

SONY[®]

MSX₂

MUSIC STUDIO G7

**Operating Instructions
Mode d'emploi
Bedienungsanleitung
Manual de Instrucciones
Istruzioni per l'uso**

MSX is a trademark of Microsoft Corp.

Program ©1985 by Sony Corporation
Documentation ©1985 by Sony Corporation

TABLE OF CONTENTS

GETTING THINGS READY

Setting up your equipment	10
Starting the Music Studio G7	16
What you can do with the Music Studio G7	18
How to operate your Music Studio G7	22

TABLE DES MATIERES

PREPARATIFS

Installation de l'appareil	10
Démarrage du Music Studio G7	16
Ce que l'on peut faire avec le Music Studio G7	18
Fonctionnement du Music Studio G7	22

INHALTSVERZEICHNIS

DIE ERSTEN SCHRITTE

Vorbereitung der Ausrüstung	10
Inbetriebnahme des Music Studio G7	16
Die Möglichkeiten des Music Studio G7	18
Bedienung des Music Studio G7	22

ÍNDICE

PREPARATIVOS



Conexión del equipo	10
Inicio del programa Music Studio G7	16
Posibilidades del Music Studio G7	18
Forma de emplear el Music Studio G7	22

INDICE



PREPARATIVI

Installazione degli apparecchi	10
Avviamento del programma Music Studio G7	16
Capacità del Music Studio G7	18
Come usare il Music Studio G7	22



USING YOUR MUSIC STUDIO G7

 Selecting a control device	36
 Writing notes onto the music staff	38
Starting the compose mode	38
Writing notes and rests	40
Inserting, deleting and altering music data	50
Entering dynamics signs	52



UTILISATION DU MUSIC STUDIO G7

 Sélection d'un dispositif de contrôle	36
 Ecriture des notes sur les portées	38
Démarrage du mode de composition	38
Ecriture des notes et de pauses	40
Insertion, annulation et modifications des données musicales ..	50
Entrée de signes dynamiques	52



GEBRAUCH DES MUSIC STUDIO G7

 Wahl eines Steuergerätes	36
 Schreiben von Noten in das Liniensystem	38
Starten der Komponierbetriebsart	38
Schreiben von Noten und Pausen	40
Einfügen, Löschen und Ändern von Musikdaten	50
Eingeben von Dynamikzeichen	52

EMPLEO DEL MUSIC STUDIO G7

 Selección de un dispositivo controlador	36
 Escritura de notas en el pentagrama	38
Inicio del modo de composición	38
Escritura de notas y silencios	40
Insertión, supresión, y alteración de datos musicales	50
Introducción de signos dinámicos	52

USO DEL MUSIC STUDIO G7

 Selezione di un dispositivo di controllo	36
 Scrittura di note sul pentagramma	38
Avviamento del modo di composizione	38
Scrittura delle note e delle pause	40
Inserzione, cancellazione e modifica dei dati musicali	50
Immissione di segni dinamici	52



How to advance or move backwards along the staff.....	54
Entering repeat signs	56
Changing parts	60
Adding accompaniment	62
Setting tonal effects.....	66
Setting the key, time signature and tempo	68
Random playback of displayed music score.....	74
Cancelling the monitor tone.....	76



Pour avancer et reculer sur la portée.....	54
Entrée des signes de répétition.....	56
Modifications de compositions	60
Ajout d'accompagnement.....	62
Réglage des effets de tonalité.....	66
Réglage de la clé, d'indication de mesure et du tempo.....	68
Lecture aléatoire de la composition musicale affichée	74
Annulation de la tonalité de contrôle.....	76



Vor- und Zurückbewegen im Liniensystem.....	54
Eingeben von Wiederholungszeichen	56
Ändern von Teilen	60
Hinzufügen von Begleitung	62
Setzen von Klangeffekten	66
Setzen von Tonart, Takt und Tempo	68
Wiedergabe der angezeigten Noten.....	74
Löschen des Mithörtons	76



Avance o retroceso en el pentagrama.....	54
Introducción de signos de repetición.....	56
Cambio de partes.....	60
Adición de acompañamiento.....	62
Establecimiento de efectos tonales.....	66
Establecimiento del tono, el compás, y el tempo	68
Reproducción aleatoria de la partitura visualizada.....	74
Cancelación del tono de referencia.....	76



Come avanzare o retrocedere sul pentagramma.....	54
Immissione di segni di ripetizione	56
Cambiamento di parti.....	60
Addizione dell'accompagnamento.....	62
Regolazione degli effetti tonali.....	66
Regolazione della chiave, della misura e del tempo.....	68
Esecuzione casuale dello spartito visualizzato.....	74
Cancellazione del tono di controllo	76





Precautions to observe when entering notes.....	78
Returning to the main menu	86
 Directly entering data while playing the keyboard.....	88
Starting the play mode.....	88
Preliminary settings for direct data entry	94
Execution of entry while 'performing'.....	98
Returning to the main menu	104
 Performing entered tunes	106





Précautions à observer lors de l'entrée de notes.....	78
Retour au menu principal	86
 Entrée directe de données tout en jouant sur le clavier.....	88
Démarrage du mode de lecture	88
Réglages préliminaires pour l'entrée directe de données.....	94
Exécution d'une entrée tout en jouant.....	98
Retour au menu principal	104
 Exécution des compositions entrées.....	106

Vorkehrungen beim Eingeben von Noten.....	78
Rückschalten auf das Hauptmenü.....	86
 Direkte Dateneingabe bei Tastatur-Betätigung	88
Starten der Spiel-Betriebsart.....	88
Vorabestellungen für direkte Dateneingabe.....	94
Eingabe während des Spielens.....	98
Rückschalten auf das Hauptmenü.....	104
 Wiedergeben der eingegebenen Stücke.....	106





Precauciones que hay que observar al introducir notas.....	78
Retorno al menú principal	86
 Introducción directa de datos durante la interpretación con el teclado	88
Inicio del modo de interpretación	88
Ajustes preliminares para la introducción directa de datos	94
Introducción durante la "ejecución"	98
Retorno al menú principal	104
 Ejecución de tonadas introducidas.....	106





Precauzioni da osservare durante l'immissione di note.....	78
Ritorno al menù principale	86
 Immissione diretta di dati durante l'operazione della tastiera.....	88
Avviamento del modo di riproduzione.....	88
Regolazioni preliminari per l'immissione diretta di dati.....	94
Attuazione dell'immissione durante l'"esecuzione".....	98
Ritorno al menù principale	104
 Esecuzione delle composizioni immesse.....	106

	PRINTING OUT ENTERED STAFF NOTATION	109
	ALTERING TONAL EFFECT PATTERNS	115
	SAVING AND LOADING TUNES	125
	Saving data onto a cassette tape	128
	Loading data from tape	130
	Contents of the supplied cassette tape.....	136
	DELETING ENTERED DATA	139

	IMPRESSION DES ANNOTATIONS SUR LA PORTEE	
	ENTREE	109
	MODIFICATION DES MOTIFS D'EFFETS DE TONALITE	115
	SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DES COMPOSITIONS	125
	Sauvegarde de données sur une bande cassette.....	128
	Chargement de données à partir d'une bande cassette	130
	Contenu de la bande cassette fournie.....	136
	ANNULATION DES DONNEES ENTREES	139

	AUSDRUCKEN DER NOTEN	109
	ÄNDERN VON KLANGEFFEKTMUSTERN	115
	SICHERN UND LADEN VON STÜCKEN	125
	Sichern von Daten auf Cassettenband.....	128
	Laden von Daten vom Band	130
	Inhalt des mitgelieferten Cassettenbands	136
	LÖSCHEN EINGEGEBENER DATEN	139

	IMPRESIÓN DE NOTACIONES DE PENTAGRAMA	
	INTRODUCIDAS	109
	ALTERACIÓN DE PATRONES DE EFECTOS TONALES	115
	ALMACENAMIENTO Y CARGA DE TONADAS	125
	Almacenamiento de datos en un casete.....	128
	Carga de datos de un casete.....	130
	Contenido del casete suministrado	136
	SUPRESIÓN DE DATOS INTRODUCIDOS	139

	STAMPA DELLA NOTAZIONE DEL PENTAGRAMMA IMMESA	109
	MODIFICA DEI TIPI DI EFFETTO TONALE	115
	PER SALVARE E CARICARE COMPOSIZIONI	125
	Per salvare i dati su un nastro a cassetta.....	128
	Caricamento dei dati da un nastro a cassetta	130
	Contenuto del nastro a cassetta in dotazione.....	136
	CANCELLAZIONE DI DATI IMMESSI	139

APPENDIX

A. Table of available rhythm patterns.....	144
B. List of tonal effect patterns.....	147
C. Keys and how they are displayed/key signatures.....	148
D. Summary of symbols and their functions	151

APPENDICES

A. Tableau des motifs rythmiques disponibles	144
B. Liste des motifs d'effets de tonalités.....	147
C. Clés et leur affichage/indication de la mesure	148
D. Résumé des symboles et leurs fonctions	151

ANHANG

A. Tabelle verfügbarer Rhythmusfiguren	144
B. Liste von Klangeffektmustern	147
C. Tonarten und ihre Anzeigen.....	148
D. Zusammenfassung der Symbole und ihrer Funktionen	151

APÉNDICES

A. Tabla de patrones rítmicos disponibles	144
B. Lista de patrones de efectos tonales	147
C. Tonos y su visualización/armaduras	148
D. Sumario de símbolos y sus funciones.....	151

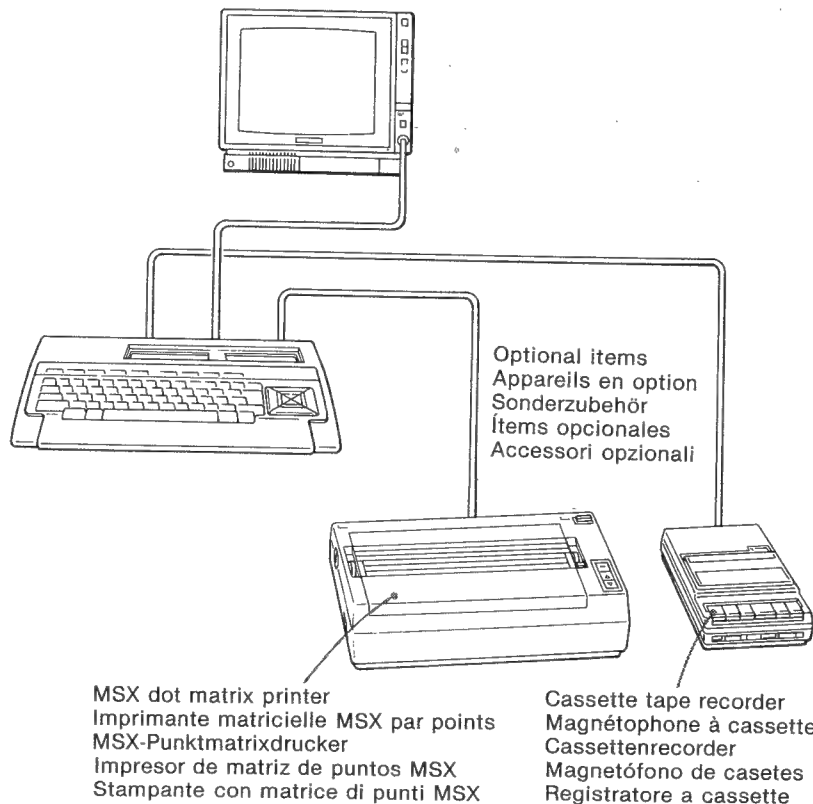
APPENDICE

A. Tabella dei tipi di ritmo disponibili	144
B. Lista dei tipi di effetto tonale	147
C. Chiavi e loro visualizzazione/notazione sullo spartito.....	148
D. Sommario dei simboli e delle loro funzioni	151

- GETTING THINGS READY
- PREPARATIFS
- DIE ERSTEN SCHRITTE
- PREPARATIVOS
- PREPARATIVI

- SETTING UP YOUR EQUIPMENT
- INSTALLATION DE L'APPAREIL
- VORBEREITUNG DER AUSRÜSTUNG
- CONEXIÓN DEL EQUIPO
- INSTALLAZIONE DEGLI APPARECCHI

**CONNECTING PERIPHERALS
CONNEXION DES PERIPHERIQUES
ANSCHLIESSEN VON PERIPHERIEGERÄTEN
CONEXIÓN DE PERIFÉRICOS
COLLEGAMENTO DELLE PERIFERICHE**



For proper connection, please read the operating instructions of each piece of equipment carefully.

With the printer, you can print out the tunes that you have composed in real music notation, and a tape recorder permits you to save your music in files for future retrieval and playback.

Pour procéder aux connexions adéquates, prière de lire attentivement le mode d'emploi de chaque appareil à raccorder.

Grâce à l'imprimante, il est possible d'imprimer les morceaux de musique composés sur de vraies portées. De plus, un bande cassette assure la sauvegarde des musiques dans des fichiers, destinés à une lecture et une recherche ultérieures.

Lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung für jeden einzelnen Ausrüstungsbaustein aufmerksam durch, um korrekten Anschluß sicherzustellen.

Mit dem Drucker können die geschriebenen Noten ausgedruckt werden. Ein Cassettenrecorder ermöglicht Sicherstellung der Stücke in Dateien, so daß sie später zu jeder Zeit wieder abgerufen und wiedergegeben werden können.

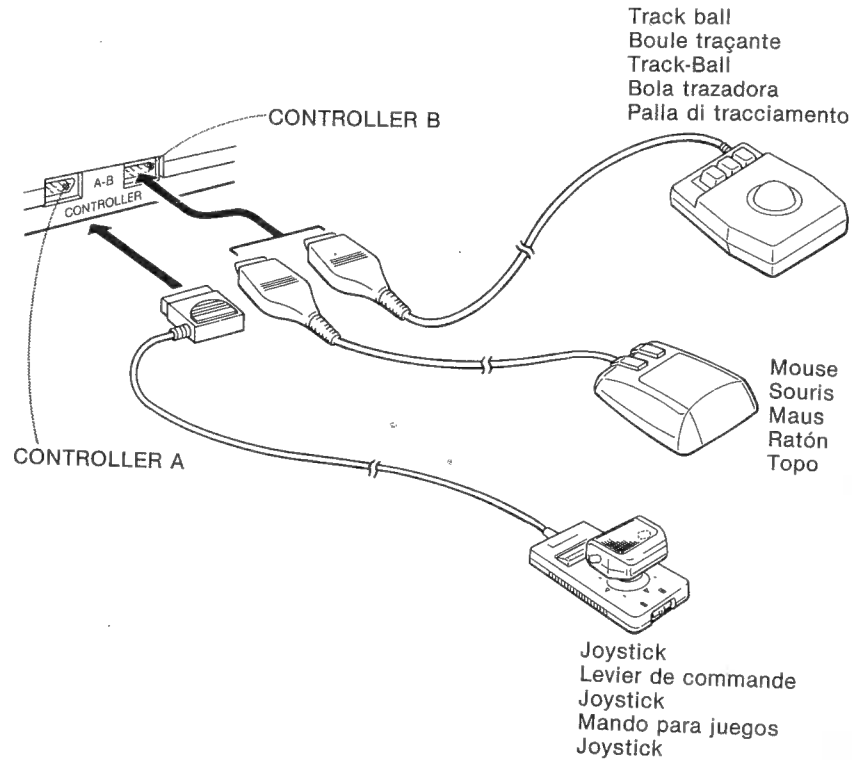
Para conectar correctamente el equipo, lea cuidadosamente los manuales de instrucciones de los componentes del mismo.

Con el impresor podrá imprimir las tonadas que componga en notación musical real, y un magnetófono le permitirá almacenar su música en archivos para poder emplear y reproducirla en el futuro.

Per un collegamento corretto leggere con attenzione le istruzioni per l'uso di ogni apparecchio.

Con la stampante è possibile stampare le musiche che avete composto in vera notazione musicale, e il registratore a cassette vi consente di salvare la vostra musica in dei file per poterla recuperare e riprodurre in futuro.

Connecting external control devices
Connexion de dispositifs de contrôle externes
Anschließen von externen Steuergeräten
Conexión de dispositivos controladores externos
Collegamento di dispositivi di controllo esterni



You may also use external control devices such as a track ball, mouse or a joystick to execute certain procedures.
External control devices should be connected to the computer as illustrated at left.

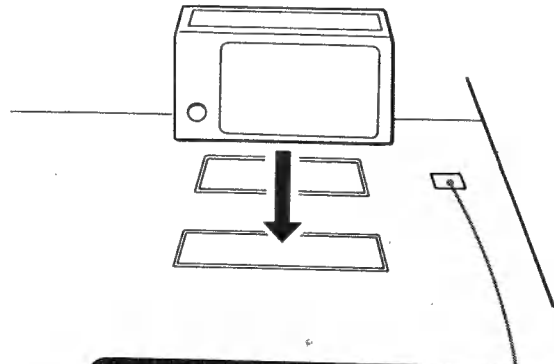
Pour certaines procédures, il est également possible d'utiliser des dispositifs de contrôle externes, tels qu'une boule traçante, une souris, ou un levier de commande.
Les dispositifs de contrôle externes doivent être connectés à l'ordinateur comme illustré ci-à gauche.

Zur Ausführung bestimmter Betriebsverfahren können auch externe Steuergeräte wie z.B. Track-Ball, Maus oder Joystick verwendet werden.
Externe Steuergeräte sind, wie links gezeigt, an den Computer anzuschließen.

Usted podrá emplear también dispositivos controladores externos tales como una bola trazadora, un ratón, o un mando para juegos a fin de ejecutar ciertos procedimientos.
Estos dispositivos deberá conectarlos al ordenador como se ilustra a la izquierda.

Possono essere usati anche dispositivi di controllo esterni, come una palla di tracciamento, un topo o un joystick, per eseguire certe operazioni.
I dispositivi di controllo esterni devono essere collegati al computer come mostrato nell'illustrazione a sinistra.

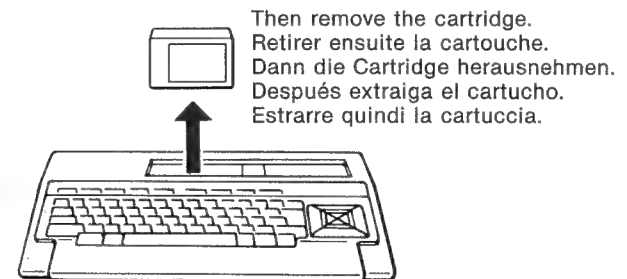
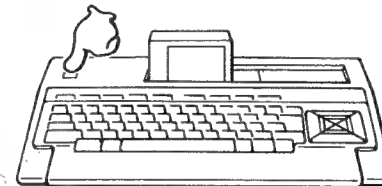
Cartridge insertion
Insertion de la cartouche
Einsetzen der Cartridge
Inserción de cartuchos
Inserimento della cartuccia



with POWER indicator off
témoin POWER éteint
POWER-Anzeige muß aus sein (Gerät ausgeschaltet)
Con el indicador POWER apagado
con l'indicatore POWER spento

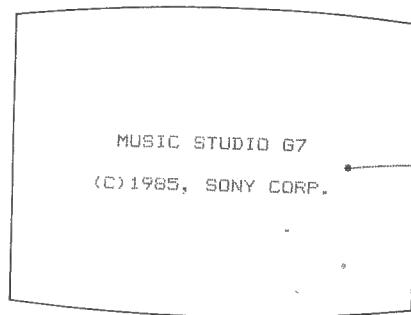
To remove the cartridge
Enlèvement de la cartouche
Herausnehmen der Cartridge
Extracción de cartuchos
Rimozione della cartuccia

First turn off.
Mettre d'abord hors tension.
Zuerst ausschalten.
En primer lugar, desconecte la alimentación.
Innanzitutto spegnere.



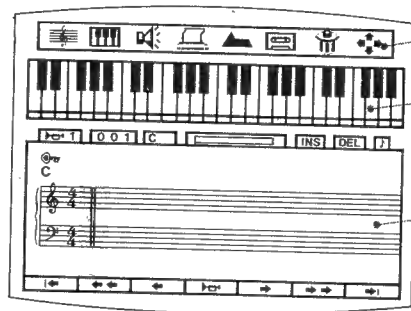
Then remove the cartridge.
Retirer ensuite la cartouche.
Dann die Cartridge herausnehmen.
Después extraiga el cartucho.
Estrarre quindi la cartuccia.

- STARTING THE MUSIC STUDIO G7
- DEMARRAGE DU MUSIC STUDIO G7
- INBETRIEBNAHME DES MUSIC STUDIO G7
- INICIO DEL MUSIC STUDIO G7
- AVVIAMENTO DEL MUSIC STUDIO G7



Title frame
Zone du titre
Titel-Anzeige
Cuadro del título
Quadro del titolo

Working frame
Zone du travail
Arbeits-Anzeige
Cuadro de trabajo
Quadro di operazione



Main menu
Menu principal
Hauptmenü
Menù principal
Menù principale

Keyboard
Clavier
Tastatur
Teclado
Tastiera

Music staff
Portée
Liniensystem
Pentagrama
Pentagramma

Switch on the power of your computer and the TV monitor: the MSX title frame will appear, followed by the Music Studio G7 title frame and then the working frame.

Mettez l'ordinateur et le moniteur sous tension. La zone du titre MSX apparaît, suivie de la zone du titre "Music Studio G7", puis de la zone de travail.

Computer und Fernseh-Monitor einschalten. Die folgenden Anzeigen erscheinen der Reihe nach: MSX-Titel-Anzeige, Music Studio G7-Titel-Anzeige und Arbeits-Anzeige.

Conecte la alimentación de su ordenador y la del videomonitor: aparecerá el cuadro del título MSX, seguido por el del Music Studio G7 y, después, el de trabajo.

Accendere il computer e il monitor TV: appare il quadro del titolo MSX, seguito dal quadro del titolo del Music Studio G7 e quindi dal quadro di operazione.

- WHAT YOU CAN DO WITH THE MUSIC STUDIO G7
- CE QUE L'ON PEUT FAIRE AVEC MUSIC STUDIO G7
- DIE MÖGLICHKEITEN DES MUSIC STUDIO G7
- POSIBILIDADES DEL MUSIC STUDIO G7
- CAPACITÀ DEL MUSIC STUDIO G7

ABOUT THE MAIN MENU
 AU SUJET DU MENU PRINCIPAL
 HAUPTMENÜ
 MENÙ PRINCIPAL
 MENÙ PRINCIPALE



The line of symbols which you will see at the top of your screen is the Music Studio G7 program's Main Menu. The eight symbols each represent things which you can do with the program.




La ligne de symboles, visible au haut de l'écran, constitue le menu principal du programme Music Studio G7. Les huit symboles représentent chacun les différentes opérations possibles avec ce programme.






Bei der oben im Bildschirm erscheinenden Symbol-Zeile handelt es sich um das Hauptmenü des Music Studio G7. Die Symbole zeigen an, was mit dem Programm gemacht werden kann.

La línea de símbolos que podrá ver en la parte superior de la pantalla es el menú principal del programa Music Studio G7. Los ocho símbolos indican lo que usted podrá hacer con el programa.

La riga di simboli visibile sulla parte superiore dello schermo è il menú principale del programma Music Studio G7. Ciascuno degli otto simboli rappresenta cose che potete fare con il programma.

**SYMBOLS AND WHAT THEY MEAN
LES SYMBOLES ET LEUR SIGNIFICATION
BEDEUTUNG DER SYMBOLE
SÍMBOLOS Y SU SIGNIFICADO
I SIMBOLI E IL LORO SIGNIFICATO**

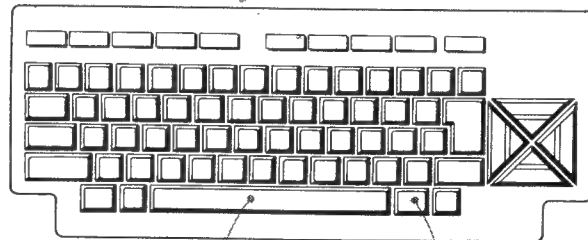
	Data entry Entrée de données Dateneingabe Introducción de datos Immissione di dati	Writing notes and other symbols onto the staff Ecriture de notes et autres symboles sur la portée Schreiben von Noten und Symbolen in das Liniensystem Escritura de notas y otros símbolos en el pentagrama Scrittura di note e altri simboli sul pentagramma.
		Playing a tune using the computer's keyboard and writing the played tune on the staff Exécution d'un morceau de musique à l'aide du clavier de l'ordinateur et écriture de ce morceau sur la portée Spiel eines Musikstücks unter Verwendung der Computer-Tastatur und Schreiben der Noten in das Liniensystem Interpretación de una tonada empleando el teclado del ordenador y escritura de la tonada interpretada en el pentagrama Esecuzione di una musica tramite la tastiera del computer e scrittura della musica eseguita sul pentagramma.
	Playing back entered music Lecture de la musique entrée Wiedergeben des eingegebenen Musikstücks Reproducción de la música introducida Riproduzione della musica immessa	

	Printing out music score Impression de la composition Ausdrucken der Noten Impresión de una partitura Stampa dello spartito
	Creating your own special tonal effects Création d'effets de tonalités spéciaux Kreieren individueller Klangeffekte Creación de sus propios efectos tonales especiales Creazione di speciali effetti tonali personali
	Saving/loading music data to/from cassette tape Sauvegarde/chargement de données musicales sur/à partir d'une bande cassette. Sichern/Laden von Musikdaten auf/von Cassettenband Almacenamiento/carga de datos musicales en/de un casete Salvataggio/caricamento di dati musicali a/da un nastro a cassetta
	Erasing music data from the computer's memory Effacement de données musicales de la mémoire de l'ordinateur Löschen der Musikdaten aus dem Computer-Speicher Supresión de datos musicales de la memoria del ordenador Cancellazione di dati musicali dalla memoria del computer
	Selecting an external control device Sélection d'un dispositif de contrôle externe Wahl der externen Steuereinheit Selección del dispositivo controlador externo deseado Selezione di un dispositivo di controllo esterno desiderato

- Programming a tune (e.g. notes, rests, key signatures, etc.) into your computer's memory is called 'entering.'
- La démarche de programmation d'un morceau de musique (par exemple, des notes, des indications de mesure, etc.) dans la mémoire de l'ordinateur s'appelle "l'entrée".
- Eingabe eines Musikstücks (Noten, Pausen, Tonart usw.) in den Computer-Speicher.
- La programación de una tonada (p. ej., notas, silencios, armaduras, etc.) en la memoria del ordenador se denomina "introducción".
- La programmazione di una musica (p.es. note, pause, segni in chiave ecc.) nella memoria del computer viene chiamata "immissione".

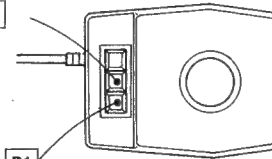
- HOW TO OPERATE YOUR MUSIC STUDIO G7
- FONCTIONNEMENT DU MUSIC STUDIO G7
- BEDIENUNG DES MUSIC STUDIO G7
- FORMA DE EMPLEAR EL MUSIC STUDIO G7
- USO DEL MUSIC STUDIO G7

USABLE KEYS AND BUTTONS
 TOUCHES UTILISABLES
 VERWENDBARE TASTEN
 TECLAS Y BOTONES EMPLEABLES
 TASTI E PULSANTI DISPONIBILI



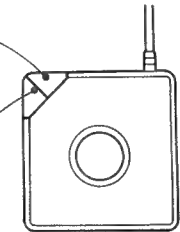
Space bar = B1 SELECT = B2
 Barre d'espace = B1
 Leertaste = B1
 Barra espaciadora = B1
 Barra spaziatrice = B1

Orange = B2
 Orange = B2
 Orangefarben = B2
 Naranja = B2
 Arancione = B2



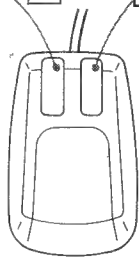
Red = B1
 Rouge = B1
 Rot = B1
 Rojo = B1
 Rosso = B1

Orange = B2
 Orange = B2
 Orangefarben = B2
 Naranja = B2
 Arancione = B2

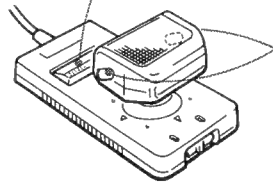


Red = B1
 Rouge = B1
 Rot = B1
 Rojo = B1
 Rosso = B1

Left = **B1**
 Gauche = **B1**
 Links = **B1**
 Izquierdo = **B1**
 Sinistra = **B1**
 Right = **B2**
 Droit = **B2**
 Rechts = **B2**
 Derecho = **B2**
 Destra = **B2**



Trigger button 2 = **B2**
 Gâchette 2 = **B2**
 Auslösetaste 2 = **B2**
 Botón disparador 2 = **B2**
 Pulsante di avvio 2 = **B2**



Trigger button 1 = **B1**
 Gâchette 1 = **B1**
 Auslösetaste 1 = **B1**
 Botón disparador 1 = **B1**
 Pulsante di avvio 1 = **B1**

In this manual, the keys and buttons of the computer's keyboard, track ball, mouse and joystick, used to operate Music Studio G7, are referred to as **B1** and **B2**. The functions of **B1** and **B2** are common for all control devices.

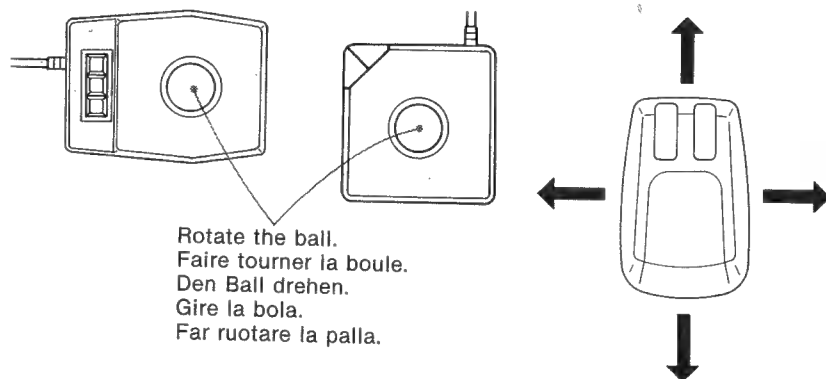
Dans ce mode d'emploi, on se réfère aux touches du clavier de l'ordinateur, à la boule traçante, à la souris et au levier de commande, utilisés pour faire fonctionner le programme Music Studio G7, en temps que **B1** et **B2**. Les fonctions de **B1** et **B2** sont communes à tous les dispositifs de contrôle externes.

In dieser Anleitung werden die Tasten der Tastatur, des Track-Balls, der Maus und des Joysticks, die bei der Bedienung des Music Studio G7 verwendet werden, als **B1** und **B2** bezeichnet. Die Funktion von **B1** und **B2** ist bei allen Steuergeräten gleich.

En este manual, las teclas y los botones del teclado del ordenador, la bola trazadora, el ratón, y el mando para juegos, empleados para utilizar el Music Studio G7 se denominan **B1** y **B2**. Las funciones de **B1** y **B2** son comunes para todos los dispositivos controladores.

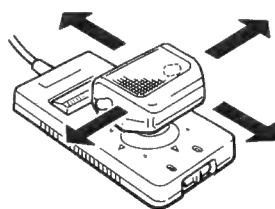
In questo manuale i tasti e i pulsanti della tastiera del computer, della palla di tracciamento, del topo e del joystick, usati per operare Music Studio G7 sono chiamati **B1** e **B2**. Le funzioni di **B1** e **B2** sono comuni per tutti i dispositivi di controllo.

Cursor keys' equivalents
Les touches de curseur et leurs équivalents
Cursor-Tasten und ihre Entsprechungen
Teclas del cursor y su equivalencia
Equivalenti dei tasti del cursore



Rotate the ball.
 Faire tourner la boule.
 Den Ball drehen.
 Gire la bola.
 Far ruotare la palla.

Move in the pertinent direction.
 Déplacer dans la direction appropriée.
 In die betreffende Richtung bewegen.
 Mueva en el sentido correspondiente.
 Muovere nella direzione appropriata.



Push the lever in the desired direction.
 Pousser le levier dans la direction souhaitée.
 Den Hebel in die gewünschte Richtung drücken.
 Empuje la palanca en el sentido deseado.
 Spingere la leva nella direzione desiderata.

Generally, the cursor keys (⌄) on your computer's keyboard are used to move the cursor (␣, ␣) around on the screen. Each of the external control devices which you can use also has fixture which performs the same function, as illustrated at the left.

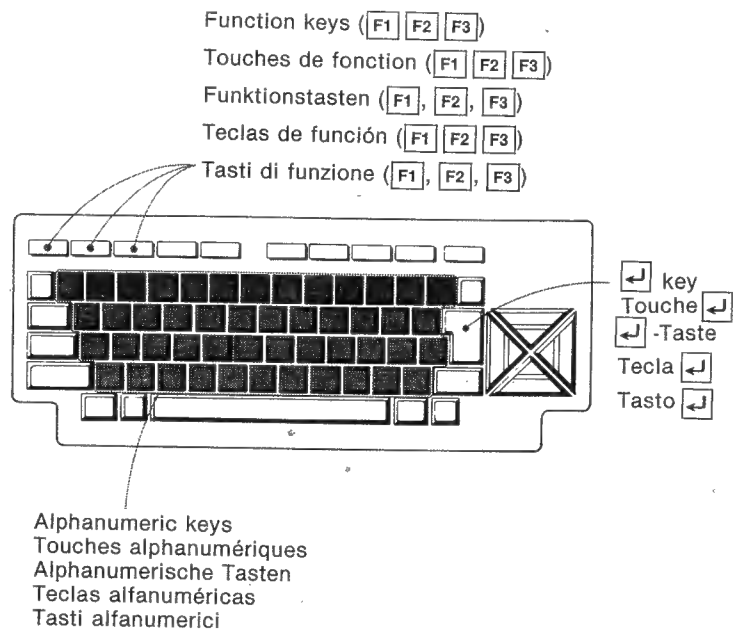
Généralement, les touches de curseur (⌄), sur le clavier de l'ordinateur sont utilisées pour déplacer le curseur (␣, ␣) sur l'écran. Chaque dispositif de contrôle externe que l'on peut utiliser possède une caractéristique qui lui permet d'exécuter la même fonction, comme illustré ci-à gauche.

Normalerweise wird der Cursor (␣, ␣) mit den Cursor-Tasten (⌄) der Tastatur bewegt. Das Bewegen des Cursors kann jedoch auch, wie in den links stehenden Abbildungen gezeigt, mit einem Track-Ball, einer Maus usw. erfolgen, wenn ein derartiges externes Steuergerät angeschlossen ist.

En general, las teclas del cursor de su ordenador (⌄) se emplean para mover el cursor (␣, ␣) por la pantalla. Cada uno de los dispositivos controladores que puede emplearse dispone de algún elemento que realiza la misma función, como se ilustra a la izquierda.

Generalmente i tasti del cursore (⌄) sulla tastiera del computer vengono usati per muovere il cursore (␣, ␣) sullo schermo. Ciascuno dei dispositivi di controllo esterno utilizzabili ha un elemento che adempie alla stessa funzione, come mostrato nell'illustrazione a sinistra.

Keyboard keys
Touches du clavier
Tastatur
Teclas del teclado
Tasti della tastiera



Function keys (F1, F2, F3): for changing octaves.

↵ key: used when saving composed music onto tape, or loading from tape into memory.

Alphanumeric keys: used like the keys of a piano, or for designating file names when saving or loading.

Touches de fonction (F1, F2, F3): Pour changer d'octave.

Touche ↵: Utilisée pour la sauvegarde des compositions musicales sur bande cassette, ou pour leur chargement d'une bande cassette dans la mémoire.

Touches alphanumériques: Utilisées comme les touches d'un piano, ou pour désigner des noms de fichiers lors de la sauvegarde ou du chargement.

Funktionstasten (F1, F2, F3): Zum Ändern der Oktaven.

↵-Taste: Diese Taste wird beim Sichern und Laden der Musikdaten verwendet.

Alphanumerische Tasten: Diese Tasten werden wie die Tasten eines Klaviers angeschlagen. Beim Sichern und Laden dienen sie zur Eingabe des Dateinamens.

Teclas de función (F1, F2, y F3): empléelas para cambiar octavas.

Tecla ↵: empléela para almacenar la música compuesta en un casete, o para cargar de un casete a la memoria.

Teclas alfanuméricas: empléelas igual que si fueran las de un piano, o para designar nombres de archivo para almacenar o cargar.

Tasti di funzione (F1, F2, F3): per cambiare le ottave.

Tasto ↵: usato quando si salva della musica su nastro, o si carica dal nastro alla memoria.

Tasti alfanumerici: usati come i tasti di un pianoforte, o per designare i nomi di file quando si salva o si carica.

HOW OPERATIONAL PROCEDURES ARE ILLUSTRATED IN THIS MANUAL

COMMENT SONT ILLUSTRÉES LES DÉMARCHES DANS CE MODE D'EMPLOI

GRAFISCHE ERLÄUTERUNGEN DER BEDIENUNGSVORGÄNGE

FORMA DE ILUSTRAR LOS PROCEDIMIENTOS OPERACIONALES EN ESTE MANUAL

COME SONO SPIEGATI IN QUESTO MANUALE I PROCEDIMENTI DI OPERAZIONE.






Note: Because no tune has yet been entered in your computer's memory, this procedure will not yet start the playback of any music.



Remarque: Comme aucun morceau de musique n'a été entré dans la mémoire de l'ordinateur, cette démarche ne permet pas encore de lancer la lecture d'un air de musique.

Hinweis: Da noch kein Musikstück in den Speicher eingegeben wurde, ist mit der angegebenen Prozedur auch keine Wiedergabe eines Musikstücks möglich.




Nota: Como todavía no ha introducido ninguna tonada en la memoria del ordenador, este procedimiento no iniciará la reproducción de ninguna música.



Nota: Poiché non è stata ancora immessa alcuna musica nella memoria del computer, questo procedimento non avvia ancora la riproduzione di alcuna musica.

To use Music Studio G7, you must first put  into one of the symbols on the main menu using  or . To activate a certain function represented by the symbol, press **B1**.




Suppose you want to play back a tune: move  so that it points to  and press **B1**.



This procedure is represented in this manual as illustrated at the left.

Pour pouvoir utiliser le Music Studio G7, placer tout d'abord  dans l'un des symboles du menu principal, à l'aide de  ou . Pour activer une certaine fonction représentée par ce symbole, appuyer sur **B1**.




Par exemple, on souhaite reproduire un air de musique: placer  jusqu'à ce qu'il pointe sur  et appuyer sur **B1**.



Cette démarche est illustrée ci-à gauche.

Zum Betreiben des Music Studio G7 muß  zunächst mit  oder  zum gewünschten Symbol im Hauptmenü gebracht werden. Die Selektion ist dann durch Drücken von **B1** abzuschließen.




Soll beispielsweise ein Musikstück wiedergegeben werden, bringt man  zum Symbol  und betätigt **B1**.


Dieser Vorgang wird in dieser Anleitung durch das linksstehende Bild grafisch erläutert.

Para emplear el Music Studio G7, tendrá que colocar en primer lugar  sobre uno de los símbolos del menú principal empleando  o . Para activar la función señalada por este símbolo, pulse **B1**.



















Supongamos que desea reproducir una tonada: mueva  hasta que señale  y pulse **B1**.

Este procedimiento se representa en el manual como se ilustra a la izquierda.

Per usare il Music Studio G7, bisogna prima inserire  in uno dei simboli del menù principale usando  o . Per attivare la funzione espressa dal simbolo premere **B1**.

Supponiamo di voler riprodurre una musica: muovere  in modo che punti  e premere **B1**.

Questo procedimento è rappresentato in questo manuale come mostrato nell'illustrazione a sinistra.

	<p>A function is selected by putting  or  on the symbol.</p> <p>Une fonction est sélectionnée en plaçant  ou  sur le symbole correspondant.</p> <p>Selektion einer Funktion mit  oder .</p> <p>Una función se selecciona poniendo  o  sobre su símbolo.</p> <p>Una funzione viene selezionata ponendo  o  sul simbolo.</p>
	<p>Press indicated button.</p> <p>Appuyer sur la touche indiquée.</p> <p>Die angegebene Taste drücken.</p> <p>Pulse el botón indicado.</p> <p>Premere il tasto indicato.</p>
	<p>Move  to the indicated position.</p> <p>Déplacer  sur la position indiquée.</p> <p> zur angegebenen Position bringen.</p> <p>Mueva  hasta la posición indicada.</p> <p>Spostare  alla posizione indicata.</p>

The instructions for controlling your Music Studio G7 program are depicted with illustrations similar to the one shown on the previous page. The table at the left is a summary of the symbols used in this manual.

Les instructions de contrôle du programme Music Studio G7 sont décrites par des illustrations similaires à celles présentées sur la page précédente. Le tableau, à gauche, est un résumé des touches utilisées dans ce mode d'emploi.

Die Betriebsvorgänge des Music Studio G7 Programms werden wie links angegeben grafisch erläutert.

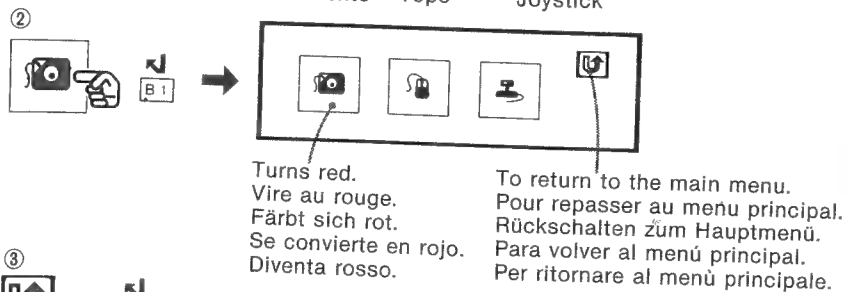
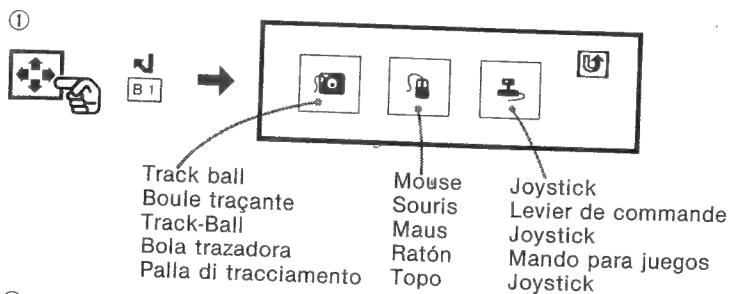
Las instrucciones para controlar el Music Studio G7 se indican con ilustraciones similares a las de la página anterior. La tabla de la izquierda es un sumario de los símbolos empleados en este manual.

Le istruzioni per controllare il programma del Music Studio G7 sono rappresentate con illustrazioni simili a quelle mostrate nella pagina precedente. La tabella a sinistra è un sommario dei simboli usati in questo manuale.

- **USING YOUR MUSIC
STUDIO G7**
- **UTILISATION DU MUSIC
STUDIO G7**
- **GEBRAUCH DES MUSIC
STUDIO G7**
- **EMPLEO DEL MUSIC
STUDIO G7**
- **USO DEL MUSIC STUDIO
G7**



- SELECTING A CONTROL DEVICE
- SELECTION D'UN DISPOSITIF DE CONTROLE
- GEBRAUCH EINES STEUERGERÄTES
- SELECCIÓN DE UN DISPOSITIVO CONTROLADOR
- SELEZIONE DI UN DISPOSITIVO DI CONTROLLO



The example given above demonstrates how to select the track ball.

L'exemple ci-dessus illustre la manière de sélectionner la boule traçante.

Das obige Beispiel zeigt die Wahl des Track-Balls.

El ejemplo ofrecido arriba indica cómo seleccionar la bola trazadora.

L'esempio qui sopra mostra come selezionare la palla di tracciamento.

If a track ball or a mouse has been connected before starting the program, you can operate it with the track ball or the mouse. If only a joystick has been connected, you can operate it with the joystick. If both a joystick and a track ball/mouse have been connected, the track ball or the mouse is selected as the control device.

Si une boule traçante ou une souris a été connectée avant de faire démarrer le programme, il est alors possible de commander celui-ci par ces dispositifs. Si un levier de commande seulement a été connecté, il est également possible de commander le programme par ce levier de commande. Si, par contre un levier de commande et une boule traçante, ou une souris, ont été connectés, la boule traçante et la souris ont la priorité pour faire fonctionner le programme.

Die Bedienung kann mit einem Track-Ball oder einer Maus erfolgen, wenn das betreffende Steuergerät vor dem Starten des Programms angeschlossen wurde. Wenn nur ein Joystick angeschlossen ist, erfolgt die Bedienung mit dem Joystick. Sind sowohl Joystick als auch Track-Ball oder Maus angeschlossen, so fährt der Track-Ball bzw. die Maus zum Steuergerät.

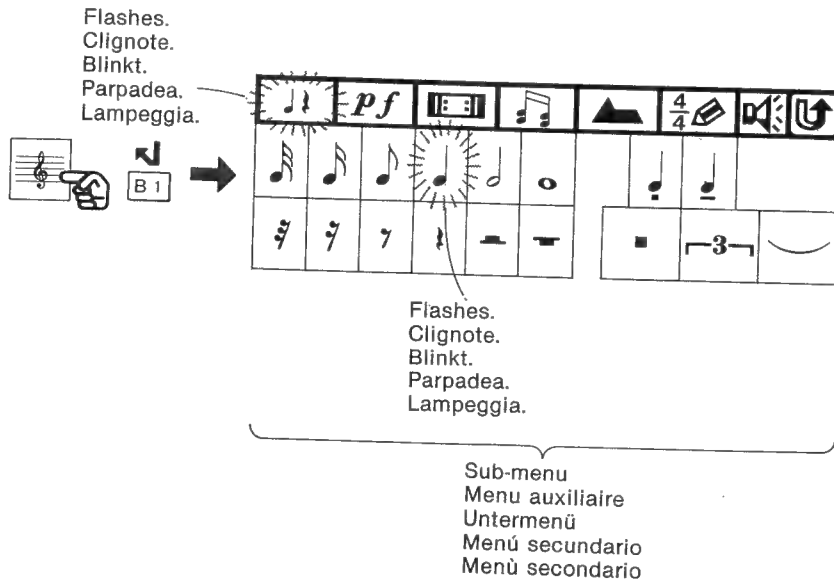
Si antes de iniciar el programa había conectado una bola trazadora o un ratón, podrá operar con la bola trazadora o con el ratón. Si solamente había conectado un mando para juegos, podrá operar con el mismo. Si había conectado tanto un mando para juegos como una bola trazadora/ratón, como dispositivo controlador se seleccionará la bola trazadora o el ratón.

Se una palla di tracciamento o un topo sono stati collegati prima di avviare il programma, potete usare la palla di tracciamento o il topo. Se è stato collegato solo un joystick, potete usare il joystick. Se sono stati collegati sia un joystick e una palla di tracciamento/topo, la palla di tracciamento o il topo vengono selezionati come dispositivo di controllo.



- WRITING NOTES ONTO THE MUSIC STAFF
- ECRITURE DE NOTES SUR LES PORTEES
- SCHREIBEN VON NOTEN IN DAS LINIENSYSTEM
- ESCRITURA DE NOTAS EN EL PENTAGRAMA
- SCRITTURA DI NOTE SUL PENTAGRAMMA

STARTING THE COMPOSE MODE
 DEMARRAGE DU MODE DE COMPOSITION
 STARTEN DES KOMPONIER-MODUS
 INICIO DEL MODO DE COMPOSICIÓN
 AVVIAMENTO DEL MODO DI COMPOSIZIONE



Put on and press **B1**; the sub-menu appears.

Placer sur et enfoncer **B1**.
Le menu auxiliaire apparaît.

Das Symbol zur Position bewegen und **B1** betätigen.
Das Untermenü erscheint nun.

Ponga sobre , pulse **B1**, y aparecerá el menú secundario.

Porre su e premere **B1**; appare il menú secundario.

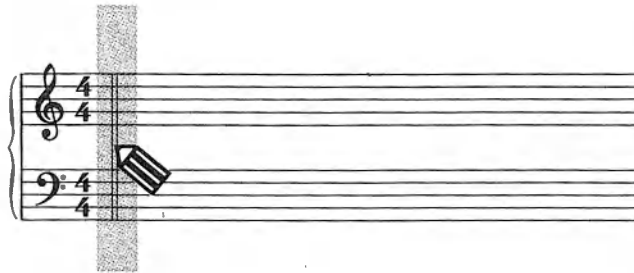
WRITING NOTES AND RESTS
ECRITURE DE NOTES ET DE PAUSES
SCHREIBEN VON NOTEN UND PAUSEN
ESCRITURA DE NOTAS Y SILENCIOS
SCRITTURA DELLE NOTE E DELLE PAUSE

Example 1
 Exemple 1
 Beispiel 1
 Ejemplo 1
 Esempio 1

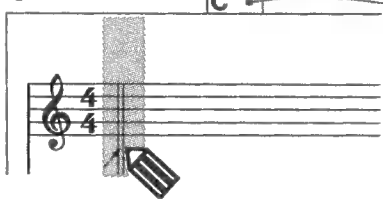


Procedure
 Démarches
 Vorgehensweise
 Procedimiento
 Procedimento

①



②



Indicates note to which is pointing
 Indique la note ou est pointé
 Gibt die Note an, zu der zeigt.
 Indica la nota que señala el .
 Indica la nota a cui sta puntando

To be continued.
 A suivre.
 Fortsetzung.
 Continúa.
 Da continuare.

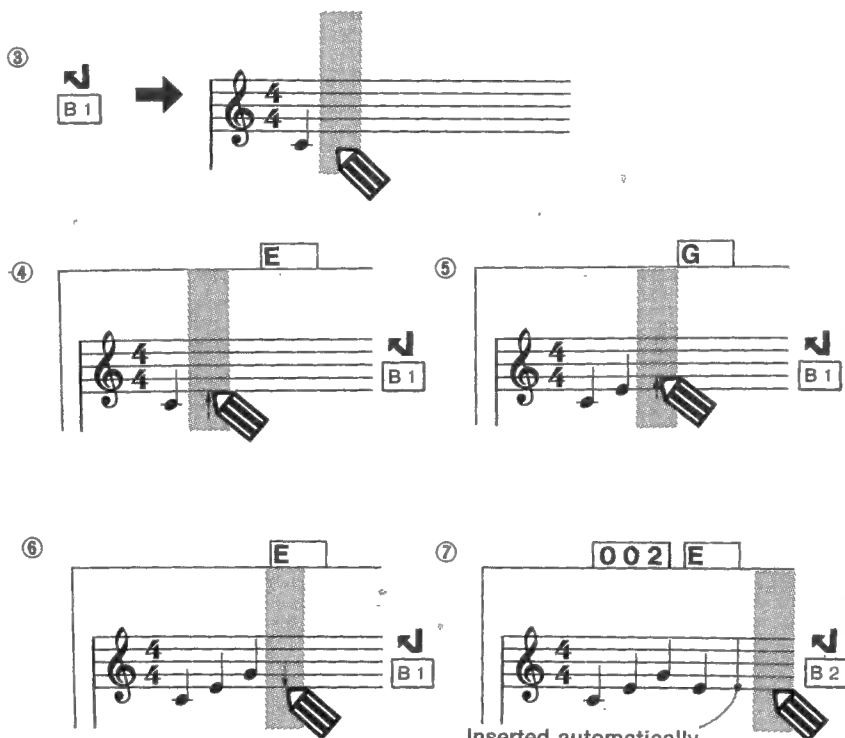
At step ②, move until "C" appears in the small window.
 This means that the point is at the "C" position.

A l'étape ②, déplacer jusqu'à ce que C(do) apparaisse dans la petite fenêtre d'affichage.
 Cela signifie que le point est à la position "C" (do).

Im Schritt ② ist zu verschieben, bis „C“ im kleinen Fenster erscheint.
 Die Spitze von befindet sich dann an der Position „C“.

En el paso ② mueva hasta que aparezca "C" (Do) en la ventanilla.
 Esto significa que la punta del está en la posición "C".

Al punto ②, muovere fino a che appare "C" (nota do) nella finestrella.
 Questo significa che la punta di è alla posizione "C".



Inserted automatically.
 Inséré automatiquement.
 Automatisch eingefügt.
 Inserción automática.
 Inserita automaticamente.

To be continued.
 A suivre.
 Fortsetzung.
 Continúa.
 Da continuare.

When you press **B1** at step ⑥, the bar is inserted between measures automatically.
002 at step ⑦ indicates that you have advanced to the second measure.

Lorsqu'à l'étape ⑥ on enfonce **B1**, la barre est insérée automatiquement entre les mesures.
002 à l'étape ⑦ indique que l'on a avancé à la deuxième mesure.

Beim Betätigen von **B1** im Schritt ⑥ wird automatisch ein Taktstrich eingefügt.
002 im Schritt ⑦ zeigt an, daß man sich nun im zweiten Takt befindet.

Quando pulse **B1** en el paso ⑥, la barra se insertará automáticamente entre compases.
002 del paso ⑦ indica que usted ha pasado al segundo compás.

Quando si preme **B1** al punto ⑥, la barra viene inserita tra le misure automaticamente.
002 al punto ⑦ indica che si è passati alla seconda misura.

Now that you have written a few notes and rests onto the staff, you have probably grasped the general concept of how to enter music data into your computer's memory. If you would like to hear what you have entered so far, see page 86 for directions on how to return to the main menu, and then page 106 to learn how to start playback.

Quelques notes et pauses viennent d'être inscrites sur la portée. Ceci doit donner une idée de la manière dont les données musicales sont entrées dans la mémoire de l'ordinateur. Si l'on souhaite écouter ce que l'on a composé jusqu'ici, se reporter à la page 86 pour connaître les instructions qui permettent de repasser au menu principal et ensuite, à la page 106, pour savoir comment lancer la lecture.

Nachdem man sich nun mit der grundlegenden Eingabe von Noten und Pausen vertraut gemacht hat, kann man dazu übergehen, die eingegebene Musik wiederzugeben. Die Rückkehr zum Hauptmenü wird auf Seite 86 und das Umschalten auf Wiedergabe auf Seite 106 erläutert.

Ahora que ha escrito algunas notas y silencios en el pentagrama, probablemente habrá captado el concepto general de cómo introducir datos musicales en la memoria del ordenador. Si desea escuchar lo que ha introducido hasta ahora, consulte la página 86 para ver la forma de volver al menú principal, y después a la página 106 para aprender a iniciar la reproducción.

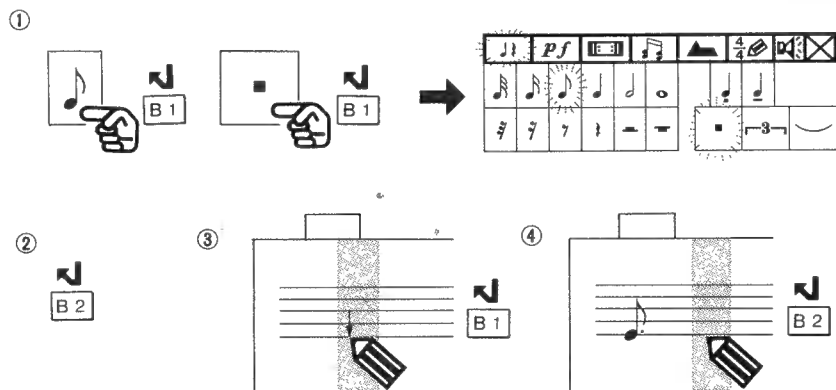
Dopo aver scritto alcune note e pause sul pentagramma, è possibile impadronirsi del concetto generale di come immettere dati musicali nella memoria del computer. Se si vuole sentire quanto è stato immesso, vedere pagina 86 per istruzioni su come tornare al menù principale, e poi pagina 106 per imparare ad avviare la riproduzione.

Selecting and entering dotted notes
 Sélection et entrée de notes pointées
 Wahl und Eingabe von punktierten Noten.
 Selección e introducción de notas punteadas
 Selezione e immissione di note col punto

Example 2
 Exemple 2
 Beispiel 2
 Ejemplo 2
 Esempio 2



Procédure
 Démarches
 Vorgehenweise
 Procedimiento
 Procedimento

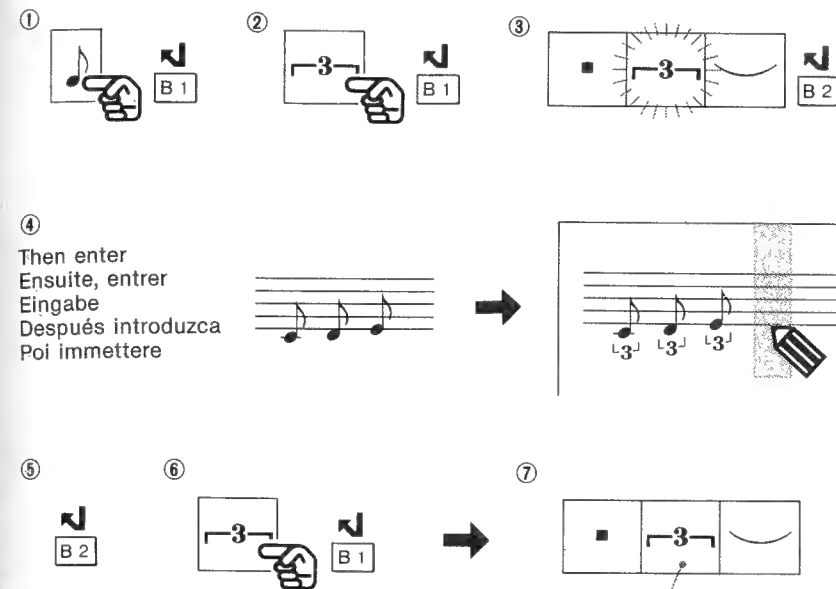


Entering triplets
 Entrée de triples croches
 Eingabe von Dreiklängen
 Introducción de tresillos
 Immissione di triplete

Example 3
 Exemple 3
 Beispiel 3
 Ejemplo 3
 Esempio 3



Procédure
 Démarches
 Vorgehenweise
 Procedimiento
 Procedimento



Then enter
 Ensuite, entrer
 Eingabe
 Después introduzca
 Poi immettere

Stops flashing.
 S'arrête de clignoter.
 Das Blinken stoppt.
 Deja de parpadear.
 Smette di lampeggiare.

- and cannot be used at the same time.
- et ne peuvent être utilisés simultanément.
- und können nicht gleichzeitig verwendet werden.
- y no podrán emplearse al mismo tiempo.
- e non possono essere usati contemporaneamente.

Entering slurs and ties
 Entrée de liaisons
 Eingabe von Binde- und Haltebogen
 Introducción de ligaduras
 Immissione di legature

Procedure
 Démarches
 Vorgehensweise
 Procedimiento
 Procedimento

① Then enter
 Ensuite, entrer
 Eingabe
 Después introduzca
 Poi immettere

④ Then enter
 Ensuite, entrer
 Eingabe
 Después introduzca
 Poi immettere

- cannot be used with rests.
- ne peut être utilisé avec les pauses.
- kann nicht bei Pausen verwendet werden.
- no podrá emplearse con silencios.
- non può essere usato con le pause.

Example 4
 Exemple 4
 Beispiel 4
 Ejemplo 4
 Esempio 4



Entering notes with tenuto and staccato marks
 Entrée de notes avec tenuto et staccato
 Eingabe von Noten mit Tenuto- und Staccato-Zeichen.
 Introducción de notas con marcas de tenuto y staccato
 Immissione di note con segni di tenuto e di staccato

① Select note.
 Choisir une note
 Die Note wählen.
 Selezionare la nota

② Tenuto
 Tenuto
 Die Note wählen.
 Selezionare la nota

③ Tenuto
 Tenuto
 Die Note wählen.
 Selezionare la nota

- ④ Enter desired note(s) as usual; entered notes will be recorded with a tenuto mark.
 ④ Entrer la (les) note(s) souhaitée(s) comme à l'ordinaire. Les notes entrées seront enregistrées avec un tenuto.
 ④ Die betreffenden Noten wie gewohnt eingeben. Die Aufzeichnung erfolgt mit einem Tenuto-Zeichen.
 ④ Introduzca la(s) nota(s) en la forma usual: las notas introducidas se registrarán con una marca de tenuto.
 ④ Immettere la nota o le note desiderate come al solito; le note immesse vengono registrate con un segno di tenuto.

To enter notes with a staccato mark, select instead of . Tenuto and staccato cannot be used at the same time.


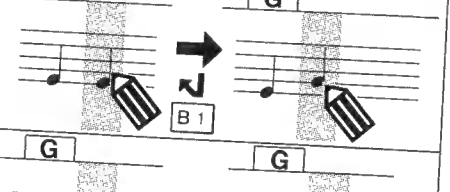
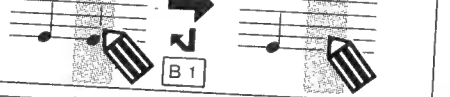
Pour entrer des notes avec staccato, choisir au lieu de . Il est impossible d'utiliser simultanément un tenuto et un staccato.

Zur Eingabe von Noten mit Staccato-Zeichen ist statt zu wählen. Tenuto und Staccato können nicht gleichzeitig verwendet werden.

Para introducir notas con una marca de staccato, seleccione en vez de . El tenuto y el staccato no podrán emplearse al mismo tiempo.

Per immettere note con un segno di staccato, selezionare invece di . Tenuto e staccato non possono essere usati contemporaneamente.

•INSERTING, DELETING, AND ALTERING MUSIC DATA
 •INSERTION, ANNULATION ET MODIFICATION DES DONNEES MUSICALES
 •EINFÜGEN, LÖSCHEN UND ÄNDERN VON MUSIKDATEN
 •INSERCIÓN, SUPRESIÓN, Y ALTERACIÓN DE DATOS MUSICALES
 •INSERZIONE, CANCELLAZIONE E MODIFICA DI DATI MUSICALI

INS	DEL	Function Fonction Funktion Función Funzione	Example Exemple Beispiel Ejemplo Esempio
ON	OFF	Insert Insérer Einfügen Inserción Inserzione	
OFF	OFF	Alter Modifier Ändern Alteración Modifica	
OFF	ON	Delete Annuler Löschen Supresión Cancellazione	


- Both functions cannot be turned on at the same time.
- **INS** is usually on and **DEL** off when music data is being entered under normal conditions.

- Il est impossible de commander deux fonctions simultanément.
- **INS** est en temps normal commuté sur marche et **DEL** est commuté sur arrêt, lorsque les données musicales sont entrées dans des conditions d'exploitation normales.


- Es ist nicht möglich, beide Funktionen gleichzeitig einzuschalten.
- Normalerweise ist beim Eingeben von Musikdaten **INS** ein- und **DEL** ausgeschaltet.

- No es posible emplear ambas funciones al mismo tiempo.
- Al introducir datos musicales en condiciones normales, la función de **INS** estará normalmente activada y la de **DEL** desactivada.


- Non possono essere attivate contemporaneamente entrambe le funzioni.
- Di solito **INS** è attivato (ON) e **DEL** disattivato (OFF) quando si immettono dati musicali in condizioni normali.

Move  to the very top of the working frame and align it with either the **INS** (insert) or the **DEL** (delete) mark. If you press **B1**, the mark will change color from red to white and vice versa. Red means that the function represented by the mark is on, white means that it is off.


- You can use the computer's **INS** and **DEL** keys to switch these functions on and off.

Déplacer  tout au dessus de la zone de travail et l'aligner sur le repère **INS** (insérer) ou **DEL** (annuler). Si l'on appuie sur **B1**, le repère passera du rouge au blanc ou vice-versa. La couleur rouge signifie que la fonction représentée par le repère est en service, tandis que la couleur blanche indique qu'elle est inopérante.


- Il est possible d'activer et de désactiver ces fonctions par les touches **INS** et **DEL** de l'ordinateur.

Das Symbol  ganz oben in die Arbeits-Anzeige bringen und auf **INS** (Einfügen) oder **DEL** (Löschen) ausrichten. Bei Betätigen von **B1** ändert sich die Farbe von rot zu weiß bzw. umgekehrt. Rot zeigt an, daß die Funktion eingeschaltet ist; weiß zeigt an, daß sie ausgeschaltet ist.

- Auch mit den **INS**- und **DEL**-Tasten des Computers können die Funktionen ein- und ausgeschaltet werden.

Mueva  hasta la parte superior del cuadro de trabajo y alinéelo con la marca **INS** (inserción) o **DEL** (supresión). Cuando pulse **B1**, la marca cambiará de color rojo a blanco y viceversa. Rojo significa que la función representada por la marca está activada, y blanco que está desactivada.

- Para activar y desactivar estas funciones podrá emplear las teclas **INS** y **DEL** del ordenador.

Porre  al margine superiore del quadro di lavoro e allinearlo con **INS** (inserzione) o **DEL** (cancellazione). Se si preme **B1**, il segno cambia colore da rosso a bianco e viceversa. Rosso significa che la funzione rappresentata dal segno è inserita, bianco significa che è disinserita.

- Si possono usare i tasti **INS** e **DEL** del computer per inserire e disinserire le funzioni.

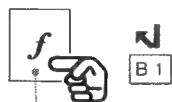
ENTERING DYNAMICS SIGNS
ENTREE DE SIGNES DYNAMIQUES
EINGEBEN VON DYNAMIKZEICHEN
INTRODUCCIÓN DE SIGNOS DINÁMICOS
IMMISSIONE DI SEGNI DINAMICI

①



<i>mf</i>	<i>f</i>	<i>ff</i>	<i>fff</i>
<i>mp</i>	<i>p</i>	<i>pp</i>	<i>ppp</i>

②



desired sign
 signe souhaité
 gewünschtes Zeichen
 Signo deseado
 segno desiderato

③

<i>mf</i>	<i>f</i>	<i>ff</i>	<i>fff</i>
<i>mp</i>	<i>p</i>	<i>pp</i>	<i>ppp</i>

B 2

④



After writing your notes on the staff, go back to the sub-menu and proceed as illustrated.

- An entered dynamics sign is valid until the next one is inserted.

Après avoir écrit les notes sur la portée, repasser au menu auxiliaire et procéder comme illustré.

- Un signe dynamique entré reste valide jusqu'à ce que le signe suivant soit entré.

Nachdem die Noten in das Liniensystem geschrieben sind, gehen Sie zum Untermenü zurück und verfahren Sie wie abgebildet.

- Das eingegebene Dynamikzeichen ist bis zum Einfügen des nächsten Dynamikzeichens gültig.

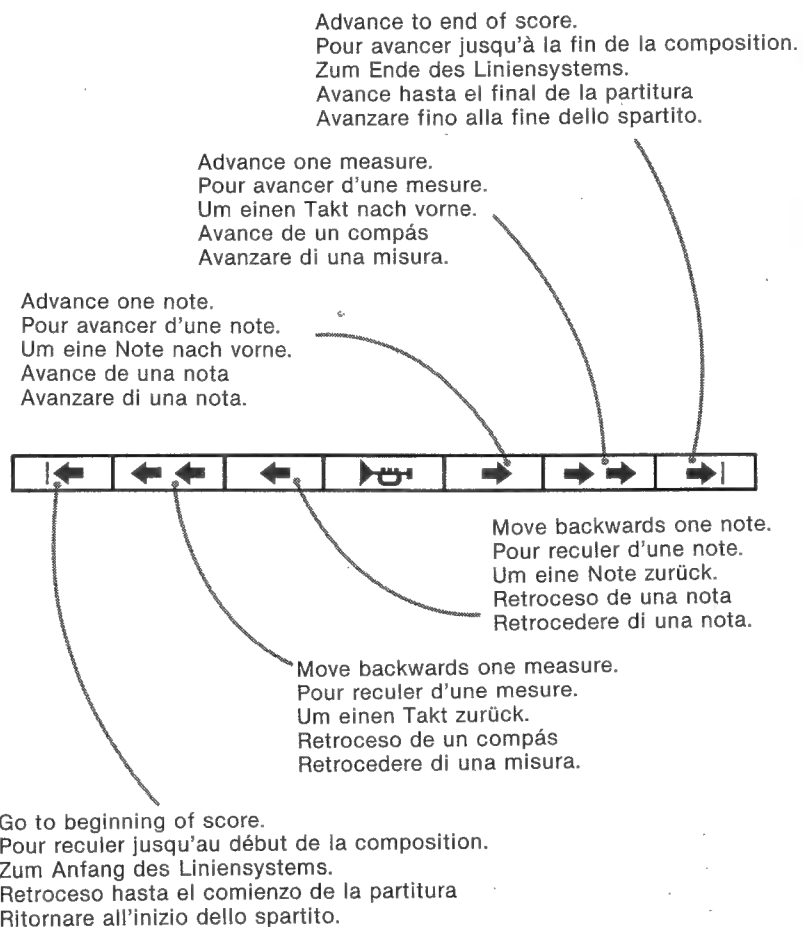
Después de haber escrito las notas en el pentagrama, vuelva al menú secundario y efectúe lo que indica la ilustración.

- Un signo dinámico introducido tendrá validez hasta que se inserte el siguiente.







Dopo aver scritto le note sul pentagramma, tornare al menù secondario e procedere come mostrato nell'illustrazione.

- Un segno dinamico immesso è valido fino a che viene inserito il successivo.







- HOW TO ADVANCE OR MOVE BACKWARDS ALONG THE STAFF
- POUR AVANCER ET RECULER SUR LA PORTEE
- VOR- UND ZURÜCKBEWEGEN IM LINIENSYSTEM
- AVANCE O RETROCESO EN EL PENTAGRAMA
- COME AVANZARE O RETROCEDERE SUL PENTAGRAMMA









The symbols across the bottom of your screen are used for advancing forward or moving backwards along the staff.

As you enter music data, the staff on your screen will gradually become full. Align then  with either  or  and press **B1** to advance to blank staff area. By aligning  with  or  you can also move backwards.







Les symboles qui se trouvent en travers de l'écran sont utilisés pour avancer ou reculer le long de la portée.

Au fur et à mesure que l'on entre des données musicales, la portée se remplit. Aligner  sur  ou  et enfoncer **B1** pour avancer jusqu'à un blanc. En alignant  sur  ou  il est alors possible de reculer sur la portée.







Die unten am Bildschirm angegebene Symbolzeile dient zum Vor- und Zurückbewegen im Liniensystem.

Wenn das Liniensystem mit Noten vollgeschrieben ist, bewegt man das Symbol  zu  oder  und betätigt **B1**, um zu einem leeren Linienbereich zu gelangen. Zum Zurückbewegen ist  zu  oder  zu bringen.

Los símbolos de la parte inferior de la pantalla se emplean para avanzar o retroceder en el pentagrama.

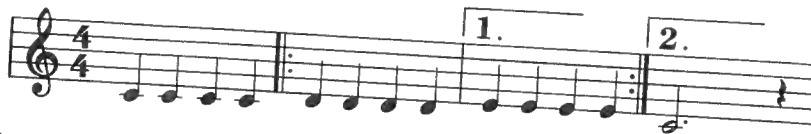
A medida que introduzca datos musicales, el pentagrama de la pantalla se irá llenando gradualmente. Alinee  con  o  y pulse **B1** para avanzar a una parte en blanco del pentagrama. Si alinea  con  o , podrá retroceder.

I simboli sul margine inferiore dello schermo sono usati per avanzare e retrocedere sul pentagramma.

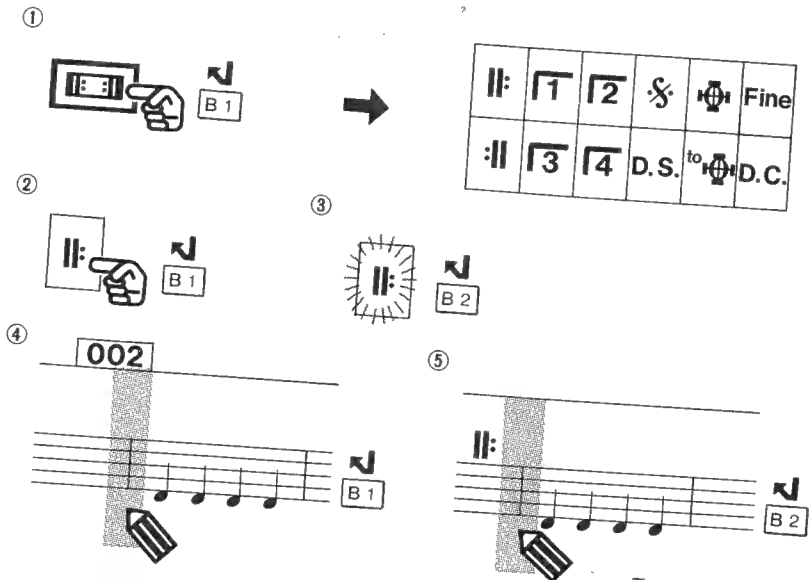
Immettendo dati musicali, il pentagramma sullo schermo si riempie gradualmente. Allineare  con  o  e premere **B1** per avanzare all'area vuota del pentagramma. Allineando  con  o  è possibile muoversi all'indietro.

ENTERING REPEAT SIGNS
ENTREE DE SIGNES DE REPETITION
EINGEBEN VON WIEDERHOLUNGSZEICHEN
INTRODUCCIÓN DE SIGNOS DE REPETICIÓN
IMMISSIONE DEI SEGNI DI RIPETIZIONE

Example 5
 Exemple 5
 Beispiel 5
 Ejemplo 5
 Esempio 5



Procedure
 Démarches
 Vorgehensweise
 Procedimiento
 Procedimento



To be continued.
 A suivre.
 Fortsetzung.
 Continúa.
 Da continuare.

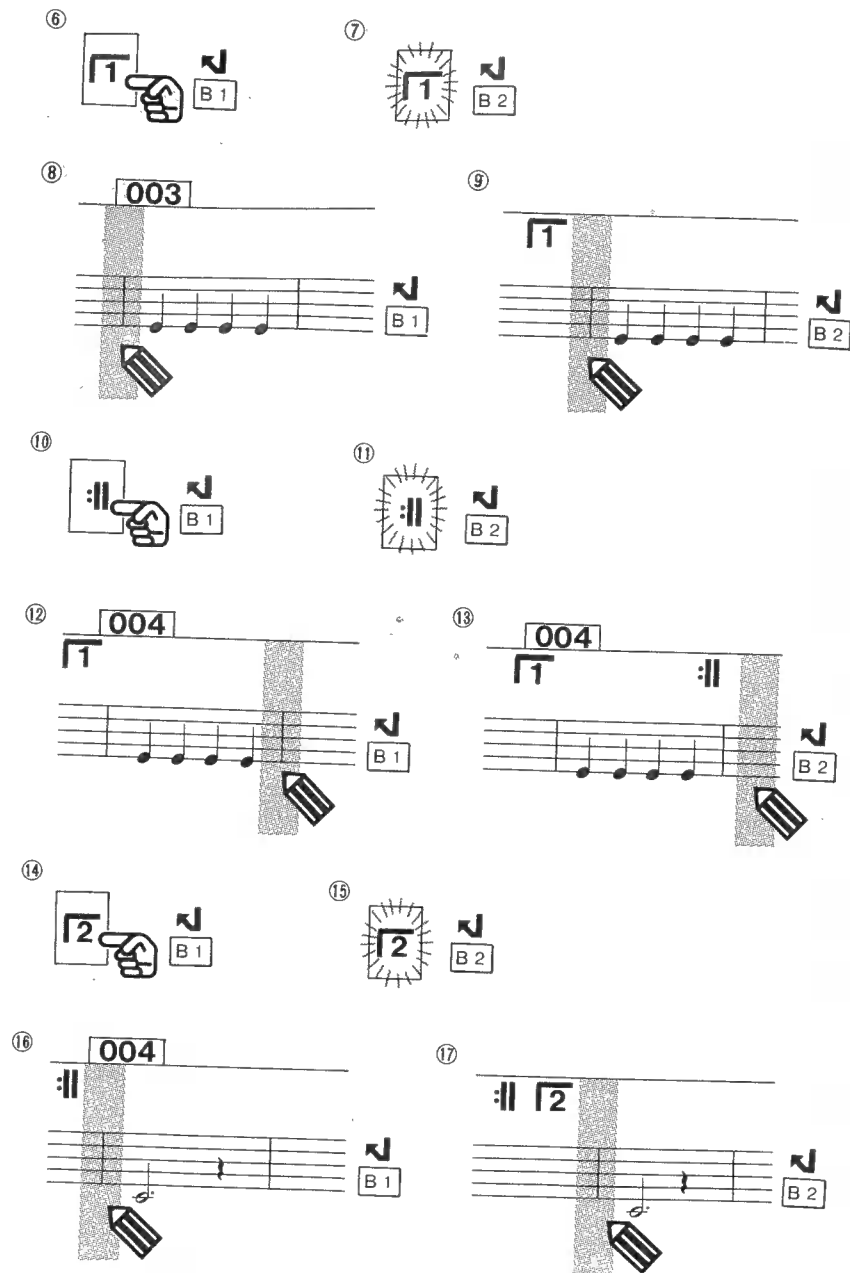
Insert repeat signs by following the procedure illustrated at the left after having first written in the desired notes.




Insérer les signes de répétition en suivant les démarches comme illustré ci-à gauche, après avoir d'abord écrit les notes souhaitées.




Die Eingabe von Wiederholungszeichen erfolgt wie links angegeben, nachdem zuvor die gewünschten Noten geschrieben wurden.




Inserte signos de repetición siguiendo el procedimiento ilustrado a la izquierda, después de haber escrito las notas deseadas.




Inserire i segni di ripetizione seguendo la procedura mostrata nell'illustrazione a sinistra dopo aver prima scritto le note desiderate.






- The method for entering all repeat signs is identical to the one for those illustrated.
- When entering repeat signs, align  with the first bar of the measure over which the sign is to be written.
- The  sign at the very beginning of the score may be omitted. (You cannot put the  sign at the beginning of the score.)

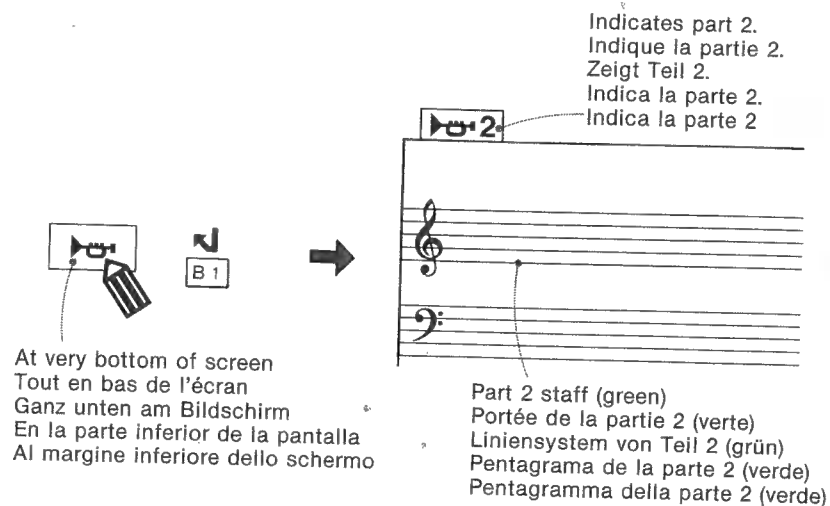
- La méthode pour entrer tous les signes de répétition est identique à celle illustrée.
- Lorsqu'on entre les signes de répétition, aligner  avec la première barre de la mesure sur laquelle le signe doit être placé.
- Au début de la composition, il est possible d'omettre le signe  (ce programme ne permet pas l'entrée du signe  au début de la composition).

- Das Eingabeverfahren von Wiederholungszeichen ist stets gleich (siehe Abbildung).
- Zur Eingabe von Wiederholungszeichen ist  zum ersten Schlag des Taktes zu bringen, über den das Zeichen gesetzt werden soll.
- Am Anfang der Noten ist kein  Zeichen erforderlich. (Es ist nicht möglich, am Anfang der Noten ein  Zeichen zu setzen.)

- El método para introducir todos los signos de repetición es idéntico al ilustrado.
- Para introducir signos de repetición, alinee  con la primera barra del compás sobre la que desee escribir el signo.
- El signo  al comienzo de la partitura podrá omitirse. (No es posible poner el signo  al comienzo de la partitura.)

- Il metodo per immettere tutti i segni di ripetizione è identico a quello per quelli mostrati nell'illustrazione.
- Quando si immettono segni di ripetizione, allineare  con la prima barra della misura su cui il segno deve essere scritto.
- Il segno  all'inizio dello spartito può essere omissso. (Non è possibile mettere il segno  all'inizio dello spartito.)

**CHANGING PARTS
MODIFICATIONS DE COMPOSITIONS
ÄNDERN VON TEILEN
CAMBIO DE PARTES
MODIFICA DI PARTI**



You can compose your music in up to three parts. Whenever the appears on the screen, you can change parts by following the procedure illustrated at the left.

- To advance to the staff of part 3 (red), repeat this procedure again. Repeating it a third time will bring you back to part 1 (blue).
- The procedure for entering part 2 and 3 music data is identical to the one used for part 1.

On peut composer un morceau de musique divisé en trois parties. Chaque fois que apparaît sur l'écran, il est possible de modifier des compositions en suivant la procédure illustrée ci-à gauche.

- Pour avancer sur la portée de la partie 3 (rouge), répéter de nouveau cette démarche. Répéter une troisième fois fait repasser la portée de partie 1 (bleue).
- Les démarches pour entrer les données musicales des parties 2 et 3 sont identiques à celles utilisées pour la partie 1.

Das Komponieren von Musikstücken ist in drei Teilen möglich. Immer wenn auf dem Bildschirm erscheint, kann mit dem links angegebenen Verfahren zu einem anderen Teil gewechselt werden.

- Wird der gleiche Vorgang noch einmal ausgeführt, so erhält man das Liniensystem von Teil 3 (rot). Durch nochmaliges Wiederholen (insgesamt also dreimal) erhält man wieder Teil 1 (blau).
- Die Eingabe der Musikdaten ist bei allen drei Teilen gleich.

Usted podrá componer su música hasta en tres partes. Siempre que aparezca en la pantalla, podrá cambiar las partes siguiendo el procedimiento ilustrado a la izquierda.

- Para avanzar al pentagrama de la parte 3 (rojo), repita este procedimiento. La tercera repetición le devolverá a la parte 1 (azul).
- El procedimiento para introducir los datos de las partes 2 y 3 es idéntico al empleado en la parte 1.

Potete comporre musica in tre parti al massimo. Ogni volta che appare sullo schermo, potete cambiare le parti seguendo il procedimento illustrato a sinistra.

- Per avanzare al pentagramma della parte 3 (rosso), ripetere questo procedimento ancora una volta. La terza ripetizione riporta alla parte 1 (blu).
- Il procedimento per immettere i dati musicali della parte 2 e della parte 3 è identico a quello usato per la parte 1.

**ADDING ACCOMPANIMENT
AJOUT D'ACCOMPAGNEMENT
HINZUFÜGEN VON BEGLEITUNG
ADICIÓN DE ACOMPAÑAMIENTO
ADDIZIONE DELL'ACCOMPAGNAMENTO**

**Table of available Chord Forms
Tableau des formes d'accords disponibles
Tabelle der möglichen Akkordmuster
Tabla de formas de acordes disponibles
Tabella delle forme di accordo disponibili**

M	Major Majeur Dur Mayor Maggiore	SUS4	suspended fourth Quarte suspendue Quartvorhalt suspendido cuarta quarta sospesa
m	minor Mineur Moll menor minore	mM7	minor Major seventh Septième majeur mineur Moll-Dur-Septakkord menor o Mayor séptima Settima maggiore minore
7	seventh Septième Septakkord séptima settima	M6	Major sixth Sixte majeur Dur-Sextakkord Mayor sexta Sesta maggiore
M7	Major seventh Septième majeur Dur-Septakkord Mayor séptima Settima maggiore	m6	minor sixth Sixte mineur Moll-Sextakkord menor sexta sesta minore
m7	minor seventh Septième mineur Moll-Septakkord menor séptima settima minore	69	sixth ninth Neuvième sixte Sextnonenakkord sexta novena sesta nona
-5m7	minor seventh flat fifth Septième mineur quinte bémol Moll-Septakkord mit vermindert- er Quinte menor séptima quinta bemol settima minore quinta bemolle	M9	Major ninth Neuvième majeur Dur-Nonenakkord Mayor novena Nona maggiore
dim	diminish Diminution vermindert disminución diminuzione	m9	minor ninth Neuvième mineur Moll-Nonenakkord menor novena nona minore
aug	augment Augmentation übermäßig aumento aumento	79	seventh ninth Neuvième septième Septnonenakkord séptima novena settima nona

Your Music Studio G7 is also equipped with sixteen chord and sixteen rhythm pattern variations. By writing desired chords and rhythm patterns onto the part 1 staff, the appropriate accompaniment for your chosen chords and rhythm patterns will be automatically written onto parts 2 and 3. The 16 rhythm patterns are given in Appendix A.


Le Music Studio G7 incorpore également 16 accords et 16 variations de rythme. En inscrivant les accords et motifs rythmiques sur la portée de la partie 1, l'accompagnement approprié à ces accords sera automatiquement inscrit dans les parties 2 et 3. Les 16 motifs de rythme, se trouvent à l'appendice A.

Das Music Studio G7 ist mit 16 verschiedenen Akkord- und 16 verschiedenen Rhythmusmustern ausgestattet. Werden die gewünschten Akkord- und Rhythmusmuster in das Liniensystem 1 geschrieben, so wird die Begleitung zu den gewählten Akkorden und das Rhythmusmuster automatisch in die Liniensysteme 2 und 3 eingetragen. Die 16 Rhythmusmuster können Anhang A entnommen werden.

El Music Studio G7 dispone también de dieciséis acordes y otras dieciséis variaciones de patrones rítmicos. Escribiendo los acordes y patrones rítmicos deseados en el pentagrama de la parte 1, el acompañamiento para los acordes elegidos y los patrones rítmicos apropiados se escribirán automáticamente en las partes 2 y 3. Los 16 patrones rítmicos se ofrecen en el Apéndice A.

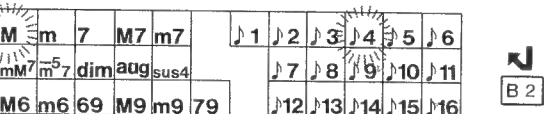
Il Music Studio G7 è dotato anche di sedici accordi e di sedici variazioni di tipo di ritmo. Scrivendo gli accordi e i tipi di ritmo desiderati sul pentagramma della parte 1, l'accompagnamento appropriato per gli accordi e i tipi di ritmo scelti viene scritto automaticamente sulle parti 2 e 3. I sedici tipi di ritmo sono elencati nell'appendice A.

Adding an accompaniment
Ajout d'un accompagnement
Hinzufügen von Begleitung
Adición de acompañamiento
Addizione dell'accompagnamento

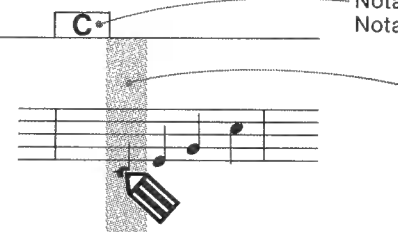
①  →

M	m	7	M7	m7	♪ 1	♪ 2	♪ 3	♪ 4	♪ 5	♪ 6
mM7	m ⁵ 7	dim	aug	sus4	♪ 7	♪ 8	♪ 9	♪ 10	♪ 11	
M6	m6	69	M9	m9	79	♪ 12	♪ 13	♪ 14	♪ 15	♪ 16

②  ③ 

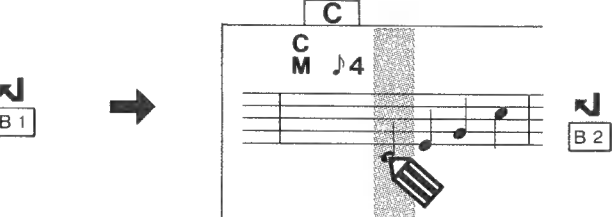
④ 

M	m	7	M7	m7	♪ 1	♪ 2	♪ 3	♪ 4	♪ 5	♪ 6
mM7	m ⁵ 7	dim	aug	sus4	♪ 7	♪ 8	♪ 9	♪ 10	♪ 11	
M6	m6	69	M9	m9	79	♪ 12	♪ 13	♪ 14	♪ 15	♪ 16

⑤ 

desired root note
note de départ souhaitée
gewünschte Grundnote
Nota raíz deseada
Nota fondamentale desiderata

beginning of the measure
début de la mesure
Anfang des Taktes
Comienzo del compás
inizio della misura

⑥ 

First, enter the mode for writing part 1, then proceed as shown. The example is for rhythm pattern 4 in C Major.

- Set the accompaniment for each measure separately.
- You can see the accompaniment on the part 2 and 3 staves.
- Accompaniment is given precedence over any music data previously entered for parts 2 and 3.
- The rhythm pattern can be written only on the part 1 staff.

Tout d'abord, entrer le mode pour écrire la partie 1, puis procéder comme illustré. L'exemple présente le motif rythmique 4 en C (do) majeur.

- Régler séparément l'accompagnement pour chaque mesure.
- Il est possible de voir la composition de l'accompagnement sur les portées des parties 2 et 3.
- L'accompagnement est prioritaire sur toute donnée musicale entrée précédemment pour les parties 2 et 3.
- Le motif rythmique ne peut être inscrit que sur la portée de la partie 1 uniquement.

Es ist zunächst auf den Eingabemodus für Teil 1 zu schalten und dann der gezeigte Vorgang auszuführen. Bei dem Beispiel handelt es sich um das Rhythmusmuster 4 in C-Dur.

- Die Begleitung ist für jeden Takt getrennt einzugeben.
- Die Noten der Begleitung sind in den Liniensystemen der Teile 2 und 3 zu sehen.
- Die Begleitung besitzt Vorrang gegenüber zuvor eingegebenen Musikdaten der Teile 2 und 3.
- Das Rhythmusmuster kann nur in das Liniensystem von Teil 1 geschrieben werden.

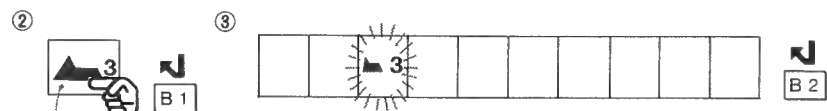
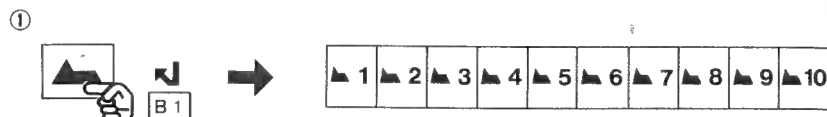
En primer lugar, introduzca el modo para escribir la parte 1, y después efectúe lo ilustrado. El ejemplo es para el patrón rítmico 4 en C (Do) mayor.

- Establezca el acompañamiento para cada compás por separado.
- Usted podrá ver la partitura de acompañamiento en los pentagramas de las partes 2 y 3.
- El acompañamiento tendrá preferencia sobre otros datos musicales previamente introducidos para las partes 2 y 3.
- El patrón rítmico solamente podrá escribirse en el pentagrama de la parte 1.

Prima di tutto immettere il modo per scrivere la parte 1, quindi procedere come mostrato. L'esempio è per il tipo di ritmo 4 in do maggiore.

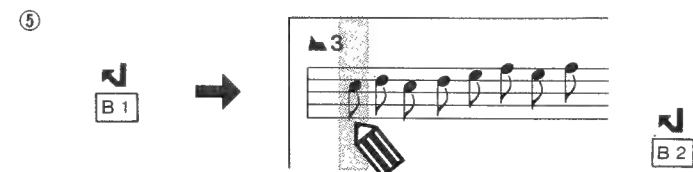
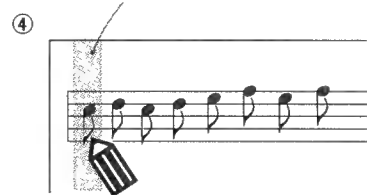
- Regolare l'accompagnamento per ogni misura separatamente.
- Lo spartito dell'accompagnamento può essere visto sul pentagramma delle parti 2 e 3.
- L'accompagnamento ha la precedenza su qualsiasi dato musicale precedentemente scritto sulle parti 2 e 3.
- Il tipo di ritmo può essere scritto solo sul pentagramma della parte 1.

SETTING TONAL EFFECTS
REGLAGE DES EFFETS DE TONALITES
SETZEN VON KLANGEFFEKTEN
ESTABLECIMIENTO DE EFECTOS TONALES
REGOLAZIONE DEGLI EFFETTI TONALI



Desired pattern symbol
 Symbole du motif souhaité
 Gewünschtes Mustersymbol
 Símbolo del patrón deseado
 Simbolo del tipo desiderato

Position for entering tonal effect pattern
 Position pour entrer les motifs d'effets de tonalités
 Position zur Eingabe eines Klangeffektmusters
 Posición para introducir el patrón de efecto tonal
 Posizione per immettere il tipo di effetto tonale



Music Studio G7 provides you with ten different preprogrammed tonal effect patterns. They are listed in Appendix B.

- Indicated tonal patterns are effective from the position where entered.
- You can change tonal effect patterns any number of times during any single piece.

Le programme Music Studio G7 offre dix motifs d'effets de tonalités différents préprogrammés. Ces motifs sont énoncés dans l'appendice B.

- Les motifs de tonalité indiqués entrent en action là où ils sont entrés.
- Il est possible de modifier les motifs d'effets de tonalités autant de fois qu'on le souhaite dans un morceau de musique.

Das Music Studio G7 besitzt die im Anhang B aufgelisteten 10 vorprogrammierten Klangeffektmuster.

- Die Klangeffektmuster sind ab der gesetzten Position wirksam.
- Die Klangeffektmuster können beliebig oft in jedem Musikstück geändert werden.

El Music Studio G7 dispone de diez patrones de efectos tonales diferentes preprogramados. Éstos se indican en el Apéndice B.

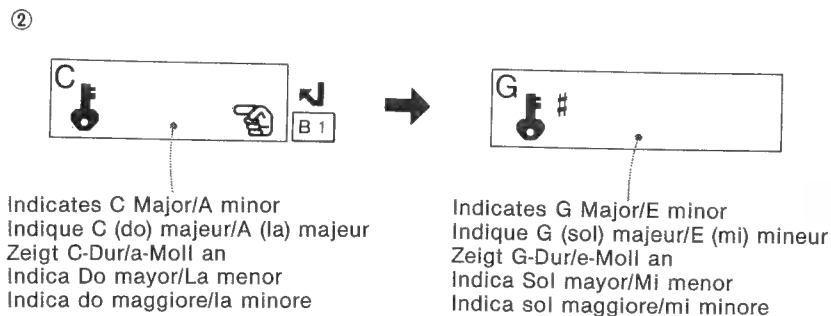
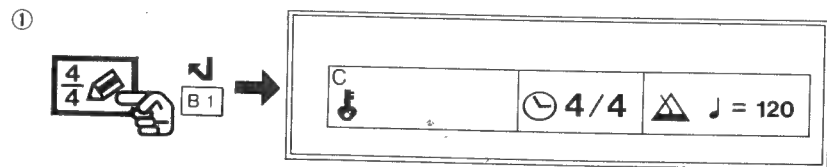
- Los patrones tonales indicados serán efectivos desde la posición en la que se introduzcan.
- Usted podrá cambiar los patrones de efectos tonales el número de veces que desee dentro de una sola pieza.

Il Music Studio G7 è corredato di dieci diversi tipi di effetto tonale preprogrammati. Questi sono elencati nell'appendice B.

- I tipi di tono indicati sono effettivi a partire dalla posizione in cui sono immessi.
- I tipi di effetto tonale possono essere cambiati tutte le volte che lo si desidera all'interno di ogni singolo brano.

- **SETTING THE KEY, TIME SIGNATURE AND TEMPO**
- **REGLAGE DE CLE, D'INDICATION DE MESURE ET DE TEMPO**
- **SETZEN VON TONART, TAKT UND TEMPO**
- **ESTABLECIMIENTO DEL TONO, EL COMPÁS, Y EL TEMPO**
- **REGOLAZIONE DELLA CHIAVE, DELLA MISURA E DEL TEMPO.**

Setting the key
 Réglage de la clé
 Setzen der Tonart
 Establecimiento del tono
 Regolazione della chiave




See Appendix C for all keys, their corresponding displays and key signatures.

Pour en savoir plus sur les clés, leur affichage et l'indication de clé, se reporter à l'appendice C.


Im Anhang C sind alle Tonarten, ihre Anzeigen und Vorzeichen zusammengestellt.

Con respecto a los tonos, su visualización, y armaduras, consulte el Apéndice C.


Vedere l'appendice C per tutte le chiavi, le loro visualizzazioni sullo schermo e le loro segnature sullo spartito.

The illustration shows how to set the desired key. After setting the key, press **B2**, then align  with the bar at the beginning of the measure where you wish to insert the selected key and press **B1**.


- Each time you press **B1** at step ②, the key setting will change.

L'illustration indique comment établir la clé souhaitée. Après ce réglage, enfoncez **B2**, ensuite, alignez  avec la barre au début de la mesure où l'on désire insérer la clé choisie puis, enfoncez **B1**.


- Chaque fois que l'on enfonce **B1**, à l'étape ②, la clé change.

Die Abbildungen zeigen den Einstellvorgang einer Tonart. Nach der Auswahl der Tonart ist **B2** zu drücken, dann  zum Taktstrich des Taktes zu bewegen, an dem die Tonart beginnen soll, und schließlich **B1** zu betätigen.

- Bei jedem Drücken von **B1** (Schrift ②) ändert sich die eingestellte Tonart.

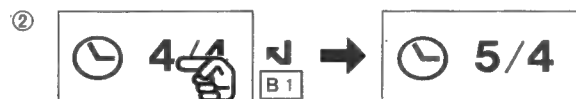
La ilustración muestra la forma de establecer el tono deseado. Después de establecerlo, pulse **B2**, alinee  con la barra de comienzo del compás donde desee insertar el tono seleccionado, y pulse **B1**.

- Cada vez que pulse **B1** en el paso ②, el establecimiento de tono cambiará.

L'illustrazione mostra come regolare la chiave desiderata. Dopo aver regolato la chiave premere **B2** e quindi allineare  con la barra all'inizio della misura dove desiderate inserire la chiave scelta e premere **B1**.

- Ogni volta che si preme **B1** al punto ②, la regolazione della chiave cambia.

Setting the time signature
 Réglage de l'indication de la mesure
 Setzen der Taktart
 Establecimiento del compás
 Regolazione della misura



Each time you press **B1**, the elements change in the cycles shown below:

Numerator: $\rightarrow 4 \rightarrow 5 \rightarrow 6 \rightarrow 7 \rightarrow 8 \rightarrow 1 \rightarrow 2 \rightarrow 3$

Denominator: $\rightarrow 2 \rightarrow 4 \rightarrow 8$

After setting the time signature, press **B2**, then move to the bar at the beginning of the measure where you want to enter the selected time signature, and press **B1**.

Chaque poussée sur **B1** fait changer les éléments en cycles illustrés ci-dessous.

Numérateur: $\rightarrow 4 \rightarrow 5 \rightarrow 6 \rightarrow 7 \rightarrow 8 \rightarrow 1 \rightarrow 2 \rightarrow 3$

Dénominateur: $\rightarrow 2 \rightarrow 4 \rightarrow 8$

Après le réglage de l'indication de la mesure, appuyer sur **B2**, ensuite, déplacer avec la barre au début de la mesure où l'on souhaite entrer l'indication de la mesure sélectionnée et appuyer enfin sur **B1**.

Bei jedem Drücken von **B1** ändern sich die Ziffern wie folgt.

Zähler: $\rightarrow 5 \rightarrow 6 \rightarrow 7 \rightarrow 8 \rightarrow 1 \rightarrow 2 \rightarrow 3$

Nenner: $\rightarrow 2 \rightarrow 4 \rightarrow 8$

Die Wahl der Taktart ist durch Betätigen von **B2** abzuschließen. Danach ist dann zum Taktstrich des Taktes zu bringen, an dem die gewählte Taktart eingefügt werden soll, und **B1** zu betätigen.

Cada vez que pulse **B1**, los elementos cambiarán en el ciclo mostrado a continuación.

Numerador: $\rightarrow 4 \rightarrow 5 \rightarrow 6 \rightarrow 7 \rightarrow 8 \rightarrow 1 \rightarrow 2 \rightarrow 3$

Denominador: $\rightarrow 2 \rightarrow 4 \rightarrow 8$

Después de haber establecido el compás, pulse **B2**, mueva hasta la barra de comienzo del compás donde desee insertar el tono seleccionado, y pulse **B1**.

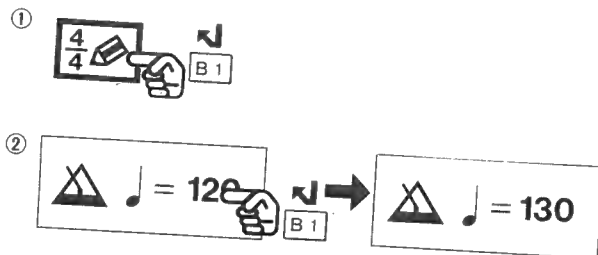
Ogni volta che si preme **B1**, gli elementi cambiano nei cicli mostrati qui sotto:

Numeratore: $\rightarrow 4 \rightarrow 5 \rightarrow 6 \rightarrow 7 \rightarrow 8 \rightarrow 1 \rightarrow 2 \rightarrow 3$

Denominatore: $\rightarrow 2 \rightarrow 4 \rightarrow 8$

Dopo aver regolato la misura, premere **B2** e quindi spostare alla posizione della barra all'inizio della misura dove volete immettere la misura scelta, e premere **B1**.

Setting the tempo
 Réglage du tempo
 Setzen des Tempos
 Establecimiento del tempo
 Regolazione del tempo



Note: If the score consists mainly of or notes, and you select a relatively quick tempo, the notes may not be rendered in the correct tempo when the music is played back.

Remarque: Si la composition est principalement constituée de notes telles que et et que l'on a choisi un tempo relativement rapide il se peut que les notes ne soient pas rendues correctement avec le tempo lorsque la musique est reproduite.

Hinweis: Enthält die Partitur hauptsächlich Noten wie oder und ist ein relativ hohes Tempo gewählt, so ist bei der Wiedergabe das Tempo möglicherweise nicht ganz richtig.

Nota: Si la partitura se compone principalmente de notas como o , y selecciona un tempo relativamente alto, es posible que las notas no tengan el tempo correcto cuando se reproduzca la música.

Nota: Nel caso che lo spartito consista principalmente di note come o , se si sceglie un tempo relativamente veloce le note possono non essere rese nel tempo corretto quando la musica viene riprodotta.

To alter the tempo, align with the digit which you wish to change and press **B1** repeatedly until the desired value appears (value increases by one each time **B1** is pressed).

After setting the tempo, press **B2**, then move to the position where you wish to enter the selected tempo, and press **B1**.

Pour modifier le tempo, aligner sur le chiffre que l'on désire changer et enfoncer plusieurs fois la touche **B1** jusqu'à ce que la valeur souhaitée apparaisse (les valeurs augmentent une par une, à chaque poussée sur la touche **B1**).

Après avoir réglé le tempo, appuyer sur **B2**, ensuite, déplacer sur la position où l'on désire modifier le tempo et appuyer sur la touche **B1**.

Zum Ändern des Tempos ist zu der Stelle zu bringen, die geändert werden soll und dann **B1** wiederholt zu betätigen, bis die gewünschte Ziffer erscheint (die Ziffern erhöhen sich bei jedem Betätigen von **B1** um eins.)

Die Selektion des Tempos ist mit **B2** abzuschließen. Danach ist dann zu der Stelle zu bringen, an der das gewählte Tempo beginnen soll, und **B1** zu betätigen.

Para alterar el tempo, alinee con el dígito que desee cambiar y pulse repetidamente **B1** hasta que aparezca el valor deseado (el valor aumentará con cada pulsación).

Después de establecer el tempo, pulse **B2**, mueva hasta la posición donde desee introducir el tempo seleccionado, y pulse **B1**.

Per modificare il tempo, allineare con la cifra che volete cambiare e premere **B1** ripetutamente fino a che appare il valore desiderato (il valore aumenta di uno ogni volta che viene premuto **B1**).

Dopo aver regolato il tempo, premere **B2** e poi spostare alla posizione in cui volete immettere il tempo scelto, e premere **B1**.

RANDOM PLAYBACK OF DISPLAYED MUSIC SCORE
LECTURE ALEATOIRE DE LA COMPOSITION
MUSICALE AFFICHEE
WIEDERGABE DER ANGEZEIGTEN NOTEN
REPRODUCCIÓN ALEATORIA DE LA PARTITURA
VISUALIZADA
RIPRODUZIONE CASUALE DELLO SPARTITO
VISUALIZZATO



You can initiate the playback of a score you are composing starting from the first measure currently displayed up to the end of what you have written thus far by following the procedure illustrated at the left.

- Press **B2** to stop playback.

Il est possible de commencer la lecture d'une composition en cours à partir de la première mesure actuellement affichée, jusqu'à celle que l'on vient d'inscrire, en suivant les démarches illustrées ci-à gauche.

- Pour arrêter la lecture, appuyer sur **B2**.

Mit dem links angegebenen Verfahren können die geschriebenen Noten beginnend am ersten Takt, der momentan abgebildet wird, bis zum Ende wiedergegeben werden.

- Durch Betätigen von **B2** kann die Wiedergabe gestoppt werden.

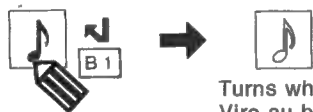
Usted podrá iniciar la reproducción de una partitura que esté componiendo, comenzando por el primer compás actualmente visualizado hasta el final de lo que haya escrito hasta el momento, siguiendo el procedimiento ilustrado a la izquierda.

- Para detener la reproducción, pulse **B2**.




È possibile avviare la riproduzione dello spartito che si sta componendo a partire dalla prima misura attualmente visualizzata sullo schermo fino al termine di quanto è stato scritto fino a quel momento seguendo la procedura mostrata nell'illustrazione a sinistra.


- Premere **B2** per interrompere la riproduzione.




CANCELLING THE MONITOR TONE
ANNULATION DE LA TONALITE DE CONTROLE
LÖSCHEN DES MITHÖRTONS
CANCELACIÓN DEL TONO DE REFERENCIA
CANCELLAZIONE DEL TONO DI CONTROLLO






Turns white.
Vire au blanc.
Färbt sich weiß.
Se vuelve blanco.
Diventa bianco.

The monitor tone emitted each time you move the  up and down the scale, can be turned off by aligning  with  in the upper right corner of the music staff and pressing **B1** so that it turns white.




- Repeat the same procedure to turn the monitor tone back on ( is red when on).

La tonalité de contrôle émise à chaque déplacement de  verticalement peut être coupée simplement en alignant  sur , dans le coin supérieur droit de la portée de musique et en appuyant sur **B1**, pour que le symbole vire au blanc.




- Pour réentendre la tonalité, répéter les démarches (le symbole  vire dans ce cas au rouge).

Der Monitorton, der zu hören ist, wenn  im Liniensystem nach oben oder unten bewegt wird, kann ausgeschaltet werden. Hierzu ist  zu  in der oberen rechten Ecke der Partitur zu bringen und **B1** zu betätigen, so daß sich das Zeichen weiß färbt.

- In gleicher Weise kann der Monitorton wieder eingeschaltet werden ( färbt sich rot).

El tono de referencia emitido cada vez que mueva  hacia arriba y abajo de la escala podrá desactivarse alineando  con  de la esquina superior derecha del pentagrama y pulsando **B1** de forma que se vuelva blanco.

- Para volver a activar el tono de referencia, repita el mismo procedimiento ( se volverá rojo).

Il tono di controllo emesso ogni volta che si muove  su e giù sulla scala, può essere disinserito allineando  con  nell'angolo superiore destro del pentagramma e premendo **B1** in modo che diventi bianco.

- Ripetere lo stesso procedimento per reinserire il tono di controllo ( è rosso quando inserito).

PRECAUTIONS TO OBSERVE WHEN ENTERING NOTES

PRECAUTIONS A OBSERVER LORS DE L'ENTREE DE NOTES

VORKEHRUNGEN BEIM EINGEBEN VON NOTEN

PRECAUCIONES QUE HAY QUE OBSERVAR AL INTRODUCIR NOTAS

PRECAUZIONI DA OSSERVARE DURANTE L'IMMISSIONE DI NOTE

When composing parts 2 and 3

Lors de la composition des parties 2 et 3

Beim Schreiben der Teile 2 u. 3

Al componer las partes 2 y 3

Durante la composizione delle parti 2 e 3.

part 1
partie 1
Teil 1
Parte 1
Parte 1

part 2
partie 2
Teil 2
Parte 2
Parte 2

part 3
partie 3
Teil 3
Parte 3
Parte 3

While you are entering notes in part 1, rests are automatically written into the corresponding measures in parts 2 and 3.

Before entering notes into these measures in parts 2 or 3, first turn the **DEL** switch on (**DEL** turns red) and erase the rests, or enter notes with **INS** on, so that they are inserted into the measures preceding those containing rests.

Lorsqu'on entre les notes de la partie 1, les pauses sont automatiquement inscrites aux mesures correspondantes, dans les parties 2 et 3. Avant d'entrer des notes dans les mesures des parties 2 et 3, avant tout, commuter sur marche la touche **DEL** (**DEL** vire au rouge) et effacer les pauses ou entrer les notes à l'aide de la touche **INS**, de manière qu'elles soient insérées dans les mesures précédant celles qui contiennent une pause.

Beim Eingeben von Noten in Teil 1 werden automatisch Pausen in die entsprechenden Takte von Teil 2 und 3 eingefügt.

Vor dem Eingeben von Noten in die Takte der Teile 2 und 3 ist zunächst **DEL** einzuschalten (**DEL** färbt sich rot), um die Pausen zu löschen. Es ist auch möglich, auf **INS** zu schalten, so daß die Noten vor die Takte mit den Pausen eingetragen werden.

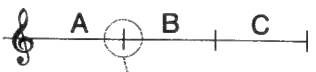
Al introducir notas en la parte 1, los silencios se escribirán automáticamente en los compases correspondientes de las partes 2 y 3. Antes de introducir notas en estos compases de las partes 2 o 3, active la función de **DEL** (**DEL** se volverá rojo) y borre los silencios o introduzca notas con la función de **INS** activada, a fin de que se inserten en los compases anteriores a los que contienen los silencios.

Mentre si scrivono le note nella parte 1, le pause vengono inserite automaticamente nelle corrispondenti misure delle parti 2 e 3.

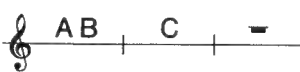
Prima di immettere note in queste misure nelle parti 2 e 3, prima accendere l'interruttore **DEL** (**DEL** diventa rosso) e cancellare le pause, oppure immettere le note con **INS** acceso, in modo che siano inserite nelle misure precedenti quelle contenenti le pause.

Erasing bars
Effacement de barres
Löschen eines Taktstriches
Borrado de barras
Cancellazione delle barre

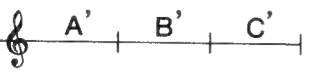
part 1
 partie 1
 Teil 1
 Parte 1
 Parte 1



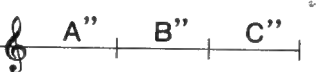
Erased.
 Effacé.
 Gelöscht.
 Borrado
 Cancellata.



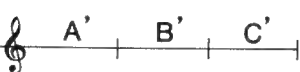
part 2
 partie 2
 Teil 2
 Parte 2
 Parte 2



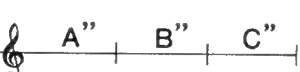
part 3
 partie 3
 Teil 3
 Parte 3
 Parte 3



part 2
 partie 2
 Teil 2
 Parte 2
 Parte 2



part 3
 partie 3
 Teil 3
 Parte 3
 Parte 3



A rest will be automatically added in the last measure when you erase a bar (the vertical line separating measures).

Si une barre (ligne verticale séparant les mesures) est effacée, une pause s'inscrit automatiquement dans la dernière mesure.

Wenn ein Taktstrich (Trennungslinie zwischen den Takten) gelöscht wird, so wird automatisch eine Pause im letzten Takt eingefügt.

Quando borre una barra (línea vertical que separa dos compases), se añadirá automáticamente un silencio al último compás.

Una pausa viene automaticamente aggiunta all'ultima misura quando si cancella una barra (la línea verticale che separa le misure).

When a rest appears in the last measure of all parts
Si une pause apparaît dans la dernière mesure de toutes les parties
Wenn eine Pause im letzten Takt aller Teile erscheint
Quando aparezca un silencio en el último compás de todas las partes
Quando appare una pausa nell'ultima misura di tutte le parti

part 1
partie 1
Teil 1
Parte 1
Parte 1

Erased
Effacé.
Gelöscht.
Borrado
Cancellata.

part 2
partie 2
Teil 2
Parte 2
Parte 2

part 3
partie 3
Teil 3
Parte 3
Parte 3

When only rests occupy the last measure of all three parts, erasing rests from any one part will automatically erase them from the other two simultaneously.

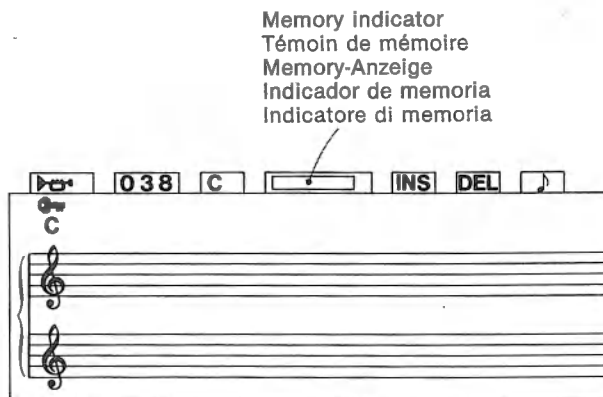
Lorsque seulement des pauses occupent la dernière mesure des trois parties, le fait d'effacer les pauses de n'importe quelle partie a pour résultat automatique d'effacer celles des deux autres.

Wenn der letzte Takt aller drei Teile nur Pausen enthält und diese in einem Teil gelöscht werden, so werden sie automatisch auch in den beiden anderen Teilen gelöscht.

Quando el último compás de las tres partes esté ocupado solamente por silencios, el borrado de tales silencios de cualquiera de las partes los borrará automáticamente en las otras dos.

Quando solo pause occupano l'ultima misura di tutte e tre le parti, la cancellazione delle pause da una qualsiasi parte provoca la sua cancellazione automatica e simultanea dalle altre due.

How much can be stored in computer memory
Capacité de la mémoire de l'ordinateur
Speicherkapazität
Capacidad de memorización del ordenador
Capacità di memorizzazione della memoria del computer



The amount of data you can enter depends on the size of the memory in your computer. The memory indicator at the middle of the screen tells how much memory the computer has left. As you enter data, the white bar in the indicator becomes shorter. When the entire memory is used up, the bar disappears.

Le montant des données que l'on peut entrer dépend de la capacité de la mémoire de l'ordinateur. Le témoïn de mémoire, situé au centre de l'écran, indique le volume de la mémoire encore disponible. Au fur et à mesure que les données sont entrées, la barre blanche du témoïn rétrécit. Lorsque la mémoire est saturée, cette barre disparaît.

Die speicherbare Datenmenge hängt von der Kapazität des Computer-Speichers ab. Die Memory-Anzeige in der Mitte des Bildschirms gibt Auskunft darüber, wieviel Speicherplatz noch frei ist. Bei der Dateneingabe wird der weiße Balken der Anzeige immer kürzer, um dann bei vollem Speicher ganz zu verschwinden.

La cantidad de datos que podrá introducirse dependerá el tamaño de la memoria de su ordenador. El indicador de memoria del centro de la pantalla le señalará la memoria restante del ordenador. A medida que introduzca datos, la barra blanca del indicador se irá acortando. Cuando la memoria se llene por completo, la barra desaparecerá.

La quantità di dati che è possibile immettere dipende dall'ampiezza della memoria del computer usato. L'indicatore di memoria al centro dello schermo rende nota la quantità di memoria ancora disponibile. Quando si immettono dati, la barra bianca dell'indicatore diventa gradualmente più corta. Quando tutta la memoria è stata utilizzata, la barra scompare.

RETURNING TO THE MAIN MENU
RETOUR AU MENU PRINCIPAL
RÜCKSCHALTEN AUF DAS HAUPTMENÜ
RETORNO AL MENÙ PRINCIPAL
RITORNO AL MENÙ PRINCIPALE

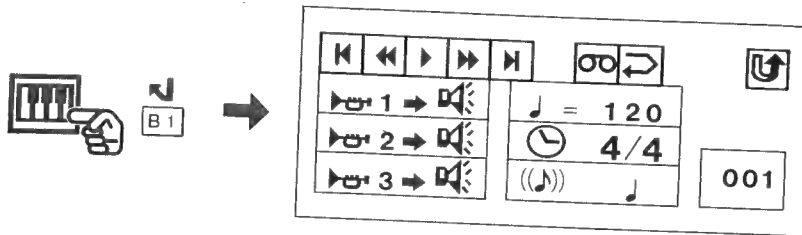




- DIRECTLY ENTERING DATA WHILE PLAYING THE KEYBOARD
- ENTREE DIRECTE DE DONNEES TOUT EN JOUANT SUR LE CLAVIER
- DIREKTE DATENEINGABE BEI TASTATUR-BETÄTIGUNG
- INTRODUCCIÓN DIRECTA DE DATOS DURANTE LA INTERPRETACIÓN CON EL TECLADO
- IMMISSIONE DIRETTA DI DATI DURANTE L'OPERAZIONE DELLA TASTIERA

STARTING THE PLAY MODE
DEMARRAGE DU MODE DE LECTURE
STARTEN DER SPIEL-BETRIEBSART
INICIO DEL MODO DE INTERPRETACIÓN
AVVIAMENTO DEL MODO DI RIPRODUZIONE

Trial Play
Lecture d'essai
Übung
Interpretación de prueba
Riproduzione di prova



In this mode you can play tunes using the keys of your computer's keyboard just like the keys of a piano. Notes played in the present state will not be entered into memory, making this function convenient for practicing before proceeding to actual direct entry.

Dans ce mode, il est possible de jouer des morceaux de musique en utilisant les touches de l'ordinateur comme celles d'un piano. Les notes jouées à ce moment ne seront pas mémorisées, ce qui s'avère très pratique, car il est alors possible de s'exercer avant de procéder à l'entrée directe des données.

In dieser Betriebsart können die Tasten der Computer-Tastatur genau wie die Tasten eines Klaviers verwendet werden. Da keine Eingabe in den Computer-Speicher erfolgt, eignet sich diese Betriebsart besonders zum Üben. Wenn das Spielen problemlos klappt, kann dann die Eingabe erfolgen.

En este modo podrá tocar tonadas empleando las teclas del teclado de su ordenador al igual que si fueran las de un piano. Las notas tocadas en este estado no se introducirán en la memoria, motivo por el que esta función será muy conveniente para practicar antes de pasar a la introducción directa real.

In questo modo è possibile riprodurre musiche usando i tasti della tastiera del computer come se fossero quelli di un pianoforte. Le note suonate in questa condizione non vengono immesse nella memoria, rendendo così questa funzione conveniente per esercitarsi prima di passare alla vera immissione diretta.

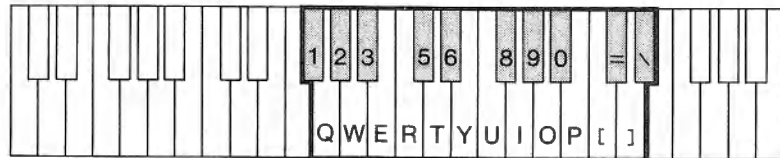
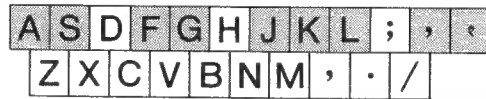
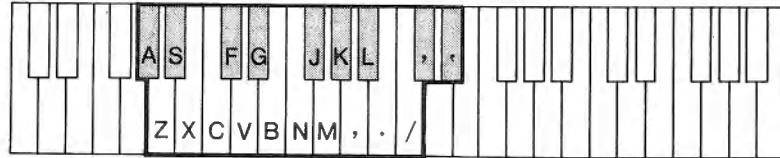
Keyboard keys and their corresponding notes

Les touches du clavier et leur note correspondante

Tasten der Tastatur und ihre Entsprechungen bei einem Tasteninstrument.

Teclas del teclado y sus notas correspondientes

Tasti della tastiera e note corrispondenti



Note: The above illustration shows the keyboard of the International Version of MSX home computer.

Remarque: L'illustration ci-dessus montre le clavier de la version internationale de l'ordinateur MSX.

Hinweis: Die obige Abbildung zeigt die Tastatur der internationalen Version des MSX-Heimcomputers.

Nota: Esta ilustración muestra el teclado del ordenador para el hogar MSX, versión internacional.

Nota: L'illustrazione sopra mostra la tastiera della versione internazionale dello home computer MSX.

The keys on the computer's keyboard correspond to the piano's keyboard as illustrated at the left.

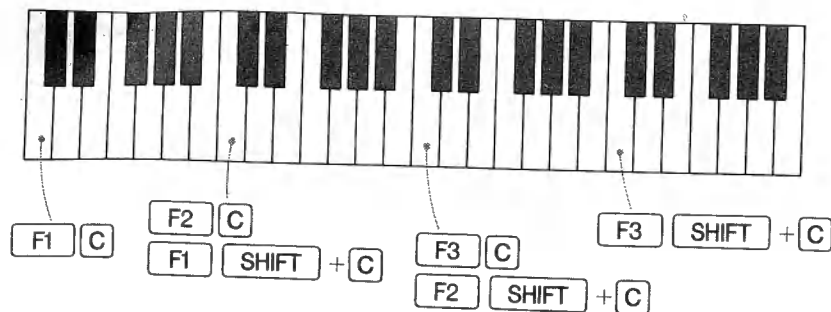
Les touches du clavier de l'ordinateur correspondent aux touches d'un piano comme illustré ci-à gauche.

Auf der linken Seite ist angegeben, welche Tasten der Computer-Tastatur welchen Tasten eines Tasteninstrumentes entsprechen.

Las teclas del teclado de su ordenador corresponden a las de un piano como se ilustra a la izquierda.

I tasti della tastiera del computer corrispondono alla tastiera del pianoforte come mostrato nell'illustrazione a sinistra.

Changing octaves
Changement d'octave
Ändern von Oktaven
Cambio de octavas
Modifica delle ottave



You can raise the notes rendered by your keyboard's keys one octave by pressing the **SHIFT** key simultaneously.

To change octaves for the time being, use the **F1**, **F2** and **F3** keys. Your keyboard will remain in the selected octave until you change octaves once more.

F1 = low octave

F2 = medium octave (normal setting)

F3 = high octave

Il est possible de relever les notes, rendues par les touches du clavier, d'un octave en appuyant simultanément sur la touche de la note à relever et sur la touche **SHIFT**.

Pour changer d'octave, utiliser les touches **F1**, **F2** et **F3**. Le clavier restera dans l'octave choisi jusqu'à ce que l'octave soit modifié une fois de plus.

F1 : bas octave

F2 : octave moyen (réglage normal)

F3 : haut octave

Durch zusätzliches Drücken von **SHIFT** können die mit der Tastatur erhaltenen Noten um eine Oktave nach oben transponiert werden.

Durch Betätigen von **F1**, **F2** und **F3** kann auch permanent in eine andere Oktave geschaltet werden.

F1 = eine Oktave niedriger

F2 = Normaleinstellung

F3 = eine Oktave höher

Usted podrá elevar una octava las notas ofrecidas por las teclas pulsando simultáneamente la tecla **SHIFT**.

Para cambiar las octavas de forma permanente, emplee las teclas **F1**, **F2**, y **F3**. Su teclado permanecerá en la octava seleccionada hasta que vuelva a cambiarla.

F1 = octava baja

F2 = octava media (valor normal)

F3 = octava alta

È possibile alzare le note prodotte dai tasti della tastiera di una ottava premendo contemporaneamente il tasto **SHIFT**.

Per modificare temporaneamente le ottave usare i tasti **F1**, **F2** e **F3**. La tastiera rimane nell'ottava selezionata fino a che le ottave vengono nuovamente modificate.

F1 = ottava bassa

F2 = ottava media (regolazione normale)

F3 = ottava alta

PRELIMINARY SETTINGS FOR DIRECT DATA ENTRY

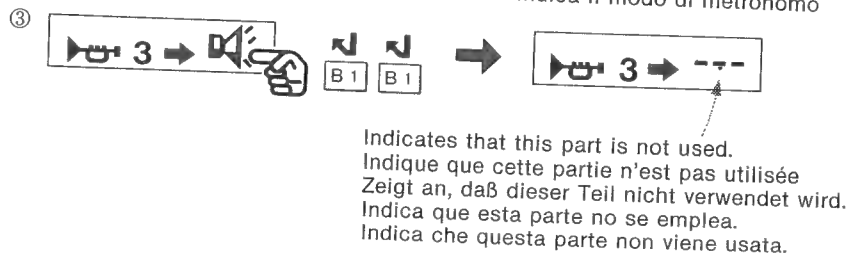
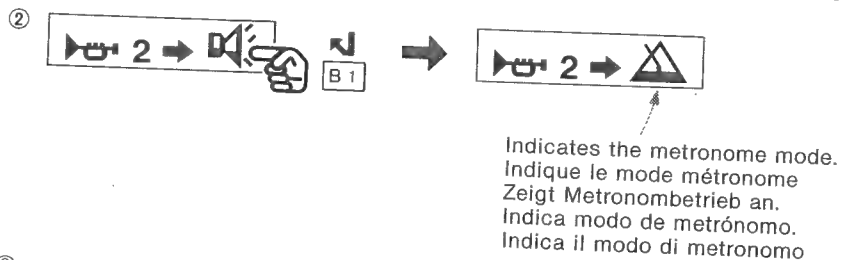
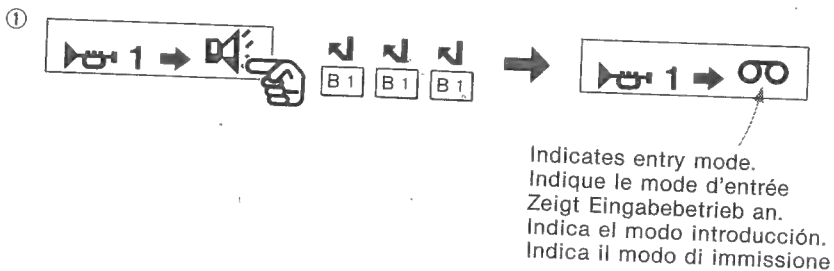
REGLAGES PRELIMINAIRES POUR L'ENTREE DIRECTE DE DONNEES

VORABEINSTELLUNGEN FÜR DIREKTE DATENEINGABE

AJUSTES PRELIMINARES PARA LA INTRODUCCIÓN DIRECTA DE DATOS

REGOLAZIONI PRELIMINARI PER L'IMMISSIONE DIRETTA DI DATI

Setting the parts
Etablissement des parties
Einstellungen
Ajuste de partes
Regolazione delle parti



Before beginning data entry while playing, determine the part onto which you are going to write, as well as how the other two parts are to be used.

- If you leave the part setting in the 🔊 mode, that part will be in the playback mode.
- Only one part can be set to ⊘ or ⚠ at the same time.
- The part set to ⚠ will emit a beat tone in time with the selected tempo.

Avant de commencer à entrer les données tout en jouant, il faut déterminer la partie sur laquelle on va écrire, ainsi que les deux autres que l'on va utiliser.

- Si l'arrangement de la partie est laissé en mode 🔊 , cette partie restera en mode de lecture.
- Une seule partie peut être fixées sur ⊘ ou ⚠ en même temps.
- La partie réglée en mode ⚠ va émettre une tonalité de battement en mesure avec le tempo sélectionné.

Bevor die Daten direkt beim Spielen eingegeben werden, muß festgelegt werden, in welchen Teil die Noten geschrieben werden und wofür die beiden anderen Teile verwendet werden.

- Bleibt der Teil auf 🔊 geschaltet, so befindet er sich im Wiedergabebetrieb.
- Nur ein Teil kann jeweils auf ⊘ oder ⚠ gesetzt werden.
- Der auf ⚠ geschaltete Teil gibt die Schläge vor (in Abhängigkeit vom gewählten Tempo).

Antes de comenzar la introducción de datos durante una interpretación, determine la parte en la que va a escribir, y cómo va a emplear las otras dos partes.






- Si deja el ajuste de una parte en el modo 🔊 , tal parte estará en el modo de reproducción.
- Solamente será posible ajustar una parte a ⊘ o ⚠ a la vez.
- La parte ajustada a ⚠ emitirá un tono de batido acompasado con el tempo seleccionado.

Prima di iniziare l'immissione di dati durante l'esecuzione, decidere la parte su cui si vuole scrivere, e il modo in cui le altre due parti devono essere usate.






- Se si lascia la regolazione delle parti nel modo 🔊 quella parte sarà nel modo di riproduzione.
- Solo una parte alla volta può essere regolata su ⊘ o ⚠ .
- La parte regolata su ⚠ emette un tono ritmico a tempo con il tempo selezionato.

Setting the tempo, time signature and minimum unit of entry
Réglage du tempo, de l'indication de la mesure et de l'entrée d'unité minimale






Setzen des Tempos, der Taktart und des minimalen Notenwertes
Establecimiento del tempo, compás, y unidad mínima de introducción
Regolazione del tempo, della misura e dell'unità minima di immissione.

①    →  

Set the tempo digit-by-digit.
Régler le tempo chiffre par chiffre
Die einzelnen Stellen des Tempos einstellen.
Establezca el tempo dígito tras dígito.
Regolare il tempo cifra per cifra.

②    →  

Set the time signature appropriately.
Régler adéquatement l'indication de la mesure
Die Taktart einstellen.
Establezca el compás adecuadamente.
Regolare la misura adeguatamente.

③    →  

Set the minimum unit of entry.
Décider de l'entrée de l'unité minimale
Den minimalen Notenwert einstellen.
Establezca la unidad mínima de introducción.
Regolare l'unità minima di immissione.

- The minimum unit of entry determines the smallest note Music Studio G7 will accept during manual play. For example, when set to a $\frac{1}{8}$ note, any notes shorter than that (e.g. $\frac{1}{16}$ or $\frac{1}{32}$ notes) will be automatically discarded, thus recording them in the time closest to that which is correct for the tune being played.

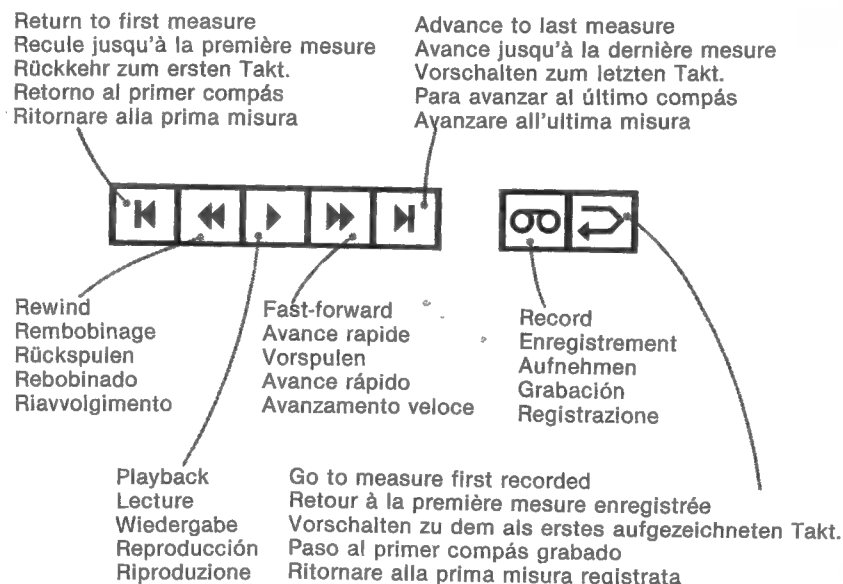
- L'unité d'entrée minimale détermine la plus petite note de musique que le Music Studio G7 accepte pendant le jeu manuel. Par exemple, si le jeu est fixé à $\frac{1}{8}$ de note, toute note inférieure à celle-ci (c'est-à-dire, $\frac{1}{16}$ ou $\frac{1}{32}$ de note) sera automatiquement rejetée. Ce programme enregistre donc les notes dans la durée la plus proche de celle qui correspond au morceau de musique qui est joué.

- Durch den „minimalen Notenwert“ wird die kleinste Notenlänge festgelegt, die das Music Studio G7 beim normalen Spielen akzeptiert. Wurde beispielsweise ein Notenwert von $\frac{1}{8}$ festgelegt, so werden alle kürzeren Noten (z.B. $\frac{1}{16}$, $\frac{1}{32}$ usw.) automatisch ignoriert, was ein fehlerfreies Spielen erleichtert.

- La unidad mínima de introducción determina la nota más pequeña que Music Studio G7 aceptará durante la interpretación manual. Por ejemplo, si la establece a una corchea, las notas más cortas (p. ej., semicorcheas o fusas) serán automáticamente descartadas, registrándose en el compás más cercano al correcto para la tonada que esté tocándose.

- L'unità minima di immissione determina la nota più piccola che il Music Studio G7 accetterà durante l'esecuzione manuale. Per esempio, quando è regolato su una nota di $\frac{1}{8}$, ogni nota più piccola di questa (p.es. note di $\frac{1}{16}$ o $\frac{1}{32}$) viene automaticamente scartata, registrandole così nel tempo più vicino a quello corretto per la musica che sta venendo eseguita.

**EXECUTION OF ENTRY WHILE 'PERFORMING'
 EXECUTION D'UNE ENTREE TOUT EN JOUANT
 EINGABE WÄHREND DES SPIELENS
 INTRODUCCIÓN DURANTE LA "EJECUCIÓN"
 ATTUAZIONE DELL'IMMISSIONE DURANTE
 L'"ESECUZIONE"**



Your Music Studio G7 is designed so that you can operate your computer as if it were a tape recorder with which you can directly record (enter) and play back your own live performances.

Le Music Studio G7 est conçu telle sorte que l'on peut exploiter l'ordinateur tout comme un magnétophone avec lequel il est possible d'enregistrer (entrer) et reproduire ses propres compositions.

Mit dem Music Studio G7 können Sie Ihre eigene Darbietung ähnlich wie mit einem Cassettenrecorder aufnehmen und später jederzeit wiedergeben.

El Music Studio G7 ha sido diseñado de forma que usted pueda emplear su ordenador como si fuese un magnetófono en el que podrá grabar directamente (Introducir) y reproducir sus propias interpretaciones en vivo.

Il Music Studio G7 è stato progettato in modo da poter usare il computer come se fosse un registratore a cassette con cui è possibile registrare (immettere) direttamente e riprodurre le proprie esecuzioni dal vivo.

Recording
Enregistrement
Aufnehmen
Grabación
Registrazione



You can directly "record" (enter into the computer's memory) tunes played on the keyboard after conducting the procedure illustrated at the left.

- When **B1** is pressed, a beep tone is heard four times. Start to play a tune after the beep tones.
- When you have finished playing the tune, press **B2**. Everything played up to and including the measure where **B2** is pressed will be recorded.

Il est possible "d'enregistrer" (en d'autres termes, "entrer dans la mémoire de l'ordinateur") des morceaux de musique joués sur le clavier après avoir procédé aux opérations illustrées ci-à gauche.

- Lorsqu'on appuie sur **B1**, une tonalité "bip" retentit quatre fois. On peut commencer à jouer après ces quatre "bip".
- Lorsqu'on a terminé de jouer le morceau de musique, appuyer sur **B2**. Tout ce qui a été joué dans la mesure y compris l'endroit ou la touche **B2** est enfoncée est alors enregistré.

Nachdem der links angegebene Vorgang ausgeführt wurde, kann man das an der Tastatur gespielte Stück direkt „aufnehmen“ (d.h. in den Computer-Speicher eingeben).

- Beim Drücken von **B1** ertönen vier Pieptöne. Danach ist mit dem Spielen zu beginnen.
- Am Ende des Spielens ist **B2** zu drücken. Das Spiel bis zu der Stelle, an der **B2** gedrückt wurde, wird aufgezeichnet.

Usted podrá "grabar" (introducir en la memoria del ordenador) directamente las tonadas tocadas en el teclado después de realizar el procedimiento ilustrado a la izquierda.

- Cuando pulse **B1**, oirá cuatro pitidos. Comience a tocar después de estos pitidos.
- Cuando haya terminado de tocar la tonada, pulse **B2**. Todo lo tocado hasta y dentro del compás en el que pulsó **B2** se grabará.

È possibile "registrare" (immettere nella memoria del computer) direttamente le musiche eseguite sulla tastiera dopo aver eseguito il procedimento mostrato nell'illustrazione a sinistra.

- Quando si preme **B1**, si sente un cicalino per quattro volte. Iniziare a eseguire la musica dopo il suono del cicalino.
- Una volta terminata l'esecuzione della musica, premere **B2**. Quanto eseguito fino alla misura (essa compresa) in cui si è premuto **B2** viene registrato.

Playback
Lecture
Wiedergeben
Reproducción
Riproduzione










The number appearing at the lower right after recording is completed indicates the number of measures recorded.








Align  with any of the  symbols and press **B1** to locate to any desired measure and start playback.

To return to the beginning of your tune and start playback, proceed as illustrated at left.

Le nombre qui apparaît dans le coin inférieur droit après l'exécution de l'enregistrement représente le nombre des mesures enregistrées.








Aligner  sur l'un des symboles  et appuyer sur la touche **B1** pour localiser la mesure où l'on désire commencer la lecture. Pour repasser au début du morceau de musique et commencer la lecture, procéder comme illustré ci-à gauche.

Am Ende der Aufnahme wird rechts unten die Zahl der aufgezeichneten Takte angezeigt.

Um einen bestimmten Takt aufzusuchen und dort die Wiedergabe beginnen zu lassen, ist  zu dem betreffenden Symbol  zu bringen und dann **B1** zu drücken.








Um den Anfang des Stückes aufzusuchen und dort die Wiedergabe beginnen zu lassen, ist der links angegebene Vorgang auszuführen.

El número que aparece en la esquina inferior derecha después de haber finalizado la grabación indica los compases grabados.

Para localizar cualquier compás deseado e iniciar la reproducción, alinee  con cualquiera de los símbolos  y pulse **B1**.

Para volver al comienzo de la tonada e iniciar la reproducción, efectúe lo ilustrado a la izquierda.


Il numero che appare in basso a destra dopo che la registrazione è stata completata indica il numero delle misure registrate.


Allineare  con uno qualsiasi dei simboli  e premere **B1** per localizzare la misura desiderata e iniziare la riproduzione.


Per ritornare all'inizio della musica e iniziare la riproduzione, procedere come mostrato nell'illustrazione a sinistra.


RETURNING TO THE MAIN MENU
RETOUR AU MENU PRINCIPAL
RÜCKSCHALTEN AUF DAS HAUPTMENÜ
RETORNO AL MENÙ PRINCIPAL
RITORNO AL MENÙ PRINCIPALE




-
- After returning to the main menu, you can alter or make additions to tunes entered in the manner described above in Music Studio G7's  mode.

-
- Après être retourné au menu principal, on peut procéder à des modifications ou des ajouts à la composition entrée, en se référant au mode  dans le programme du Music Studio G7.

-
- Nach der Rückkehr zum Hauptmenü kann das Musikstück in der „-Betriebsart“ wie zuvor beschrieben ergänzt oder geändert werden.

-
- Después de volver al menú principal podrá efectuar alteraciones o adiciones a la tonada introducida en la forma indicada anteriormente en el modo  del Music Studio G7.

-
- Dopo aver fatto ritorno al menù principale è possibile fare modifiche o addizioni alle musiche immesse secondo il procedimento descritto precedentemente nel modo  del Music Studio G7.



- PERFORMING ENTERED TUNES
- EXECUTION DES COMPOSITIONS ENTREES
- WIEDERGEHEN DER EINGEGEBENEN STÜCKE
- EJECUCIÓN DE TONADAS INTRODUCIDAS
- ESECUZIONE DI MUSICHE IMMESSE



This mode lets you play back tunes entered in your computer's memory from beginning to end and in all parts, regardless of what part or measure is being currently displayed on screen.

- Press **B2** to interrupt (terminate) playback.

Ce mode permet de jouer des compositions entrées dans la mémoire de l'ordinateur du début jusqu'à la fin de toutes les parties, indépendamment de la partie ou de la mesure actuellement affichée.

- Pour interrompre (arrêter) la lecture, appuyer sur **B2**.

Mit diesem Verfahren können die im Computer-Speicher gespeicherten Stücke vom Anfang bis zum Ende vollständig wiedergegeben werden, unabhängig davon, welcher Teil momentan auf dem Bildschirm angezeigt wird.

- Zum Unterbrechen bzw. Beenden der Wiedergabe ist **B2** zu drücken.

Este modo le permitirá reproducir las tonadas introducidas en la memoria del ordenador, desde el comienzo hasta el final de todas las partes, independientemente de la parte o el compás que esté visualizándose actualmente en la pantalla.

- Para interrumpir (terminar) la reproducción pulse **B2**.

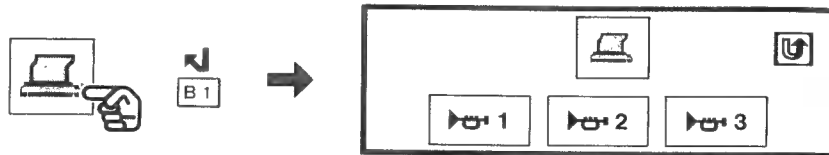
Questo modo consente di riprodurre musiche immesse nella memoria del computer dall'inizio alla fine in tutte le parti, indipendentemente da quale parte o misura è attualmente visualizzata sullo schermo.

- Premere **B2** per interrompere (concludere) la riproduzione.

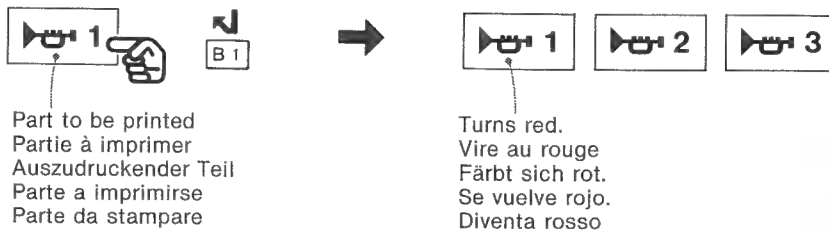


- **PRINTING OUT ENTERED
STAFF NOTATION**
- **IMPRESSION DES
ANNOTATIONS SUR LA
PORTEE ENTREE**
- **AUSDRUCKEN DER
NOTEN**
- **IMPRESIÓN DE
NOTACIONES DE
PENTAGRAMA
INTRODUCIDAS**
- **STAMPA DELLA
NOTAZIONE DEL
PENTAGRAMMA
IMMESSA**

STARTING THE PRINTOUT MODE
MISE EN ROUTE DU MODE D'IMPRESSION
AKTIVIEREN DER DRUCKBETRIEBSART
INICIO DEL MODO DE IMPRESIÓN
AVVIAMENTO DEL MODO DI STAMPA



SPECIFYING WHICH PART IS TO BE PRINTED OUT
SPECIFICATION DE LA PARTIE A IMPRIMER
FESTLEGEN DES AUSZUDRUCKENDEN TEILS
ESPECIFICACIÓN DE LA PARTE QUE DESEA IMPRIMIRSE
SPECIFICAZIONE DELLA PARTE DA STAMPARE



You can print out 'sheet music' of your own compositions with an MSX dot matrix printer.

- When you wish to print out part 2 and/or part 3, conduct the same procedure to turn them on (corresponding symbol turns red when part is turned on).

Il est possible d'imprimer la "partition" de ses propres compositions à l'aide d'une imprimante matricielle à points MSX.

- Si l'on souhaite imprimer la partie 2 et/ou la partie 3, procéder aux mêmes démarches que celles utilisées pour leur activation (les symboles correspondant virent au rouge lorsque les parties sont activées).

Die Noten Ihrer Komposition können mit einem MSX-Punktmatrixdrucker ausgedruckt werden.

- Das Ausdrucken der Teile 2 und/oder 3 erfolgt in gleicher Weise. (Wenn der betreffende Teil aktiviert ist, färbt sich das Symbol rot.)

Usted podrá imprimir una "hoja de música" de sus composiciones empleando un impresor de matriz de puntos MSX.

- Cuando desee imprimir la parte 2 y/o la 3, realice el mismo procedimiento para activarlas (el símbolo de la parte activada se volverá rojo).

È possibile stampare gli "spartiti" delle musiche composte con una stampante a matrice di punti MSX.

- Quando si desidera stampare le parti 2 e 3, seguire lo stesso procedimento usato per inserirle (il simbolo corrispondente diventa rosso quando la parte è inserita).

**PRINTING OUT
IMPRESSION
AUSDRUCKEN
IMPRESIÓN
STAMPA**



Turns yellow.
Vire au jaune
Färbt sich gelb.
Se vuelve amarillo.
Diventa giallo.

**RETURNING TO THE MAIN MENU
RETOUR AU MENU PRINCIPAL
RÜCKSCHALTEN AUF DAS HAUPTMENÜ
RETORNO AL MENÚ PRINCIPAL
RITORNO AL MENÙ PRINCIPALE**



-
- To interrupt printout while in progress, press your computer's **CTRL** and **STOP** keys simultaneously. Before proceeding with printout, you must reset your printer by turning its power off and then on again.

-
- Pour interrompre l'impression en cours, appuyer simultanément sur les touches **CTRL** et **STOP** de l'ordinateur. Avant de relancer l'impression, il est nécessaire de réinitialiser l'imprimante en mettant celle-ci hors tension puis à nouveau sous tension.

-
- Zum Unterbrechen des Ausdruckvorgangs ist gleichzeitig **CTRL** und **STOP** der Computer-Tastatur zu drücken. Bevor mit dem Ausdrucken fortgefahren werden kann, muß zunächst der Drucker in den Ausgangszustand zurückgesetzt werden, indem man ihn einmal aus- und dann wieder einschaltet.

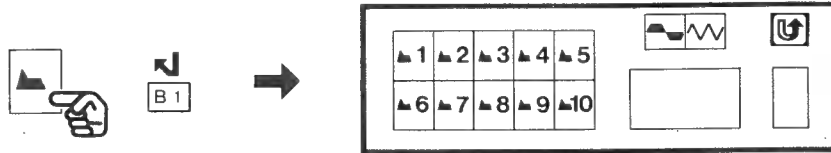
-
- Para interrumpir la impresión, pulse simultáneamente las teclas **CTRL** y **STOP** del ordenador. Antes de poder volver a imprimir, tendrá que reponer el ordenador desconectando y volviendo a conectar su alimentación.

-
- Per interrompere la stampa in corso, premere i tasti **CTRL** e **STOP** del computer contemporaneamente. Prima di procedere con la stampa, bisogna riregolare la stampante spegnendola e riaccendendola.
-

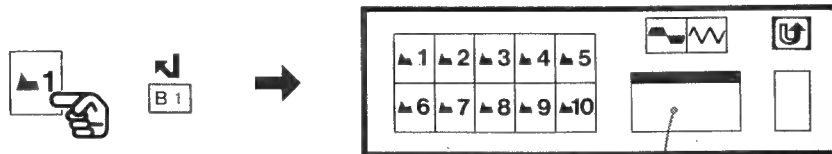


- ALTERING TONAL EFFECT PATTERNS
- MODIFICATION DES MOTIFS D'EFFETS DE TONALITES
- ÄNDERN VON KLANGEFFEKTMUSTERN
- ALTERACIÓN DE PATRONES DE EFECTOS TONALES
- MODIFICA DEI TIPI DI EFFETTO TONALE

- **STARTING THE TONAL EFFECTS FUNCTION**
- **DEMARRAGE DE LA FONCTION DES EFFETS DE TONALITES**
- **AKTIVIEREN DER KLANGEFFEKT-FUNKTION**
- **INICIO DE LA FUNCIÓN DE EFECTOS TONALES**
- **AVVIAMENTO DELLA FUNZIONE DI EFFETTO TONALE**



- **SELECT THE TONAL EFFECT TO BE ALTERED**
- **SELECTION DES EFFETS DE TONALITES A MODIFIER**
- **WAHL DES ZU ÄNDERNDEN KLANGEFFEKTES**
- **SELECCIÓN DEL EFECTO TONAL QUE DESEE ALTERARSE**
- **SELEZIONE DELL'EFFETTO TONALE DA MODIFICARE**



Wave form of tonal effect No.1.
 Forme d'onde de l'effet de tonalité No 1
 Wellenform von Klangeffekt Nr. 1.
 Forma de onda del efecto tonal n.º 1
 Forma dell'onda dell'effetto tonale n.1

You can alter any of the tonal effect choices to fit your own preferences, or even add noise to them if you so wish.
 Follow the procedure illustrated at the left to alter tonal effect No.1.

Il est possible de modifier chaque effet de tonalité selon ses préférences personnelles ou d'ajouter du bruitage à ces effets.
 Pour altérer l'effet de tonalité No 1, procéder comme illustré ci-à gauche.

Alle Klangeffekte können nach den eigenen Vorstellungen modifiziert werden. Unter anderem ist es möglich, den Klang mit einem Rauschsignal zu bereichern.
 Die Abbildung links zeigt, wie die Modifikation von Klangeffekt Nr. 1 eingeleitet wird.

Usted podrá alterar cualquiera de los efectos tonales de acuerdo con sus gustos, o incluso añadirles ruido, si así lo desea.
 Para alterar el efecto tonal n.º 1, siga el procedimiento ilustrado a la izquierda.

È possibile modificare le scelte di effetto tonale in modo da soddisfare le proprie preferenze, o addirittura aggiungervi rumori se lo si desidera.
 Seguire il procedimento mostrato nell'illustrazione a sinistra per modificare l'effetto tonale n.1.

SETTING THE SOUND ELEMENTS FOR NEW TONAL EFFECTS

REGLAGE DES ELEMENTS SONORES POUR DE NOUVEAUX EFFETS DE TONALITES

FESTLEGEN DER ELEMENTE DES NEUEN KLANGEFFEKTES

ESTABLECIMIENTO DE LOS ELEMENTOS SONOROS PARA LOS NUEVOS EFECTOS TONALES

REGOLAZIONE DEGLI ELEMENTI DI SUONO PER NUOVI EFFETTI TONALI.




Normal tone
Tonalité normale
Normaler Ton
Tono normal
Tono normale




To add noise
Pour ajouter un bruitage
Hinzuschalten von Rauschen
Para añadir ruido
Per aggiungere rumore


You can select the sound elements to be included in the new tonal effect: normal tone only, noise only, or tone and noise.

Turn on the sound element you wish to include in the tonal effect by placing  on the desired mark and pressing **B1**. (They turn red when turned on.)


Il est possible de choisir les éléments sonore à inclure dans le nouvel effet, à savoir, tonalité normale uniquement, bruitage uniquement, ou tonalité et bruitage.

Commuter sur marche l'élément sonore à ajouter en plaçant  sur le repère souhaité et appuyer sur **B1** (le repère vire lui aussi au rouge).


Ein neuer Klangeffekt kann aus folgenden Klangelementen zusammengesetzt werden: Nur normaler Ton, nur Rauschen oder Rauschen und Ton.

Zum Einschalten des gewünschten Klangelementes bringt man  zum betreffenden Symbol und drückt **B1**. (Die eingeschalteten Symbole färben sich rot.)

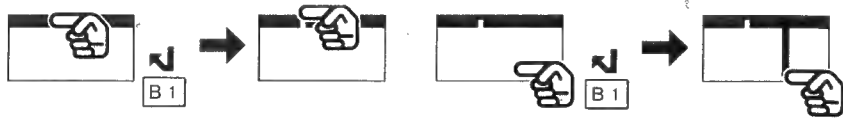
Usted podrá seleccionar los elementos sonoros que desee incluir en el nuevo efecto tonal: tono normal solamente, ruido solamente, o tono y ruido.

Active el elemento sonoro que desee incluir en el efecto tonal colocando  sobre el símbolo deseado y pulse **B1**. (Cuando se active se volverá rojo.)

È possibile scegliere gli elementi di suono da includere nel nuovo effetto tonale: solo tono normale, solo rumore, o tono e rumore.

Attivare l'elemento di suono che si desidera includere nell'effetto tonale ponendo  sul simbolo desiderato e premere **B1**. (Diventano rossi quando attivati).

CREATING YOUR OWN WAVE FORMS
CREATION DE SES PROPRES FORMES D'ONDES
KREIEREN EIGENER WELLENFORMEN
CREACIÓN DE SUS PROPIAS FORMAS DE ONDA
CREAZIONE DI FORME D'ONDA PERSONALI



Example wave forms
Exemple de formes d'ondes
Wellenformbeispiele
Ejemplo de formas de onda
Esempi di forma d'onda



Sound gradually increases in loudness.
Le son évolue en crescendo
Lautstärke steigt allmählich an.
El sonido aumentará gradualmente en sonoridad.
Il suono aumenta gradualmente di volume.



Sound loud at first, then suddenly becomes weak.
Le son est fort puis tout à coup s'affaiblit
Lautstärke fällt plötzlich ab.
El sonido será fuerte al principio, y después se debilitará repentinamente.
Suono alto all'inizio che si indebolisce improvvisamente.

Create your own wave forms as you wish, using the examples given at the left for reference.

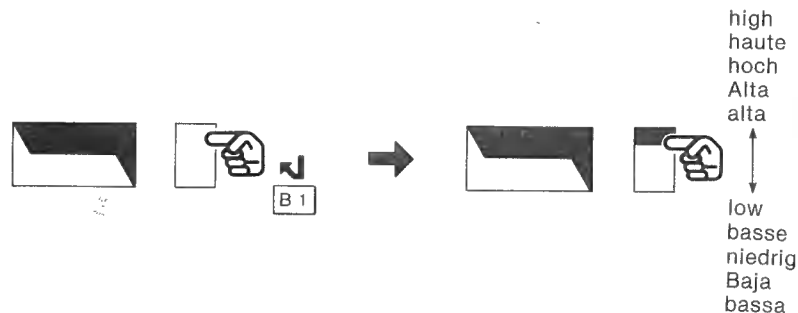
On peut créer ses propres formes d'ondes au gré de sa fantaisie en se référant aux exemples donnés ci-à gauche.

Wie in den links stehenden Beispielen gezeigt, können Wellenformen nach individuellen Vorstellungen erzeugt werden.

Cree sus propias formas de onda empleando los ejemplos ilustrados a la izquierda a modo de referencia.

Creare le proprie forme d'onda come si desidera, usando gli esempi dati a sinistra come riferimento.

SETTING THE NOISE FREQUENCY
REGLAGE DE LA FREQUENCE DU BRUITAGE
EINSTELLEN DER RAUSCHFREQUENZ
ESTABLECIMIENTO DE LA FRECUENCIA DEL RUIDO
REGOLAZIONE DELLA FREQUENZA DEL RUMORE



LISTENING TO YOUR NEWLY CREATED TONAL EFFECT

ECOUTE DES NOUVEAUX EFFETS DE TONALITES

**ANHÖREN DES SELBSTKREIERTEN
KLANGEFFEKTES**

**ESCUCHA DE LOS NUEVOS EFECTOS TONALES
CREADOS**

**ASCOLTO DELL'EFFETTO TONALE APPENA
CREATO**



If you have specified the noise element in the tonal effect, you can set the frequency of the noise as you wish by proceeding as shown by the upper illustration.

You can then listen to the created tonal effect by following the procedure shown in the lower illustration.

Si l'élément de bruitage a été spécifié dans l'effet de tonalité, il est alors possible de déterminer la fréquence du bruitage selon ses préférences personnelles en procédant comme dans les illustrations supérieures. Enfin, il est possible d'écouter l'effet de tonalité créé en suivant les démarches des illustrations inférieures.

Wurde ein Rauschelement für den Klangeffekt festgelegt, so kann die Rauschfrequenz mit dem oben links gezeigten Vorgang eingestellt werden.

Die untere Abbildung zeigt den Vorgang zum Abhören des selbstkreierten Klangeffektes.

Si usted ha especificado el elemento de ruido en el efecto tonal, podrá ajustar la frecuencia del ruido en la forma que desee realizando lo indicado en la ilustración superior.

Usted podrá escuchar el efecto tonal creado siguiendo el procedimiento mostrado en la ilustración inferior.

Se è stato specificato l'elemento di rumore nell'effetto tonale, è possibile regolare la frequenza del rumore come si desidera procedendo come mostrato nell'illustrazione in alto.

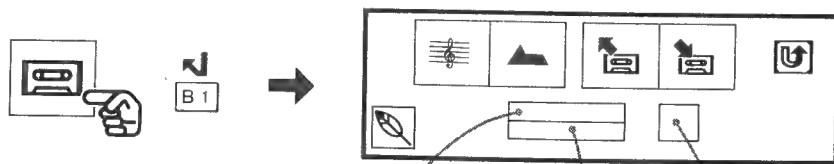
È possibile ascoltare l'effetto tonale creato seguendo il procedimento mostrato nell'illustrazione in basso.

RETURNING TO THE MAIN MENU
RETOUR AU MENU PRINCIPAL
RÜCKSCHALTEN ZUM HAUPTMENÜ
RETORNO AL MENÚ PRINCIPAL
RITORNO AL MENÙ PRINCIPALE



- **SAVING AND LOADING TUNES**
- **SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DES COMPOSITIONS**
- **SICHERN UND LADEN VON STÜCKEN**
- **ALMACENAMIENTO Y CARGA DE TONADAS**
- **PER SALVARE E CARICARE MUSICHE**

- STARTING THE SAVE/LOAD MODE
- DEMARRAGE DU MODE DE SAUVEGARDE/CHARGEMENT
- AKTIVIEREN DES SICHERUNGS/LADE-VORGANGS
- INICIO DEL MODO DE ALMACENAMIENTO/CARGA
- AVVIAMENTO DEL MODO DI SALVATAGGIO/CARICAMENTO



File name input area
 Zone d'entrée du nom de fichier
 Dateiname-Eingabebereich
 Área de introducción de nombre de archivo
 Area di immissione del nome di file

File name display area
 Zone d'affichage du nom de fichier
 Dateiname-Anzeigebereich
 Área de visualización de nombres de archivo
 Area di visualizzazione del nome di file

Symbol display window
 Fenêtre d'affichage du symbole
 Symbol-Anzeigefenster
 Ventanilla visualizadora de símbolos
 Finestrella di visualizzazione del simbolo

You can save tunes you have composed and tonal effects you have created onto tape as data.

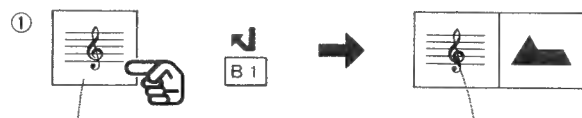
Il est possible de sauvegarder ses propres compositions et effets de tonalités en temps que données sur une bande.

Die kreierten Klangeffekte und die selbst komponierten Stücke können digital auf ein Cassettenband gesichert werden.

Usted podrá almacenar en un casete las tonadas que haya compuesto y los efectos tonales que haya creado.

È possibile salvare come dati su nastro musicale che sono state composte e effetti tonali che sono stati creati.

SAVING DATA ONTO A CASSETTE TAPE
SAUVEGARDE DES DONNEES SUR UNE BANDE CASSETTE
SICHERN VON DATEN AUF CASSETTENBAND
ALMACENAMIENTO DE DATOS EN UN CASETE
PER SALVARE DATI SU UN NASTRO A CASSETTA

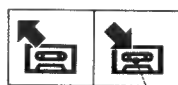


① when saving a tune
 lors de la sauvegarde d'une composition
 Sichern eines Stückes
 Cuando almacene una tonada
 Quando si salva una musica

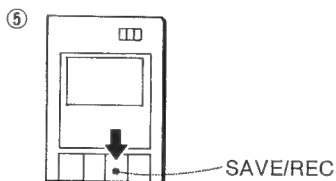
Turns red.
 Vire au rouge.
 Färbt sich rot.
 Se volverá rojo.
 Diventa rosso



③ Type in a file name.
 Taper le nom du fichier
 Eingabe eines Dateinamens
 Escriba un nombre de archivo.
 Immettere un nome di file



④ Turns yellow.
 Vire au jaune.
 Färbt sich gelb.
 Se vuelve amarillo.
 Diventa giallo



- To save a tonal effect you have created, turn on (turns red); to save both a tonal effect and a tune at the same time, turn the and the on.
- A file name may consist of up to six characters.
- Use the **[BS]** key on the keyboard to correct the file name you have typed (before pressing the **[↵]** key).
- To interrupt saving, press **[CTRL]+[STOP]**. (The error symbol will appear.)

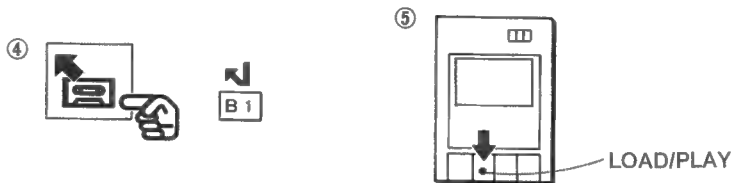
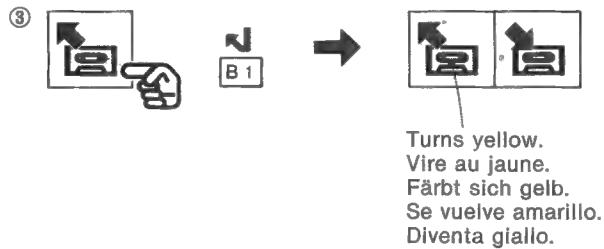
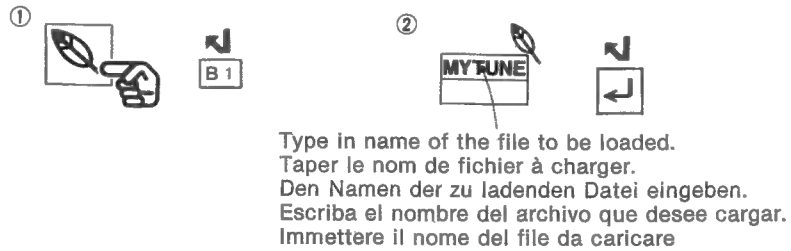
- Pour sauvegarder l'effet de tonalité créé, commuter sur marche (vire au rouge), tandis que pour sauvegarder à la fois l'effet et la composition, commuter et sur marche.
- Un nom de fichier peut comporter jusqu'à six caractères.
- Pour corriger le nom de fichier tapé, appuyer sur la touche **[BS]**, avant toutefois d'enfoncer la touche **[↵]**.
- Pour interrompre la sauvegarde, enfoncer simultanément **[CTRL]** et **[STOP]** (le symbole de l'erreur apparaît).

- Zum Sichern eines kreierte Klangeffektes ist einzuschalten (färbt sich rot). Um sowohl einen Klangeffekt als auch das Stück zu sichern, ist und zu aktivieren.
- Ein Dateiname darf aus max. sechs Zeichen bestehen.
- Mit **[BS]** kann eine falsche Eingabe korrigiert werden (sofern die Eingabe nicht durch Betätigen von **[↵]** beendet wurde).
- Mit **[CTRL]+[STOP]** kann der Sicherungsvorgang unterbrochen werden. (In diesem Fall erscheint das Fehlersymbol auf dem Bildschirm.)

- Para almacenar un efecto tonal creado, active (se volverá rojo); para almacenar un efecto tonal y una tonada al mismo tiempo, active y .
- Un nombre de archivo puede componerse de hasta seis caracteres.
- Emplee la tecla **[BS]** del ordenador para corregir el nombre de archivo escrito (antes de pulsar la tecla **[↵]**).
- Para interrumpir el almacenamiento, pulse **[CTRL]+[STOP]**. (El símbolo de error aparecerá.)

- Per salvare un effetto tonale che è stato creato, inserire (diventa rosso); per salvare un effetto tonale e una musica contemporaneamente, inserire sia che .
- Un nome di file può consistere di fino a 6 caratteri.
- Usare il tasto **[BS]** della tastiera per correggere il nome di file immesso (prima di premere il tasto **[↵]**).
- Per interrompere il salvataggio, premere **[CTRL]** e **[STOP]**. (Appare il simbolo di errore).

LOADING DATA FROM TAPE
CHARGEMENT DE DONNEES A PARTIR D'UNE
BANDE CASSETTE
LADEN VON DATEN VOM BAND
CARGA DE DATOS DE UN CASETE
CARICAMENTO DI DATI DA UN NASTRO



● If no file name has been typed in, the first file found will be loaded into your computer's memory.

● Si aucun nom de fichier n'a été tapé, le premier fichier trouvé sera alors chargé dans la mémoire de l'ordinateur.

● Wenn man keinen Dateinamen angibt, so wird die als erstes gefundene Datei in den Computer-Speicher geladen.

● Si no escribe el nombre de archivo, en la memoria del ordenador se cargará el primer archivo encontrado.

● Se nessun nome di file viene immesso, il primo file trovato viene caricato nella memoria del computer.

Display of file names during loading
Affichage des noms de fichiers pendant le chargement
Anzeige des Dateinamens während des Ladevorgangs
Visualización de los nombres de archivo durante la carga
Visualizzazione dei nomi di file durante il caricamento

MYTUNE
TUNE01

-
- The names of current files on the tape will be displayed in the file name display area while Music Studio G7 is searching for the file specified for loading.
 - To interrupt loading, press **CTRL** + **STOP**. (The error symbol will appear.)

-
- Les noms des fichiers présents sur la bande seront affichés dans la zone d'affichage des noms de fichier pendant que Music Studio G7 cherche le fichier spécifié, destiné à être chargé.
 - Pour interrompre le chargement, enfoncer simultanément **CTRL** et **STOP** (le symbole de l'erreur apparaît).

-
- Während das Music Studio G7 die angegebene Datei sucht, werden die momentanen Dateien des Bandes im Dateinamen-Anzeigebereich angezeigt.
 - Mit **CTRL** + **STOP** kann der Ladevorgang unterbrochen werden. (In diesem Fall erscheint das Fehlersymbol auf dem Bildschirm.)

-
- Los nombres de archivo del casete se visualizarán en el área de visualización de nombres de archivo mientras el Music Studio G7 esté buscando el archivo especificado para cargarlo.
 - Para interrumpir la carga, pulse **CTRL** + **STOP**. (El símbolo de error aparecerá.)

-
- I nomi dei file presenti sul nastro vengono visualizzati nell'area di visualizzazione dei nomi di file mentre Music Studio G7 cerca il file selezionato per il caricamento.
 - Per interrompere il caricamento, premere **CTRL** e **STOP**. (Appare il simbolo di errore).
-

Symbols appearing in symbol display window
Symboles apparaissant dans la fenêtre d'affichage des symboles
Anzeigen im Symbol-Anzeigefenster
Símbolos que aparecen en la ventanilla visualizadora
Simboli che appaiono nella finestrella di visualizzazione dei simboli



Now loading.
En cours de chargement
Während des Ladens.
Cargando
Caricamento in corso.



Searching.
Recherche
Suchen.
Buscando
Ricerca in corso.



Error (cannot load)
Erreur (chargement impossible)
Fehler (Laden nicht möglich)
Error (imposibilidad de carga)
Errore (caricamento impossibile).

RETURNING TO THE MAIN MENU
RETOUR AU MENU PRINCIPAL
RÜCKSCHALTEN ZUM HAUPTMENÜ
RETORNO AL MENÚ PRINCIPAL
RITORNO AL MENÙ PRINCIPALE



B1

There are three symbols which appear in the symbol display window to permit you to monitor the function of Music Studio G7 during the loading process.

- If the error symbol is displayed, press **B1** or **B2**.
- If an error occurs during loading, the music data that previously existed in the computer will be erased.

Les trois symboles qui apparaissent dans la fenêtre d'affichage permettent à l'utilisateur de surveiller le programme Music Studio G7 pendant l'opération de chargement.

- Si le symbole de l'erreur apparaît, appuyer sur **B1** ou **B2**.
- Si une erreur est apparue au cours du chargement, les données musicales précédemment enregistrées seront effacées.

Durch drei Symbole meldet das Music Studio G7 während des Ladevorgangs die gerade ablaufende Funktion.

- Erscheint ein Fehlersymbol, so ist **B1** oder **B2** zu drücken.
- Trat beim Laden ein Fehler auf, so werden die zuvor im Computer gespeicherten Musikdaten gelöscht.

Hay tres símbolos que aparecerán en la ventanilla visualizadora y que le permitirán verificar el funcionamiento del Music Studio G7 durante el proceso de carga.

- Cuando aparezca el símbolo de error, pulse **B1** o **B2**.
- Si se produce un error durante la carga, los datos musicales previamente existentes en el ordenador se borrarán.

Ci sono tre simboli che appaiono nella finestrella di visualizzazione dei simboli per consentire il controllo del funzionamento del Music Studio G7 durante il processo di caricamento.

- Se viene visualizzato il simbolo di errore, premere **B1** o **B2**.
- Se l'errore si è verificato durante il caricamento, i dati musicali precedentemente esistenti nel computer vengono cancellati.

CONTENTS OF THE SUPPLIED CASSETTE TAPE

CONTENU DE LA BANDE CASSETTE FOURNIE

INHALT DES MITGELIEFERTEN CASSETTENBANDES

CONTENIDO DEL CASETE SUMINISTRADO

CONTENUTO DEL NASTRO A CASSETTA IN DOTAZIONE

No. N° Nr. N.° N.	file name Nom de fichier Dateiname Nombre de archivo Nome di file	No. N° Nr. N.° N.	file name Nom de fichier Dateiname Nombre de archivo Nome di file
1	TAKE-1	4	TAKE-4
2	TAKE-2	5	TAKE-5
3	TAKE-3	6	TAKE-6

Produced by KASE KUNIHICO MUSIC OFFICE CO. LTD.

Producer: Junichiro Kawazoe

Composed by Kunihiko Kase (TAKE-2, TAKE-3)

Seiichi Kyoda (TAKE-1, TAKE-4, TAKE-5, TAKE-6)

Arranged by Seiichi Kyoda

The supplied cassette tape contains six files of sample music data.
The file names given to the data on the tape are listed at the left.

- The files are arranged in the order of 1 to 6 on side A, and 6 to 1 on side B.

La bande cassette fournie contient six fichiers de données musicales d'échantillonnage.

Les noms de fichiers contenus dans les données de la bande sont listés ci-à gauche.

- Les fichiers sont arrangés dans l'ordre de 1 à 6 sur la face A et de 6 à 1 sur la face B.

Die mitgelieferte Cassette enthält die links angegebenen sechs Dateien mit Vorführ-Musikstücken.

- Die Dateien sind auf der Seite A in der Reihenfolge 1 bis 6 und auf der Seite B in der Reihenfolge 6 bis 1 aufgezeichnet.

El casete suministrado contiene seis archivos de datos musicales de muestra.

Los nombres de archivo asignados a los datos del casete se indican a la izquierda.

- Los archivos están dispuestos en el orden de 1 a 6 en la cara A, y de 6 a 1 en la B.

Il nastro a cassetta in dotazione contiene sei file di dati musicali campione.

I nomi di file assegnati ai dati sul nastro sono elencati a sinistra.

- I file sono disposti in ordine da 1 a 6 sul lato A, e da 6 a 1 sul lato B.

CONTENTS OF THE SUPPLIED CASSETTE TAPE

CONTENU DE LA BANDE CASSETTE FOURNIE

**INHALT DES MITGELIEFERTEN
CASSETTENBANDES**

CONTENIDO DEL CASETE SUMINISTRADO

**CONTENUTO DEL NASTRO A CASSETTA IN
DOTAZIONE**

No. N° Nr. N.° N.	file name Nom de fichier Dateiname Nombre de archivo Nome di file	No. N° Nr. N.° N.	file name Nom de fichier Dateiname Nombre de archivo Nome di file
1	TAKE-1	4	TAKE-4
2	TAKE-2	5	TAKE-5
3	TAKE-3	6	TAKE-6

Produced by KASE KUNIHICO MUSIC OFFICE CO. LTD.

Producer: Junichiro Kawazoe

Composed by Kunihiko Kase (TAKE-2, TAKE-3)

Seiichi Kyoda (TAKE-1, TAKE-4, TAKE-5, TAKE-6)

Arranged by Seiichi Kyoda

The supplied cassette tape contains six files of sample music data.
The file names given to the data on the tape are listed at the left.

- The files are arranged in the order of 1 to 6 on side A, and 6 to 1 on side B.

La bande cassette fournie contient six fichiers de données musicales d'échantillonnage.

Les noms de fichiers contenus dans les données de la bande sont listés ci-à gauche.

- Les fichiers sont arrangés dans l'ordre de 1 à 6 sur la face A et de 6 à 1 sur la face B.

Die mitgelieferte Cassette enthält die links angegebenen sechs Dateien mit Vorführ-Musikstücken.

- Die Dateien sind auf der Seite A in der Reihenfolge 1 bis 6 und auf der Seite B in der Reihenfolge 6 bis 1 aufgezeichnet.

El casete suministrado contiene seis archivos de datos musicales de muestra.

Los nombres de archivo asignados a los datos del casete se indican a la izquierda.

- Los archivos están dispuestos en el orden de 1 a 6 en la cara A, y de 6 a 1 en la B.

Il nastro a cassetta in dotazione contiene sei file di dati musicali campione.

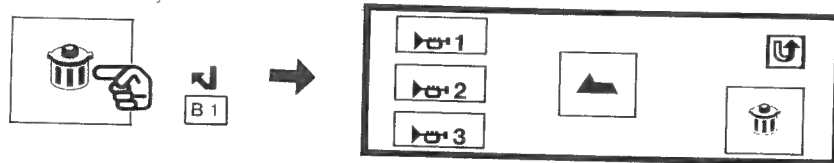
I nomi di file assegnati ai dati sul nastro sono elencati a sinistra.

- I file sono disposti in ordine da 1 a 6 sul lato A, e da 6 a 1 sul lato B.



- **DELETING ENTERED DATA**
- **ANNULATION DES DONNEES ENTREES**
- **LÖSCHEN EINGEGEBENER DATEN**
- **SUPRESIÓN DE DATOS INTRODUCIDOS**
- **CANCELLAZIONE DEI DATI IMMESSI**

STARTING THE ERASE MODE
DEMARRAGE DU MODE D'EFFACEMENT
AKTIVIEREN DES LÖSCHBETRIEBS
INICIO DEL MODO DE SUPRESIÓN
AVVIAMENTO DEL MODO DI CANCELLAZIONE



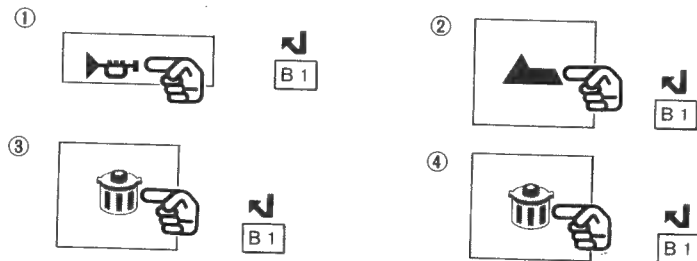
SPECIFYING DATA TO BE DELETED AND EXECUTING DELETION

SPECIFICATION DES DONNÉES A EFFACER ET EXECUTION

FESTLEGEN DER ZU LÖSCHENDEN DATEN UND AUSFÜHREN DES LÖSCHVORGANGS

ESPECIFICACIÓN DE LOS DATOS QUE DESEEN SUPRIMIRSE Y EJECUCIÓN DE SUPRESIONES

SPECIFICAZIONE DEI DATI DA CANCELLARE E ESECUZIONE DELLA CANCELLAZIONE



As an example, if you wish to delete (erase) part 3 and return an altered tonal effect to its original wave form, proceed as illustrated at left.

- Specified symbol(s) will turn red.
- Align with and press **B1**: will turn yellow; press **B1** again and the specified data (part, tonal effect, etc.) will be deleted.

A titre d'exemple, si l'on souhaite annuler (effacer) la partie 3 et faire reprendre à un effet de tonalité modifié sa forme d'onde originale, procéder comme illustré ci-à gauche.

- Le(s) symbole(s) spécifié(s) vire(nt) au rouge.
- Aligner sur et appuyer sur **B1**. vire au jaune. Appuyer de nouveau sur **B1** et les données spécifiées (partie, effet de tonalité, etc.) seront annulés.

Das links angegebene Beispiel zeigt das Löschen von Teil 3 sowie das Zurückschalten von einem geänderten Klangeffekt zur ursprünglichen Wellenform.

- Die aktivierten Symbole färben sich rot.
- Nach der Festlegung der zu löschenden Daten erfolgt das Löschen wie folgt: wird zum Symbol gebracht und **B1** betätigt (färbt sich gelb, die Daten sind jedoch noch nicht gelöscht.) Zum Löschen wird dann **B1** erneut betätigt.

Por ejemplo, si desea suprimir (borrar) la parte 3 y devolver un efecto tonal alterado a su forma de onda original, efectúe lo ilustrado a la izquierda.

- El (los) símbolo(s) especificado(s) se volverá(n) rojo(s).
- Alinee con y pulse **B1**: se volverá amarillo; pulse **B1** de nuevo y los datos musicales especificados (parte, efecto tonal, etc.) se suprimirán.

Come esempio, se si vuole cancellare (eliminare) la parte 3 e riportare un effetto tonale modificato alla sua forma originale, procedere come mostrato nell'illustrazione a sinistra.

- Il simbolo o simboli specificati diventano rossi.
- Allineare con e premere **B1**: diventa giallo; premere ancora **B1** e i dati musicali specificati (parte, effetto tonale, ecc.) saranno cancellati.

RETURNING TO THE MAIN MENU
RETOUR AU MENU PRINCIPAL
RÜCKSCHALTEN ZUM HAUPTMENÜ
RETORNO AL MENÙ PRINCIPAL
RITORNO AL MENÙ PRINCIPALE



- APPENDIX
- APPENDICES
- ANHANG
- APÉNDICES
- APPENDICE

A. TABLE OF AVAILABLE RHYTHM PATTERNS

A. TABLEAU DES MOTIFS RYTHMIQUES DISPONIBLES

A. TABELLE DER VERFÜGBAREN RHYTHMUSFIGUREN

A. TABLA DE PATRONES RÍTMICOS DISPONIBLES

A. TABELLA DEI TIPI DI RITMO DISPONIBILI

Symbol Symbole Symbol Símbolo Simbolo	Rhythm Pattern Motif rythmique Rhythmusfigur Patrón rítmico Tipo di ritmo	Symbol Symbole Symbol Símbolo Simbolo	Rhythm Pattern Motif rythmique Rhythmusfigur Patrón rítmico Tipo di ritmo
♩ ₁		♩ ₂	
♩ ₃		♩ ₄	

For purposes of example, patterns are illustrated in a C Major chord.

A titre d'exemple, les motifs sont en C (do) majeur.

Zur Demonstration werden im Beispiel C-Dur-Akkorde verwendet.

A modo de ejemplo, los patrones se ilustran en acorde C (Do) Mayor.

A scopo di esempio, i tipi sono dati con un accordo in do maggiore.

Symbol Symbole Symbol Símbolo Simbolo	Rhythm Pattern Motif rythmique Rhythmusfigur Patrón rítmico Tipo di ritmo	Symbol Symbole Symbol Símbolo Simbolo	Rhythm Pattern Motif rythmique Rhythmusfigur Patrón rítmico Tipo di ritmo
♩ ₅		♩ ₆	
♩ ₇		♩ ₈	
♩ ₉		♩ ₁₀	

C. KEYS AND HOW THEY ARE DISPLAYED/KEY SIGNATURES

C. CLES ET LEUR AFFICHAGE/INCIDATIONS DE LA MESURE

C. TONARTEN UND IHRE ANZEIGEN

C. TONOS Y SU VISUALIZACIÓN/ARMADURAS

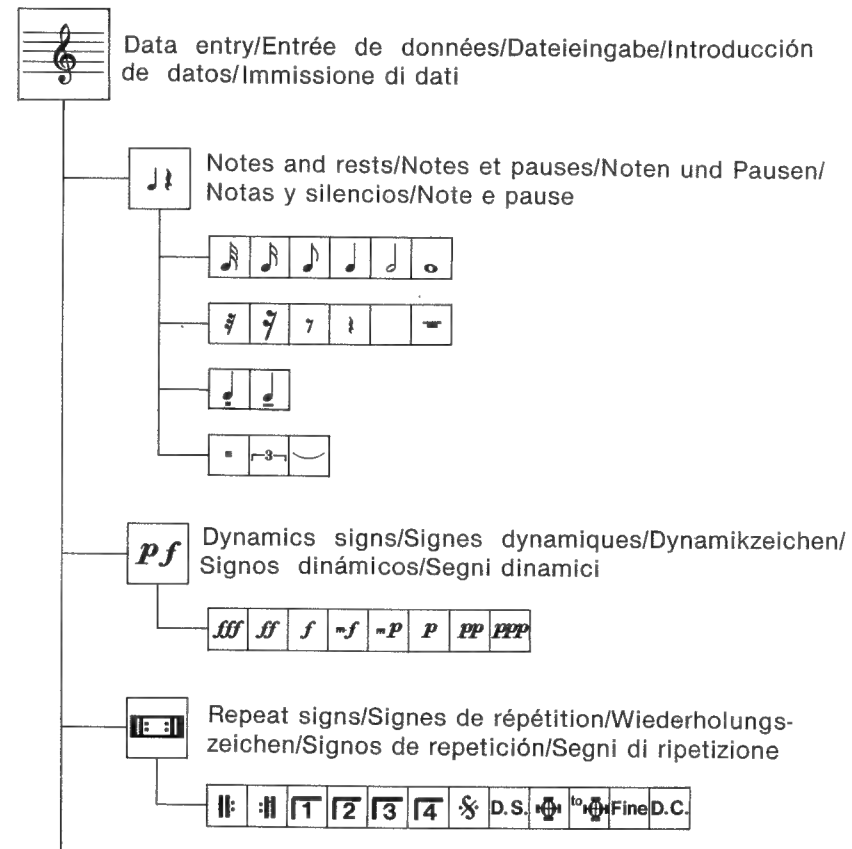
C. CHIAVI E LORO VISUALIZZAZIONE/NOTAZIONE SULLO SPARTITO

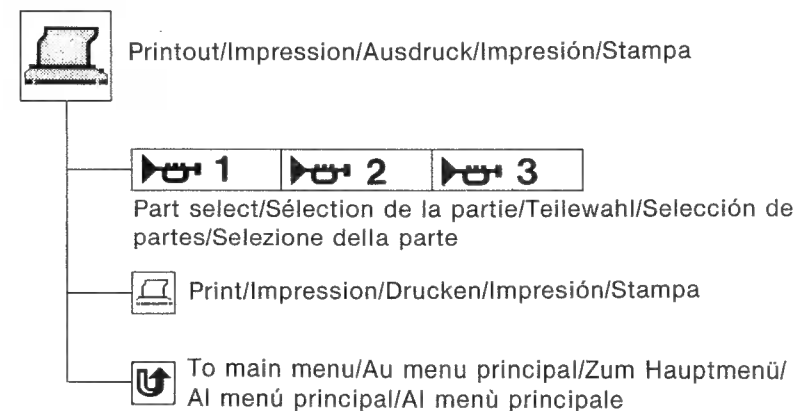
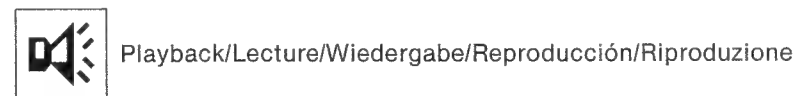
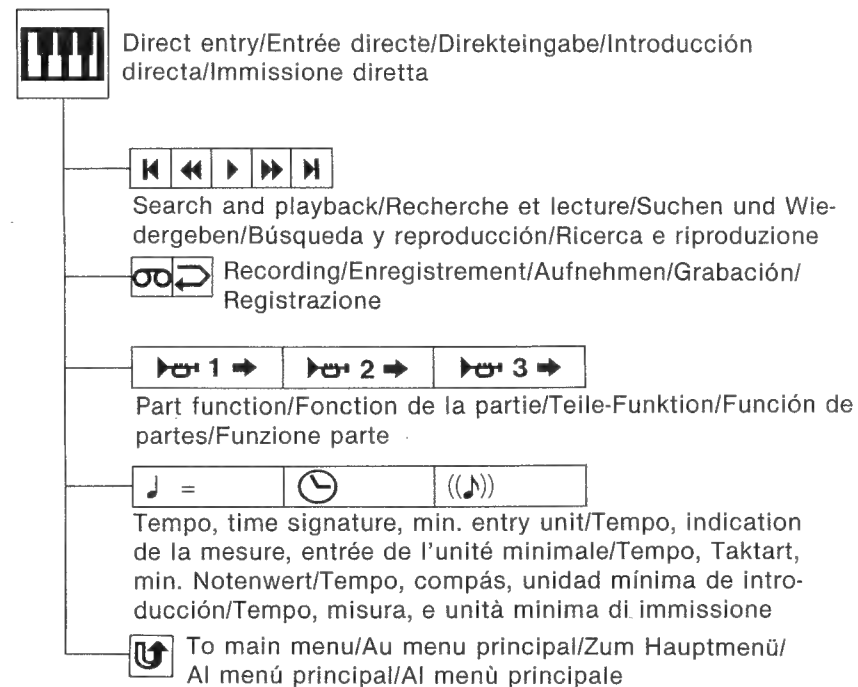
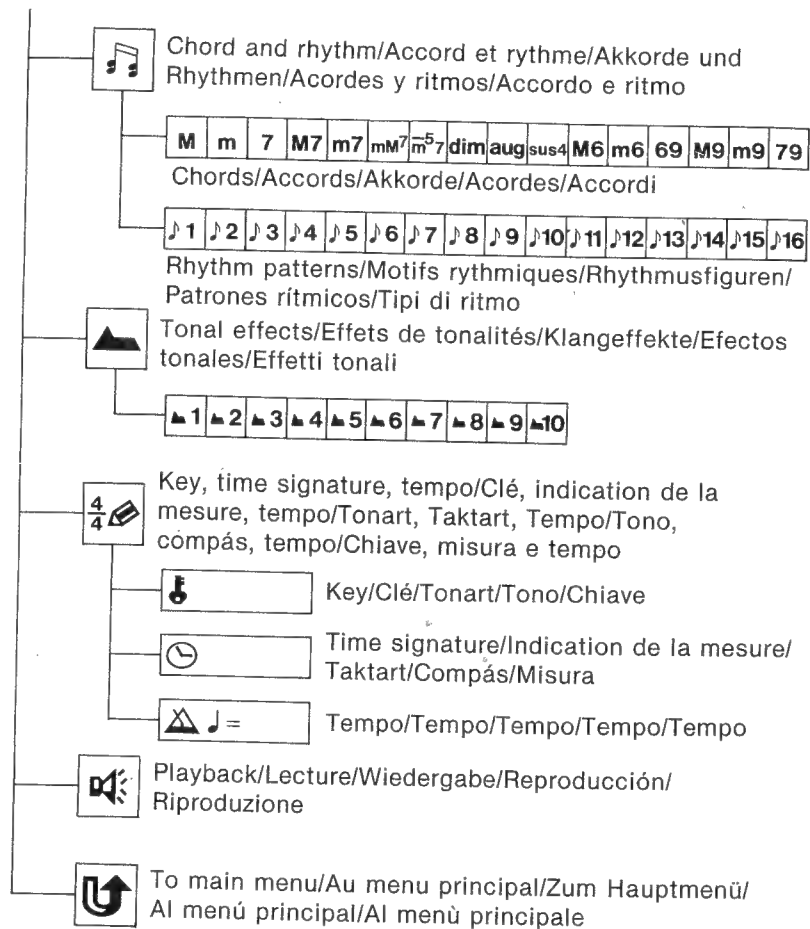
Key Clé Tonart Tono Chiave	How displayed Affichage Anzeige Visualización Visualizzazione	Key signature Indication de la mesure Vorzeichen Armatura Notazione della chiave
C Major/A minor do majeur/la mineur C-Dur/a-Moll Do Mayor/La menor Do maggiore/la minore		
G Major/E minor sol majeur/mi mineur G-Dur/e-Moll Sol Mayor/Mi menor Sol maggiore/mi minore		
D Major/B minor ré majeur/si mineur D-Dur/h-Moll Re Mayor/Si menor Re maggiore/si minore		
A Major/F-sharp minor la majeur/fa dièse mineur A-Dur/fis-Moll La Mayor/Fa sostenido menor La maggiore/fa diesis minore		

E Major/C-sharp minor mi majeur/do dièse mineur E-Dur/cis-Moll Mi Mayor/Do sostenido menor Mi maggiore/do diesis minore		
B Major/G-sharp minor si majeur/sol dièse mineur H-Dur/gis-Moll Si Mayor/Sol sostenido menor Si maggiore/sol diesis minore		
F-sharp Major/D-sharp minor fa dièse majeur/ré dièse mineur Fis-Dur/dis-Moll Fa sostenido Mayor/Re sostenido menor Fa diesis maggiore/re diesis minore		
C-sharp Major/A-sharp minor do dièse majeur/la dièse mineur Cis-Dur/ais-Moll Do sostenido Mayor/La sostenido menor Do diesis maggiore/la diesis minore		
F Major/D minor fa majeur/ré mineur F-Dur/d-Moll Fa Mayor/Re menor Fa maggiore/re minore		
B-flat Major/G minor si bémol majeur/sol mineur B-Dur/g-Moll Si bemol Mayor/Sol menor Si bemolle maggiore/sol minore		
E-flat Major/C minor mi bémol majeur/do majeur Es-Dur/c-Moll Mi bemol Mayor/Do menor Mi bemolle maggiore/do minore		

A-flat Major/F minor la bémol majeur/fa mineur As-Dur/f-Moll La bemol Mayor/Fa menor La bemolle maggiore/fa minore		
D-flat Major/B-flat minor ré bémol majeur/si bémol mineur Des-Dur/b-Moll Re bemol Mayor/Si bemol menor Re bemolle maggiore/si bemolle minore		
G-flat Major/E-flat minor sol bémol majeur/mi bémol mineur Ges-Dur/es-Moll Sol bemol Mayor/Mi bemol menor Sol bemolle maggiore/mi bemolle minore		
C-flat Major/A-flat minor do bémol majeur/la bémol mineur Ces-Dur/as-Moll Do bemol Mayor/La bemol menor Do bemolle maggiore/la bemolle minore		

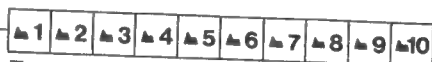
D. SUMMARY OF SYMBOLS AND THEIR FUNCTIONS
D. RESUME DES SYMBOLES ET LEURS FONCTIONS
D. ZUSAMMENFASSUNG DER SYMBOLE UND IHRER FUNKTIONEN
D. SUMARIO DE SÍMBOLOS Y SUS FUNCIONES
D. SOMMARIO DEI SIMBOLI E DELLE LORO FUNZIONI







Tonal effect/Effet de tonalité/Klangeffekt/Efecto tonal/
Effetto tonale



Tonal effect select/Sélection de l'effet de tonalité/
Klangeffektwahl/Selección de efectos tonales/Selezione
dell'effetto tonale



Tone, noise/Tonalité, bruitage/Ton, Rauschen/
Tono, ruido/Tono, rumore



Wave form/Forme d'onde/Wellenform/Forma de onda/
Forma dell'onda



Noise frequency/Fréquence du bruitage/Rauschfrequenz/
Frecuencia del ruido/Frequenza del rumore



To main menu/Au menu principal/Zum Hauptmenü/
Al menú principal/Al menù principale



Save and load/Sauvegarde et chargement/Sichern und
Laden/Almacenamiento y carga/Salvare e caricare



Save a tune/Sauvegarde d'une composition/Sichern eines
Stückes/Almacenamiento de una tonada/Salvare una
musica



Save tonal effect/Sauvegarde d'un effet de tonalité/
Sichern eines Klangeffektes/Almacenamiento de un
efecto tonal/Salvare un effetto tonale



Load/Chargement/Laden/Carga/Caricare



Save/Sauvegarde/Sichern/Almacenamiento/Salvare



To main menu/Au menu principal/Zum Hauptmenü/
Al menú principal/Al menù principale



Erase/Effacement/Löschen/Supresión/Cancellare



Part select/Sélection de la partie/Teilwahl/Selección de
partes/Selezione della parte



Tonal effect/Effet de tonalité/Klangeffekt/Efecto tonal/
Effetto tonale



Erase/Effacement/Löschen/Supresión/Cancellare



To main menu/Au menu principal/Zum Hauptmenü/
Al menú principal/Al menù principale



Device select/Sélection du dispositif/Gerätewahl/Selección de
dispositivo/Selezione del dispositivo



Track ball/Boule traçante/Track-Ball/Bola trazadora/
Palla di tracciamento



Mouse/Souris/Maus/Ratón/Topo



Joystick/Lavier de commande/Joystick/Mando para
juegos/Joystick



To main menu/Au menu principal/Zum Hauptmenü/
Al menú principal/Al menù principale

