la tablature** : affiche ou pas la tablature

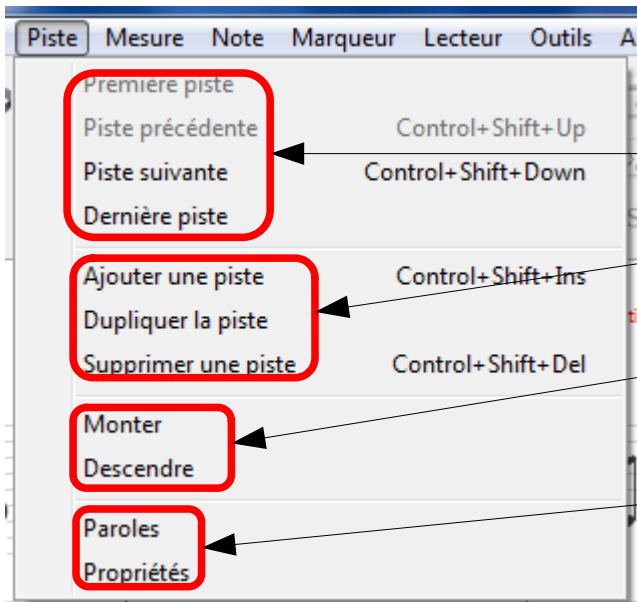
**Compact** : permet de gagner de la place lors de l'affichage de la partition.

**Nom de l'Accord** : affiche ou pas le nom de l'accord

**Diagramme de l'Accord** : affiche ou pas le diagramme de l'accord



# La gestion des pistes



Ce menu permet de gérer les pistes.

On peut se déplacer.

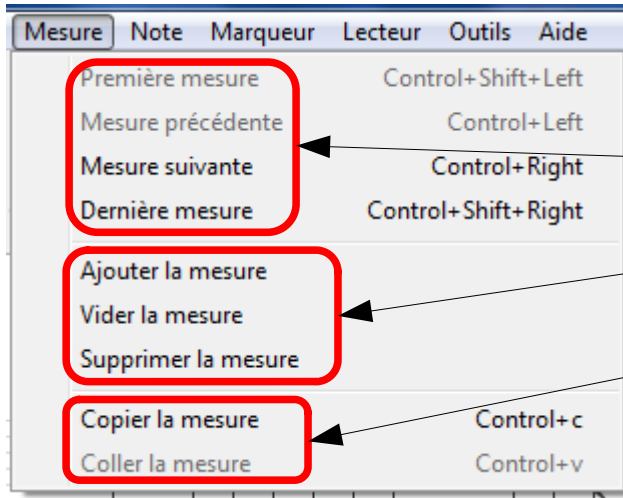
On peut ajouter / dupliquer / supprimer.

On peut déplacer des pistes.

On peut gérer des propriétés ainsi que des paroles associées à certaines pistes.



# La gestion des mesures



Ce menu permet de gérer les mesures.

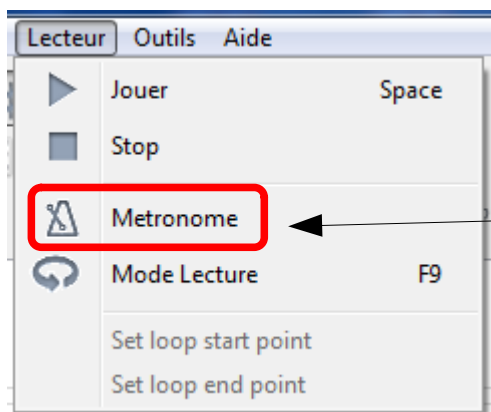
On peut se déplacer.

On peut ajouter / vider / supprimer.

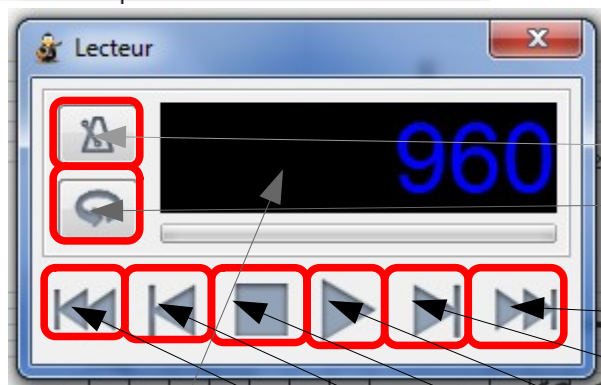
On peut copier / coller.



# Le métronome et le player



Pour activer / désactiver le métronome, il faut cliquer sur ce menu



Le player permet de jouer et de se déplacer dans la partition

On peut activer / désactiver le métronome

On peut gérer le mode lecture

Position dans le  
morceau en  
« barre MIDI »

Aller à la fin du morceau

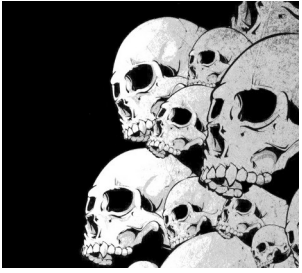
Aller une mesure en avant

Bouton play

Bouton stop

Aller une mesure en arrière

Aller au début du morceau



# Ecrire une partition

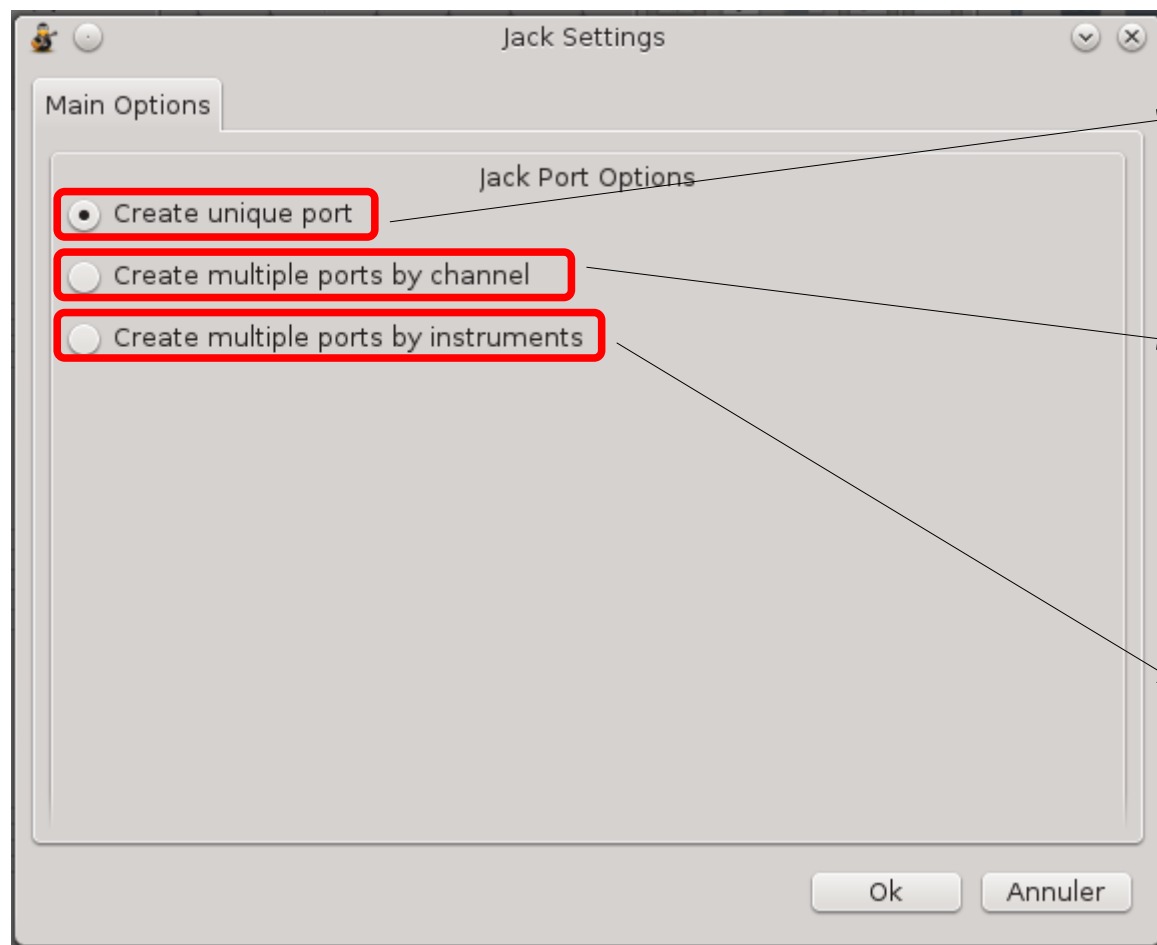
Pour ce qui est d'écrire une partition, il est intéressant de lire ce tutoriel en français :

[Tutoriel](#)



# Tuxguitar

## Jack plugin (linux) – 1 / 12



Create unique port

On a juste une seule sortie audio

Create multiple ports by channel

On a une sortie par canal MIDI.  
Une piste Tuxguitar peut contenir plusieurs canaux MIDI.  
Il y a 16 canaux MIDI accessibles au maximum.

Create multiple ports by instruments

On a une sortie par instrument (128 instruments en tout) et une sortie pour la percussion.





# Tuxguitar

## Jack plugin (linux) – 2 / 12

Les informations concernant la « norme » General MIDI sont accessibles à l'adresse suivante : [http://fr.wikipedia.org/wiki/General\\_MIDI](http://fr.wikipedia.org/wiki/General_MIDI)

Pour le rendu sonore via le plugin jack, nous allons utiliser :

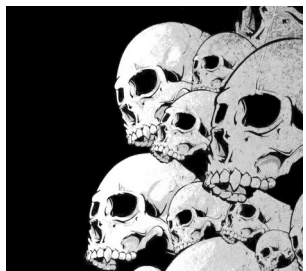
- fluidsynth et son interface graphique qsynth :

<http://qsynth.sourceforge.net/qsynth-index.html>

- des fonts sonores sf2

- qtractor pour l'enregistrement multipistes :

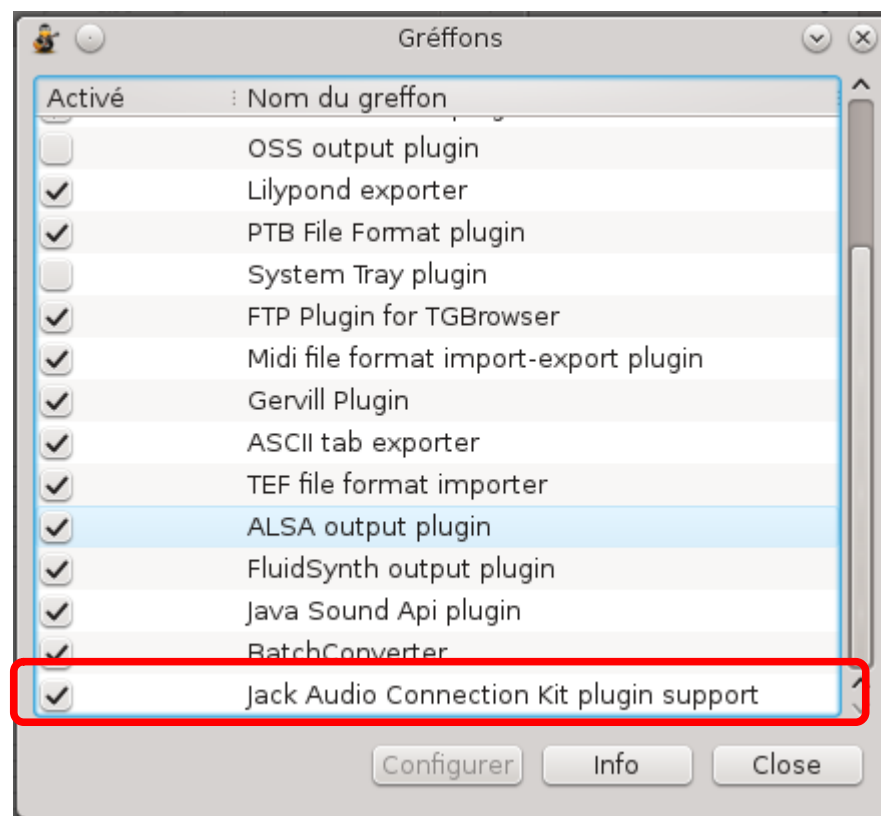
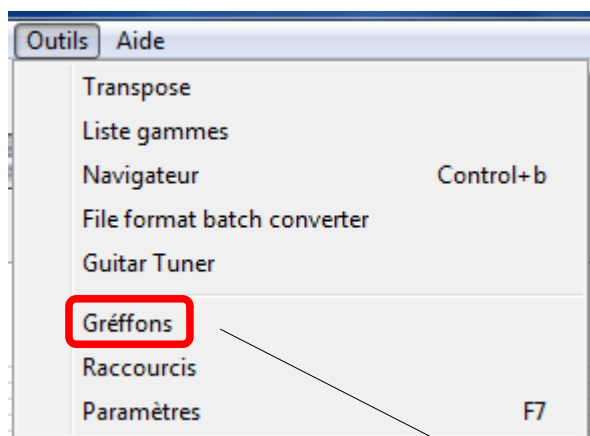
<http://qtractor.sourceforge.net/qtractor-index.html>



# Tuxguitar

## Jack plugin (linux) – 3 / 12

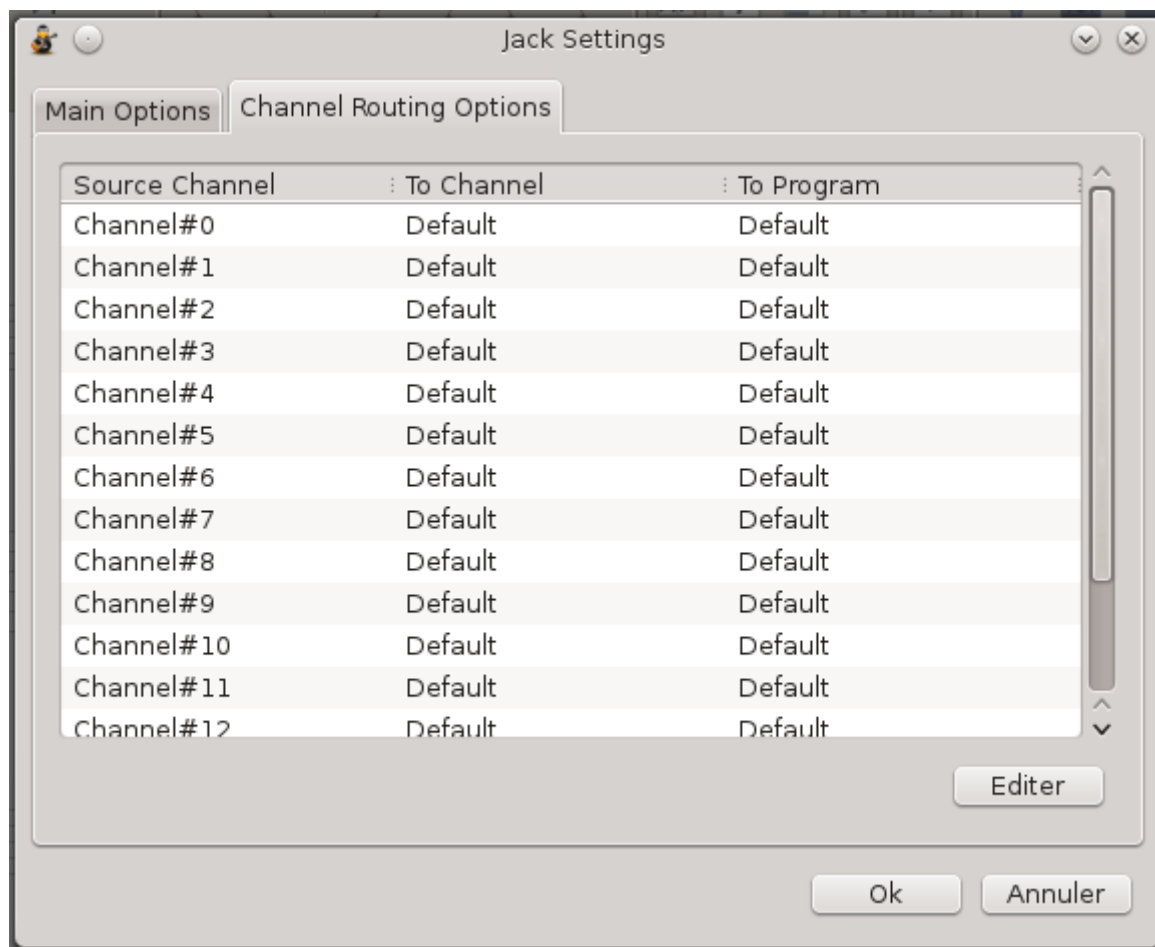
Le plugin jack est configurable via le menu « Outils → Gréffons »





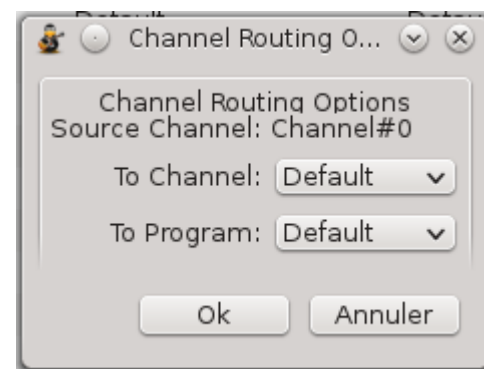
# Tuxguitar

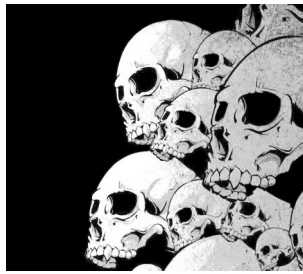
## Jack plugin (linux) – 4 / 12



Pour chacun des canaux, on peut sélectionner une sortie distincte. Pour cela, il suffit de sélectionner un canal et de cliquer sur « Editor ».

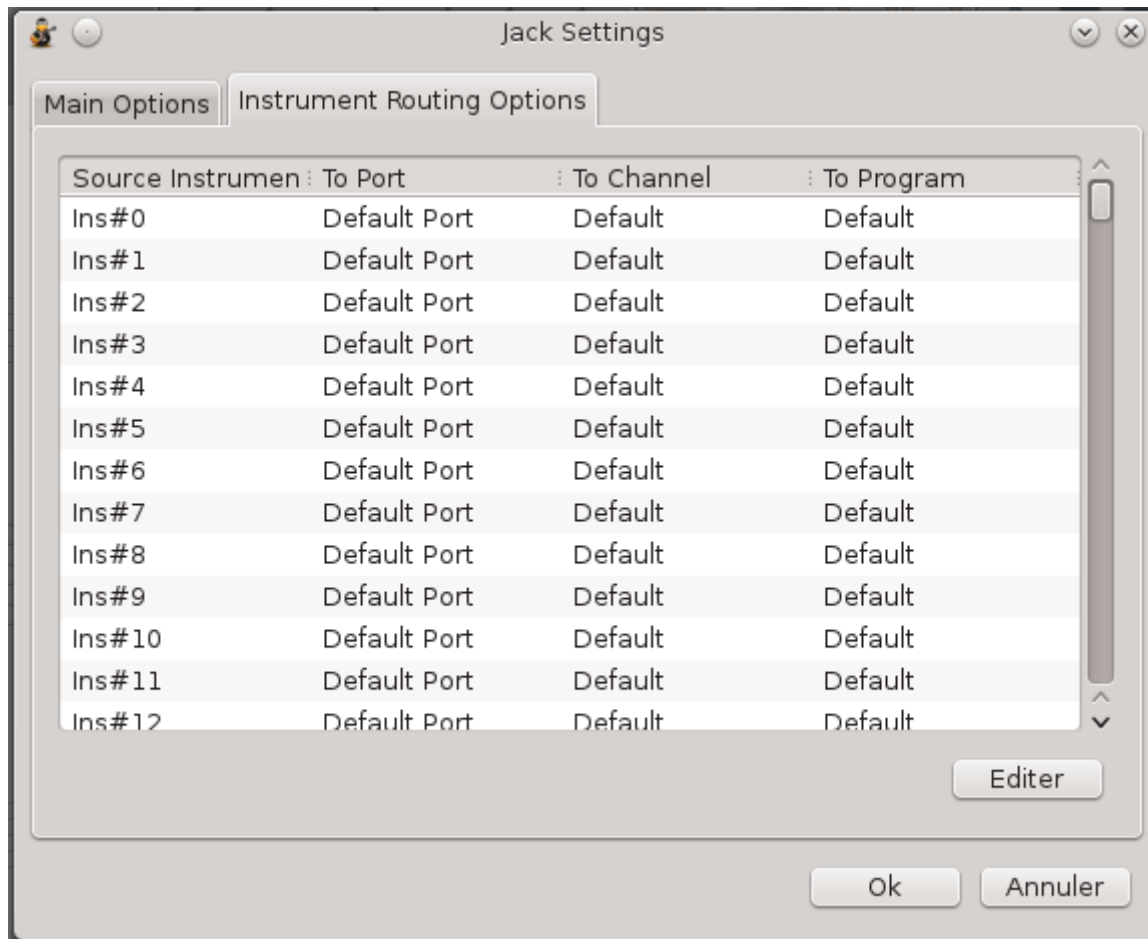
Alors la fenêtre suivante s'ouvre et permet de régler des paramètres MIDI auxquels nous ne toucherons pas.





# Tuxguitar

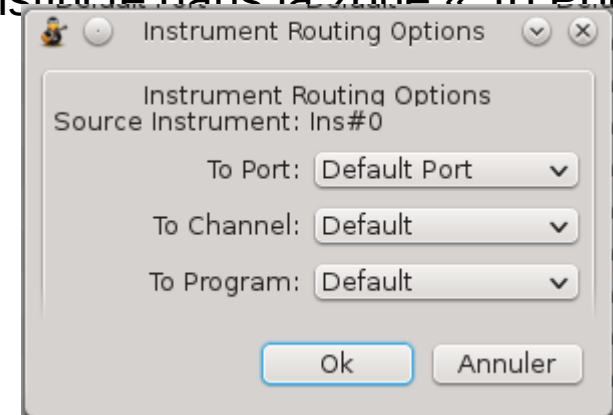
## Jack plugin (linux) – 5 / 12

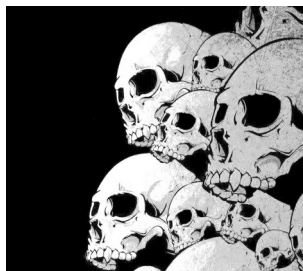


Pour chacun des instruments, on peut sélectionner une sortie distincte.

Pour cela, il suffit de sélectionner un instrument et de cliquer sur « Editor ».

Alors la fenêtre suivante s'ouvre et il faut sélectionner une sortie distincte dans la zone « To Port ».





# Tuxguitar

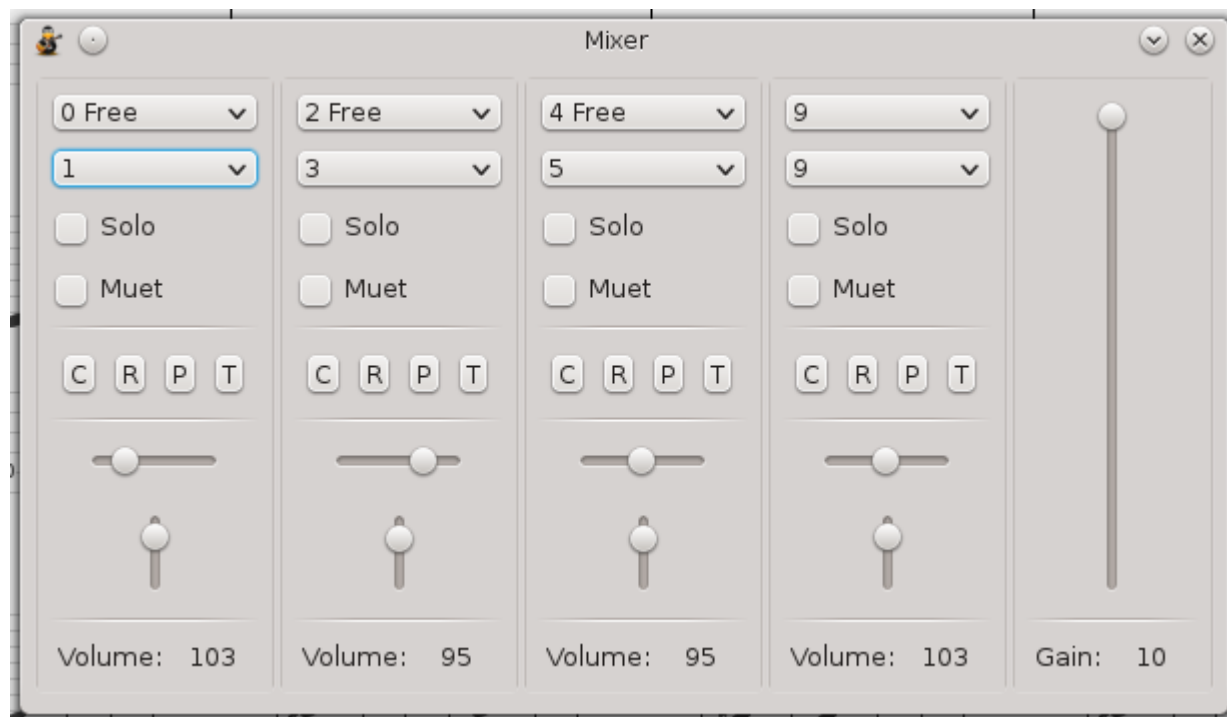
## Jack plugin (linux) – 6 / 12

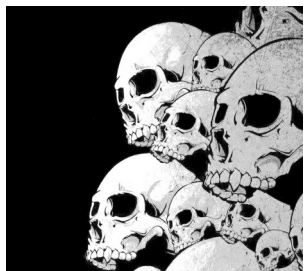
Nous allons utiliser l'option « Create multiple ports by channel ».

Pour connaître les n° de piste utilisées par le morceau, on affiche la table de mixage.

Pour ce morceau, les canaux MIDI utilisés sont les 0, 2, 4 et 9. La première piste utilise en fait les canaux 0 et 1 : c'est une guitare qui utilise des sons « muted » qui occupent un canal MIDI différent.

C'est la même chose avec les piste 2 (+3) et 4 (+5). La piste 9 est réservée aux percussions.



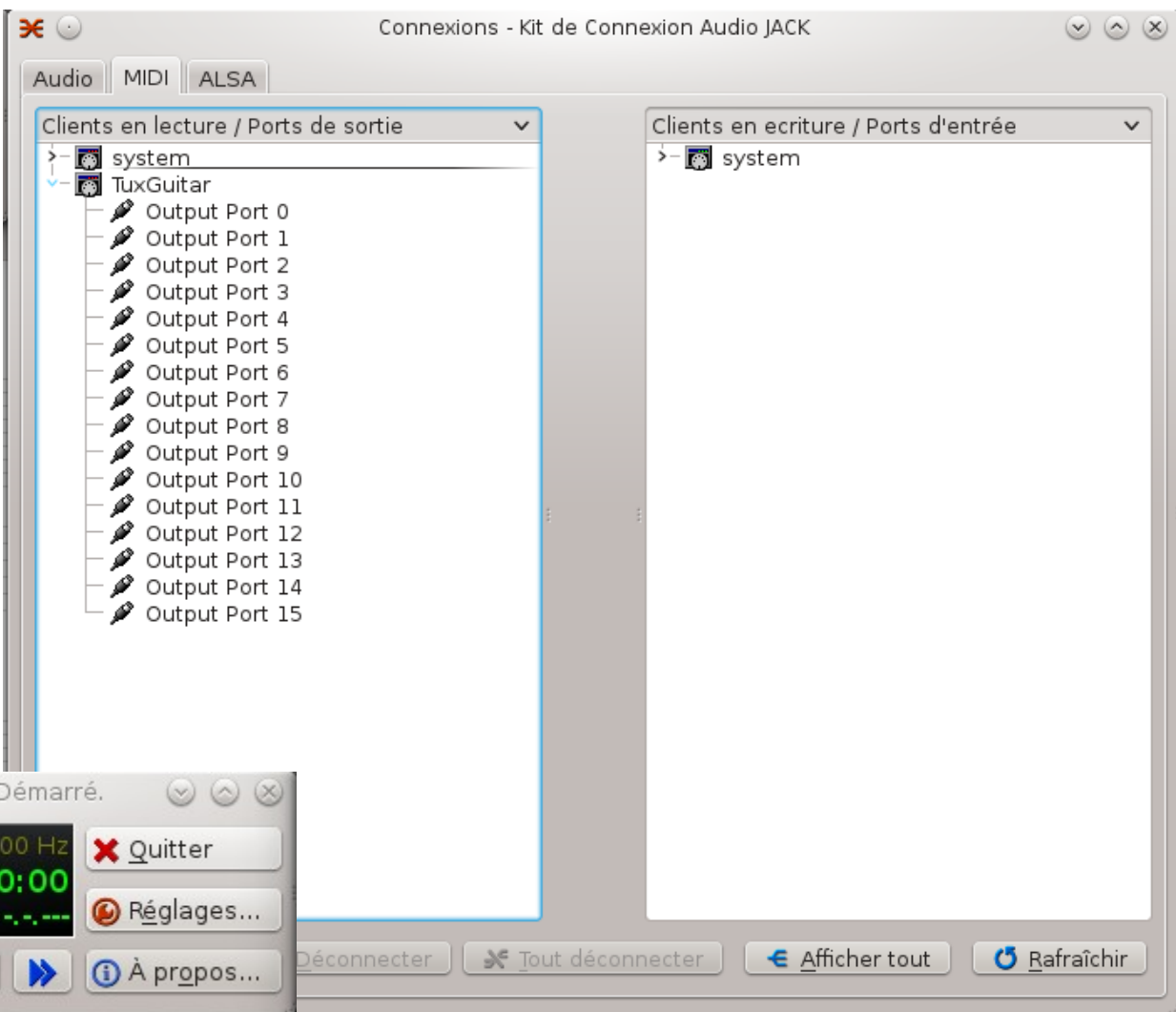


# Tuxguitar

## Jack plugin (linux) – 7 / 12

On démarre jack puis tuxguitar en sélectionnant la sortie son jack MIDI.

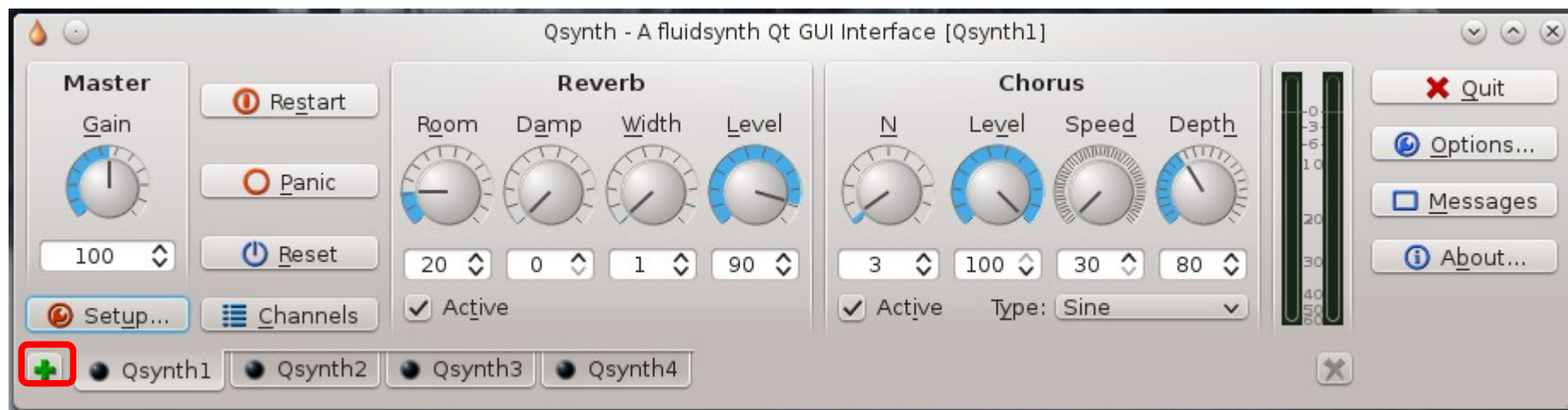
Lorsqu'on clique sur « Connecter » + MIDI, on voit que tuxguitar sort 16 connecteurs de sortie.





# Tuxguitar

## Jack plugin (linux) – 8 / 12



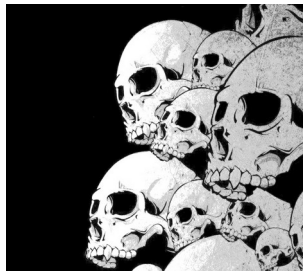
On lance maintenant « qsynth ».

On clique 3 fois sur + pour créer 4 sorties audio MIDI distinctes.

Pour chacun des onglets, on clique sur « options » et on sélectionne la sortie jack.

Pour chacun des onglets, on clique sur « options » et on sélectionne une font sonore sf2.





# Tuxguitar

## Jack plugin (linux) – 9 / 12

On connecte maintenant :

- Output port 0
- Output port 1

À Qsynth1 → cela correspondra à l'instrument 1.

On connecte maintenant :

- Output port 2
- Output port 3

À Qsynth2 → cela correspondra à l'instrument 2.

On connecte maintenant :

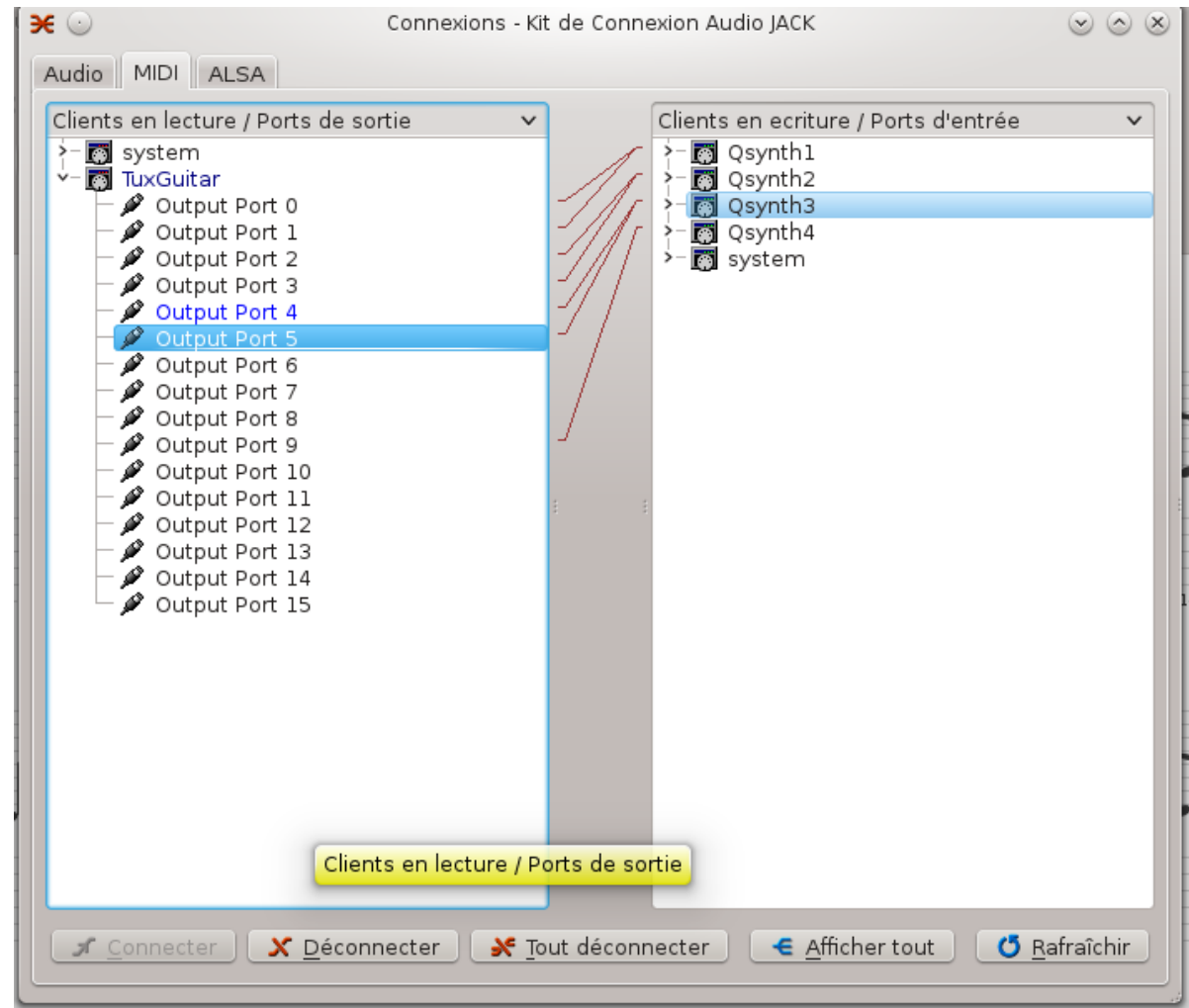
- Output port 4
- Output port 5

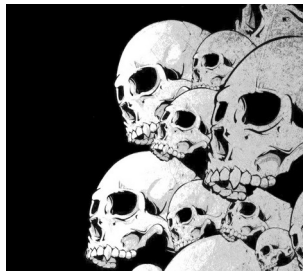
À Qsynth3 → cela correspondra à l'instrument 3.

On connecte maintenant :

- Output port 9

À Qsynth4 → cela correspondra à la batterie.



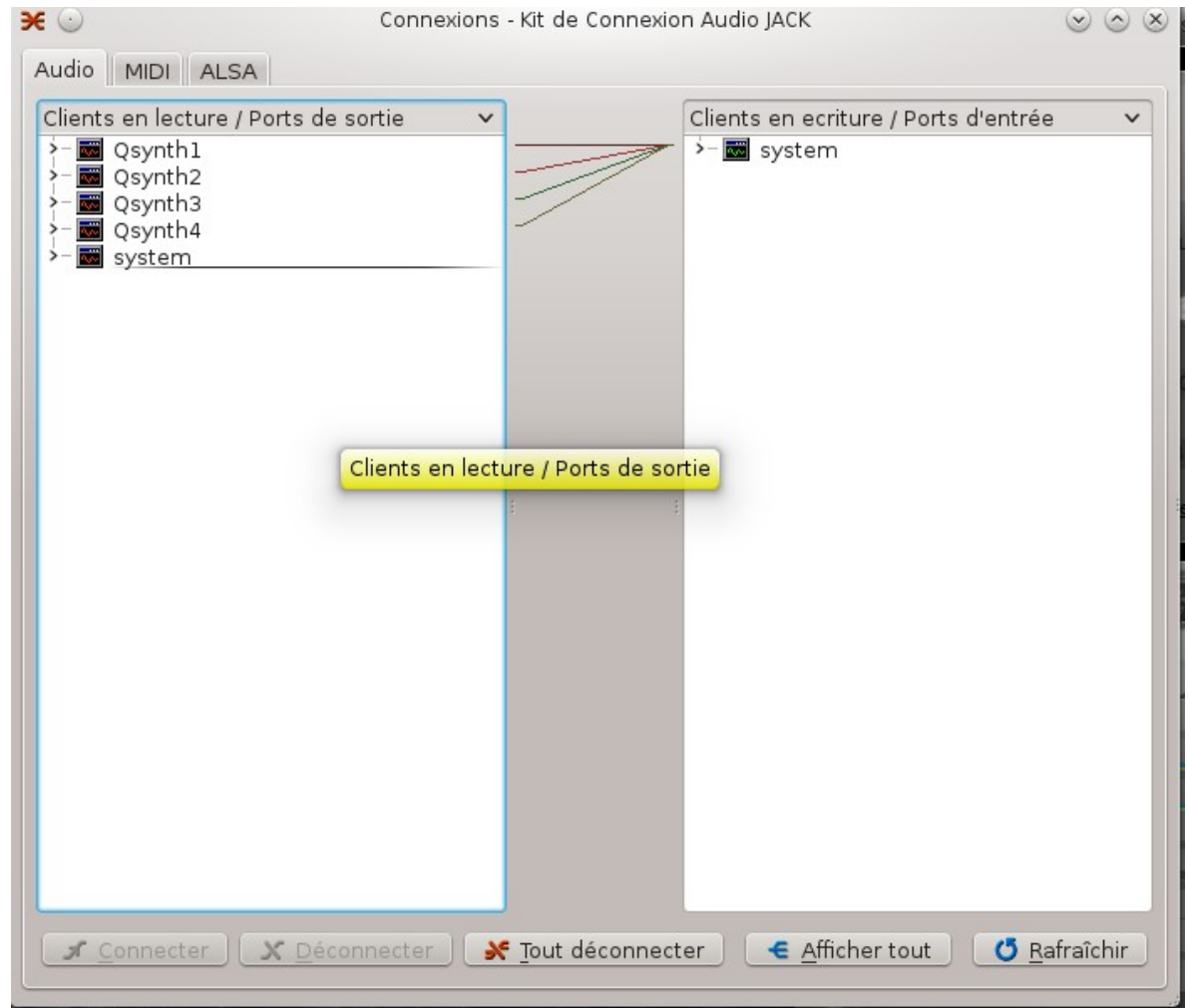


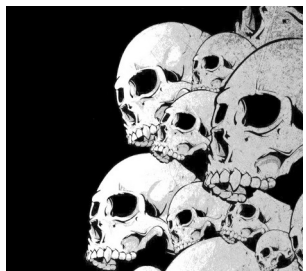
# Tuxguitar

## Jack plugin (linux) – 10 / 12

On connecte maintenant les sorties audio des qsynth à la sortie audio principal (onglet « audio »).

Sans, cette étape, pas de son lorsque l'on lance le morceau sous tuxguitar.





# Tuxguitar

## Jack plugin (linux) – 11 / 12

On lance maintenant  
« qtractor ».

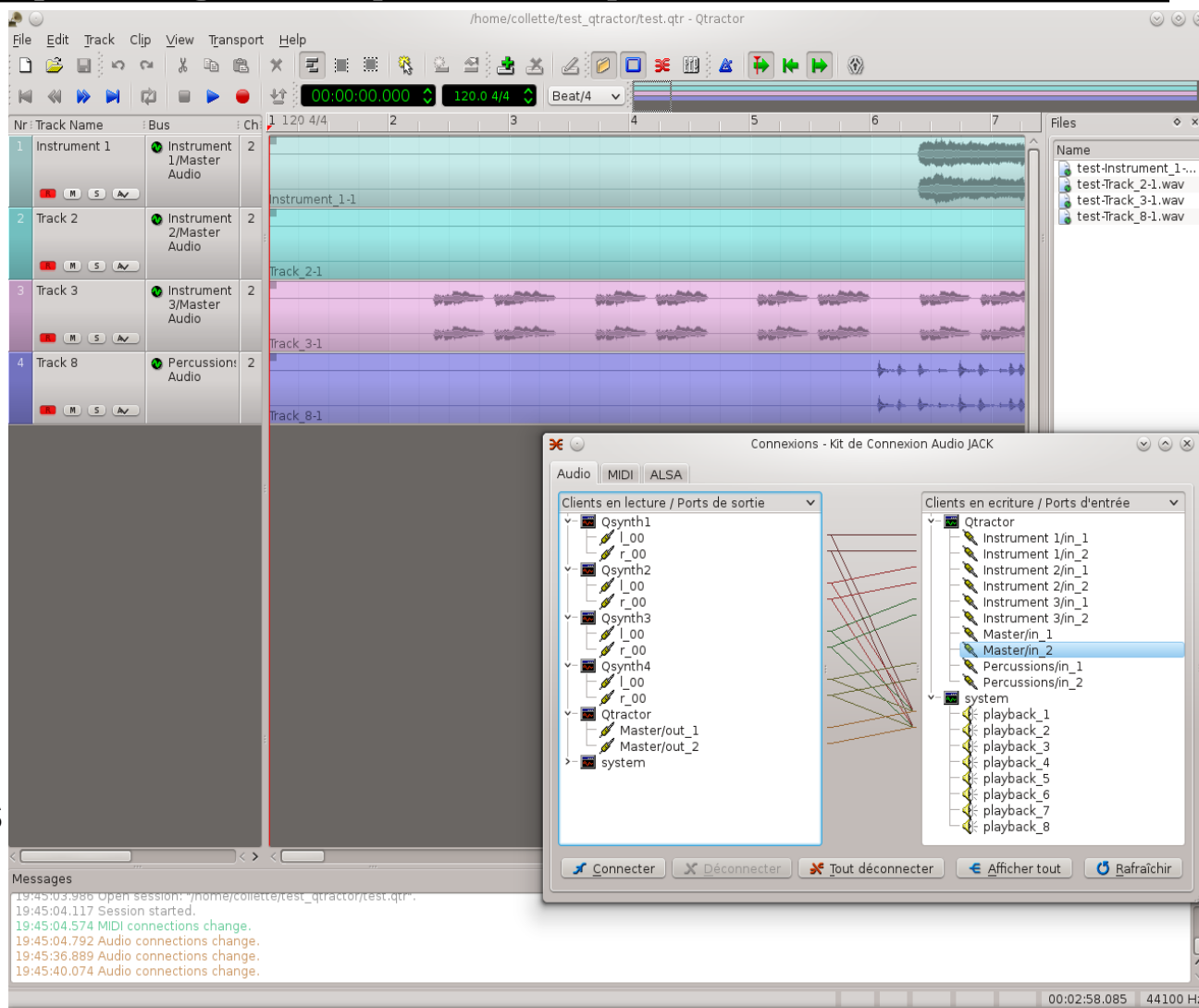
On ajoute 4 pistes audio  
stéréo.

Ces pistes apparaissent  
dans jack onglet audio.

Pour l'enregistrement on  
connecte chaque sortie  
qsynth à une entrée qtractor.

La sortie qtractor est alors  
connectée à la sortie audio  
principale.

On connecte aussi les sorties  
qsynth à la sortie audio  
principale (pour s'entendre  
pendant l'enregistrement).





# Tuxguitar

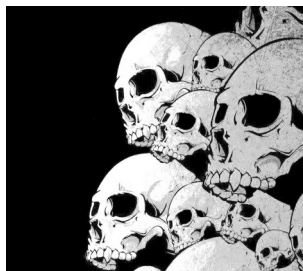
## Jack plugin (linux) – 12 / 12

Il est maintenant possible d'ajouter une piste supplémentaire dans qtractor et de s'enregistrer « au dessus » de la piste que l'on joue.

Ensuite, vient l'étape du mixage (le placement des pistes dans l'espace sonore et l'ajout de traitement du son pour améliorer la qualité de la piste) puis l'exportation de ces pistes vers un format WAV ou MP3.

Il est possible de remplacer la sortie qsynth qui s'occupe de rendre la partie batterie par le logiciel « hydrogen ». Le rendu de la batterie sera alors encore meilleur.

Il est aussi possible de jouer sur les canaux et programme dans le plugin jack de tuxguitar pour affecter chaque sortie à un canal et un programme particulier. Dans certains cas, les font sonores sont spécialisées dans certains sons (guitare, basse, piano) et l'instrument guitare (par exemple) n'a plus la même position que dans la norme General MIDI.



# TuxGuitar 1.3

## Le Mixer

The screenshot shows the 'Instruments' window with seven instrument slots. Red boxes highlight the 'Supprimer' button for instrument #1, the effect buttons (V, B, R, C, T, P) for instrument #3, and the entire row for instrument #6. A vertical red box highlights the volume slider. Arrows point from these elements to explanatory text and a 'Channel Settings' window.

**Channel Settings**

Channel Settings  
Normal Channel: CH #0  
Effect Channel: EC #1

V : Volume  
B : Balance  
R : Réverb  
C : Chorus  
T : Trémolo  
P : Phaser

Volume global

Zone instrument



# TuxGuitar 1.3

## Le mode son 'Jack Midi'

The screenshot displays the TuxGuitar 1.3 interface with three windows open:

- Instruments:** A list of instruments with settings for each. The first instrument, #1, is a 'Distortion Guitar'. A red box highlights the 'Supprimer' (Delete) button next to it.
- Channel Settings:** A dialog box showing 'General Midi Settings' with 'Normal Channel' set to 'CH #0' and 'Effect Channel' set to 'EC #1'. The 'Options' section has 'Exclusive Jack Port' checked.
- Connexions - Kit de Connexion Audio JACK:** A window showing the JACK connection kit. The 'MIDI' tab is selected. The 'Clients en lecture / Ports de sortie' (Read clients / Output ports) list shows 'system' and 'TuxGuitar'. Under 'TuxGuitar', there are seven ports labeled #1 through #7. An arrow points from the 'Supprimer' button in the Instruments window to the 'TuxGuitar' entry in the JACK window.





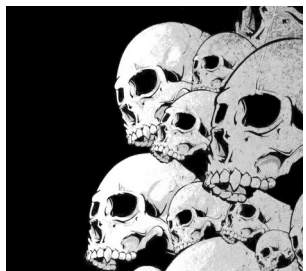
# TuxGuitar 1.3

## Le mode son 'Jack Midi'

Si on coche 'exclusive jack port', on a une sortie unique pour la piste correspondante, sinon la piste est affectée à la sortie midi globale

The screenshot displays the TuxGuitar 1.3 interface. On the left, the 'Instruments' panel shows tracks #1 to #7. Track #1 is highlighted with a red box around its 'Supprimer' button. On the right, the 'Channel Settings' dialog is open, showing 'Exclusive Jack Port' checked. Below, the 'Connexions - Kit de Connexion Audio JACK' window is open, showing 'TuxGuitar' under 'Clients en lecture / Ports de sortie' with a red box around track #1.

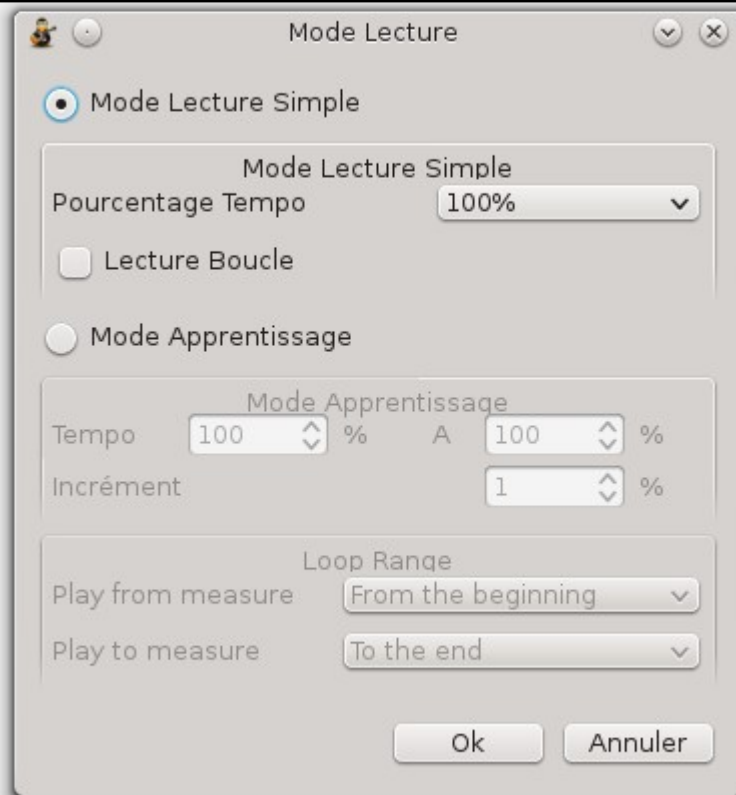
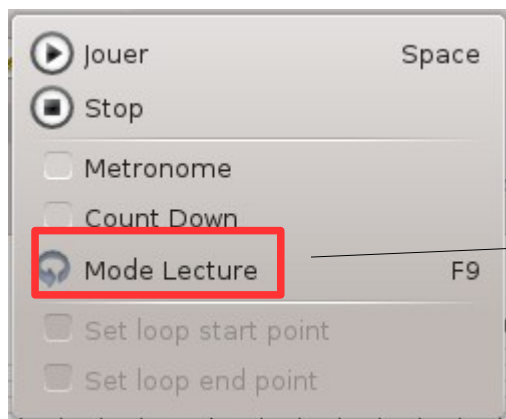




# TuxGuitar 1.3

## Les nouveaux menus

Lecteur

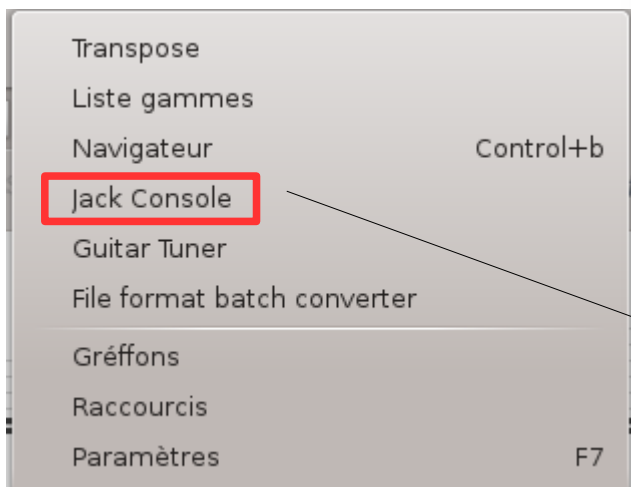


Métronome

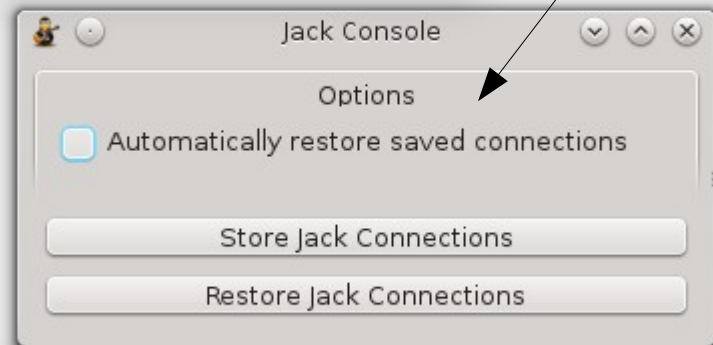
Décompte avant  
lancement du  
morceau

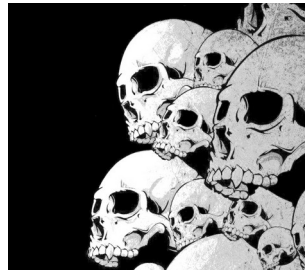
Un panneau de  
mode de lecture

Outils



Gestion des  
connections Jack





# La suite ...

MuseScore : <https://musescore.org/fr>

La version 4 supporte les tablatures et le format GuitarPro

MuseScore: Vivaldi - Vieni\_vieni\_o\_mio\_diletto

File Edition View Add Notes Layout Style Plugins Help

100% Page View Tonalité de Concert

Palettes

- Grace Notes
- Clefs
- Key Signatures
- Time Signatures
- Barres de mesure
- Lines
- Arpeggios & Glissandi
- Breaths & Pauses
- Brackets
- Articulations & Ome
- Accidentals
- Dynamics
- Doigté
- Note Heads
- Tremolo
- Repeats

Vivaldi - Vieni\_vieni\_o\_mio\_diletto

### Vieni, vieni o mio diletto

Kerényi Miklós György fordítása Jöjj, ó jöjj hát Antonio VIVALDI (1678-1741)

**Allegretto**  
**mf**

Vie - ni, vie - ni o mio di - let - to che - il mio cor  
Jöjj, ó jöjj hát, oly ré - gen vár rád, sügy ég e szív.

**mf** *una corda*

e tut - to af fet - to, già t'a - spet - ta, e o - gnor ti chia - ma.  
Oly for - rón hív, oly vá - gyón ég e szív, sügy vár, úgy hív.

MuseScore Connect

Featured Sheet Music Log In

Practise your music on mobile!

Download on the App Store GET IT ON Google play

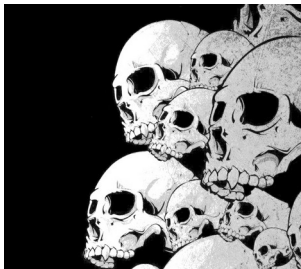
Goose's Theme  
7 parts | 2 pages | ©  
by Kyntello

Vivaldi - Vieni, vieni o mio diletto (h-moll)  
2 parts | 1 page | ©  
by szenest

Maple Leaf Rag  
1 part | 2 pages | ©  
by bootmii

Chopin Prelude Op. 28 No. 18  
1 part | 2 pages | ©  
by Pianoth

Children's Corner - Doctor Gradus ad Parnassum



# La suite encore ...

The screenshot shows a music notation software interface with a toolbar at the top containing various musical notation tools. On the left, there is a 'Palettes' panel with categories like Grace Notes, Clefs, Key Signatures, Time Signatures, Barlines, Lines, Arpeggios & Glissandos, Breaths & Pauses, Brackets, Articulations & Ornaments, Accidentals, Dynamics, Fingering, Noteheads, Tremolo, Repeats & Jumps, Tempo, Text, Breaks & Spacers, Bagpipe Embellishments, Beam Properties, Frames & Measures, and Fretboard Diagrams. The main workspace displays a guitar tablature score for 'Bolero' by Julian Arcas, 1832-1882. The score is in 3/4 time and features complex guitar techniques like triplets, bends, and harmonics. A right-hand inspector panel shows 'Nothing selected'. The bottom right corner displays the time 1:01:00.