



# Sibelius

## První

Uživatelská příručka

## Vydání 5.2.3

ledna 2009

Sibelius První uživatelská příručka, kterou napsal Daniel Spreadbury.

Úplný seznam vývojářského týmu softwaru a další kredity naleznete v dialogu O Sibelius First.

Rádi bychom poděkovali všem (příliš mnoho na to, abychom je mohli vyjmenovat), kteří poskytli užitečné komentáře a návrhy pro Sibelius First a jeho dokumentaci.

Jakékoli návrhy na vylepšení této uživatelské příručky zašlete e-mailem na adresu docs@sibelius.com (tuto adresu však nepoužívejte pro návrhy nebo dotazy týkající se samotného programu Sibelius First – správnou adresu pro vaši zemi naleznete v samostatných pokynech k instalaci).

Sibelius First copyright © Sibelius Software, divize společnosti Avid Technology, Inc. a jejich poskytovatelů licencí  
1987–2008

Sibelius First User Guide copyright © Sibelius Software, divize společnosti Avid Technology, Inc. 1992–  
2008

Vydalo Sibelius Software, The Old Toy Factory, 20–23 City North, Fonthill Road, Londýn

N4 3HF, Velká Británie

Všechna práva vyhrazena. Tato uživatelská příručka nesmí být reprodukována, ukládána do vyhledávacího systému nebo přenášena v jakékoli formě nebo jakýmkoli prostředky – elektronicky, záznamem, mechanicky, kopírováním nebo jinak – vcelku ani po částech bez předchozího písemného souhlasu vydavatele. Přestože byla připravena tato uživatelská příručka věnována veškerá péče, vydavatel ani autoři nemohou převzít odpovědnost za jakékoli ztráty nebo škody vzniklé v důsledku jakýchkoli chyb nebo opomenutí, které může obsahovat.

Sibelius, logo Sibelius, Scorch, Flexi-time, Espresso, Rubato, Rhythmic feel, Arrange, Manuscript, Virtual Manuscript Paper, House Style, Sound Stage, Opus, Inkpen2, Helsinki, Reprise, magnetic, multicopy, Optical, Dynamic parts, SoundWorld, Panorama, modré noty a loga dvojité šroubovice, SibeliusMusic.com, SibeliusEducation.com, „Nejrychlejší, nechyťtejší a nejjednodušší způsob psaní hudby“ a „99 % inspirace, 1 % pot“ jsou všechny ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Sibelius Software, divize společnosti Avid Technology, Inc. v USA, Velké Británii a dalších zemích. Všechny ostatní ochranné známky jsou uznány jako vlastnictví jejich příslušných vlastníků.

# Obsah

|   |     |                                      |     |                                   |     |
|---|-----|--------------------------------------|-----|-----------------------------------|-----|
| Začněte zde 5 O této uživatelské příručce . . . . . | 7   | Nastavení MIDI pro Windows . . . . . | 9   | Nastavení MIDI pro Mac . . . . .  | 12  |
| Rychlá prohlídka 15 Vzhled a dojem . . . . .        | 17  | Přehrávání . . . . .                 | 22  | Základní úpravy . . . . .         | 24  |
| Tisk . . . . .                                      | 28  | Spuštění nové partitury . . . . .    | 29  | Vstup myši . . . . .              | 34  |
| Abecední vstup . . . . .                            | 38  | Krokový vstup . . . . .              | 47  | Vstup Flexi-time™ . . . . .       | 48  |
| Základní formátování . . . . .                      | 50  | Upgrade na plný Sibelius . . . . .   | 53  |                                   |     |
| Odkaz . . . . .                                     | 55  | Trámy . . . . .                      | 57  | Přestávky . . . . .               | 58  |
| Akordové diagramy . . . . .                         | 60  | Akordové symboly . . . . .           | 61  | Klíče . . . . .                   | 62  |
| Nastavení displeje . . . . .                        | 64  | Nastavení dokumentu . . . . .        | 65  | Dynamic parts™ . . . . .          | 69  |
| Export grafiky . . . . .                            | 73  | Export zvukových souborů . . . . .   | 75  | Export souborů MIDI . . . . .     | 76  |
| Export webových stránek Scorch . . . . .            | 77  | Soubory . . . . .                    | 80  | Flexi-time™ . . . . .             | 82  |
| Grace poznámky . . . . .                            | 87  |                                      |     |                                   |     |
| Vstup pro kytaru . . . . .                          | 89  | Import grafiky . . . . .             | 91  | Názvy nástrojů . . . . .          | 93  |
| Nástroje . . . . .                                  | 94  | Klíčové podpisy . . . . .            | 96  | Rozvržení a formátování . . . . . | 98  |
| Řádků . . . . .                                     | 100 | Živé přehrávání . . . . .            | 102 | Texty písní . . . . .             | 103 |
| Mixér . . . . .                                     | 106 | Zápisníky . . . . .                  | 110 | Otevírání souborů MIDI . . . . .  | 113 |
| Perkuse . . . . .                                   | 117 | Výkon . . . . .                      | 119 | Přehrávací zařízení . . . . .     | 122 |
| Zásuvné moduly . . . . .                            | 124 | Předvolby . . . . .                  | 128 | Tisk . . . . .                    | 130 |
| Vlastnosti . . . . .                                | 136 | Opakování . . . . .                  | 137 | Značky ze zkoušky . . . . .       | 140 |
| Skenování . . . . .                                 | 141 | SibeliusMusic.com . . . . .          | 157 | Pomluvy . . . . .                 | 159 |
| Hole . . . . .                                      | 161 | Text . . . . .                       | 163 | Běžné styly textu . . . . .       | 165 |
| Kravy . . . . .                                     | 170 | Označení taktu . . . . .             | 171 | Převádění . . . . .               | 173 |
| Tremolos . . . . .                                  | 175 | Trojčata a jiná trojčata . . . . .   | 177 | Hlasy . . . . .                   | 178 |



# Začněte zde



Začněte zde

# O této uživatelské příručce

## Varování!

Ať už se vám návody nelíbí, musíte si přečíst celou tuto sekci Začněte zde , abyste mohli začít s programem.

Pak vám velmi důrazně doporučujeme, abyste si před zahájením jakékoli seriózní práce se Sibelius First přečetli celou sekci Rychlá prohlídka . Sibelius First se snadno učí a většinou je samovysvětlující, ale pokud si nepřečtete Rychlou prohlídku , budete riskovat, že některé základní funkce nikdy neobjevíte, zvláště pokud jste zvyklí na programy pro zápisy, které fungují různými způsoby. Když projdete touto částí, budete moci vkládat, upravovat, přehrávat a tisknout přímočarou hudbu a budete vědět, jak se pustit i do složitější hudby.

Tato uživatelská příručka předpokládá základní pochopení toho, jak používat počítač (jako je myš, klávesnice, nabídky a soubory).

## Odkaz

Pokročilejší témata jsou podrobně popsána v části Reference této uživatelské příručky, která podrobně vysvětluje každou funkci. Odkaz není určen k přečtení od začátku do konce, protože většina lidí stejně používá jen poměrně malou část notového zápisu . Ve volném čase si můžete procházet relevantní části Reference .

Krabice v Referenčním manuálu Podobné krabice najdete roztroušené po celém Referenčním manuálu, vysvětlující různé notace a pravidla gravírování hudby.

## Typografie a křížové odkazy

Názvy počítačových kláves, nabídek a dialogů se píší takto.

Položky v nabídkách a podnabídkách jsou označeny >, takže „vyberte Soubor > Otevřít“ znamená „vybrat Otevřít z nabídky Soubor“.

b Nehody znamená „viz téma Nehody (v rámci Reference).“

p Perla moudrosti označuje něco, co stojí za to si zapamatovat – zkuste vyhledat „moudrost“ v rejstříku. ( P je krásný obrázek perly.)

## Základní terminologie

Většině počítačové terminologie, která následuje, bude rozumět téměř každý čtenář, ale byla zahrnuta v případě, že jeden nebo dva z pojmů neznáte:

\* Některé klávesy jsou na různých klávesnicích označeny odlišně, zejména na Macu. Pro účely této uživatelské příručky jsou tyto konvence:

Symbol Mac Název Mac Ekvivalent Windows

X Příkaz Ctrl ("Control")

X Shift Shift

Z Volba Alt

R Vrátit se Návrat (na hlavní klávesnici)

E Vstupte Enter (na numerické klávesnici)

Začněte zde

- \* Sibelius First je téměř identický na Windows a Mac, ale tam, kde existují rozdíly, zejména v klávesových zkratkách, je na prvním místě uvedena konvence Windows. V nabídkách jsou také zobrazeny klávesové zkratky.
- \* „Napište Ctrl+A nebo XA“ znamená, že podržte klávesu Ctrl (Windows) nebo X (Mac) a napište A. I když je A napsáno jako velké písmeno, nepište Shift, pokud to není výslovně uvedeno. Podobně pro standardní zkratky jako Ctrl+? nebo X? kde jsou oba / a ? existují na stejné klávese, ve skutečnosti píšete Ctrl+/ nebo X/ bez použití Shift.
- \* Podobně „Alt+kliknutí nebo z-kliknutí“ znamená podržení klávesy Alt (Windows) nebo z (Mac) a klikněte.
- \* V systému Windows na něco kliknout znamená přesunout na to šipku myši a kliknout levým tlačítkem myši. Kliknout pravým tlačítkem na něco znamená ukázat na to myši a kliknout pravým tlačítkem myši.
- \* Na Macu na něco kliknout znamená přesunout na to šipku myši a kliknout levým tlačítkem myši, pokud nějaké máte; pokud používáte jeden ze starších modelů myši, který má pouze jedno tlačítko, klikněte na jediné tlačítko myši. Chcete-li Control-click znamená podržet klávesu Control na klávesnici (někdy označenou Ctrl) a kliknout levým nebo jediným tlačítkem myši; pokud však máte myš s pravým tlačítkem myši, můžete místo toho jednoduše kliknout pravým tlačítkem myši.
- \* Přetáhnout něco znamená ukázat na to myši a poté kliknout a podržet levé tlačítko myši (nebo jediné tlačítko myši na Macu) a přitom pohybovat myší. Chcete-li tažení ukončit, stačí pustit tlačítko myši.
- \* Dialogové okno je okno se zapnutými tlačítky. Některá dialogová okna jsou rozdělena na několik stránek a mají rozbalovací seznam (Mac), označené karty nahoře nebo seznam, na který můžete kliknout a přepínat mezi stránkami dialogu.
- \* Numerická klávesnice je obdélník s čísly a dalšími znaky na pravé straně klávesnice vašeho počítače. (Notebooky (notebooky) obvykle nemají samostatnou numerickou klávesnici.)
- \* „Return“ je velká klávesa napravo od kláves s písmeny. Na některých klávesnicích je označena „Enter“ nebo speciálním symbolem šipky, ale vždy tomu říkáme Return.
- \* „Enter“ je velká klávesa v pravé dolní části numerické klávesnice. Na některých klávesnicích není označen, ale stále znamená Enter.

## Americká a britská angličtina

Sibelius First a tato uživatelská příručka používají americkou angličtinu, ale pro čtenáře v jiných zemích jsou některé neamerické výrazy jako „crotchet“ uvedeny v závorkách.

Britské čtenáře může zajímat, že v Americe se používá jak „bar“ tak „míra“ (proto jsme se pro univerzálnost rozhodli pro „bar“) a „staff“ znamená britský „stave“.

## Návhrhy

Vždy rádi obdržíme zprávy o chybách nebo tiskových chybách a návrhy na vylepšení této uživatelské příručky. Pošlete je e-mailem na adresu docs@sibelius.com.

Rádi bychom také slyšeli vaše návrhy na vylepšení samotného programu Sibelius First; pošlete prosím tyto návrhy na stránku chatu na webu Sibelius.



# Nastavení MIDI pro Windows

---

Existují tři kroky k nastavení vašich MIDI zařízení: připojení hardwaru, instalace potřebného softwaru a poté nastavení MIDI v Sibelius First.

## Připojení MIDI zařízení k počítači

MIDI je zkratka pro Musical Instrument Digital Interface. Je to standard, ne věc – univerzální standard pro spojování elektronických hudebních nástrojů dohromady. MIDI klávesy, syntezátory, zvukové moduly, samplery a další elektronické hudební gadgety lze všechny zapojit do sebe pomocí MIDI kabelů a lze je také zapojit do vašeho počítače. Zvukové karty a softwarové syntezátory jsou také kompatibilní s MIDI, a protože jsou již ve vašem počítači, nemusíte k přehrávání hudby vůbec připojovat kabely.

Způsob připojení vašich MIDI zařízení k vašemu počítači závisí na řadě faktorů, včetně modelu vašeho počítače, modelu vašich MIDI zařízení a na tom, jaký další hardware již máte připojený; ale obecně existují tři druhy připojení:

- \* Mnoho MIDI zařízení, jako jsou klávesnice, má USB připojení, které vám umožňuje připojit vaše MIDI klávesnice přímo do počítače pomocí pouze jednoho USB kabelu
- \* Můžete připojit samostatné MIDI rozhraní k USB portu na zadní straně počítače a zapojit MIDI kontrolér do MIDI rozhraní pomocí MIDI kabelů
- \* Externí MIDI zařízení můžete připojit přímo k „gameportu“ (nebo k portu joysticku) na zvukové kartě vašeho počítače pomocí speciálního kabelu.

Většina počítačů se systémem Windows je dodávána se zvukovou kartou, která umožňuje jak přehrávání General MIDI, tak připojení počítače k externím zařízením MIDI přes gameport. Mnoho počítačů má jak gameport, tak USB port – ani jedna z možností není výhodnější než druhá, ale pokud budete chtít svůj systém v budoucnu upgradovat, měli byste pravděpodobně zvolit MIDI rozhraní nebo klávesnici, kterou lze připojit přímo k jednomu z USB zásuvky vašeho systému.

## Připojení MIDI zařízení přímo přes USB

Většinu nových MIDI klávesnic a dalších zařízení lze připojit přímo k USB zdírkám vašeho počítače bez potřeby samostatného MIDI rozhraní. Chcete-li nainstalovat jedno z těchto zařízení, jednoduše připojte kabel USB (který může být dodán se zařízením) k počítači a podle pokynů na obrazovce nainstalujte potřebný software ovladače.

Jakmile jsou ovladače správně nainstalovány, můžete nastavit vstup a přehrávání v Sibelius First – viz Výběr vstupního zařízení v Sibelius First níže.

Před spuštěním Sibelius First byste měli zapnout napájení vašich MIDI zařízení připojených přes USB. Pokud tak neučiníte, může Sibelius First při načítání správně nedetekovat vaše MIDI zařízení.

## Připojení MIDI zařízení přes MIDI rozhraní

MIDI rozhraní je malá krabička, která sedí mezi vaším počítačem a externími MIDI zařízeními a posílá MIDI data tam a zpět. MIDI rozhraní se obvykle připojuje k USB portu na vašem počítači. Možná budete potřebovat samostatné MIDI rozhraní, pokud:

Začněte zde

- \* vaše externí MIDI zařízení nemá vlastní USB připojení; nebo když
- \* vaše zvuková karta nepodporuje „full duplex“ provoz (např. pokud zjistíte, že Sibelius First přehrává přes vaše externí MIDI zařízení, ale nemůžete do Sibelius First přehrávat hudbu z vašeho externího zařízení); nebo když
- \* váš počítač nemá gameport, protože je to notebook (laptop).

Rozhraní MIDI obvykle vyžadují další software ovladače, který dodá výrobce vašeho zařízení.

Budeme předpokládat, že se vaše MIDI rozhraní připojuje přes USB, a ukážeme vám některá běžná MIDI nastavení. Všechna spojení mezi MIDI zařízeními používají standardní MIDI kabely, na obrázku vpravo.

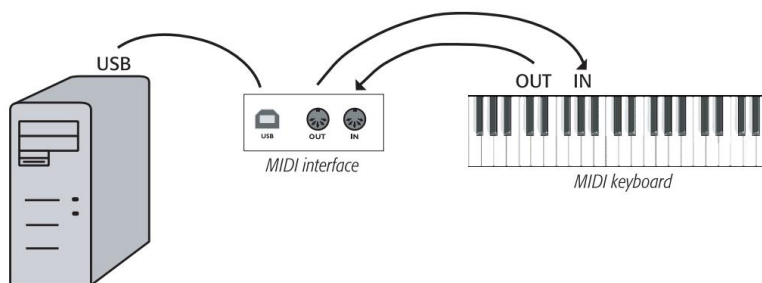


Chcete-li připojit pouze MIDI klaviaturu, připojte její „Out“ zdířku ke zdířce „In“ MIDI rozhraní. To znamená, že hudba hraná na klávesnici půjde ven z klávesnice, po kabelu a do počítače.

Chcete-li, aby počítač přehrával hudbu do klaviatury (např. pokud má klaviatura zabudované zvuky), připojte také „Out“ MIDI rozhraní ke vstupu „In“ klaviatury.

Pokud má vaše klávesnice dva konektory „In“ nebo „Out“, obvykle nezáleží na tom, který použijete – jsou to jen praktické duplikáty.

Samotné připojení klávesnice tedy vypadá takto:



Pokud chcete připojit jen, řekněme, zvukový modul, spíše než klaviaturu, jednoduše připojte „Out“ MIDI rozhraní ke „In“ zvukového modulu.

Jakmile připojíte vaše MIDI zařízení k počítači, můžete nastavit vstup v Sibelius First – viz Výběr vstupního zařízení v Sibelius First níže.

## Připojení MIDI zařízení přes gameport

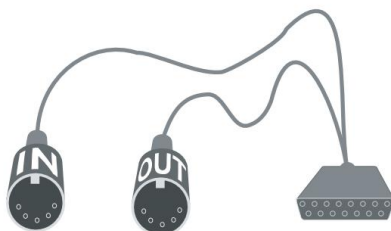
Obecně platí, že nebudete muset kupovat samostatné MIDI rozhraní pro váš počítač, pokud máte zvukovou kartu, která podporuje „full duplex“ provoz (informujte se u výrobce), nebo pokud místo toho můžete použít přímé připojení USB.

Použití gameportu vaší zvukové karty má také tu výhodu, že nevyžaduje žádný další software ovladače – stačí zapojit vaše MIDI zařízení a můžete jít.

Gameport se obvykle nachází vedle zdířek používaných pro připojení reproduktorů a mikrofonů k počítači. Obvykle to bude na zvukové kartě, která vypadá asi takto:



Herní port je obdélníkový konektor, který je zde zobrazen zcela vlevo. Chcete-li toto připojit k externímu MIDI zařízení, budete potřebovat kabel MIDI-to-gameport ve tvaru „Y“, který vypadá asi takto:



Všimněte si, jak jsou dva MIDI konektory označeny „In“ a „Out“. Chcete-li připojit tento kabel k, řekněme, MIDI klávesnici, měli byste zapojit zástrčku označenou „In“ do zásuvky na zadní straně klaviatury označené „Out“ a zástrčku označenou „Out“ do zásuvky na klávesnici označené „V.“

To je všechno. Pokud máte konektory „In“ a „Out“ ve správných zásuvkách na vaší MIDI klávesnici (nebo zvukovém modulu), můžete nyní dokončit nastavení – viz níže.

#### Výběr vstupního zařízení v Sibelius First

Jakmile připojíte a zapnete své MIDI vstupní zařízení, spustíte Sibelius First a zvolíte Soubor > Předvolby. Na pravé straně uvidíte seznam zobrazující detekovaná vstupní zařízení: ujistěte se, že je vybráno zařízení nebo zařízení, která chcete použít pro vstup (tj. zbarvená modře). Chcete-li vybrat souvislý rozsah zařízení, můžete použít Shift-kliknutí a Ctrl-kliknutí pro výběr více zařízení.

Pokud se vaše vstupní zařízení MIDI nezobrazí, ujistěte se, že je správně připojeno a zapnuto.

Klikněte na Najít nová zařízení, abyste viděli, zda se objeví: pokud ne, zkuste Sibelius First ukončit a spustit znovu.

# Nastavení MIDI pro Mac

Chcete-li nastavit MIDI na Mac, jednoduše připojte vaše MIDI zařízení, jak je popsáno níže, použijte Mac OS X nástroj Audio MIDI Setup a poté se podívejte níže, kde zjistíte, jak nastavit MIDI vstup v Sibelius First.

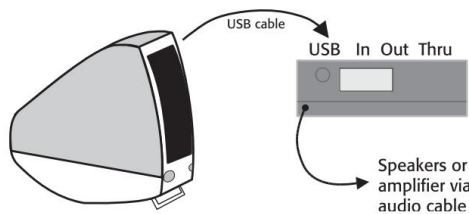
## Připojení MIDI zařízení k vašemu Macu

MIDI je zkratka pro Musical Instrument Digital Interface. Je to standard, ne věc – univerzální standard pro spojování elektronických hudebních nástrojů dohromady. MIDI klávesy, syntezátory, zvukové moduly, samplery a další elektronické hudební gadgety lze všechny zapojit do sebe pomocí MIDI kabelů a lze je také zapojit do vašeho počítače. Zvukové karty a softwarové syntezátory jsou také kompatibilní s MIDI, a protože jsou již ve vašem počítači, nemusíte k přehrávání hudby vůbec připojovat kabely.

Na Macu se MIDI zařízení připojují přes USB nebo Firewire porty. V obou případech máte často na výběr připojení MIDI zařízení buď přímo (do USB nebo Firewire portů počítače), nebo přes MIDI rozhraní.

Chcete-li například připojit zvukový modul Roland SC-88 Pro k novému iMacu nebo G4 s USB, budete muset použít externí MIDI rozhraní, protože jde o poměrně starý model. Novější Roland SC-8820 se však připojuje přímo přes USB připojení, takže není potřeba žádné MIDI rozhraní.

## Přímé připojení MIDI zařízení



Toto schéma ukazuje, jak přímo připojit zvukový modul (zobrazeno) nebo MIDI klaviaturu.

Na zadní straně klávesnice nebo zvukového modulu je obvykle přepínač, který určuje, který z nich připojení, přes která by měla odesílat a přijímat data, takže se ujistěte, že je správně nastaveno (v tomto případě by mělo být

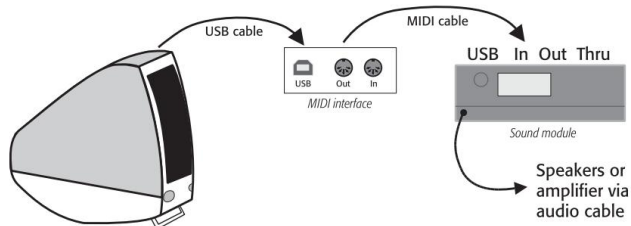
nastaveno na USB). Možná budete muset vypnout a znovu zapnout zvukový modul nebo klávesnici, abyste zaznamenali změnu tohoto nastavení.

Přesné podrobnosti o připojení naleznete v příručce k modulu nebo klávesnici. Přímá připojení často vyžadují další software ovladače, který dodá výrobce vašeho zařízení.

## Připojení MIDI zařízení přes MIDI rozhraní

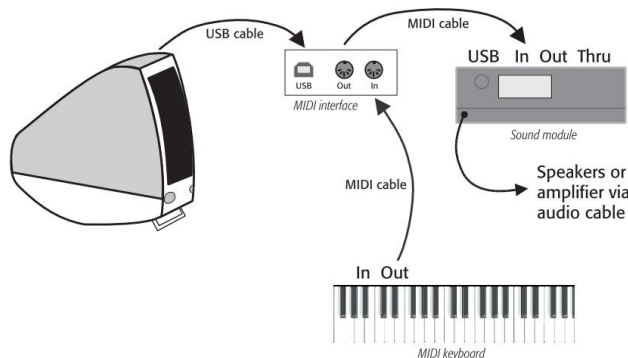
MIDI rozhraní je malá krabička, která připojuje MIDI zařízení k vašemu Macu přes USB port.

Připojte zvukový modul pomocí rozhraní MIDI takto:



MIDI kabel se připojuje ze zásuvky „Out“ na rozhraní MIDI do zásuvky „In“ na zařízení zvukový modul.

Chcete-li přidat MIDI klaviaturu nebo jiné vstupní zařízení, měli byste svá zařízení připojit tak, jak je uvedeno níže:



Druhý MIDI kabel vede ze zásuvky „Out“ na klaviatuře do zásuvky „In“ na rozhraní MIDI.

Rozhraní MIDI často vyžadují další software ovladače, který dodá výrobce vašeho zařízení.

## Nastavení MIDI zvuku

Jakmile připojíte externí MIDI zařízení, musíte použít nástroj Mac OS X

Audio MIDI Setup, které operačnímu systému sdělí, jaká jsou jednotlivá zařízení:

- \* Spustíte Audio MIDI Setup dvojitým kliknutím na jeho ikonu, která je ve složce Utilities uvnitř Složka aplikací
- \* Klepněte na kartu MIDI Devices
- \* Pokud je vaše MIDI zařízení správně nainstalováno, mělo by se objevit ve velkém bílém okně
- \* Pokud je připojeným MIDI zařízením zvukový modul, nemusíte dělat nic jiného – stačí skončit Nastavení MIDI zvuku
- \* Pokud je připojené zařízení MIDI rozhraní, měli byste kliknout na tlačítko Přidat zařízení a přidat nové externí zařízení
- \* Poklepejte na ikonu nového externího zařízení. V dialogovém okně, které se objeví, změňte jeho název (aby odpovídal názvu zařízení, např. Roland JV-1080), poté vyberte nejvhodnější

Začněte zde

dostupné možnosti ze seznamů Výrobce a Model. (Pokročilí uživatelé se složitým nastavením MIDI možná budou muset kliknout na tlačítko Další vlastnosti, aby mohli ovládat další parametry, jako jsou kanály MIDI, na kterých může zařízení odesílat a přijímat data.

\* Nyní musíte svému Macu sdělit, že je vaše nové zařízení připojeno k vašemu MIDI rozhraní. Tažením ze šipek na ikoně představující každé zařízení nakreslete „dráty“ mezi jejich vstupy a výstupy.

\* Až budete hotovi, jednoduše ukončete Audio MIDI Setup, viz níže, co dělat dál.

Další informace o použití nástroje Audio MIDI Setup lze nalézt na webu zde:

<http://www.sonosphere.com/MusicSoftware/MacOSX/AudioMIDISetup/>

#### Výběr vstupního zařízení v Sibelius First

Jakmile připojíte a zapnete své MIDI vstupní zařízení, spustíte Sibelius First a zvolíte Sibelius First > Preferences. Na pravé straně uvidíte seznam zobrazující detekovaná vstupní zařízení: ujistěte se, že zařízení nebo zařízení, která chcete použít pro vstup, jsou vybrána (tj. zbarvena modře). Kliknutím se stisknutou klávesou Shift můžete vybrat souvislý rozsah zařízení a kliknutím X vybrat více zařízení.

Pokud se vaše vstupní zařízení MIDI nezobrazí, ujistěte se, že je správně připojeno a zapnuto.

Klikněte na Najít nová zařízení, abyste viděli, zda se objeví: pokud ne, zkuste Sibelius First ukončit a spustit znovu.

# Rychlá prohlídka



... a ...





# Dívejte se a cíte

## Otevření souboru

Abychom vám pomohli začít, poskytli jsme několik příkladů skóre, které demonstrují různé aspekty Sibelius First. Můžete je upravit bez obav z postihu, protože originály zůstanou na vašem instalačním CD-ROM nezměněny. Teď jeden otevřeme.



Zvolte Otevřít další soubor a klikněte na OK v dialogovém okně Rychlý start nebo klikněte na tlačítko na panelu nástrojů zobrazené vlevo, nebo zvolte Soubor > Otevřít (zkratka Ctrl+O nebo XO).

Zobrazí se standardní dialogové okno Otevřít. V systému Windows byste měli zjistit, že se nacházíte ve složce nazvané Scores, která bude obsahovat zástupce (nebo alias) složky s názvem Example Scores. Na Macu najdete složku Příklady skóre na instalačním disku CD-ROM. Dvakrát na to klikněte, přejděte do složky Jiné, vyberte partituru nazvanou Rychlá prohlídka a klikněte na Otevřít. Toto je jednostránkový úryvek z hadru Scotta Joplina s názvem Something Doing.

Kromě toho můžete také otevřít partituru, když Sibelius First neběží – stačí najít soubor na vašem počítači a poklepnutím na něj jej otevřít v Sibelius First (který automaticky spustí Sibelius First, pokud již není spuštěn). Partitury Sibelius First mají ikony, které vypadají jako na obrázku vpravo.



Když otevřete partituru Scotta Joplina, objeví se hudba, která vypadá asi takto:

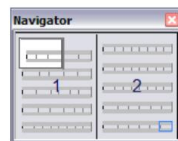
The screenshot shows the Sibelius 5 software interface. The main window displays the score 'Something Doing' by Scott Joplin, a rag-time two step. The score is written for Piano and includes dynamic markings like *mp* and *f*. The tempo is set to 80. The interface includes several components labeled with callouts:

- Menu:** Points to the menu bar at the top.
- Panel nástrojů:** Points to the toolbar on the left.
- Okno přehrávání:** Points to the playback control bar on the right.
- Navigátor:** Points to the navigator panel at the bottom left.
- Klávesnice:** Points to the keyboard overlay at the bottom right.

## Pohyb kolem skóre

V levém dolním rohu obrazovky je šedý obdélník s názvem Navigátor. To ukazuje miniaturní pohled na některé stránky. Bílý obdélník na Navigátoru ukazuje, která část hudby je zobrazena

obrazovka.



- \* Pokud nevidíte Navigátor, zapněte jej výběrem Okna > Navigátor (zkratka Ctrl+Alt+N nebo zXN)
- \* Klikněte kamkoli na Navigátor a okno okamžitě přeskočí na danou část partitury
- \* Případně klikněte na bílý obdélník a přetáhněte jej, čímž se okno hladce posune kolem partitury. Tento efekt je velmi výrazný a umocňuje znepokojivý dojem, že pohybujete videokamerou po skutečné partituře. Na typickém počítači je doba překreslení obrazovky pouze 1/10 sekundy nebo méně!
- \* Pokud u dlouhých partitur přetáhnete bílý obdélník směrem k levé nebo pravé straně Navigátoru, zobrazení partitury se bude nadále pohybovat doleva nebo doprava. Čím dále táhnete, tím rychleji se pohybuje skóre. To vám umožní plynule se pohybovat přes libovolný počet stránek.

Pohybem po partituře pomocí Navigátoru můžete vidět, že stránky jsou položeny vedle sebe na modré desce. U dlouhých partitur jsou stránky spojeny do dvojic, jako by byla partitura otevřená naplocho, takže můžete vidět, kde se budou stránky obracet.

Všimněte si, že papír na obrazovce je strukturovaný, což usnadňuje pohled. Jak vám ukážeme později, můžete si vybrat mezi širokou škálou různých barev, textur a materiálů papíru a stolů – dokonce i pergamen nebo dřeva!

Pokud je pohyb po partituře pomalý, zkuste nastavit textury papíru a/nebo pozadí celé partitury a partů na obvyčejné barvy – viz Textury níže.

## Klávesové zkratky

Sibelius First je plný klávesových zkratk, které vám umožňují provádět akce psaním klávesy namísto použití myši. Je dobré se naučit klávesové zkratky alespoň pro nejběžnější operace.

Některé jednoduché zkratky, které se naučíte, jsou pro pohyb po partituře:

- \* Page Up (8 na některých klávesnicích Mac) a Page Down (9 na Mac) posouvají obrazovku nahoru nebo dolů
- \* Home (4 na Macu) a End (7 na Macu) posouvají doleva nebo doprava obrazovku nebo celou stránku, pokud je zobrazena celá šířka stránky. Ctrl+Home nebo X4 a Ctrl+End nebo X7 přejdou na první nebo poslední stránku. (Některé klávesnice Mac nemají klávesu 7 (End), v takovém případě můžete použít x4 místo toho přejděte o jednu obrazovku doprava a xX4 přejděte na poslední stránku.)

p Perla moudrosti Vyhňte se používání myši – naučte se a používejte co nejvíce klávesových zkratk!

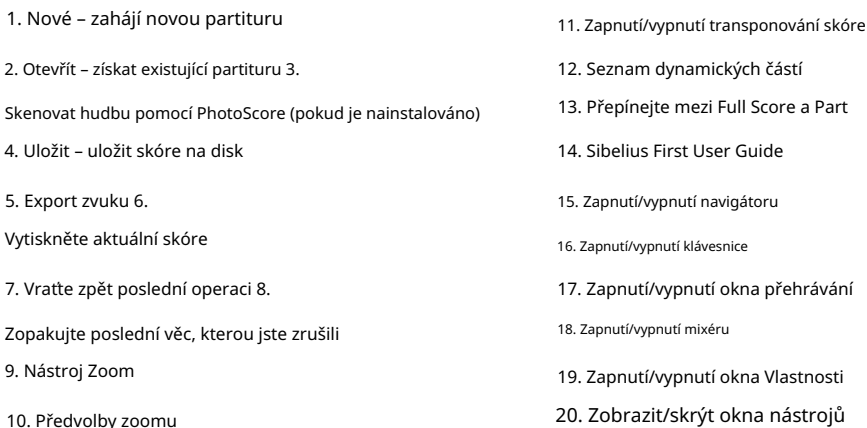
Myš je nezbytně nutná pouze pro velmi omezený počet operací. Sibelius First je vybaven mnoha klávesovými zkratkami, z nichž některé dělají zázraky (např. vytváření a umísťování nadávek pouze pomocí písmene S a mezery, vysvětleno později).

Papír můžete přesunout i bez použití Navigátoru, kliknutím na prázdnou část papíru a přetažením.

Pokud máte myš s kolečkem, můžete kolečkem posouvat partituru, ať už máte nebo nemáte zapnuté Zobrazení > Posuvníky:

- \* Posouváním kolečka nahoru a dolů posouvajte stránku nahoru a dolů; podržením Alt přesunete obrazovku včas
- \* Podržte Shift a rolujte kolečkem pro pohyb po stránce doleva a doprava; Chcete-li posouvat obrazovku nebo stránku, podržte také Alt
- \* Můžete také použít kolečko k přiblížení podržením Ctrl nebo X – viz Přiblížení níže.

V horní části obrazovky pod nabídkami uvidíte panel nástrojů Sibelius First. Získáte tak rychlý přístup k důležitým funkcím, jako je ukládání, tisk a přehrávání, a to následovně:



Když je kurzor myši nad některým z tlačítek, zobrazí se jeho název. Pokud není zřejmé, co některá z těchto tlačítek skutečně dělají, nemějte obavy – všechna si vysvětlíme později.

Chcete-li upravit zvětšení partitury, klikněte na lupu Zoom na panelu nástrojů, poté klikněte na partituru pro přiblížení a klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo z-kliknutím (Mac) pro oddálení. Chcete-li přiblížit určitou oblast, klikněte na partituru a přetažením na ni nakreslete obdélník; když uvolníte tlačítko myši, Sibelius First přiblíží oblast, kterou jste přetáhli.

Chcete-li přiblížování zastavit, klikněte znovu na tlačítko na panelu nástrojů Lupa nebo jednoduše stiskněte Esc (který se v Sibelius First hojně používá k zastavení nebo zrušení výběru věcí).

Ještě rychlejší je použití klávesových zkratk pro přiblížení: stisknete Ctrl++ nebo X+ pro přiblížení nebo Ctrl+- nebo X- pro oddálení. Pokud máte vybranou poznámku nebo jiný objekt (něco si brzy vysvětlíme), přiblíží se na tuto poznámku. Můžete také vybrat konkrétní procentuální faktor zvětšení z rozevíracího seznamu na panelu nástrojů nebo zadat vlastní.

Pokud máte myš s kolečkem, podržením Ctrl nebo X a posouváním kolečka nahoru a dolů přiblížujete a oddalujete.



Zkuste poznámku přiblížit velmi blízko tak, že ji nejprve vyberete (všimněte si, jak Sibelius First přiblíží věc, kterou vyberete), nebo do pravého horního rohu první stránky – všimněte si, jak můžete vidět celou hromadu stránek.

Zkuste zobrazení oddálit, abyste na obrazovce viděli celou stránku s hudbou. Poté přiblížte zpět na 100 %, což je vhodná velikost pro provádění většiny věcí v Sibelius First.

## Klávesnice



Klávesnice v pravém dolním rohu obrazovky je místo, kde vybíráte hodnoty not, náhody, artikulace, remízy a další označení pro vytváření a úpravu not. (Artikulace jsou symboly nad nebo pod notou, jako je staccato, tenuto a přízvuk. Hodnota noty znamená délku noty.)

Číselné klávesy na pravé straně klávesnice vašeho počítače odpovídají tlačítkům na klávesnici. Psaní těchto kláves dělá přesně to samé jako klikání na tlačítka myši a je rychlejší.

Pět malých záložek přímo pod lištou s nápisem Klávesnice si může vybrat mezi pěti různými rozvrženími hudebních symbolů na klávesnici, kterým budeme říkat první rozvržení, druhé rozvržení atd. Chcete-li změnit rozvržení, můžete na karty kliknout pomocí tlačítka myši, stisknete F8-F12 nebo kliknete na tlačítko (zkratka +) pro procházení rozvržení; tlačítko (zkratka F8 ve Windows, - na Macu) se vrátí k prvnímu rozložení.

Rychle si prohlédněte, co je v ostatních rozvrženích – poměrně obskurní věci. První rozvržení je to, které budete používat většinu času.

Řada čísel ve spodní části klávesnice slouží k nastavení „hlasu“ poznámky, kterou zadáváte nebo upravujete. O tom si povíme více později.

Uvědomte si, že protože se numerická klávesnice používá pro specifické funkce v Sibelius First, nemůžete vypnout Num Lock, abyste mohli používat číselné klávesy jako alternativní šipky atd. při používání Sibelius First, jak můžete u jiných programů.

Brzy vysvětlíme více o klávesnici.

## Nabídky

V horní části obrazovky jsou nabídky Sibelius First. Teď si je rychle prohlédněte. Nabídka, kterou budete nejčastěji používat, je Create, která se používá k získání jakéhokoli hudebního označení, které není na klávesnici, jako jsou takty, klíče, text atd.

## Přizpůsobení obrazovky

Můžete snadno změnit vzhled vašeho programu Sibelius First na obrazovce. Zkuste vypnout Okno > Přehrávání, Okno > Klávesnice a okno > Navigátor, abyste uvolnili více místa na obrazovce, nebo alternativně klepněte na malou ikonu zavření v horní části každého okna. (Všechna tato takzvaná okna nástrojů můžete skrýt výběrem položky Okna > Skrýt okna nástrojů a opětovným výběrem je znovu zobrazit.)

Až budete zbláhli v Sibelius First a naučíte se více klávesových zkratk, budete moci program používat úplně takto, pokud chcete, místo abyste klikali myší na tony. Stejným způsobem znovu zapněte tyto tři možnosti z nabídek okna.

## Textury

Vzhled obrazovky můžete dále upravit změnou textur používaných pro virtuální papír a stůl, na kterém pracujete, v dialogu Soubor > Předvolby (v nabídce Sibelius First na Macu).

Další tipy pro změnu zobrazení Sibelius First viz Nastavení displeje na straně 64.

## Více monitorů

Sibelius First můžete spustit s více než jedním displejem připojeným k vašemu počítači. To je velmi užitečné, protože na každém displeji můžete otevřít jinou partituru nebo (řekněme) mít hudbu na jedné obrazovce a okna Navigátor, Klávesnice, Mixér a Vlastnosti na druhé.

# Přehrávání

Nyní jste obeznamenáni se vzhledem a dojmem Sibelia Nejprve si přehrajte nějakou hudbu.



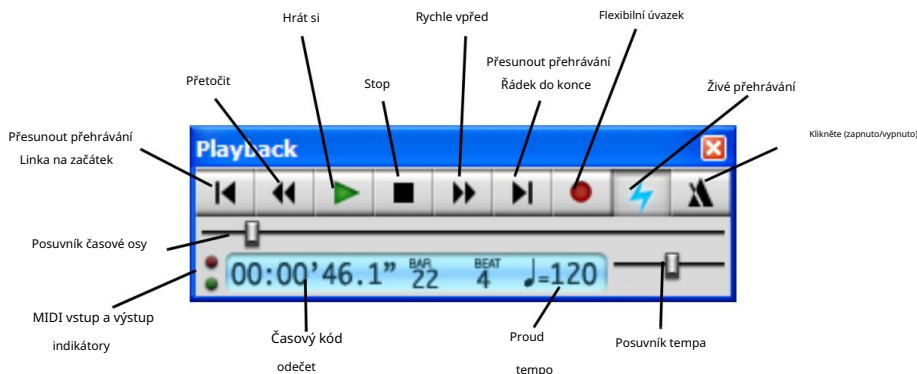
Klepnutím na tlačítko Přehrát v okně Přehrávání nebo stisknutím mezerníku spustíte hudbu, která by se měla začít přehrávat. Tuto funkci najdete také v nabídce Play, ale kdo potřebuje nabídky?

Pokud se neozývá vůbec žádný zvuk, vyberte Přehrát > Zařízení pro přehrávání. Zobrazí se seznam všech dostupných přehrávacích zařízení na vašem počítači. Ve výchozím nastavení Sibelius First vybere zařízení nazvané GM Module, což je vestavěný virtuální nástroj, který poskytuje 128 vysoce kvalitních General MIDI zvuků. Toto zařízení byste měli normálně používat – skutečně musíte toto zařízení použít k exportu zvukové stopy z vaší partitury. Pokud je toto zařízení vybráno, ale neslyšíte žádný zvuk, klikněte na tlačítko Možnosti zvukového modulu v části Přehrávací zařízení a zkontrolujte, zda je na vašem počítači vybrán vhodný zvukový výstup. Pokud stále neslyšíte žádný zvuk, zkontrolujte, zda není ztlumeno ovládání hlasitosti počítače. Pro více informací o přehrávacích zařízeních, b Přehrávací zařízení.

Sibelius First automaticky skryje Klávesnici (a okno Vlastností, pokud je otevřené) a přiblíží, aby vám ukázal celou šířku stránky s hudbou. Uvidíte svislou zelenou čáru (nazývanou čára přehrávání) procházející hudbou, která označuje pozici při přehrávání. Partitura se pohybuje a sleduje hudbu. Pokud existuje mnoho nástrojů, Sibelius First zaznamená ty, které byly na obrazovce, když jste spustili přehrávání.

## Okno přehrávání

Okno Přehrávání vám umožňuje prohlížet a ovládat přehrávání Sibelius First:



Klepnutím na příslušná tlačítka spustíte přehrávání, zastavení, rychlý posun vpřed nebo vzad. Převíjení přehrává hudbu pozpátku (nebo tak nějak dozadu). Případně použijte jednotlivé zkratky Space (přehrát nebo zastavit), [ (převínoit zpět) a ] (přetočit vpřed). Tlačítka pro převíjení vpřed a vzad zrychlí, pokud je podržíte. Můžete také rychle přetáčet vpřed a vzad, když nehrajete, abyste posunuli řádek přehrávání; při příštím přehrávání začne od tohoto bodu. Chcete-li hrát od určitého místa, můžete alternativně kliknout na notu a vybrat ji a stisknout P. (Jak přehrát další věci, jako jsou konkrétní noty, si vysvětlíme později.)

Abyste mohli používat klávesové zkratky, nemusíte mít otevřené okno Přehrávání.

Přetažením posuvníku tempa můžete změnit rychlost, která se zobrazuje na pravé straně panelu nástrojů. Když je posuvník uprostřed, Sibelius First přesně sleduje všechny značky metronomu zapsáno v partituru. Ostatní věci v okně přehrávání si vysvětlíme později.

Sibelius First během přehrávání pracuje na více úlohách, takže můžete papír přetáhnout (přímo nebo pomocí Navigátoru nebo Page Up/Page Down nebo 8/9) , abyste získali lepší přehled během hraní, nebo můžete přibližovat a oddalovat pomocí Ctrl++/- nebo X+/- zkratky. Často je užitečné při přehrávání přiblížit na 50 % nebo 75 %, takže můžete vidět většinu nebo celou stránku a přitom stále číst hudbu.

Až budete mít přehrávání dost, zastavte se opětovným stisknutím mezerníku. Pokud váš počítač nebo přehrávací zařízení nejsou dostatečně rychlé, aby zvládly převíjení vzad nebo vpřed vysokou rychlostí, může občas zanechat viset poznámku, když zastavíte. Pokud k tomu dojde, můžete zvolit Přehrát > Všechny poznámky vypnuty (zkratka Shift-O).

## Výklad

Možná jste si všimli, že Sibelius First si při přehrávání všímá více než jen not a náhod: sleduje značku metronomu (q = 80); hraje psanou dynamiku a vlásenky; a hraje také akcenty a další artikulace.

Některé z pokročilejších efektů přehrávání, o kterých Sibelius First ví, jsou trylky, glissando linky, rit./accel. značení, tempa jako Andante, Fast a Poco allargando a dokonce i text jako „pizz“. přepnout na zvuk pizzicato smyčců a „ztlumit“, řekněme, hrát na trubku s tlumeným zvukem.

Více o přehrávání naleznete dále v této uživatelské příručce.

# Základní úprava

Než vytvoříte jakoukoli vlastní hudbu, vyzkoušejte si některé základní techniky úpravou našeho Rychlého skóre zájezdu.

## Jednotlačítkové zkratky

A stranou: Sibelius First plně využívá jednotlačítkové zkratky – tedy zkratky, které nevyžadují, abyste drželi Shift nebo jiné vtipné klávesy. Některé příklady, se kterými jsme se již setkali, jsou ovládací prvky přehrávání (Mezerník P [ ]) a později v této části představíme další jednotlačítkové zkratky používané na Klávesnici.

Jednoznačnou výhodou jednotlačítkových zkratk je to, že je můžete psát rychle jednou rukou, aniž byste museli používat nepříjemné pozice rukou jako drápy.

## Výběr objektů

Téměř vše, co Sibelius First umí, lze provést pomocí myši, takže to zkusme před použitím kláves. Klikněte na notu v partituře (musíte ukázat na samotnou oválnou notu). Barví se tmavě modře. Pokud se barva nezobrazuje jasně, upravte ovládací prvky na monitoru.

Cokoli, na co můžete takto kliknout, se nazývá objekt a výběr objektu se nazývá jeho výběr .

Jakmile je objekt vybrán, můžete s ním dělat věci, jako je smazat, upravit (změnit), zkopírovat nebo přesunout.

Když vyberete notu, všimněte si, jak ji Sibelius First hraje se správnou výškou a instrumentálním zvukem – okamžitá zpětná vazba v případě, že uděláte chybu.

Zkuste vybrat všechny druhy různých objektů v partituře – volitelné objekty zahrnují noty, pomlky, text, čáry, takty, nadávky a tak dále. Chcete-li zrušit výběr objektu, klepněte na prázdnou část papíru nebo stiskněte Esc. Nemusíte však zrušit výběr objektu, když s ním něco uděláte.

Jak jsme již zmínili, objekty můžete vybírat také pomocí klávesnice – počínaje nic vybraného (Esc), stisknutím klávesy Tab vyberte první objekt na stránce a poté použijte klávesy se šipkami 0/1 k pohybu po partituře. Alt+3/2 nebo z3/2 se posouvá nahoru a dolů po notách akordu (pokud existují) a poté na osnovu nad nebo pod; Ctrl+0/1 nebo X0/1 posouvá pruh doleva a doprava.

## Pohybující se předměty

Vratte se na začátek skóre rychlé prohlídky a klikněte na notu první noty, která vypadá takto:



Přetáhněte poznámku nahoru, aby vypadala takto:





Všimněte si, jak se při přetahování objevují a mizí čáry leger, hláska poskakuje a stopky prvních dvou tónů mění směr – vždy je zajištěno, že hudba je správně notována.

Nyní zkuste náhodně přetáhnout další poznámky nahoru a dolů. Pokud notu přetáhnete nahoru nebo dolů dlouhou cestu na mnoho řádků leger, nota zčervená. To vás varuje, že tón je příliš vysoký nebo nízký na to, aby nástroj (zde klavír) mohl hrát. Sibelius First zná rozsahy všech nástrojů a můžete je sami upravit pro umělce různých schopností, pokud chcete.

Namísto tažení můžete poznámky posouvat nahoru a dolů pomocí 3 a 2 nebo zadat Ctrl+3/2 nebo X3/2 posunout o oktávu. Zkuste to taky.

## Pohyblivé hole

Něco, co jste možná právě náhodou objevili, je, že Sibelius First vám umožňuje přetahovat libovolnou hůl nahoru a dolů. Tato výkonná funkce je neocenitelná při vytváření přehledného rozvržení.

Oddáte na 50 %, klikněte na notovou osnovu (mimo jakékoli noty) a přetáhněte ji nahoru a dolů – celá partitura se při tažení okamžitě přeformátuje. Tento pohled na skrytou sílu Sibelia First je prozatím dostačující – více o formátování později.

Přiblížte zpět na 100 %.

## Mazání a řezání

Zkuste vybrat různé objekty a poté je smazat klávesou Delete:

- \* odstranit nadávku (z dolní poloviny stránky)
- \* smazat část textu (z horní části stránky)
- \* smazat notu: změnit se na odpočinek, aby se zajistilo, že rytmus se stále počítá.

Můžete odstranit pomlku, která ji skryje a zbytek rytmu ponechá stále zarovnaný, jako by tam zbytek stále byl. Když poprvé odstraníte zbytek, jeho barva se změní na světlejší, aby bylo vidět, že byl skrytý; když jej zrušíte, zmizí úplně. Normálně byste neměli schovávat zbytky, ale někdy to může být užitečné pro speciální zápisy.

K odstranění objektů můžete také použít Backspace nebo zvolit Úpravy > Odstranit.

Úpravy > Vyjmout (zkratka Ctrl+X nebo XX) je podobná jako Odstranit, ale vyjme objekty do schránky, takže je můžete vložit jinde pomocí Úpravy > Vložit (zkratka Ctrl+V nebo XV). To se v Sibelius First příliš nepoužívá, takže to teď není potřeba zkoušet.

## Zpět a Znovu



Po odstranění něčeho zkuste kliknout na zde zobrazené tlačítko na panelu nástrojů se šipkou vlevo nebo zvolte Úpravy > Zpět (zkratka Ctrl+Z nebo XZ). Tím se vrátí zpět poslední operace, kterou jste provedli, a odstraněný objekt by se měl zázračně znovu objevit. Je to mnohem jednodušší, než se vracet a napravit chybu. Sibelius First podporuje víceúrovňové vrácení zpět – zkuste typ-

Několikrát stiskněte Ctrl+Z nebo XZ, abyste viděli, jak se skóre samo obnovuje. Klepněte na tlačítko na panelu nástrojů se šipkou vpravo nebo zvolte Úpravy > Znovu (zkratka Ctrl+Y nebo XY) a zopakujte vše, co jste právě zrušili.

Sibelius First dokonce obsahuje „historii vrácení“, která uvádí všechny operace, které jste v poslední době provedli, a umožňuje vám skočit zpět do jakéhokoli dřívějšího bodu v čase.

## Kopírování

Objekty můžete kopírovat několika způsoby, které byste měli vyzkoušet:

\* Alt+klik nebo z-klik: vyberte notu, ukažte na jiné místo na obrazovce a proveďte Alt+klik nebo z-klik (tj. podržte Alt nebo z a poté klikněte). Nota se kopíruje na místo, kam jste klikli, a skončí identicky s výjimkou výšky tónu, která se bere z toho, jak vysoko na osnově jste klikli.

Pomocí Alt+kliknutí nebo z-kliknutí můžete zkopírovat i jakýkoli jiný objekt – toto je doporučená metoda kopírování objektů. Můžete dokonce zkopírovat mnoho taktů hudby najednou – k čemuž se dostaneme později.

\* Pokud máte ve Windows třetí (tj. prostřední) tlačítko myši nebo rolovací kolečko, na které lze kliknout, můžete je použít místo Alt+kliknutí a zkopírovat a vložit jedinou akci. Máte-li pouze dvoutlačítkovou myš, zapnutí této možnosti vám umožní provádět akordové kliknutí, to znamená současné kliknutí levým a pravým tlačítkem myši, aby se duplikovala funkce prostředního tlačítka myši.

\* Úpravy > Opakovat (zkratka R): vyberte notu nebo jiný objekt a stiskněte R. Tím se po sobě zopakuje jakákoli nota, akord, text, pasáž hudby nebo různé jiné objekty. Chcete-li opakovat celý takt v jedné notové osnově, klikněte na takt, který chcete zkopírovat, a poté stiskněte R. Chcete-li opakovat celý takt ve všech notových osnovách, klikněte na takt a současně podržte Ctrl nebo X a poté stiskněte R.

\* Úpravy > Kopírovat (zkratka Ctrl+C nebo XC): toto je tradiční způsob kopírování hudby do schránky, následovaný příkazem Úpravy > Vložit (zkratka Ctrl+V nebo XV) pro vložení jinam. Tato metoda je pomalejší než předchozí, a proto se zvláště nedoporučuje, s výjimkou kopírování hudby mezi různými partiturami (protože Alt+klik nebo z-klik kopíruje pouze v rámci stejné partitury).

\* Tyto funkce nabídky Úpravy jsou také dostupné v kontextové nabídce, kterou získáte kliknutím pravým tlačítkem (Windows) nebo kliknutím se stisknutou klávesou Ctrl (Mac), když je vybrán jeden nebo více objektů.

## Editace poznámek pomocí klávesnice

Všechny klávesy Keypad okamžitě upraví vybranou notu – např. pro přidání/odstranění náhodné, artikulace nebo remízy. Stačí vybrat poznámku a poté zvolit tlačítko klávesnice pro přidání jednoho z těchto objektů do poznámky nebo jej znovu odstranit.

Pojďme to zkusit:

\* Vyberte Bb těsně před Bš na konci třetího plného pruhu Rychlé prohlídky

\* Klepněte na tlačítko > na klávesnici nebo stiskněte odpovídající klávesu na numerické klávesnici. Tento dodává notě akcent.

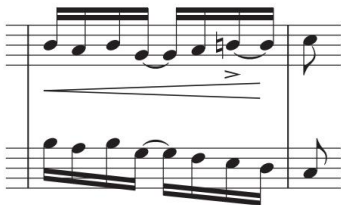
\* Přetáhněte notu nahoru k E v notové osnově pomocí myši nebo použijte klávesu 3 – všimněte si, že se přízvuk pohybuje s poznámkou a skončí nad ní. Posuňte poznámku znovu dolů.

\* Klikněte na přirozené znamení nebo stiskněte 7 (na numerické klávesnici) a přidejte přirozené. Všimněte si, jak Sibelius First poté odstraní nadbytečnou náhodu z následující noty – ale stále bude hrát jako B natural. Chcete-li to otestovat, zadejte znovu 7, která odstraní přirozené z prvního tónu. Druhá poznámka

natural již není nadbytečný, takže se znovu objevuje. Stiskněte ještě jednou 7, abyste na první tón vrátili přirozenost.

\* Klikněte na tlačítko kravaty nebo stiskněte Enter (na numerické klávesnici). To dává remízu po prvním tónu. Studna vám ukáže, jak později upravit skutečnou hodnotu noty.

Měli byste skončit s:



Pokud se zdá, že nic z toho nefunguje správně, pravděpodobně jste nebyli v prvním rozložení klávesnice, v takovém případě stačí kliknout na první kartu rozložení (nebo stisknout F8) a zkusit to znovu.

Mějte na paměti, že klávesy na numerické klávesnici vypadají stejně jako klávesy na hlavní klávesnici, ale ve skutečnosti dělají různé věci. Například 8 na numerické klávesnici vytváří ostré, ale 8 na hlavní klávesnici ne. Od této chvíle, když mluvíme o klávesnici, předpokládáme, že budete psát jakékoli klávesy na numerické klávesnici, pokud není uvedeno jinak.

p Perlička moudrosti Stejně jako u jiných klávesových zkratk se naučte používat numerické klávesy k volbě věcí z klávesnice namísto použití myši. Nejlepší způsob, jak se to naučit (který ještě nemusíte zkoušet), je umístit myš na nevhodné místo, například na podlahu, a pak uvidíte, jak dlouho bez ní vydržíte!

#### Krátká rekapitulace

- \* Dozvěděli jste se o Navigátoru, panelu nástrojů a Klávesnici
- \* Naučili jste se přibližovat, přehrávat a vrátit zpět
- \* Můžete vybrat libovolný objekt pouhým kliknutím na něj a poté jej přesunout, zkopírovat, upravit nebo odstranit
- \* Nejrychlejší způsob kopírování objektů je pomocí Alt+kliknutí nebo z-kliknutí nebo R (Upravit > Opakovat)
- \* Naučili jste se přesouvat poznámky pomocí myši nebo šipek a jak upravovat jejich náhodné znaky a spojení s klávesnicí.

Postupně byste se měli naučit používat klávesové zkratky všude, kde je to možné, zejména numerické klávesy a další často používané zkratky.

# Tisk

---

Než začnete psát svou vlastní partituru, vytiskněte si příklad rychlé prohlídky Joplin, který pochází ze složky Other (uvnitř vaší složky Example Scores). Pokud je stále plná změn z úprav, které jste právě provedli, zavřete ji (na dotaz, zda chcete změny uložit, klikněte na Ne) a poté ji znovu otevřete.

## Tisk partitury



Chcete-li tisknout, stačí kliknout na tlačítko na panelu nástrojů zobrazeném vlevo nebo zvolit Soubor > Tisk (zkratka Ctrl+P nebo XP). Zobrazí se poměrně standardní dialogové okno Tisk. Nedělejte si starosti se všemi možnostmi – stačí kliknout na OK na Windows nebo Tisk na Mac a vytisknout skóre.

(Mimochodem, když jsou otevřená dialogová okna jako Tisk, můžete také jen stisknout Return na hlavní klávesnici místo kliknutí na OK, Tisk, Vytvořit nebo cokoli jiného; stisknutím Esc se provede to samé jako kliknutím na tlačítko Storno.)

Během několika okamžiků by se z vaší tiskárny měl objevit vysoce kvalitní výtisk skóre rychlé prohlídky. Podržte si tento výtisk, protože z něj budete číst hudbu, až zakrátko pokryjeme vstup not.

# Začátek nového skóre

Nyní se můžete zbavit ukázkového skóre, takže jej zavřete výběrem Soubor > Zavřít (zkratka Ctrl+W nebo XW), nebo kliknutím na ikonu zavření v horním rohu okna úprav. Pokud budete dotázáni, zda chcete uložit změny, klepněte na Ne.

Pokud chcete tuto partituru rychle znovu otevřít, podnabídka Soubor > Otevřít poslední soubor obsahuje seznam deseti partitur, na kterých jste naposledy pracovali.



Chcete-li spustit novou partituru, klikněte na ikonu na panelu nástrojů vlevo nebo zvolte Soubor > Nový (zkratka Ctrl+N nebo XN). Zobrazí se dialogové okno s názvem Nové skóre.

Dialog Soubor > Nový vás provede vytvořením partitury v pěti snadných krocích:

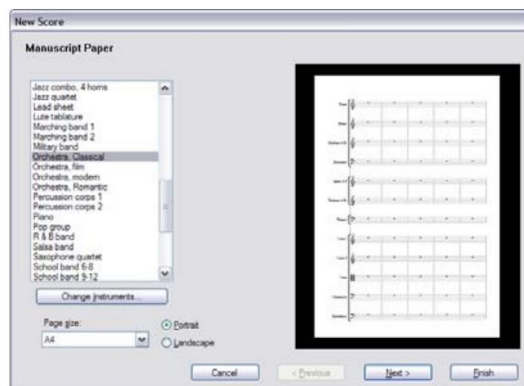
- \* Vyberte si nástroje ze seznamu předdefinovaných „rukopisných papírů“ nebo si vytvořte vlastní přístrojové vybavení a zvolte velikost a orientaci stránky;
- \* Rozhodněte se o vzhledu partitury, např. zda použít tradiční nebo ručně psanou hudbu design;
- \* Nastavte počáteční takt a tempo;
- \* Nastavte počáteční podpis klíče;
- \* Nakonec dejte své partituře název, zadejte jméno skladatele atd., a pokud chcete, vytvořte titulní stránku jeden.

Po každém kroku můžete kliknout na tlačítko Dokončit, takže pokud nechcete, nemusíte všechna tato rozhodnutí dělat hned na začátku.

Používání dialogu je tak jednoduché, že pravděpodobně nepotřebujete žádnou pomoc, abyste se dostali z jednoho konce na druhý, ale protože chceme nastavit konkrétní druh partitury, pojďme na to společně.

## Rukopisný papír

Na první stránce dialogu je seznam mnoha typů instrumentace v abecedním pořadí. Stejně jako při výběru skutečného rukopisného papíru v obchodě si můžete vybrat mezi různými tvary a velikostmi (v dolní části) nebo si vybrat papír, který je předtištěný standardními skupinami nástrojů.



Pokud přistě pro standardní soubor, je dobré použít jeden z vestavěných rukopisných papírů Sibelius First, spíše než definovat vlastní, protože dodané mají četnou pomoc-

Kompletní výchozí hodnoty, jako jsou speciální formáty názvů nástrojů, vhodné velikosti personálu atd., jsou již nastaveny. (Později se můžete naučit, jak vytvořit vlastní rukopisné papíry.)

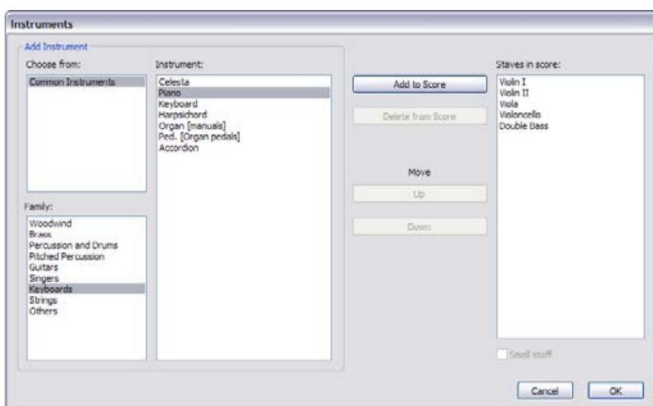
Chcete-li spustit klavírní partituru (což je to, co chceme), je nejrychlejší použít rukopisný papír pro klavír, ale v tuto chvíli stačí vybrat Blank (což je, jak název napovídá, zcela prázdný rukopisný papír), protože se chceme naučit vytvářet nástroje.

Když kliknete na Další, Sibelius First se vás zeptá, zda chcete do své partitury přidat nějaké nástroje.

Klepněte na tlačítko Ano.

## Vytváření nástrojů

Nové nástroje můžete vytvářet, kdykoli chcete – nemusíte je všechny rozhodnout hned na začátku – ale zpočátku byste si měli vybrat alespoň jeden nástroj, jinak nebudete mít pro co psát hudbu!



Sibelius First umožňuje zápis pro přibližně 90 nejběžnějších nástrojů (plný Sibelius umožňuje zápis pro více než 600 různých nástrojů). Nástroje jsou uvedeny ve standardním pořadí, ve kterém by se objevily v partituře, ale opět si pořadí můžete upravit, pokud chcete chtít.

Vložíme partituru Scotta Joplina, kterou jsme vytiskli dříve, takže jediný nástroj, který nyní potřebujeme, je klavír. Vyberte Keyboards v seznamu Family, potom Piano v seznamu Instruments a klikněte na Add, abyste umístili dva klavírní notové osnovy do seznamu Stavů zcela vpravo v seznamu Score. Potom klepněte na tlačítko OK.

(Tento dialog můžete kdykoli znovu zobrazit výběrem Vytvořit > Nástroje nebo zadáním jediné klávesové zkratky I. Je to velmi užitečné, protože vám umožňuje nejen přidávat a odebírat nástroje z vaší partitury, ale také měnit jejich pořadí na kdykoliv.)

## Styl domu

Nyní jste se vrátili na druhou stránku dialogu Nová partitura, která vám umožňuje nastavit styl house partitury, kterou se chystáte vytvořit. Styl domu si můžete představit jako „vzhled“ nebo vzhled vaší partitury; různí vydavatelé mají různé styly house a Sibelius First vám umožňuje vylepšit vzhled vaší partitury téměř všemi představitelnými způsoby, od používaných písem přes velikost notových osnov a not až po ty nejsložitější detaily, jako je např. tloušťka konečných dvojíých čar!

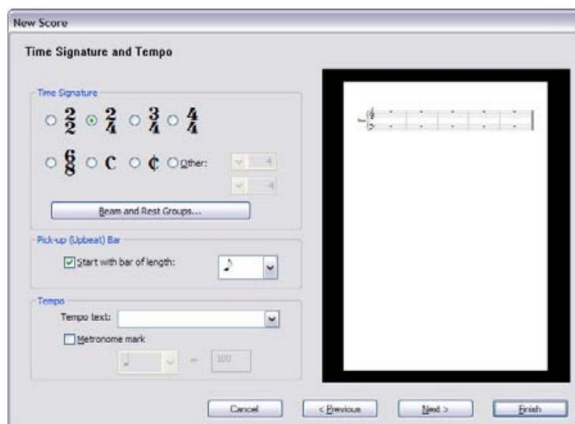
S takovými drobnostmi se však nyní nebudeme trápit. Podívejte se na seznam předdefinovaných stylů domů zobrazených na obrazovce. Vyberte Keyboard Opus (Times), protože je to užitečné

možnosti nastavené pro klávesovou hudbu (jako výchozí umístění dynamiky do poloviny mezi osnovy). Název Opus odkazuje na hudební font (tj. design not a dalších symbolů) použitý ve stylu house a Times jako hlavní textový font. V dolní části dialogu můžete také změnit hlavní písmo textu, které chcete použít pro partituru, z libovolného písma nainstalovaného na vašem počítači. Stačí jej ponechat ve výchozím nastavení (Nezměněno) a kliknout na tlačítko Další.

Možná budete chtít v budoucnu experimentovat s různými styly domů. Písma používající hudební fonty Reprise a Inkpen2 vypadají ručně – zvláště vhodné pro jazz. A hudební písmo Helsinki má tradiční rytý vzhled.

## Označení taktu

Třetí stránka dialogu umožňuje zvolit takt a nastavit tempo partitury.



Zvolte 2/4, a protože chceme zdvihací (zvyšovací) takt, zapněte Začít s taktem délky. Náš pick-up bar je dlouhý jednu osminovou notu (quaver), tak si to vyberte z nabídky. Během práce na partituře můžete samozřejmě změnit takt (a téměř vše ostatní) kdykoli, takže zde pouze nastavujeme počáteční takt.

Můžete také přidat označení tempa z textového seznamu Tempo a přidat také konkrétní značku metronomu – ale nyní stačí kliknout na Další.

## Klíčové podpisy

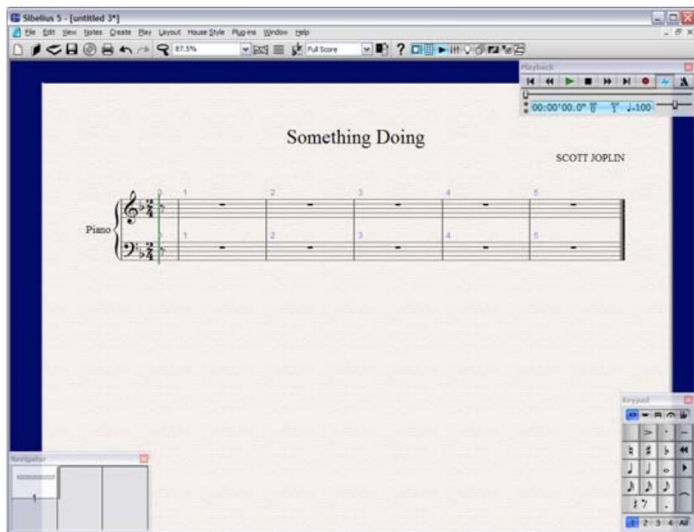
Čtvrtá stránka dialogu umožňuje zvolit podpis klíče. Vyberte F dur ze seznamu vpravo a klikněte na Další.

### Informace o skóre

Pátá a poslední stránka dialogu umožňuje zadat nějaký text, jako je název partitury, jméno skladatele/textaře a informace o autorských právech. Text se automaticky přidá na první stránku hudby, a pokud zapnete Vytvořit titulní stránku, Sibelius First přidá titul a skladatele na další titulní stránku, kterou pro vás vytvoří.

Prozatím zadejte „Something Doing“ jako název, „SCOTT JOPLIN“ jako skladatel/skladatel (je obvyklé, že jména skladatelů jsou všechna psána velkými písmeny) a klikněte na Dokončit. (Jak jsme již zmínili dříve, můžete ve skutečnosti přeskočit některé kroky při zahájení skóre kliknutím na Dokončit v kterémkoli dřívějším bodě.)

Pouhým mrknutím oka později je vaše skóre vytvořeno a můžete začít přidávat poznámky:



## Přidání dalších pruhů

Pět taktů plus pick-up (pozitivní rytmus) Sibelius First, který vám dává k zapracování, nestačí pro všechny, ale ty nejskromnější hudební myšlenky, takže přidáme další. Nejjednodušší způsob, jak přidat takty do partitury, je použít Ctrl+B nebo XB (zkratka pro Vytvořit > Pruh > Na konci), která přidá další takt na konec partitury.

Několikrát pomalu stiskněte Ctrl+B nebo XB a pozorně sledujte, co se stane.

Poté mnohokrát klepněte na Ctrl+B nebo XB, abyste přidali proud taktů. (Pokud je váš počítač poměrně pomalý, může v přidávání pruhů pokračovat ještě několik sekund po uvolnění kláves.)

Když máte tři nebo čtyři stránky, prozkoumejte scénu pomocí nástroje přiblížení a Navigátoru a poté přiblížte zpět na 100 %.

V případě, že jste nedávali pozor, v průběhu přidávání taktů Sibelius First průběžně přeformátovával partituru, aby přinesl co nejlepší výsledek – rozšířil hudbu do nových systémů

(stavy spojené dohromady, které se hrají současně), když se první systém příliš zaplnil, a vytvořili další stránky, když se první stránka příliš zaplnila. Sibelius First také žongloval s takty, aby je rovnoměrně rozložil ve skóre, a na začátku každého systému psal čísla taktů.

Jediný problém je teď zaplnit všechno to prázdné místo poznámkami.

p Perla moudrosti Není třeba plánovat předem! Kdykoli můžete přidat další nástroje nebo další takty. Je dobré začít psát partituru pouze s jedním nástrojem a několika takty – nemusíte hned na začátku vytvářet mnoho taktů. Jak později přidáte další hudbu, Sibelius First ji pro vás okamžitě přeformátuje!



#### Krátká rekapitulace

- \* Naučili jste se tisknout skóre – stačí vybrat Soubor > Tisk (nebo tlačítko na panelu nástrojů)
- \* Naučili jste se, jak začít novou partituru – zvolte Soubor > Nový (nebo tlačítko na panelu nástrojů) a pak fol nízko nos
- \* Nástroje můžete kdykoli přidat výběrem Vytvořit > Nástroje (zkratka I)
- \* Není třeba přidávat další stránky – stačí přidat další pruhy (Ctrl+B nebo XB) a Sibelius First automaticky rozloží vaše skóre na tolik stránek, kolik je potřeba.

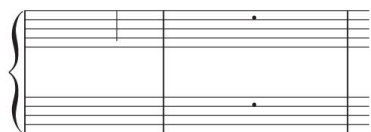
# Vstup myši

Měli byste se podívat na začátek své nové klavírní partitury. Pokud nejste, přibližte na 100 % a přejděte na první pruh skóre.

## Vytváření některých poznámek

Vybereme první notu z klávesnice. Nejprve se ujistěte, že ve vašem skóre není vybráno nic, stisknutím klávesy Esc. Klikněte myši na symbol šestnácté noty (půlkvaver) na klávesnici nebo zadejte 2 na numerické klávesnici (což dělá totéž). Ukazatel myši se změní na tmavě modrou, aby bylo vidět, že „nese“ notu. Když pohybujete ukazatelem myši nad partiturou, nakreslí se šedá stínovaná nota, která vám ukáže, kde bude nota po kliknutí vytvořena. Všimněte si, jak dokonce kreslí čáry leger nad a pod notovou osnovou, takže můžete přesně umístit vysoké a nízké tóny.

Nyní klikněte kurzorem myši poblíž začátku osnovy pravého klavíru a ukažte na mezeru F, první mezeru nahoru:



Pokud jste klikli na špatné místo, můžete pomocí 3 a 2 upravit výšku noty poté, co ji zadáte.

Všimněte si, že Sibelius First užitečně vycpával zvedací (pozitivní) takt odpočinkem, takže takt stále „přibývá“. Všimněte si také, že poznámka, kterou jste právě přidali, je tmavě modrá, což ukazuje, že je vybrána, a svislá tmavě modrá čára – nazývaná stříška – je hned napravo od ní.

## Stříška



Stříška znamená, že Sibelius First je připraven k zadání dalších poznámek.

Stříšku byste měli považovat za známou linii, kterou najdete v softwaru pro zpracování textu.

Stříška je užitečná zejména pro abecední zadávání, ke kterému se dostaneme o něco později, takže si vysvětlíme, co přesně dělá.

Můžete také vidět zelenou čáru přehrávání, kterou můžete vypnout (pokud vás obtěžuje) vypnutím možnosti Zobrazit > Čára přehrávání.

## Přidávání dalších poznámek

Tlačítko šestnácté noty (půlčtvrcové) na klávesnici zůstane vybrané, takže můžete pokračovat ve vytváření dalších not kliknutím myši – nemusíte znovu volit tlačítko šestnácté noty.

Zadejte první čtyři noty partu pravé ruky, jak je zobrazeno níže (nebo si přečtěte stránku, kterou jste dříve vytiskli); když potřebujete přidat osmou notu (quaver), jednoduše klikněte na příslušné tlačítko na

Klávesnice (nebo stisknete 3 na numerické klávesnici), než kliknete na notu a přidáte poznámku. Měli byste skončit s:



Další tón je šestnáctinový (půlkvaver) vázaný na čtvrtový (rozkrokový). Šestnáctou notu přidejte jako obvykle (nezapomeňte ji nejprve vybrat z klávesnice, jinak získáte další osmou notu). Poté klikněte na tlačítko kravaty na klávesnici (zobrazeno vpravo) nebo stisknete klávesu Enter na numerické klávesnici, která udělá totéž. Nyní klikněte na čtvrtovou notu (rozkrok) na klávesnici (nebo stisknete 4) a kliknutím na notu ji zadejte:

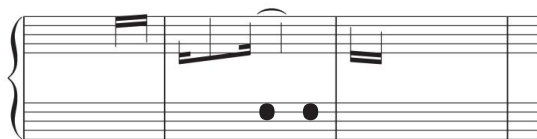


Pokud v kterémkoli okamžiku uděláte chybu, stačí kliknout na tlačítko na panelu nástrojů se šipkou doleva nebo jednou nebo vícekrát zvolit Úpravy > Zpět (zkratka Ctrl+Z nebo XZ) a vrátit zpět to, co jste právě udělali.



## Nehody

Do druhého plného taktu musíme napsat C#. Chcete-li to provést pomocí myši, jednoduše vyberte ostré tlačítko na klávesnici (nebo stisknete 8 na numerické klávesnici), než kliknete do noty a přidáte poznámku:



Po vložení poznámek můžete také přidat náhodná čísla. Zkusme to. Pokud vidíte stříšku, stiskněte jednou Esc pro zastavení vytváření poznámek (Esc také dělá věci, jako je zastavení přehrávání, zrušení dialogu nebo zrušení výběru vybraného objektu). Nyní můžete měnit (upravovat) charakteristiky not a dalších objektů, které jsou již ve vaší partituru. Klikněte na jednu z dalších not v prvních pár taktech, aby se změnila na tmavě modrou, poté klikněte na náhodná tlačítka na klávesnici – zkuste kliknout na ploché tlačítko (zkratka 9), poté na ně znovu klikněte, abyste náhodnou událost odstranili. Můžete také přidávat a odebrat artikulace z klávesnice a dokonce měnit hodnotu noty přesně stejným způsobem.

Pokračujte ve vytváření not v horní notové osnově: nejprve stiskněte Esc pro zrušení výběru noty, kterou jste právě upravovali, poté klikněte na tlačítko šestnáctá nota (půlčtvrcová) na klávesnici a klikněte na partituru pro zadání dalších not z výtisku, nebo skóre uvedené níže.

## Odpočívá

Ve čtvrtém plném taktu narážíme na náš první odpočinek. Vytvoření pomlky během zadávání myší je jednoduché: pomocí klávesnice vyberte hodnotu zbytku jako obvykle a poté klikněte na tlačítko se symboly pomlček

na něj (zkratka 0), abyste to řekli Sibeliusovi Nejprve chcete zadat pomlku a klikněte na skóre. Sibelius First však vždy vybavuje tyče podpěrami, aby bylo zajištěno, že se „sčítají“, takže často zjistíte – jako v tomto případě – že zbytek je již pro vás připraven a nebudete jej muset zadávat.

## Artikulace

Také ve čtvrtém celém taktu musíme napsat akord a také musíme přidat první artikulaci.

Pamatujte, že pokud chceme do poznámek přidat náhodné znaky nebo artikulace, je nejlepší je vybrat před vytvořením poznámky, než se vracet a přidávat je později.

Artikulaci lze nalézt na prvním a čtvrtém rozložení klávesnice. Markazto (nebo „klobouk“, chcete-li) artikulace, kterou potřebujeme pro akord ve čtvrtém plném taktu, je na čtvrtém rozložení. Pokud nejste obeznámeni s tím, jak funguje Klávesnice, přejděte zpět na Klávesnice na straně 20, kde najdete úvod.

Po výběru artikulace marcato na čtvrtém rozložení klávesnice (zkratka F11), zvolte tlačítko osmé noty (kvaver) na prvním rozložení klávesnice (zkratka F8), pokud již není zvýrazněno, poté pomocí myši zadejte čtyři noty akordu. jeden nad druhým, takto:



Při vytváření poznámek s náhodnými nebo artikulacemi nezáleží na tom, v jakém pořadí zvolíte náhodnou, artikulaci a hodnotu noty na klávesnici, pokud je všechny zvolíte předem poznámku ve skutečnosti vložíte kliknutím na notu.

## Trochu kopírování

Neunikne vám, že hudba v prvních pár taktech partitury je mezi rukama zdvojnásobena v oktávách. Než zadávat stejnou hudbu dvakrát, zkopírujme hudbu z pravé ruky na notovou osnovu levé ruky.

Nejprve, pokud vidíte stříšku, stiskněte Esc, abyste se jí zbavili. Nyní klikněte na úplně první notu v pravé ruce (takže se změní na tmavě modrou) a opatrně klikněte se stisknutou klávesou Shift (tj. podržte klávesu Shift a klikněte levým tlačítkem myši) na druhou ze svázaných šestnáctinových tónů G (půlčtvrtiny) ve třetím plném taktu. Měli byste vidět jediné světle modré pole obklopující všechny poznámky:



Nyní z-klikněte nebo Alt+klikněte na zbytek na začátku levé notové osnovy, abyste zkopírovali poznámky, a uvidíte toto:



Jak vidíte, Sibelius First vždy zkopíruje hudbu na stejnou (znějící) výšku, i když ji v případě potřeby přepíše do příslušného klíče. Takže zadejte Ctrl+2 nebo X2, abyste transponovali noty o oktávu dolů na správnou výšku.

Mimochodem, toto je poprvé, co jste vybrali pasáž hudby. Pasáž je souvislý kus hudby, možná běžící přes mnoho stránek. Může běžet podél jednoho nebo několika zaměstnanců. Nejčastěji vybíráte pasáž, abyste zkopírovali hudbu z jednoho nástroje do druhého, např. proto, že se navzájem zdvojují.

Pasáže umožňují upravovat, kopírovat nebo mazat mnoho poznámek najednou. Podrobněji se k nim dostaneme o něco později.

Je to také poprvé, co jste se při úpravách setkali s klávesou Ctrl nebo X. V Sibelius Nejprve Ctrl nebo X se šipkou obecně znamená „pohybovat se ve velkých krocích“ – například pro změnu výšky noty o jeden krok použijete 3/2 a pro změnu výšky noty o oktávu použijte Ctrl+3/2 nebo X3/2. Různé operace v Sibelius Nejprve použijte Ctrl nebo X k provádění věcí ve velkých krocích, jako je přesouvání jiných objektů (jako je text), zvětšování nebo zmenšování mezer mezi notami a tak dále.

#### Dokončení vytváření poznámek

Dokončete psaní prvních čtyř celých taktů pomocí myši, včetně levé ruky (přečtěte si stránku, kterou jste dříve vytiskli). Až skončíte, stiskněte dvakrát Esc: poprvé zrušíte stříšku, která Sibeliusovi nejprve řekne, že už nechcete vytvářet žádné další poznámky, a podruhé zrušíte výběr poslední poznámky, kterou jste vytvořili (toho můžete dosáhnout také kliknutím na prázdnou část papíru).

Pokud to zapomenete udělat, Sibelius First bude pokračovat ve vytváření poznámek, kamkoli klepnete – i když si můžete všimnout, že se to stane, protože tmavě modrý ukazatel myši vám vždy říká, že Sibelius First se chystá vytvořit objekt.

#### Krátká rekapitulace

- \* Chcete-li vytvořit noty pomocí myši, vyberte hodnotu noty a jakékoli další označení na klávesnici, jako jsou náhodné a artikule, než kliknete do notového zápisu. Po zadání poznámky je třeba přidat pouze remízy.
- \* Před vytvořením noty si můžete vybrat libovolný počet tlačítek hodnoty noty, artikule, náhodného, paprsku, tremola atd. na libovolné kombinaci rozložení klávesnice a všechna z nich se použijí na notu, kterou zadáte. (Nezáleží na tom, pokud nevidíte všechna zvyrazněná tlačítka najednou, protože se rozprostírají v různých rozvrženích.)
- \* Pokud vidíte stříšku, stínovou poznámku nebo barevný ukazatel myši, Sibelius First je pro vás připraven vytvářet poznámky
- \* Při vytváření poznámek zůstávají tlačítka hodnoty noty a artikule (a většina ostatních tlačítek klávesnice) stisknutá, takže můžete pokračovat ve vytváření poznámek stejného druhu. Chcete-li ukončit vkládání artikulací do not, vypněte znovu příslušné tlačítko.
- \* Pasáže umožňují kopírovat, mazat nebo upravovat celé úseky hudby najednou. Nejrychlejším způsobem vytváření hudby je často její zkopírování pomocí Alt+kliknutí nebo z-kliknutí.
- \* Ctrl nebo X s klávesami se šipkami znamená „pohybovat se velkými kroky“.

# Abecední vstup

Nyní byste měli být připraveni začít psát hudbu od taktu 5 partitury Scotta Joplina. Ale než to uděláte...

## Uložte si práci!

Svou práci byste si měli vždy pravidelně ukládat a zálohovat, nejlépe na CD-R nebo jiném vyměnitelném médiu, jako je USB flash disk (někdy nazývaný „pero drive“).



Pro uložení zvolte Soubor > Uložit (zkratka Ctrl+S nebo XS) nebo klikněte na zde zobrazené tlačítko na panelu nástrojů, najděte vhodné umístění (např. složku Scores nebo plochu), pojmenujte své skóre – například Joplin – a klikněte na OK. V systému Windows je složka Scores ve vašem My

Složka dokumentů; na Macu se složka Scores nachází ve vaší uživatelské složce Dokumenty.

Sibelius First také automaticky každých pár minut uloží kopii vaší partitury do speciální složky.

Pokud dojde k výpadku napájení nebo havárii vašeho počítače, při příštím spuštění Sibelius First budete mít příležitost obnovit ztracenou práci.

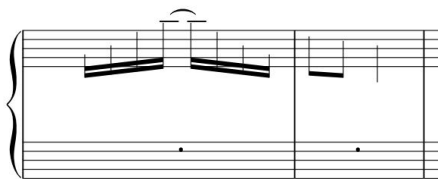
Navíc pokaždé, když uložíte své skóre pomocí Soubor > Uložit, Sibelius First vytvoří očíslovanou zálohu a vloží ji do složky Backup Scores ve složce Scores. Pokud, řekněme, dojde k náhodnému smazání vašeho skóre nebo pokud provedete zásadní změnu, o které se později rozhodnete, že ji nechcete, vyhledejte nejnovější verzi ve složce Backup Scores.

Další informace o těchto užitečných funkcích naleznete v části Soubory na stránce 80.

## Abecední vstup

Druhým způsobem vytváření not, který je mnohem rychlejší než zadávání myší, jakmile si na to zvyknete, je psát výšky pomocí písmen A–G přímo z klávesnice počítače a vytvářet akordy pomocí čísel 1–9 na hlavní klávesnici. klávesnice (nikoli numerická klávesnice).

Zkuste přidat hudbu z pravé ruky z taktu 5:



- \* Klikněte na malý obdélník opěrného pruhu v taktu 5 pravé ruky tak, aby byl tmavě modrý – tím Sibelius řekne, kde má začít. Od nynějška se nedotýkejte myši – ať už jste v pokušení!
- \* Stiskněte N (zkratka pro Poznámky > Zadat poznámky), čímž se zobrazí stříška
- \* Stisknutím F8 zobrazíte první rozložení klávesnice (pokud se nezobrazuje), poté zadejte na numerické klávesnici 2 a vyberte šestnáctinovou notu (půlčtvrtovou). Musíte zvolit hodnotu noty, aby Sibelius věděl, jak dlouhé chcete noty mít.
- \* Napište ACFA Enter (na klávesnici) AFC A. Když napíšete Enter, Sibelius přidá remízu. Všimněte si, že stříška se po každé poznámce, kterou zadáte, přesune a ukáže vám, kam bude přidána další poznámka.
- \* Zadejte 3 na klávesnici a vyberte osmou notu (kvaver) – zatím se v partituře neobjeví

- \* Zadejte C 3 (použijte 3 na hlavní klávesnici, nikoli numerickou klávesnici). Tím se zadá osminová nota C (quaver), poté přidá notu o třetinu nad ni, aby vznikl dvounotový akord.
- \* Zadejte D Shift-3 (opět použijte klávesu 3 na hlavní klávesnici, tentokrát se stisknutou klávesou Shift). Tím se zadá nota D osminy, pak se přidá nota o tercii pod ni, opět pro vytvoření dvounotového akordu. (Místo toho jste mohli zadat B 3 a zadat nejprve B a potom D nad ním; i když B je ve skutečnosti Bb, stačí si vybrat byt z klávesnice, pokud chcete, aby se symbol plochého objevil.)
- \* Napište 4 na klávesnici pro výběr čtvrtové noty (rozkroku)
- \* Zadejte A Shift-C. Tím se zadá čtvrtová nota a pak se nad ní přidá C, čímž se opět vytvoří a dvounotový akord. (Tyto způsoby tvoření akordů jsou vysvětleny níže.)
- \* Stiskněte dvakrát Esc pro zastavení vytváření poznámek a zrušení výběru poslední poznámky, protože jsme přestali přidávat poznámky moment.

I když nedotýkat se myši je zpočátku znepokojující, uvidíte, jak rychle to bude, jakmile si na stisk kláves zvyknete.

Stejně jako jsou noty vytvořeny pouze myší, když skutečně kliknete do partitury, s abecedním zadáním se nota skutečně vytvoří v partituře pouze tehdy, když napíšete písmeno A–G. Jakákoli tlačítka zvolená na klávesnici pouze připravují, co se stane, když napíšete A–G nebo kliknete myší.

Takže, stejně jako při zadávání myší, musíte před psaním písmene zadat jakékoli náhodné znaky, artikulace nebo jiné znaky na klávesnici. (Pokud zapomenete, můžete se kdykoli vrátit a poznámku upravit.)

Existuje pouze několik výjimek:

- \* Přidání vazeb (stisknutím klávesy Enter) se provádí po vytvoření poznámky (jen proto, že to vypadá přirozeněji jako kravata je za poznámkou);
- \* změna oktávy noty (stisknutím Ctrl+3/2 nebo X3/2); a
- \* vytvoření trojice (k čemuž se dostaneme později).

## Akordy v abecedním vstupu

Právě jsme použili dva jednoduché způsoby vytváření akordů v abecedním vstupu. Zadejte jednu z not do akordu jako obvykle a poté:

- \* Zadejte číslo 1–9 na hlavní klávesnici (nikoli na numerické klávesnici) pro přidání noty o interval výše nebo zadejte číslo Shift-1–9 pro přidání noty níže; např. 1 přidá notu unisono, 3 přidá notu o třetinu výše, Shift-6 přidá notu o šestinu níže
- \* Stiskem Shift-A–G přidáte notu této výšky nad aktuální notu. (Níže neexistují zkratky pro přidávání poznámek podle názvu písmene – použijte místo toho Shift-1–9.)

Stejným způsobem můžete do akordu přidávat další noty.

Zvláště užitečné je, že můžete vybrat pasáže not a přidat noty nad/pod všechny najednou pomocí 1–9 nebo Shift-1–9. Zkuste vybrat prázdnou část taktu 5 tak, aby byla ohraničena jediným světle modrým rámečkem, poté zadejte 8 a přidejte noty o oktávu výše.

## Více detailů

Nyní, když jste pochopili principy abecedního zadávání, zde je trochu více podrobností.

Pravděpodobně bude nejlepší vyzkoušet každý z těchto bodů ve skóre:

- \* Jak Sibelius ví, kterou oktávu chcete? Odpověď: zapíše tón nejbližší tónem předchozí notě. Pokud tedy napíšete opakující se stupnici CDEFGABCDEFG..., Sibelius bude pokračovat nahoru a nahoru. V případě potřeby však můžete změnit oktávu noty po jejím vytvoření zadáním Ctrl+3/2 nebo X3/2
- \* Nezapomeňte, že stále můžete použít Úpravy > Opakovat (zkratka R) k opakování not, akordů, objekty nebo dokonce pasáže, chcete-li
- \* Můžete upravit výšku jakékoli noty, kterou jste dříve zadali, jejím výběrem a zadáním A–G
- \* Stejně jako u vstupu myši, pro vložení pomlčky během abecedního zadávání stačí stisknout 0 na klávesnici. (Zbytek délka je uvedena na klávesnici, stejně jako u poznámek.)
- \* Mezi abecedním vstupem a vstupem myši můžete kdykoli přepínat – nemusíte zadávat všechny noty jednou nebo druhou metodou.

Když se podíváte na klávesnici svého počítače, uvidíte, že všechna písmena A–G, R a číslice 1–9 jsou snadno přístupné levou rukou a pravá ruka snadno dosáhne na všechny numerické klávesnice a klávesy se šipkami (stejně jako na Delete, Page Up a tak dále). Takže zdatný uživatel může poznámky psát na dotyk velmi, velmi rychle, s minimálním pohybem ruky!

## Přidání textu a řádků

Pomocí abecedního vstupu můžete do hudby přidávat text, jako je dynamika, a řádky, jako jsou nadávky a vlásenky, když zadáváte noty. Ale než se pustíme do této pokročilejší techniky, pojďme experimentovat s přidáním nějakého textu a řádků, když nevytváříme poznámky.

### Metronomové značky

Sibelius se během přehrávání řídí značkami metronomu. Pokud stisknete mezerník, abyste slyšeli prvních pár taktů partitury, všimnete si, že se přehrává příliš rychle. Zkuste pomocí myši přetáhnout posuvník tempa v okně Přehrávání, abyste našli vhodné tempo – všimněte si, jak se při tažení posuvníku mění hodnota tempa nalevo od posuvníku, což vám poskytuje snadný způsob, jak najít přesné tempo, které chcete. Přetáhněte jezdec zpět do středu (poznáte, když se dostane do středu, protože se tam „přilepí“) a stisknutím mezerníku přehrávání zastavíte.

Nyní přidáme značku metronomu na začátek partitury:

- \* Chcete-li se vrátit na začátek partitury, zadejte Ctrl+Home nebo X4 a vyberte první tón (to říká Sibelius, kam umístit značku metronomu)
- \* Zvolte Vytvořit > Text > Značka metronomu
- \* Nad notou se objeví malá blikající stříška – Sibelius ví, že tento druh textu by měl být nad notovou osnovou, a tak jej tam automaticky vloží
- \* Nyní klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo Ctrl (Mac) – zobrazí se nabídka užitečných slov. Toto menu se vhodně nazývá slovní menu.
- \* Vyberte z nabídky čtvrtovou notu (krotchet) a klikněte na ni. Nabídka zmizí a ve vaší partituře se objeví čtvrtová nota.
- \* Stiskněte mezerník a poté napište = 80 pro dokončení značky metronomu
- \* Nakonec stiskněte Esc pro zastavení vytváření textu (další použití Esc k zastavení věci).



Nyní byste měli vidět:

q = 80



Zkuste partituru přehrát znovu – ujistěte se, že je posuvník tempa nastaven do střední polohy, abyste slyšeli přesně správnou rychlost.

Mimochodem, koncept výběru noty před vytvořením nového objektu (jako je tato značka metronomu), aby se Sibeliusovi řekl, kam má jít, je důležitý a vztahuje se téměř na každý objekt, který kdy ve své partituře vytvoříte, takže s tím se ještě setkáme později.

## Pár slov o textu

Kromě not má mnoho pokynů pro hudebníky hrající z partitury formu textu. Velká část textu v partituře Sibelius je zcela automatická, takže nemusíte přemýšlet o jejich přidávání, např. čísla stránek, čísla taktů a názvy nástrojů. Ale budete také chtít sami přidat všechny druhy jiných textů, od dynamiky a textů po značky metronomu a text tempa. Většina textových instrukcí se přehrává, takže když vytvoříte dynamiku nebo označení tempa, Sibelius jim rozumí a podle toho je přehrává.

Každý typ textu, který můžete v Sibelius vytvořit, má svůj vlastní tzv. styl textu, který určuje jeho font, velikost, polohu a další vlastnosti. Styly textu se nazývají samozřejmě věci, jako je název, text a tempo.

Každý druh textu je vytvořen stejným způsobem:

- \* Vyberte poznámku nebo jiný objekt na pozici, kde chcete vytvořit text
- \* Vyberte požadovaný styl textu z podnabídky Vytvořit > Text
- \* Zobrazí se blikající stříška
- \* Nyní můžete buď psát přímo do své partitury, nebo kliknout pravým tlačítkem (Windows) nebo kliknout se stisknutou klávesou Ctrl (Mac) zobrazíte nabídku slov obsahující seznam užitečných slov, ze kterých si můžete vybrat
- \* Po dokončení vytváření textu stiskněte Esc
- \* Chcete-li upravit text, který je již ve vaší partituře, dvakrát na něj klikněte nebo jej vyberte a stiskněte Return (na hlavním panelu klávesnice).

Kromě toho můžete také vytvořit text, aniž byste nejprve vybrali objekt ve své partituře, i když pokud to uděláte, Sibelius nebude vědět, kam jej umístit, takže čeká, až objekt umístíte myší (stejně jako zadávání myší poznámek). Ukazatel myši změní barvu, aby ukázal, že „nese“ předmět (jako při zadávání poznámek myší), a poté můžete kliknout do partitury na místo, kam chcete text umístit, aby se zobrazil stříška.

U některých stylů textu existují omezení, kam je můžete přesunout – např. nadpisy jsou definovány tak, aby byly na stránce vycentrovány, takže je můžete posouvat pouze nahoru a dolů, nikoli doleva a doprava. Podobně text Tempo (používaný pro psaní směřů jako Allegro) je definován tak, aby šel pouze nad systém,

ačkoli ve velkých skóre může být také duplikován níže. Naproti tomu text Expression (pro dynamiku atd.) může jít víceméně kamkoli v hudbě.

Veškerý text, který vytvoříte, je připojen k určitému rytmickému bodu v hudbě a vztahuje se na konkrétní osnovu (nebo na všechny notové osnovy). Zjistíte například, že můžete vložit text do levého okraje stránky, ale stále se připojuje k začátku pruhu, vedle kterého je – pokud se pruh pohne, text se přesune s ním, místo aby zůstal. uvízl nesmyslně na místě.

Další informace o textu naleznete v části Text na stránce 163.

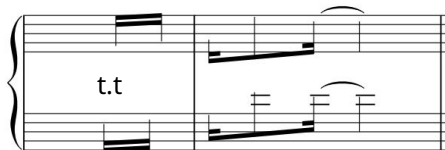
## Dynamika

Termínem dynamika budeme označovat textové instrukce jako *mp* a vlásenky (klínovité *cresc./dim.* linky). Dynamika textu je psána textovým stylem nazvaným Výraz. Vytvoříme například dynamiku na začátku dílu:

- \* Vyberte první notu v horní osnově partitury
- \* Zvolte Vytvořit > Text > Výraz (zkratka Ctrl+E nebo XE)
- \* Pod první notou se zobrazí blikající stříška
- \* Podržte Ctrl nebo X a napište *mp* – podržením Ctrl nebo X řekne Sibelius, aby psal písmena pomocí speciálních tučných znaků, které by měly být použity pro dynamiku. Místo toho můžete klepnout pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac) a vybrat dynamické z nabídky slova.
- \* Stisknutím Esc zastavíte vytváření textu.

Nyní byste měli vidět:

$q = 80$



Nyní přidáme vlásenku do třetího plného taktu:

- \* Vyberte první tón ve třetím plném taktu horní noty.
- \* Napište *H* a pod poznámkou se objeví crescendo vlásenka. (Místo toho můžete zadat Shift-H pro diminuendo vlásenku.)
- \* Hit prostor rozšířit vlásenku poznámkou najednou; pokud zajdete příliš daleko, stáhněte jej pomocí Shift-mezera znovu.

Nyní byste měli vidět:



## Nadávky a fráze

Spolu s sponkami do vlasů budou nejběžnějšími čárovými objekty ve vašich partiturách nadávky a fráze. Sibelius s nimi zachází identicky a všechny je nazývá „nadávky“, protože frázová značka je ve skutečnosti jen nakreslena jako velká nadávka. V taktu 8 přidáme nadávku:

- \* Nejprve zadejte 8 not taktu, poté vyberte druhou notu taktu
- \* Napište S a vytvoří se slur, který automaticky přejde na další tón
- \* Pokud jde o vlásenku, pište mezeru, dokud se škvíra nerozšíří na konec pruhu; použijte Shift-mezera k zatáhněte jej, pokud zajdete příliš daleko.

Nyní byste měli vidět:



Zkuste vybrat notu na obou koncích hlásky a posouvat ji nahoru a dolů – všimněte si, jak je hlávka magnetická a co nejuhledněji přilne k notám na obou koncích.

Nyní zkuste vybrat hlásku samotnou a zvolte Úpravy > Převrátit (zkratka X) – tím převrátíte hlásku na druhou stranu not. Toto je další jednodušší zkratka, která stojí za zapamatování: můžete použít Upravit >

Překlopením změníte směr stopky noty nebo skupiny paprskovitých not, překlápíte zakřivení remízků, převrácení neslučitelných výrazů a trojic na druhou stranu not a tak dále.

## Pár řádků o řádcích

Existují různé hudební značky skládající se z rovných, zakřivených, kroucených nebo přerušovaných čar, včetně vlásenek, slurs, trylek, pedálových značek, prvního a druhého konce (1./2. takty) a oktavových čar (např. 8va). V Sibelius First se tyto druhy objektů nazývají čáry. Všechny řádky lze vytvořit stejným způsobem:

- \* Vyberte notu nebo jiný objekt ve své partituře a řekněte Sibelius First, kde chcete, aby linka začínala
- \* Vyberte Vytvořit > Čára (zkratka L)
- \* Dialog je rozdělen do dvou panelů: Řádky zaměstnanců a Systémové řady. Zaměstnanci se vztahují pouze na jeden personál a zahrnují věci jako nadávky, trylky a vlásenky; systémové řádky se vztahují na všechny notové osnovy v partituře a zahrnují věci jako rit./accel. řádky a 1. a 2. koncovky.
- \* Vyberte požadovaný řádek a klikněte na OK (nebo stiskněte Return)
- \* Linka se objeví v partituře; stiskněte mezerník, abyste ji prodloužili o notu po ní doprava, a Shift-mezera znovu jej zatáhněte doleva.

Nejběžnější řádky mají přímé zkratky, jmenovitě vlásenky (H pro crescendo, Shift-H pro diminuendo) a slurs (jednodušší zkratka S nebo Shift-S pro převrácenou nadávku).

Před vytvořením čáry můžete také vybrat takt nebo jiný průchod, v takovém případě Sibelius automaticky vytvoří čáru na délku vybraného průchodu na horní vybranou notu.

Pokud chcete, můžete čáry umístit také pomocí myši. Ujistěte se, že není nic vybráno (stiskněte Esc to provést), než zvolíte Vytvořit > Čára; jakmile si vyberete čáru, změní váš ukazatel myši barvu a řekne vám, že „nese“ předmět, takže můžete kliknout do skóre a umístit

čára. Poté klikněte a táhněte doprava, abyste prodloužili čáru tak daleko, jak chcete, než uvolníte tlačítko myši. (Za normálních okolností byste však neměli vytvářet rušivé výrazy pomocí myši, protože to vytváří méně inteligentně umístěné („nemagnetické“) šmouhy, které se používají pouze za zvláštních okolností.)

Délku čar můžete po jejich vytvoření vždy upravit výběrem jednoho konce a použitím mezery/Shift-mezera, kláves se šipkami 0/1 (s Ctrl nebo X pro velké kroky) nebo přetažením pomocí myši.

Další informace o linkách naleznete v části Linky na stránce 100.

## Přidávání objektů za pochodu

Jak jsme zmínili dříve, můžete přidávat text, čáry a další objekty během zadávání poznámek.

Pojďme přidat dynamiku na začátek taktu 9 pouze pomocí klávesnice:

- \* Vyberte obdélník opěrky malého pruhu v taktu 9 horní osnovy, zadejte N, aby se zobrazil stříška, pak typ 2 (na numerické klávesnici) A
- \* Zadejte Ctrl+E nebo XE; pod hůlkou se objeví blikající stříška
- \* Podržte Ctrl nebo X a napište p, čímž se vloží p dynamický
- \* Stisknutím Esc zastavíte vytváření textu
- \* Napište CFA Enter (na klávesnici) AFCA pro vložení not do zbytku taktu

Tímto způsobem můžete během zadávání poznámky přidat libovolný objekt. Zkuste některé z těchto:

- \* Napište K (nebo zvolte Vytvořit > Podpis klíče) a vytvořte změnu podpisu klíče. automat Sibelius automaticky umístí nový podpis klíče za poznámku, kterou jste naposledy zadali.
- \* Napište T (nebo zvolte Vytvořit > Časový podpis) a vytvořte změnu taktu. Auto Sibelius automaticky umístí nový takt na začátek dalšího taktu.
- \* Napište Q (nebo zvolte Vytvořit > Klíč) a vytvořte změnu klíče. Sibelius automaticky umístí nový klíč za notu, kterou jste naposledy zadali, a přidá varovný klíč na konec předchozího systému, pokud klíč vytvoříte na úplném začátku systému.
- \* Zadejte Ctrl+R nebo XR (nebo zvolte Vytvořit > Značka zkoušky). Sibelius přidává zkušební značku začátek dalšího taktu.

Jak uvidíte, schopnost vytvářet objekty z klaviatury může výrazně zkrátit dobu, kterou zabere vkládání hudby.

Další užitečný trik, který je třeba znát, zahrnuje výběr pasáže (pamatujte na malé kopírování na straně 36?), než vytvoříte klíč, takt, klíčový podpis a tak dále. Tím Sibelius řekne, že chcete, aby nový objekt působil pouze do konce výběru. Sibelius pak na konci výběru automaticky přepíše původní klíč, klíčový podpis nebo takt, což může být velmi užitečné.

p Perlička moudrosti Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac) na jakoukoli prázdnou část papíru, abyste získali nabídku Vytvořit – mnohem rychleji než přesunutí myši do nabídky v horní části obrazovky. (Ale používání klávesových zkratk k vytváření objektů je ještě rychlejší.)

## Hlasy

Sibelius může napsat až čtyři nezávislé hlasy nebo řádky not a akordů na jednu osnovu.

Ačkoli nepotřebujete nic psát do dalších hlasů, abyste zkopírovali partituru Scotta Joplina, na které pracujeme, měli byste se naučit, jak je používat. Hlasy jsou barevně odlišeny: hlas 1 je tmavě modrý, hlas 2 je zelený, hlas 3 je oranžový a hlas 4 je růžový. Jen zřídka budete muset použít více než dva hlasy. Zde je příklad hudby ve dvou hlosech; tóny hlasu 1 mají stopky směřující nahoru a hlas 2 má stopky dolů.



Chcete-li spustit další hlas:

- \* Vyberte notu nebo jiný objekt v partituře, kde chcete, aby nový hlas začal
- \* Hit N; objeví se stříška
- \* Zkratky pro čtyři hlasy jsou Alt+1/2/3/4 nebo z1/2/3/4; budeme předpokládat, že chceme hlas 2, takže zadejte Alt+2 nebo z2. Alternativně můžete použít tlačítko ve spodní části klávesnice.
- \* Nyní vyberte hodnotu noty, jakékoli požadované artikulace, náhody a tak dále, pak jednoduše zadejte název noty na klávesnici. Všimněte si, že hlas 2 je barevně označen zeleně.
- \* Nyní můžete pokračovat v zadávání poznámek hlasem 2 pomocí myši, klávesnice nebo krokového vstupu.

Existuje mnoho operací souvisejících s hlasem, kterými se zde nebudeme zabývat, ale jen pro zvýšení chuti k jídlu:

- \* Můžete vybrat konkrétní noty z akordů a poté je jednoduše rozdělit do jiného hlasu zadáním, řekněme, Alt+2 nebo z2.
- \* Sloučit pasáž hudby ve více hlosech do jediného hlasu tak, že jej vyberete a stisknete Alt+1 nebo z1.

Více podrobností o hlosech naleznete v části Hlasy na stránce 178.

## Trojčata a další trojčata

Tuplety jsou rytmy, které se hrají při určitém zlomku jejich normální rychlosti – nejčastěji jsou to triplety, které vytvoříte takto:

- \* Najděte (například) prázdný pruh v notové osnově ve své partituře
- \* Zadejte osminovou notu (quaver)
- \* Nyní zadejte Ctrl+3 nebo X3; objeví se trojitá závorka a číslo:



Pro dokončení trojice zadejte další dvě noty; všimněte si, jak závorka automaticky zmizí (což je v tomto případě konvenční zápis):



Můžete zadat Ctrl nebo X s libovolným číslem, např. 5 nebo 6 pro pětičlennou nebo šestičlennou.

Další informace naleznete v části Tripletty a další tuplety na stránce 177.

### Úprava poznámek

Měli byste si pamatovat, že můžete upravit artikulace, náhodné a další atributy existující noty pouhým výběrem noty a výběrem příslušného tlačítka na klávesnici. Zkusme to znovu, abychom vám to připomněli:

- \* Vyberte poznámku někde v horní části našeho skóre Scotta Joplina
- \* Pokud klávesnice nezobrazuje první rozložení, klikněte na první kartu rozložení klávesnice (nebo stiskněte F8)
- \* Klepnutím na tlačítko – nebo stisknutím odpovídající klávesy na klávesnici přidáte tenuto do poznámky
- \* Klikněte na přirozené tlačítko nebo stiskněte 7 pro přidání přirozené.

Pamatujte, že přirozené nebo tenuto můžete odstranit nebo nahradit pouhým přepsáním klíče – zkuste to.

Ke stejné notě můžete také přidat libovolný počet artikulací – Sibelius First je seskládá ve správném pořadí.

Změna výšky noty je stejně jednoduchá: vyberte notu a zadejte novou výšku pomocí písmen A–G. Nyní zkuste změnit hodnotu noty vybrané noty. Stačí kliknout na tlačítko čtvrtové noty (crotchet) nebo stisknout 4 – a nota se změní na čtvrtovou. Všimněte si mimochodem, že když změníte délku noty, Sibelius First buď vymaže následující noty, nebo vytvoří pomlky, aby udržela správnou délku taktu.

### Krátká rekapitulace

- \* R zopakuje notu/akord a čísla 1–9 nad klávesami písmen přidají notu v určeném intervalu nad vybranou notu a vytvoří akord (Shift-1–9 pro noty níže); Shift-A–G přidá notu této výšky nad vybranou notu
- \* Vytvářejte text, čáry atd. z nabídky Vytvořit, ale použijte S, H, Shift-H a prostor pro nadávky a vlasy
- Spendlíky
- \* Nejlepší je nejprve vybrat notu nebo jiný objekt ve vaší partituře, aby Sibelius věděl, kde je novinka objekt by měl jít
- \* Při vytváření poznámek můžete vytvářet text, čáry a další objekty, takže je velmi rychlé přejít od a prázdný rukopis k hotové partituře
- \* Na každém štábu můžete mít až čtyři nezávislé hlasy
- \* Trojice a další trojice lze snadno vytvořit zadáním, řekněme, Ctrl+3 nebo X3.

# Krokový vstup

Pokud nemáte MIDI klaviaturu, přejděte na Základní formátování na straně 50.

Krokový vstup je jako abecední vstup pomocí MIDI vstupního zařízení a je ještě rychlejší. Vše, co uděláte, je:

- \* Vyberte pomlku, ze které chcete začít vytvářet poznámky, a zadejte N, aby se stříška objevila
- \* Vyberte hodnotu noty na klávesnici (musíte si to zapamatovat)
- \* Začněte hrát noty na MIDI klaviatuře. Stejně jako u abecedního zadávání vyberte před vytvořením poznámky jakékoli artikulace nebo jiné značky na klávesnici. Tyto klávesy na klávesnici zůstanou zapnuté, dokud je znovu nezměníte.
- \* Chcete-li změnit hodnotu noty, vyberte novou hodnotu noty z klávesnice před vytvořením noty
- \* Chcete-li vložit zbytek, stiskněte 0 na klávesnici, čímž se vloží zbytek hodnoty vybrané na klávesnici.

Jediné rozdíly oproti abecednímu zadávání jsou:

- \* Nemusíte zadávat náhodné znaky, protože Sibelius First samozřejmě dokáže rozpoznat, kdy hrajete černou notu. Sibelius First inteligentně odhadne, jak chcete „hláskovat“ černé tóny – např. jako F# nebo Gb – na základě klíčového podpisu a hudebního kontextu. Můžete však požádat Sibelia First, aby po vytvoření noty „odpověděl“ pouhým stisknutím klávesy Return (na hlavní desce).
- \* Akordy můžete zadávat okamžitě pouhým přehráním (nemusíte zadávat jednu notu a pak k ní přidávat další noty).

Díky těmto rozdílům je postupné zadávání poněkud rychlejší než zadávání abecedy.

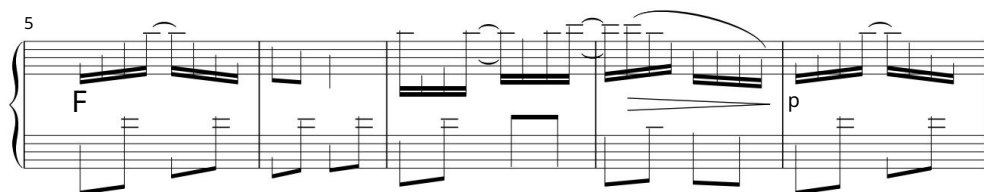
Zkuste zapsat levou ruku klavírního partu od taktu 5, který je celý v osminových notách (čtveřicích), pomocí krokového vstupu:

- \* Nejprve vyberte zbylou tyč v taktu 5 v levé notové osnově (takže bude tmavě modrá)
- \* Poté na klávesnici vyberte osminové noty (kvavery).
- \* Poté si zahrajte do not.

Vždy se můžete vrátit pomocí kláves se šipkami, pokud jste udělali chybu nebo chcete něco změnit.

Stejně jako u abecedního vstupu, pro opravu tónu nebo výšky akordu je stačí vybrat a znovu zahrát na MIDI klaviatuře. Nebo vždy existuje možnost Zpět!

Měli byste skončit s:



Když je levá část dokonalá, stiskněte Esc pro zrušení výběru všeho, klikněte na tlačítko Move Playback Line to Start v okně Playback (klávesová zkratka Ctrl+[ nebo X]) a stiskněte Mezerník pro přehrání celé partie. (Budete muset zastavit přehrávání mezerníkem po posledním tónu, jinak Sibelius First bude pokračovat v partituře celé věky a „přehraje“ resty!)

# Vstup Flexi-time™

Viděli jsme, jak vám používání myši, abecedního a krokového vstupu poskytuje celou řadu možností pro zadávání poznámek. Vyzkoušejte je všechny a zjistěte, který z nich je pro vás nejpohodlnější – nebo je zkombinujte. Mnoho lidí skládá velká díla na Sibelius First pomocí právě těchto metod, ale měli byste se také podívat na jedinečný systém zadávání not v reálném čase Sibelius First, který se nazývá Flexi-time.

Vstup „v reálném čase“ jednoduše znamená, že můžete hrát do počítačového programu a ten zapíše výšku i rytmus, který hrajete. To je každopádně teorie. V praxi je pro jakýkoli program velmi obtížné porozumět rytmu, který hrajete, aniž by po vašem vystoupení analyzoval hudbu nebo nedostal velkou pomoc. To obvykle znamená, že musíte hrát co nej přesněji pomocí kliknutí metronomu a poté hudbu „kvantizovat“ ve snaze vyčistit jakékoli nepřesnosti ve vašem rytmu.

Sibelius First však zaujímá jedinečný přístup, který vám umožňuje hrát poněkud volnějším stylem a přesto dosahovat dobrých výsledků.

## Zkouším to

Nejjednodušší je zkusit hrát v jediné melodické lince. Udělejme to jako první – stále byste se měli dívat na skóre Scotta Joplina, na kterém jsme pracovali. Začneme hrát v notách pomocí Flexi času od taktu 13:

- \* Vyberte takt 13 v pravé klavírní osnově tak, aby byl uzavřen v jediném světle modrém rámečku (nebo vyberte samotný obdélník opěrky malého taktu); to říká Sibelius First, odkud začít nahrávat.



Nyní se připravte, protože jakmile zvolíte Poznámky > Flexibilní vstup (zkratka Ctrl+Shift+F nebo xXF) nebo kliknete na tlačítko kruhového záznamu na

Okně přehrávání, Sibelius First vám dá jeden taktový odpočet a poté spustí nahrávání co hraješ. Zkus to nyní:

- \* Flexi-time vám ve výchozím nastavení poskytuje jeden takt – takže v tomto případě byste měli slyšet dvě kliknutí. (Pokud neslyšíte cvaknutí metronomu, zkontrolujte, zda je vaše přehrávací zařízení zapnuté, a pak si přečtěte Flexi-time™ na straně 82.)
- \* Na konci odpočítávání zkuste plynule zahrát několik následujících taktů, podle rychlosti hry kliknutí
- \* Pokračujte tak dlouho, jak chcete, a všimněte si, jak Sibelius First zobrazuje poznámky na obrazovce (obvykle to bude několik poznámek za vámi). Při nahrávání může být nejjednodušší nesledovat obrazovku!
- \* Jakmile jste zvyklí sledovat kliknutí, zkuste jemně zpomalit a zrychlit – kliknutí by vás měla následovat. Zpočátku to vypadá docela divně, takže před testováním limitů udělejte své výkyvy tempa postupně!
- \* Když chcete zastavit nahrávání, klikněte na čtvercové tlačítko stop v okně Přehrávání nebo stiskněte Prostor.

Pomocí Navigátoru se podívejte, co Sibelius First přepsal. Pokud se vyskytnou nějaké chyby, můžete použít techniky úprav, které jste se již naučili, k opravě hodnot not a výšek.



Flexi-time™ na straně 82 popisuje, jak zadávat současně dvě osnovy. Můžete také změnit další možnosti, jako je rubato (flexibilita vašeho tempa), rychlost, zvuk a odpočítávání kliknutí metronomu a způsob, jakým jsou rozpoznávány trojice a další tuplety.

### Odstranění nežádoucích pruhů

Flexi-time obvykle přidává prázdné takty k vašemu skóre, abyste měli jistotu, že máte dostatek záznamů. Pokud tedy po použití Flexi-time zjistíte, že máte na konci skóre mnoho nechtěných taktů, můžete je snadno odstranit: klikněte na prázdnou část prvního taktu, kterou nepotřebujete, aby byla obklopena modrý rámeček, pak přejděte na poslední pruh vaší partitury (ujistěte se, že během toho neklikáte na žádnou skutečnou hudbu) a se stisknutou klávesou Shift klikněte do posledního pruhu. Nyní zvolte Úpravy > Odstranit pruhy nebo použijte zkratku Ctrl+Delete nebo X-Delete. Budete dotázáni, zda jste si jisti, že chcete odstranit tyto takty ze skóre: klikněte na Ano. (Pokud nechcete, aby vás Sibelius First v budoucnu znovu žádal o potvrzení, zapněte Neříkat toto znovu, než kliknete na Ano.)

### Hra na klaviaturu bez vytváření not

Pokud máte hlavní (tichou) klaviaturu, je často užitečné, když na ní můžete hrát a slyšet, co hrajete, aniž byste do partitury vytvářeli noty.

Chcete-li to provést, klikněte na prázdnou část hole tak, aby pruh byl uzavřen ve světle modrém rámečku, a poté stiskněte Esc pro zrušení výběru. Nyní hrajte na klávesnici. Nebudou zadávány žádné noty, ale zvuk zvolené osnovy bude použit při hře.

# Základní formátování

Sibelius First neustále přeskupuje takty a notové osnovy vaší hudby, když ji zadáváte. Každému, kdo používá textový procesor, by tato myšlenka měla být známá – jde jen o to, že v hudbě jsou výsledky mnohem dramatictější. Tento proces rozložení hudby na stránky se nazývá formátování.

## Přeformátování

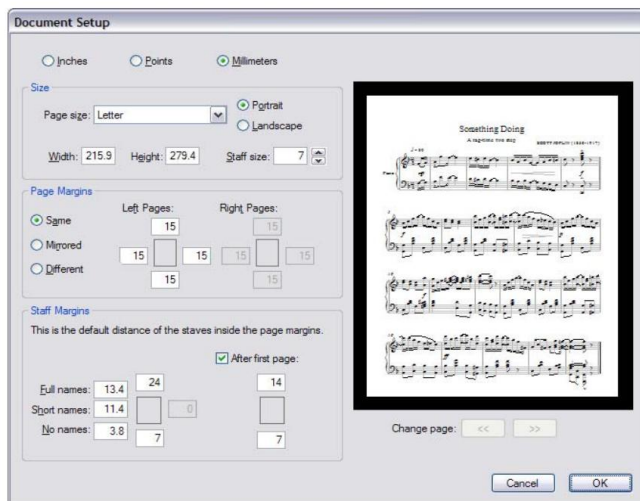
Ať už skládáte, aranžujete nebo jen kopírujete hudbu, vždy se budete chtít vrátit a změnit věci, jako je přidání taktů doprostřed hudby, kterou jste již napsali. Sibelius First musí správně reagovat přeformátováním hudby, která následuje – což okamžitě udělá.

Jednou z výhod tohoto okamžitého přeformátování je to, že neexistuje žádný příkaz k přidání nového systému nebo stránky – to se děje za pochodu. Další výhodou je, že můžete provádět rozsáhlé změny hudby, kterou jste již zadali – jako je změna tvaru stránky – a Sibelius First podle toho okamžitě aktualizuje rozložení celé partitury.

Chcete-li ukázat extrémní příklad typu formátování, které se děje po celou dobu, otevřete znovu skóre rychlé prohlídky, které je na papíře velikosti Letter. Vypadá to takto:

The image displays a musical score for the piece "Something Doing" by Scott Joplin (1868-1917). The score is for piano and is in 2/4 time. It features a tempo marking of 80 and a dynamic marking of *mp* (mezzo-piano). The score is divided into four systems, each with a measure number (1, 5, 10, 16). The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and dynamic markings like *f* (forte) and *ff* (fortissimo). The score is presented in a standard musical notation format with a treble and bass clef.

Nyní změníme orientaci papíru z na výšku (na výšku) na šířku (na stranu) pro mat. Zvolte Rozvržení  
> Nastavení dokumentu (zkratka Ctrl+D nebo XD), abyste viděli tento dialog:



Přepněte orientaci z Portrait na Landscape, podívejte se, jak se změní v náhledu partitury v pravé části dialogu, a klikněte na OK. Skóre nyní vypadá takto:



Partitura, která se dříve vešla na jednu stránku, nyní běží na druhou stránku. Všimněte si, jak se počet taktů na každém systému liší od původního skóre, s výjimkou prvního systému, protože končí „přerušením systému“, jak je vysvětleno níže.

Pokud chcete, otevřete znovu dialogové okno Rozvržení > Nastavení dokumentu a zkuste změnit velikost stránky možnost na levé straně. Co se děje, sledujte v náhledu vpravo. Zkuste zvětšit a zmenšit možnost Velikost Staff a všimněte si, jak Sibelius First přeformátuje hudbu.

(Úplné podrobnosti o tomto dialogu naleznete v části Nastavení dokumentu na straně 65.)

## Ovládání rozvržení

Kromě změny stránky a velikosti notové osnovy existují různé další způsoby, jak můžete ovládat způsob formátování notové osnovy, včetně vytváření přestávek, změny mezer mezi notami a změny mezer mezi notami.

Rychlá prohlídka

## Přestávky

Někdy potřebujete, aby systém nebo stránka skončila v určitém bodě – například v našem skóre Quick Tour končí první systém na dvojité čáře, protože tam byla přidána systémová přestávka.

Chcete-li přidat přerušení systému, vyberte čáru a zvolte Rozvržení > Přerušení > Přerušení systému nebo použijte zkratku Return (na hlavní klávesnici).

## Mezery poznámek

Občas budete chtít upravit horizontální rozestup not nebo pasáže. Vyzkoušejte to: klikněte na prázdnou část libovolného taktu ve vaší partituře tak, aby byla obklopena jediným světle modrým rámečkem, poté zadejte Shift+Alt+0/1 nebo xz0/1, abyste rozbalili a zkrátili rozestupy mezi notami. pruh (s Ctrl nebo X pro velké kroky). Chcete-li obnovit výchozí rozestup pruhu, vyberte jej a zvolte Rozvržení > Obnovit rozestup poznámek (zkratka Ctrl+Shift+N nebo xXN).

## Rozestupy personálu

Někdy je nutné umět zvětšit vzdálenost mezi notami v rámci jednoho systému, aby se předešlo kolizím zahrnujícím velmi vysoké nebo nízké tóny. Vyzkoušejte toto: vyberte takt v levé osnově klavíru kliknutím na prázdný kousek osnovy a přetáhněte jej nahoru a dolů – nebo použijte zkratky Alt+3/2 nebo z3/2. Všimněte si, jak Sibelius First přeformátuje hudbu, když pohybujete notovou osnovou.

## Skrývá prázdné hole

V hudbě pro větší soubory je běžné skrývat notové osnovy nástrojů, které nehrají.

To šetří místo a může dirigentovi usnadnit sledování partitury. Více podrobností najdete v Hůlky na straně 161.

## Krátká rekapitulace

Důvěřujte Sibelius First k atraktivnímu formátování vaší hudby, aniž byste museli zasahovat, ale pokud potřebujete změnit rozložení...

- \* Kdykoli můžete změnit stránku a velikost štábu svého skóre a Sibelius First se zautomatizuje Okamžitě přeformátuje své skóre, aby odráželo změny
- \* Pokud potřebujete na stránku nebo systém vnutit určité pruhy, použijte zalomení stránky a systému (ale ne dělat to běžně)
- \* Zvětšete nebo zmenšete rozestup not pomocí Shift+Alt+0/1 nebo xz0/1
- \* Přesunutím notových osnov zvětšíte nebo zmenšíte prostor mezi notovými osnovami a systémy – pouze posouváte jednotlivé notové osnovy, chcete-li provádět drobné úpravy, a pro větší kontrolu a přesnost používejte klávesové zkratky.

# Upgrade na plný Sibelius

---

Možná po chvíli zjistíte, že některé věci v Sibelius First dělat nemůžete. Žádný problém – můžete sami upgradovat na celý produkt Sibelius za speciální zvýhodněnou cenu – zvolte **Nápověda >**

Pro více podrobností upgradujte na Full Sibelius.

Pokud se rozhodnete upgradovat na plný Sibelius, zde jsou některé z mnoha dalších věcí, které budete moci udělat:

- \* Použijte vysoce kvalitní knihovnu vzorků Sibelius Sounds Essentials a jakýkoli jiný virtuální nástroj nebo efekt
- \* Neomezený počet not (Sibelius First je omezen na 12)
- \* Mnohem větší kontrola nad rozložením partitur a instrumentálních partů, včetně možnosti kopírovat rozložení jednoho partu do druhého, mít více nástrojů ve stejném partu, vytvořit několik partů pro různé nástroje a transpozice ze stejné notové osnovy atd.
- \* Vložit jako cue, změny nástroje a mnoho dalších funkcí pro orchestrální/kapelovou hudbu
- \* Panoramatické zobrazení, které umožňuje vkládat hudbu, jako by byla rozložena na jednu, nekonečně širokou stránku nemusíte se starat o rozvržení stránky, dokud nebudete připraveni k tisku
- \* Zaměření na noty, které vám umožní zobrazit pouze některé notové osnovy ve vaší partituře, což je užitečné pro aranžmá „hudba mínus jedna“ a při práci s partiturami pro větší soubory
- \* Funkce „Uspořádat“ umožňuje okamžité uspořádání a orchestraci
- \* Více než 110 zásuvných modulů – další funkce, které s vaší hudbou dělají užitečné věci
- \* Více než 1700 vestavěných pracovních listů a dalších výukových a učebních zdrojů, včetně proj  
výtvary, plakáty, hry, kartičky a stovky kusů repertoáru
- \* Mnoho dalších notací, jako jsou velmi dlouhé a krátké noty, pokročilejší tuplety, diagramy kytarových akordů, speciální symboly, neobvyklé nástroje
- \* Export grafiky ve formátu EPS, TIFF a PNG pro profesionální publikování
- \* Kopírování a vkládání grafiky do jiných programů, např. Microsoft Word, v mnohem vyšším rozlišení
- \* Podpora speciálních hudebních notací, jako je akordeon, ruční zvonky, loutnová tabulatura, stará hudba, mikrotóny, schémata harfových pedálů atd.
- \* Mnoho pokročilých funkcí, které vám umožní ovládat design a polohu všeho ve vaší partituře, pro dokonalé výsledky v publikační kvalitě.

Úplný seznam všech rozdílů naleznete na [www.sibelius.com/first](http://www.sibelius.com/first)

Rychlá prohlídka

# Odkaz

Odkaz



# Trámy

Trámy jsou tlusté čáry používané ke spojení krátkých poznámek do skupin. Sibelius First automaticky přenáší poznámky do skupin, i když někdy budete chtít přenos upravit sami.

## Skupiny paprsků

Jak přesně mají být noty přenášeny dohromady, je určeno taktem, ve kterém pracujete. Například v 4/4 jsou osminové noty (čtverce) normálně přenášeny ve skupinách po čtyřech; v 6/8 jsou osminové tóny normálně vyzařovány ve skupinách po třech; a tak dále.

## Úprava paprsků

Chcete-li upravit paprsky na jednotlivých místech, místo jejich nastavování v partituře nebo v pasáži, můžete použít tlačítka na třetím rozložení klávesnice (zkratka F10). Jednoduše vyberte poznámku(y) nebo milostnou poznámku(y), které chcete upravit, a poté zvolte příslušné tlačítko.



Přeruší paprsek z předchozí noty



Připojí se k předchozí a následující poznámce



Ukončí aktuální paprsek (tj. přeruší paprsek od další noty)



Odděluje poznámku od poznámek na obou stranách



Připojí se k předchozí notě pouze jedním (primárním) paprskem.

## Úhly paprsku

Občas můžete chtít upravit úhel nebo polohu paprsku, zejména při přípravě notace pomocí dvou nebo více hlasů, jak je běžné v klasické kytarové hudbě.

Chcete-li paprsek přesunout, přiblížte si jej, abyste viděli, co děláte, a jednoduše přetáhněte jeden konec nahoru nebo dolů pomocí myši. Když přetáhnete levý konec, změníte výšku obou konců paprsku, a když přetáhnete pravý konec, změníte úhel. Místo tažení myši můžete zadat 3 nebo 2. Ctrl+3/2 nebo X3/2 posune paprsek o 0,25 mezery. Můžete také provést rychlé úpravy úhlu paprsku výběrem samotného paprsku a tažením nahoru a dolů; to dělá totéž jako přetažení levého konce paprsku.

## Přestávky

---

Přestávky jsou body v hudbě, kde vynutíte ukončení systému nebo stránky, například na konci sekce. Představte si je jako začátek nového odstavce nebo nové stránky v textovém editoru: obecně se textový procesor stará o tok slov a vět v odstavcích automaticky a stačí stisknout Return, když chcete začít nový odstavec; vzácněji je potřeba stisknout Ctrl+Return nebo X-Return pro vložení konce stránky a zahájení nové stránky.

V Sibelius First je to v podstatě stejné: stará se o plynulé takty a systémy do stránek za vás automaticky a zarážku potřebujete vložit pouze tehdy, když potřebujete, aby se určitý pruh objevil na začátku nového systému nebo stránky, s výjimkou speciálních případů jako pro titulní stránky. Aby se zdůraznila analogie s textovými procesory, Sibelius First dokonce používá stejné zkratky pro přestávky jako většina textových procesorů sors.

Pro obecné rady ohledně rozvržení partitury, b Rozvržení a formátování.

### Přidání nebo odebrání ručního systému nebo zalomení stránek

Chcete-li v libovolném bodě partitury nebo partu přidat ruční systém nebo zalomení stránky:

- \* Vyberte čáru, na které chcete zlomit
- \* V podnabídce Rozvržení > Zalomení zvolte Zalomení systému (zkratka Return, na hlavní klávesnici) nebo Zalomení stránky (zkratka Ctrl+Return nebo X-Return).

Hudba se rozprostře, takže skončí v určeném bodě – konkrétněji Sibelius First rozloží dva systémy vedoucí k přestávce. Poté bude pruh končící zarážkou vždy na konci systému nebo stránky.

Chcete-li odstranit přestávku, kterou jste dříve vytvořili, proveďte přesně totéž, co je uvedeno výše, nebo vyberte symbol značky rozvržení, který se objeví nad čarou, a stiskněte Delete.

### Kam umístit systémové přestávky

Možná budete chtít vynutit přerušení systému:

- \* na konci částí hudby (např. na opakovací barlině)
- \* na konci sekcí po částech, zvláště když další sekce má na začátku nový název. V dílech je obvykle lepší používat systémové zalomení místo zalomení stránek, aby v díle nevznikly velké mezery.
- \* kde se nástroje rozdělí na dvě notové osnovy nebo se znovu spojí do jedné, takže nezískáte sekvence taktů resty, které nikdo neprovádí.

Běžně nedávejte systémové přestávky na konec normálních systémů, protože to způsobí problémy s formátováním, pokud změníte hudbu. Pokud máte pochybnosti, nepoužívejte přerušení systému.

### Kam umístit konce stránek

Možná budete chtít vynutit zalomení stránek:

- \* na vhodném místě na pravé straně po částech, takže umělec nemusí otáčet stránku při hraní
- \* na konci sekcí, zvláště když další sekce má na začátku nový název.

Na konec každé stránky běžně nekládejte ruční zalomení stránek, protože to pravděpodobně naruší formátování, pokud jakýmkoli způsobem změníte hudbu. Pokud opravdu musíte použít přestávku, normálně můžete použít systémovou přestávku (protože systémová přestávka na posledním systému na stránce je v podstatě stejná jako zalomení stránky, ale bude mít menší dopad na rozvržení, pokud skóre přeformátujete); v případě pochybností nepoužívejte zalomení stránky.

### Vytvoření titulní stránky

Titulní stránku můžete vytvořit při prvním vytváření partitury zapnutím možnosti Vytvořit titulní stránku možnost na poslední stránce dialogu Soubor > Nový. Pokud chcete titulní stránku vytvořit později, jednoduše zvolte Vytvořit > Titulní stránka. Sibelius First za vás přidá název a text skladatele.

### Tvorba textu a grafiky na titulních stranách

Všimněte si, že na titulní stránce nemůžete vytvořit normální text osnovy, texty písní nebo systémový text, protože všechny tyto druhy textu jsou připojeny k pruhům nebo poznámkám, které na titulních stránkách neexistují. (V důsledku toho je také nemožné zkopírovat a vložit text personálu nebo systému ze stránky s hudbou na titulní stránku.)

Místo toho však můžete přidat text na titulní stránky pomocí stylů textu uvedených v podnabídce Vytvořit > Text > Text titulní stránky.

Grafiku můžete také přidat na prázdné stránky pomocí Vytvořit > Grafika. Na rozdíl od textu můžete kopírovat a vkládat grafiku mezi stránky hudby a prázdné stránky, pokud chcete. Další informace o importu grafiky naleznete v části b Import grafiky.

### Přestávky na prohlížení

Sibelius First vám ukazuje, kde se ve vaší hudbě vyskytují přestávky pomocí malých modrých symbolů, které se objevují nad příslušnými čarami, jako je tento:



Konec stránky



Přerušení systému

Tyto symboly se objeví pouze na obrazovce – nebudou vytištěny, když vytisknete své skóre.

Odkaz

# Akordové diagramy

Akordové diagramy (někdy známé jako akordové boxy, mřížky na hmatníku, kytarové rámy atd.) ilustrují, jak hrát konkrétní akord na kytaru nebo jiný nástroj s pražcem, tím, že ukazují, které prsty musí být na kterém pražci na každé struně. Obvykle jsou doprovázeny textovými akordovými symboly, které vám Sibelius může zahrnout.

## Vytváření akordových diagramů

Chcete-li vytvořit akordový diagram nad vybranou notou, zvolte Vytvořit > Akordový diagram (zkratka Shift-K), abyste viděli dialog zobrazený vpravo s následujícími možnostmi:

\* Možnosti Vybrat akordový diagram umožňují nastavit následující:

% Chord je tónina akordu, který chcete použít

% Prostřední seznam určuje druh akordu, např. dur, moll, rozšířený, zmenšený atd.

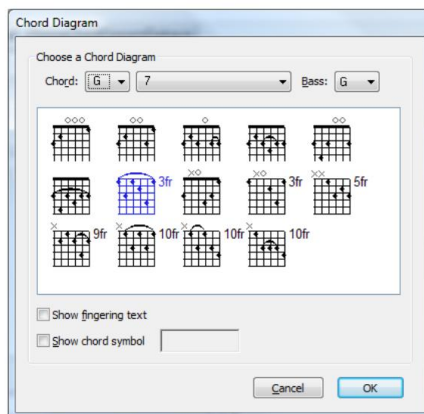
% Bass je basový tón akordu. Ve výchozím nastavení je nastavena na stejnou výšku jako Chord, ale můžete ji změnit, pokud píšete, řekněme, akord G s B jako spodním tónem.

% Velký bílý obdélník zobrazuje dostupné akordy podle nastavení zvoleného v dialogu

% Zobrazit text prstokladu zobrazuje prstoklady potřebné ke hře konkrétního akordu pod každou strunou v akordovém diagramu. Tato možnost nebude dostupná, pokud nebyl zadán žádný prstoklad.

% Zobrazit akordový symbol přidá textový akordový symbol nad akordový diagram.

Když vyberete jeden z akordových diagramů na levé straně a kliknete na OK, diagram se vytvoří nad vybranou notou. Pokud jste před otevřením dialogu neměli vybranou notu, změní se barva ukazatele myši, aby bylo vidět, že je „načten“ akordovým diagramem – stačí kliknout na stránku, kam chcete, aby se přesunul.



## Kopírování, úpravy a mazání akordových diagramů

Akordové diagramy lze samozřejmě kopírovat, přesouvat a mazat běžnými způsoby. Po vytvoření v partituře můžete upravit akordový diagram jednoduše dvojitým kliknutím na něj.

# Symboly akordů

Symboly akordů jsou textové objekty, které jdou pod nebo (typičtěji) nad notovou osnovu a popisují harmonii v daném bodě hudby.

## Psaní akordových symbolů

Chcete-li zadat akordové symboly přímo do Sibelius First:

- \* Nejprve zadejte noty a poté vyberte první notu, nad kterou chcete, aby se objevil symbol akordu
- \* Vyberte Vytvořit > Text > Symbol akordu (zkratka Ctrl+K nebo XK pro „kord“)
- \* Můžete buď napsat symbol akordu jako běžný text, nebo klepnout pravým tlačítkem (Windows) nebo Ctrl (Mac) a vybrat si z nabídky slov standardní bity symbolu akordu, jako je B<sup>7</sup> a m<sup>7</sup> \* Stisknutím mezerníku přejděte na další tón nebo takt.

Pokud chcete napsat mezeru do akordového symbolu, zadejte Ctrl+mezera nebo z-mezera (jako obyčejná mezera by místo toho postoupila na další tón nebo takt).

Nabídka slova obsahuje klávesové zkratky pro všechny dostupné bity akordového symbolu. Chcete-li například přidat plochý znak, zadejte malé písmeno b; chcete-li přidat ostrý znak, napište #; pro přidání čísel horního indexu stačí napsat 1–9; a tak dále. Zde jsou některé další užitečné klávesové zkratky:

|   |                       |
|---|-----------------------|
| Zmenšený symbol ( $\circ$ )                       | Ctrl+O nebo zB        |
| Napůl zmenšený (plochý 5.) symbol ( $\emptyset$ ) | Ctrl+Shift+O nebo xXO |
| Rozšířený symbol (&)                              | Shift-7 (&)           |
| Velká změna (^) pro např. hlavní 7                | Shift-6 (^)           |
| % pro akordy s přidanými 6. a 9                   | Shift-5 (%)           |

Mezi další symboly v nabídce slova patří NC pro „žádný akord“, 'pro specifikaci přidané změny, ;pro určení, že konkrétní nota by měla být vynechána a tak dále.

## Transponování akordových symbolů

Symboly akordů se automaticky transponují, když transponujete hudbu nebo přepínáte partituru mezi koncertní a transponovanou výškou tónu. (Netransponují se, pokud pouze změníte výšku tónu pod symbolem akordu.)

# Clefs

Klíče na začátku každého systému kreslí Sibelius First automaticky. Při vytváření nástrojů vám dává standardní klíče. Na klíče musíte myslet pouze tehdy, chcete-li je změnit.

## Vytváření změn klíče

- \* Pokud chcete, aby se klíč změnil uprostřed taktu, zadejte hudbu pro takt, kam má změna klíče jít, abyste ji mohli vytvořit mezi správnými tóny
- \* Vyberte notu nebo pomlku před místem, kam chcete klíč umístit, zvolte Vytvořit > Klíč (zkratka Q pro „clef“) a klikněte na požadovaný klíč z poskytnutého matoucího seznamu. (Nejběžnější klíče jsou nahoře.)
- \* Můžete říci Sibelius First, aby použil jiný klíč, když Poznámky > Je zapnuto Transposing Score, což je užitečné pro některé transponující nástroje (např. nízké žestové a dechové nástroje); Chcete-li to provést, zapněte volbu Transponovaný klíč a vyberte klíč, který chcete použít
- \* Volba Draw na následujících notových osnovách, jak napovídá její název, nakreslí nový klíč na všech následujících systémech; Vypnutí je užitečné pro speciální druhy hudby, jako jsou olověné desky, ale normálně byste ji měli nechat zapnutou
- \* Klikněte na OK a klíč se vytvoří ve vaší partituře. Veškerá hudba po klíči se posune nahoru nebo dolů ujistěte se, že to zní stejně jako předtím.



Změnu klíče můžete zadat také pomocí myši. Ujistěte se, že ve vaší partituře není nic vybráno (stiskněte Esc), v dialogu Vytvořit > Klíč vyberte požadovaný klíč, poté ukažte na místo, kam chcete klíč umístit, a klikněte. Chcete-li například změnit klíč celého nástroje, vložte klíč, který jste si vybrali, na stávající klíč na úplný začátek partitury.

Můžete zkopírovat změny klíče (např. pomocí Alt+kliknutí nebo z-kliknutí), i když nemůžete zkopírovat klíče v plné velikosti na začátku notových osnov.

## Pohybující se klíče

Pokud přetáhnete změnu klíče, uvidíte, že Sibelius First automaticky posouvá hudbu nahoru nebo dolů, když klíč přechází, aby noty zněly stejně.

Vyzkoušejte to – vytvořte někde změnu klíče, pak ji přetáhněte doleva a doprava podél notové osnovy nebo nahoru a dolů na jiné notové osnovy a sledujte, jak hudba okamžitě poskakuje. Když nemáte nic lepšího na práci, může to poskytnout hodiny neškodné (i když spíše omezené) zábavy.

## Mazání klíčů

























Změny klíčů lze odstranit pomocí Delete. Pokud se klíč, který chcete odstranit, změnil na začátku systému, odstraňte změnu klíče, která se objeví na konci předchozího systému. (To proto, že – pokud

přemýšlíte o tom – malý klíč na konci předchozího systému je skutečným bodem změny; velký klíč na dalším systému není ve skutečnosti nic víc než standardní označení toho, co je aktuální klíč.)

Pro bicí nástroje bez tónu můžete chtít použít „prázdný klíč“ (ten, který se skládá z trochu prázdné notové osnovy). Ačkoli to způsobí, že hůl začíná mezerou místo klíče, umístíte prázdný klíč stejně jako jakýkoli jiný klíč, místo abyste se snažili klíč, který tam už je, smazat.

Jakmile někam vložíte prázdnou změnu klíče, nemůžete ji vybrat a smazat – není tam co vybrat. Místo toho dejte navrch jiný klíč a stiskněte Delete.

**Dostupné klíče**  
The following clefs are available in the Clefs dialog (each shows a pitch of C):

|   |   |  |   |   |   |
|---|---|--|---|---|---|
| <br>Treble clef  | <br>Alto clef, for viola                                       | <br>Tenor clef, for high bassoon, trombone and cello music    | <br>Bass clef  | <br>Unpitched percussion clef                                    | <br>Unpitched percussion clef  |
| <br>Standard tab clef  | <br>Treble clef up two 8ves, for glockenspiel in modern scores | <br>Treble clef up one 8ve, for piccolo etc. in modern scores | <br>Treble clef down one 8ve, for tenor and guitar                       | <br>Treble clef optionally down one 8ve for female or male voice | <br>Double treble clef; old version of treble clef down one 8ve          |
| <br>French violin clef, occasionally used pre-1800                   | <br>Soprano clef, used pre-1800                                | <br>Mezzo-soprano clef, occasionally used pre-1800            | <br>Tenor clef down one 8ve, for high double bass parts in modern scores | <br>Baritone clef, occasionally used pre-1800                    | <br>Bass clef up one 8ve, for the left hand of celesta and bass recorder |
| <br>Bass clef down one 8ve, for double bass parts in modern scores | <br>Bass clef down two 8ves                                  | <br>Baritone clef, occasionally used pre-1800               | <br>Unpitched percussion clef  | <br>Bass guitar tab clef                                       | <br>Larger tab clef  |

## Oktávové klíče

Někteří lidé píší (řekněme) piccolo s normálním houslovým klíčem, někteří s „8“ nad (zejména v avantgardních partiturách) – to je věc vkusu. Skutečná pikola hrající hudbu s houslovým klíčem „8“ by nezněla ani oktávou

vyšší než pikola hrající stejnou hudbu s jednoduchým houslovým klíčem – znějí přesně ve stejné výšce. Jinými slovy, „8“ je jen nápověda nebo připomínka pro čtenáře že se jedná o transpozici nástroj.

Proto v Sibelius First Klíče s nebo bez „8“ (nebo „15“) jsou všechny přesně ekvivalentní. To, že pikola zní o oktávu výše než flétna hrající na stejné tóny, je atributem nástroje, nikoli

klíče (ostatně oba mohou hrát z jednoduchého houslového klíče). To je v Sibelius First naznačeno tím, že pikola má standardně transpozici změnu, totiž transponuje o oktávu nahoru jak v netransponující partituře, tak v transponující partituře.

Tenorový hlasový „nástroj“ v Sibelius First je podobný – má transpozici změnu tak, aby transponoval o oktávu dolů jak v netransponující partituře, tak v transponující partituře. Houslový 8 klíč pro tenor je opět jen nápovědou pro čtenáře – je to alternativa k jednoduchému houslovému klíči a nemá přímý vliv na znějící výšku tónů.

Odkaz

# Nastavení obrazovky

---

Vyplatí se strávit několik okamžiků nastavením displeje Sibelius First tak, aby vyhovoval vašim preferencím, a abyste se ujistili, že na vašem počítači běží co nejrychleji a hladce.

## Rozlišení obrazovky

Sibelius First vyžaduje minimální rozlišení obrazovky 1024 x 768 pixelů a pokud je to možné, doporučujeme vyšší rozlišení.

Chcete-li změnit rozlišení obrazovky:

\* V systému Windows:

% Minimalizujte všechny spuštěné programy, poté klepněte pravým tlačítkem myši na plochu a vyberte Vlastnosti kontextové menu

% Klepněte na kartu Nastavení

% Přetažením posuvníku Rozlišení obrazovky doprava zvýšíte rozlišení obrazovky a kliknutím na tlačítko Použít vyzkoušejte změny. Pokud je váš počítač starší než několik let, možná budete muset snížit hodnotu Color Quality, abyste mohli zobrazit vyšší rozlišení – viz Počet barev níže.

\* Na Macu:

% Z doku spusťte Předvolby systému a klepněte na ikonu Displeje

% Vyberte nové rozlišení obrazovky z dostupného seznamu; váš Mac je automaticky nastaven k použití nové usnesení.

V závislosti na grafické kartě vašeho počítače může vyšší rozlišení způsobit mírné zpomalení překreslování obrazovky; pokud zjistíte, že tomu tak je, zkuste snížit počet barev používaných na vašem displeji, protože to snižuje práci, kterou musí vykonávat grafická karta.

## Počet barev

Na Macu by měl Sibelius First vypadat dobře v jakékoli „barevné hloubce“ (počtu barev), od 256 barev až po miliony barev. Počet barev používaných vaším displejem byste měli změnit pouze v případech, že se vám překreslování při určité barevné hloubce zdá obzvláště pomalé.

V systému Windows však doporučujeme nastavit zobrazení na barevnou hloubku alespoň 16 bitů. Důvodem je, že některá tlačítka na klávesnici se mohou na displejích používajících 256 (nebo méně) barev zobrazovat nesprávně.

Chcete-li změnit barevnou hloubku používanou vaším displejem, postupujte podle stejného postupu popsaného v části Rozlišení obrazovky výše.

## Textury

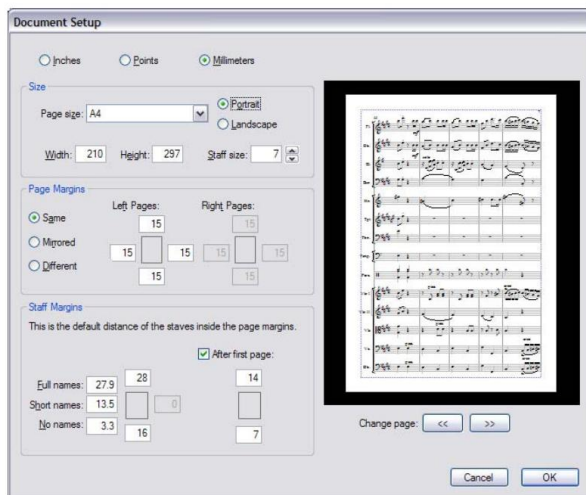
Virtuální papír i stůl používají vysoce kvalitní textury, které usnadňují pohled. Textury můžete snadno změnit pomocí Soubor > Předvolby (v nabídce Sibelius First na Macu).

## Více monitorů

Sibelius First můžete spustit na více monitorech, což je velmi užitečné, protože můžete mít například otevřenou jinou partituru na každém monitoru nebo dokonce zobrazit dvě stránky stejného partitury na obou displejích.



# Nastavení dokumentu



Dialog Rozvržení > Nastavení dokumentu (zkratka Ctrl+D nebo XD) vám umožňuje nastavit velikost stránky, notovou osnovu a okraje partitury. Sibelius First okamžitě přeformátuje vaši partituru na nová nastavení, takže můžete vyzkoušet různé velikosti nebo tvary papíru nebo různé velikosti osnovy, abyste viděli, co vypadá nejlépe.

Protože to ovlivňuje množství hudby na stránku a počet stránek v partituře, můžete použít Rozvržení > Nastavení dokumentu k přizpůsobení partitury na libovolný počet stran. b Rozvržení a formátování pro obecné rady ohledně rozvržení.

## Změna nastavení stránky

Zvolte Rozvržení > Nastavení dokumentu (zkratka Ctrl+D nebo XD). Poté můžete upravit velikost stránky, tvar stránky a velikost osnovy, jak je popsáno níže.

Náhled ukazuje, jak bude vypadat první stránka s nastavením, které jste zvolili; kliknutím na šipky můžete procházet následující stránky.

Když kliknete na OK, skóre bude okamžitě přeformátováno pomocí nových měření. (Pokud se vám nelíbí, jak to skončí, stačí vybrat Upravit > Zpět!)

Odkaz

## Velikosti papíru

Seznam Velikost papíru obsahuje následující americké a evropské velikosti papíru (ačkoli můžete zadat libovolnou šířku nebo výšku):

|         |                   |  |
|---------|-------------------|--|
| Dopis   | 8,5 x 11"         | 216 x 279 mm                                 |
| Bulvár  | 11 x 17"          | 279 x 432 mm (někdy známá jako velikost „B“) |
| A5      | 5,9 x 8,3"        | 149 x 210 mm (A4 přeložený napůl)            |
| B5      | 6,9 x 9,8"        | 177 x 250 mm                                 |
| A4      | 8,3 x 11,7"       | Rozměr 210 x 297 mm                          |
| B4      | 9,8 x 13,9 palce  | 250 x 354 mm                                 |
| A3      | 11,7 x 16,5"      | 297 x 420 mm (dvakrát větší než A4)          |
| Kapela  | 5 x 7"            | 127 x 178 mm (obvykle na šířku)              |
| Tvrzení | 5,5 x 8,5"        | Rozměr 140 x 216 mm                          |
| Hymnus  | 5,75" x 8,25"     | 146 x 205 mm                                 |
| Octavo  | 6,75 x 10,5"      | 171 x 267 mm                                 |
| Výkonný | 7,25 x 10,5 palce | 184 x 266 mm                                 |
| Kvarto  | 8,5 x 10,8 palce  | Rozměr 215 x 275 mm                          |
| Koncert | 9 x 12"           | 229 x 305 mm                                 |
| Folio   | 8,5 x 13"         | Rozměr 216 x 330 mm                          |
| Právní  | 8,5 x 14"         | 216 x 356 mm                                 |
| Část    | 9,5 x 12,5"       | 241 x 317 mm                                 |
| Část    | 10 x 13"          | Rozměr 254 x 330 mm                          |

(Pojmy „Octavo“ a „Quarto“ se vztahují také na různé jiné velikosti papíru.)

Pomocí dodaných tlačítek můžete přepínat mezi palci, milimetry a body. 1 palec = 25,4 mm (zcela přesně), 1 mm = 0,0397 palce (téměř přesně) a 1 bod = přesně 1/72 palce = 0,353 mm (přibližně).

Zde jsou některé doporučené velikosti papíru a personálu:

- \* Klávesnice, písně, sólový nástroj: Letter/A4, 0,25–0,3"/6–7 mm osnovy
- \* Orchestrální/kapelová partitura: Letter/Tabloid/A4/A3, 0,1–0,2"/3–5 mm osnovy
- \* Části: Letter/Concert/A4/B4, lamely 0,25–0,3"/6–7 mm
- \* Sborová hudba: Letter/A4 nebo menší, 0,2"/5mm osnovy
- \* Knihy pro začátečníky: Letter/A4, osnovy 0,3–0,4"/8–10 mm

Všechny tyto velikosti stránek jsou ve formátu na výšku; formát na šířku se používá zřídka, s výjimkou varhan, pochodové hudby a dechovky. Zjistíte, že publikovaná hudba často přesně neodpovídá žádné standardní velikosti papíru.

## Velikost personálu

Velikost kádrů je vzdálenost od středu horní kádrové linie ke středu spodní kádrové linie. Vše v partituru je škálováno tak, aby bylo úměrné velikosti noty – poznámky, klíče, text atd.

Můžete buď zadat velikost osnovy, nebo kliknout na malé šipky a změnit ji po malých krocích. Klikněte a podržte malé šipky a sledujte náhled, abyste viděli efekt rostoucích a zmenšujících se tyčí.

Přestože se velikost personálu značně liší, měli byste dbát na to, abyste si nastavili takový, který je vhodný pro druh hudby, kterou píšete. Obecně platí, že pokud nastavíte velikost štábu příliš malou, účinkující se budou cítit nepohodlně, aniž by nutně věděli proč. Doporučené velikosti papíru a osnov naleznete výše.

Sibelius First nezmění velikost notové osnovy bez vašeho svolení, takže se spoustou nástrojů na malé stránce se mohou notové osnovy stlačit velmi blízko u sebe (nebo se dokonce překrývat!). Chcete-li to zmírnit, jednoduše vyberte menší velikost textu (nebo větší velikost stránky).

## Okraje stránky

Okraje stránky můžete také nastavit v dialogovém okně Rozvržení > Nastavení dokumentu. Hudba může jít až k okrajům stránky, ale ne mimo.

Chcete-li, aby byly tyto okraje v partituru viditelné (jako přerušované modré čáry), zvolte Zobrazení > Okraje stránky.

Vaše skóre může mít stejné okraje na levé a pravé straně (doporučeno pro jednostranný tisk), zrcadlové okraje (někdy nazývané „vnitřní“ a „vnější“ okraje) nebo odlišné okraje na levé a pravé straně. Horní a dolní okraje jsou na levé a pravé straně vždy stejné.

Konkrétně jsou okraje definovány následovně (pokud je vybrána možnost Stejně):

- \* Horní okraj: tam, kde normálně jde horní část čísla stránky, pokud je v horní části stránky
- \* Dolní okraj: tam, kde normálně jde spodní část čísla stránky, pokud je ve spodní části strana
- \* Levý okraj: levá strana názvu nástroje zcela vlevo
- \* Pravý okraj: pravý konec lišt.

## Personální marže

Okraje osnovy řídí vzdálenost mezi horním a dolním tabulkovým rámem na stránce a horním a spodním okrajem stránky a také vzdálenost mezi levým okrajem stránky a levou stranou systému. To vám umožní nastavit výchozí polohu osnov na stránce.

Je běžné vyžadovat na první stránce partitury různé horní a dolní okraje not, aby se přizpůsobily věci, jako je název a jméno skladatele nahoře a autorská práva nebo podrobnosti o vydavateli dole. Naštěstí to jde snadno:

Staff Margins

This is the default distance of the staves inside the page margins.

☒ After first page:

|              |      |    |    |
|--------------|------|----|----|
| Full names:  | 27.9 | 36 | 12 |
| Short names: | 13.5 |    | 0  |
| No names:    | 3.3  | 16 | 12 |

## Odkaz

Zadejte okraje notové osnovy, které chcete použít pro první stránku hudby v partituře, do polí nalevo, poté zapněte volbu Po první stránce a do polí pod zaškrtačacím políčkem zadejte hodnoty, které chcete použít pro další stránky.

Pro levý okraj jsou tři různé hodnoty v závislosti na tom, zda mají notové osnovy plné názvy nástrojů, krátké názvy nástrojů (např. po první stránce) nebo žádné názvy nástrojů.

Tyto hodnoty se automaticky aktualizují, pokud změníte velikost osnovy nebo změníte délku samotných názvů nástrojů (např. úpravou stávajícího názvu, přidáním nových nástrojů nebo vytvořením změny nástroje). Nemůžete je specifikovat samostatně pro různé stránky v partituře, protože se aktualizují na základě šířky nejdelšího názvu nástroje použitého v celé partituře.

# Dynamické díly™

Hudba pro několik nástrojů se běžně vyrábí jak v celé partituru, tak v samostatných „partech“, z nichž každá obsahuje hudbu pouze jednoho nástroje (nebo někdy několika). Části jsou spíše odlišné než plná partitura: obsahují pouze notový zápis relevantní pro nástroj; části pro transponování nástrojů mohou být v jiné tónině; a hudba je rozložena jinak, často na papíře jiné velikosti.

Naštěstí se o to všechno postará Sibelius First za vás, automaticky formátuje, transponuje a rozmístí díly.

## Co jsou dynamické části?

Jiné notační programy vyžadují, abyste „extrahovali“ party pro každý nástroj jako samostatné soubory, což znamená, že pokud potřebujete provést změny v celé partituru (například po první zkoušce), musíte buď provést stejné změny v části, nebo je dokonce znovu extrahovat, čímž plynou hodiny.

Sibelius First však používá revoluční přístup, při kterém se jakákoli změna provedená v partituru automaticky provede v partu a naopak: dovolte nám představit dynamické party™.

Dynamické party můžete upravovat přesně stejným způsobem jako partituru. Můžete přesouvat, přidávat a mazat poznámky, přidávat nadávky, výrazová označení atd. stejně jako normálně. Ale kdykoli něco v partituru změníte, party se okamžitě aktualizují a naopak.

Dynamické části nemusíte extrahovat a ve skutečnosti jsou všechny uloženy ve stejném souboru jako celá partitura – takže je také snazší organizovat.

## Prohlížení dynamických částí

Po vytvoření nebo otevření souboru Sibelius First se zobrazí celé skóre. Přepínání do az partů se nejjednodušeji provádí pomocí rozevíracího seznamu označeného Úplné skóre na panelu nástrojů. Po kliknutí se zobrazí seznam, počínaje plnou partiturou následovanou názvy všech částí. Klikněte na název dílu, který chcete zobrazit, a Sibelius First jej otevře v novém okně.

Můžete také rychle přepínat mezi partiturou a naposledy zobrazenou partií kliknutím na tlačítko Přepnout mezi celou partiturou a partem na panelu nástrojů (zkratka W). Pokud vyberete poznámku nebo jiný objekt znovu před použitím

Přepnout mezi plnou partiturou a partem, Sibelius First vám ukáže part, který ji obsahuje. Pokud není nic vybráno, Sibelius First vám ukáže naposledy zobrazenou část.

Části je také možné procházet pomocí Window > Next Part a Previous Part (zkratky Ctrl+Alt+Tab nebo zX~ a Shift+Ctrl+Alt+Tab nebo zX~). Jakmile se dostanete do poslední části a postoupíte do další, Sibelius First ukáže plné skóre.

## Rozlišení partitury od partu

Sibelius First používá různé textury papíru pro partituru a party, takže je můžete okamžitě rozlišit. Ve výchozím nastavení Sibelius First zobrazuje části s krémově zbarveným papírem a partituru s bílým papírem. Chcete-li změnit vzhled těchto textur, použijte Soubor > Předvolby (v nabídce Sibelius First na Macu) – b Nastavení zobrazení.

Odkaz

## Tisk dílů

Chcete-li vytisknout všechny díly, zvolte Soubor > Tisknout všechny díly. Alternativně můžete vytisknout jeden díl normálním způsobem pomocí Soubor > Tisk. Pokud tisknete více než jednu část, nebudete moci upravit nastavení rozsahu stránek nebo počtu kopií v dialogovém okně Tisk.

Své díly můžete vytisknout přímo do souborů PDF, což se hodí, pokud je potřebujete poslat e-mailem.

V systému Windows musíte nainstalovat ovladač tiskárny PDF, abyste mohli používat tuto funkci (viz Vytváření souborů PDF na straně 74). Na Macu jednoduše klikněte na Uložit jako PDF v dialogovém okně Tisk. V systémech Windows i Mac Sibelius First automaticky uloží každou část do samostatného souboru PDF, přičemž pro každou zvolí vhodný název souboru.

## Editace dílů

Úprava partu funguje úplně stejně jako úprava partitury; ve skutečnosti téměř vše, co můžete udělat v partituře, bude fungovat stejným způsobem v partu. Vytváření a mazání objektů v partu automaticky dělá totéž s partiturou a naopak.

Pohybující se předměty po částech

Přesouvání objektů (jiné než změna výšky tónů) je však jiná věc. V partituře a partu můžete věci umístit mírně odlišně z důvodů rozvržení a abyste se vyhnuli kolizím, které mohou nastat v jedné, ale ne ve druhé. Funguje to takto:

- \* Pokud přesunete objekt v partituře, přesune se také v příslušné části (částech) (jak byste očekávali)
- \* Ale pokud přesunete objekt v části, nepohne se v partituře. Totéž platí pro změnu designu objektu – pokud přetažením středu šmouhy změníte její tvar v části, nezmění se v partituře. Je to proto, abyste mohli provést konečné úpravy partů, aniž by to ovlivnilo skóre. Objekt se v části změní na oranžovou, aby bylo vidět, že se liší od skóre (viz Rozdíly v částech níže).
- \* Po posunutí objektu v části, jako je tato, jeho posunutí v partituře jej následně neposune v části znovu (protože by to pokazilo část, když jste právě vypadali správně) – pokud, tj. posunete jej v partituře tak daleko, že se připojí k jiné notě (jinak by se partitura a part vůbec neshodovaly), nebo pokud nenastavíte objekt tak, aby byl v partu stejný a znovu zabodoval (viz Resetování objektů v části níže).
- \* Objekt byste neměli v části posouvat příliš daleko (např. na jinou notu), protože se neposune v partituře, a tak nebude odpovídat partituře. Pokud se o to pokusíte, šedá čára přílohy zčervená, aby vás upozornila, že předmět je příliš daleko od místa, kde je v partituře.

Obecně tedy platí, že způsob, jakým byste měli pracovat, je vkládat hudbu do partitury spíše než party; a poté doladovat polohu a design věcí v dílech v průběhu finální úpravy mentů.

Všimněte si však, že změny rozvržení, jako je přesouvání notových osnov, úprava systému a zalomení stránek a změna mezer mezi notami v partech, můžete provádět zcela volně – to se nepočítá jako pohyb objektů, protože nezáleží na tom, že partitura a part končí. s úplně jiným rozložením.

## Rozdíly v dílech

Když upravujete nebo přesouváte objekt v dílu, Sibelius First vám užitečně ukáže, že se nyní liší od partitury tím, že jej obarví oranžově. (Pokud vám to vadí, vypněte Zobrazit > Rozdíly v součástech.)

Například:

- \* Objekty osnovy (např. text výrazu, vlásenky, náhodné znaky atd.) se zobrazí oranžově, pokud byly přesunuty po částech
- \* Poznámky, které byly po částech převráceny nebo změněny na cue, se zobrazí oranžově
- \* Objekty, které jsou zobrazeny v partu, ale skryté (nebo chybí) v partituře, nebo naopak, se objeví oranžový.

Můžete také zapnout Zobrazit > Rozdíly v partech v celé partituře a Sibelius First obarví jakýkoli objekt, který byl přesunut nebo upraven v jednom nebo více partech. Díky tomu můžete například snadno zjistit, které objekty byste mohli chtít použít Rozvržení > Obnovit pozici skóre (viz níže).

## Resetování objektů po částech

Pokud potřebujete resetovat pozici objektu v partu, můžete jej buď vrátit do výchozí pozice, nebo do stejné pozice jako v partituře.

- \* Chcete-li obnovit výchozí pozici, zvolte Rozvržení > Obnovit pozici (zkratka Ctrl+Shift+P nebo xXP).
- \* Chcete-li obnovit pozici objektu zpět do partitury, zvolte Rozvržení > Obnovit pozici partitury (zkratka Ctrl+Shift+Alt+P nebo xzXP). Pokud je zapnuto Zobrazení > Rozdíly v dílech, objekt již nebude vykreslen oranžově.

Při úpravě celé partitury můžete použít Rozvržení > Obnovit pozici partitury k resetování objektu do pozice partitury ve všech částech, ve kterých se vyskytuje.

Můžete také resetovat vzhled objektu v části (jako je například vráska) buď na jeho výchozí design, nebo na design stejného objektu v partituře: \* Chcete-li obnovit jeden nebo více objektů zpět do výchozího designu,

zvolte Rozvržení > Obnovit návrh  
(zkratka Ctrl+Shift+D nebo xXD)

- \* Chcete-li se vrátit zpět k návrhu stejného objektu v partituře, zvolte Rozvržení > Obnovit návrh partitury (zkratka Ctrl+Shift+Alt+D nebo xzXD). Objekt opět nebude oranžový (pokud jste také nezměnili jeho polohu).

Stejně jako při obnovení pozice partitury zvolte Rozvržení > Obnovit návrh partitury, zatímco úprava celé partitury obnoví design vybraného objektu zpět na vzhled partitury ve všech částech, ve kterém se objevuje.

## Skryt a ukázat po částech a skóre

Kromě několika málo případů (jako jsou změny klíčů a přechody tág) bude každý objekt ve vaší partituře standardně viditelný jak v partituře, tak i ve všech částech, které by jej měly obsahovat. Pokud si přejete skryt objekt v partituře tak, aby se objevil pouze v části, vyberte příslušný objekt (v partituře resp.

## Odkaz

díl) a zvolte Úpravy > Skrýt nebo Zobrazit > Zobrazit v dílech. Podobně, pokud chcete, aby se objekt objevil pouze v celé partituru a ne v částech, zvolte Úpravy > Skrýt nebo Zobrazit > Zobrazit v partituru.

Při prohlížení celé partitury výběrem Úpravy > Skrýt nebo Zobrazit > Skrýt skryjete objekt v partituru a všechny části. Při prohlížení části výběrem Úpravy > Skrýt nebo Zobrazit > Skrýt skryjete objekt pouze v této části a notový zápis zůstane nezměněn.

## Klíč se mění v částech

Sibelius First umožňuje vytvářet změny klíčů v partech, které se neobjevují v plné partituru; takové klíče se zobrazí oranžově (pokud je zapnuto Zobrazit > Rozdíly v dílech).

Pokud změna klíče existuje v celé partituru a je viditelná v partu, přetáhnete-li klíč v partu, posune se také v partituru. Pokud potřebujete posunout klíč v partu, aniž byste pohnuli klíčem v partituru, vytvořte nový klíč v partu přímo nad stávajícím klíčem; tento nový klíč bude pro daný part nezávislý a lze jej pak v plné partituru přesouvat nezávisle na klíči.



# Export grafiky

Chcete-li snadno zahrnout hudbu do jiných dokumentů, např. článků, pracovních listů, esejí, hudebních knih, návrhů obálek, plakátů a poznámek k programu, můžete jednoduše zkopírovat a vložit grafiku ze Sibelius First přímo do jiné aplikace, jako je Microsoft Word.

## Kopírování grafiky do schránky

Sibelius First umožňuje zkopírovat oblast partitury do schránky, kterou pak můžete vložit přímo do jiné aplikace jako grafiku.

- \* Pokud chcete exportovat konkrétní prut nebo pasáž, nejprve je vyberte
- \* Zvolte Úpravy > Vybrat > Vybrat grafiku (zkratka Alt+G nebo zG)
- \* Pokud jste provedli výběr, zobrazí se kolem výběru přerušovaný rámeček. Pokud jste neprovedli výběr, kurzor se změní na zaměřovací kříž a vy můžete klikat a táhnout kolem oblasti partitury, kterou chcete exportovat.
- \* Upravte velikost výřezu (viz níže) tak, aby obklopoval přesně to, co chcete kopírovat
- \* Zvolte Úpravy > Kopírovat (zkratka Ctrl+C nebo XC)
- \* Přepněte do cílové aplikace a zvolte Úpravy > Vložit (zkratka normálně Ctrl+V nebo XV) nebo Úpravy > Vložit jinak.

Sibelius First omezuje rozlišení, ve kterém můžete exportovat grafiku do jiné aplikace. Rozlišení je dobré pro tisk na domácí tiskárně, pro aplikace, jako jsou hymny, testovací papíry atd., ale pokud potřebujete výsledky v publikační kvalitě, budete potřebovat úplný produkt Sibelius – viz Upgrade na plný Sibelius na straně 53 Když použijete kopírování a vkládání exportu grafiky, Sibelius First vytvoří bitmapovou grafiku. Pokud chcete exportovat vektorový grafický formát (např. EPS), budete potřebovat také plný Sibelius.

## Úprava markýzy

Chcete-li upravit výřez, můžete:

- \* Kliknutím a přetažením úchyty prodloužíte výběr v daném směru
- \* Podržte Ctrl nebo X a přetažením levého nebo pravého úchyty zachytíte konce značky queue to barlines
- \* Podržte Shift a přetáhněte libovolná táhla pro zvětšení výřezu proporcionálně v obou směrech, např. chcete-li, aby byl výřez vyšší jak nad, tak pod latí, uchopte jedno z horních držadel a při tažení podržte Shift, abyste výřez prodloužili oběma směry. nahoru a dolů.

Pokud máte pasáž nebo systémový výběr v partituře před provedením výše uvedených kroků, Sibelius automaticky nakreslí rámeček kolem této oblasti, když zvolíte Úpravy > Vybrat > Vybrat grafiku.

Krabice se přichytí k horní a spodní části osnov, takže pravděpodobně zjistíte, že bude nutné rozšířit výběr nahoru i dolů. Chcete-li to provést, podržte klávesu Shift a přetáhněte horní úchyt pole nahoru.

## Vkládání grafiky do aplikace Microsoft Word

Chcete-li umístit grafiku vytvořenou v programu Sibelius, kterou jste zkopírovali do schránky pomocí výše uvedených kroků, do dokumentu aplikace Word:

## Odkaz

- \* Umístěte stříšku v dokumentu aplikace Word tam, kam chcete umístit grafiku
- \* Zvolte Úpravy > Vložit, zkratku Ctrl+V nebo XV. Grafika se objeví ve vašem dokumentu.
- \* Nyní zvětšete nebo zmenšíte velikost hudby přetažením libovolného rohu pole. Netahejte za okraj, jinak se hudba roztáhne a ztratí správný poměr stran. (Stiskněte Ctrl+Z nebo XZ vrátit zpět, pokud to uděláte náhodou.)

V některých verzích aplikace Microsoft Word můžete zjistit, že pokus o vložení grafiky z jiné aplikace nefunguje správně. Pokud zjistíte, že tomu tak je, zvolte Úpravy > Vložit jinak a ze seznamu dostupných formátů zvolte Bitmapa.

Dejte si pozor na úpravy grafiky ve Wordu – jeho grafický editor nezvládá hudbu dobře a může způsobit neočekávané výsledky. Místo toho použijte speciální grafický program.

## Vytváření souborů PDF

Soubory PDF (Portable Document Format) umožňují elektronické publikování dokumentů generovaných programy, jako jsou textové procesory a stolní vydavatelé, při zachování jejich původního vzhledu, pro prohlížení a tisk na jakémkoli systému.

Na Macu není potřeba žádný další software. Chcete-li uložit PDF své partitury, zvolte Soubor > Tisk a klepněte na tlačítko Uložit jako PDF.

V systému Windows podporuje Sibelius First vytváření souborů PDF za předpokladu, že máte na svém počítači nainstalovaný vhodný program pro tvorbu PDF. Oficiálním tvůrcem PDF je Adobe Acrobat, což je komerční produkt dostupný na [www.adobe.com](http://www.adobe.com) pro Mac i Windows, ale je k dispozici několik bezplatných alternativ, včetně PDFCreator, který si můžete stáhnout z:

<http://pdfcreator.sourceforge.net>

Soubory PDF jsou generovány softwarem, který se nainstaluje a chová se jako ovladač tiskárny. To znamená, že vytvoření PDF je stejně jednoduché jako tisk souboru ze Sibelius First, přičemž si při tom vyberete „tiskárnu“ PDF. Další pokyny naleznete v dokumentaci dodané se softwarem pro vytváření PDF.

Chcete-li zobrazit soubory PDF, musíte mít v počítači nainstalovaný bezplatný Adobe Reader (na Macu můžete místo toho použít vestavěnou aplikaci Náhled). Nejnovější verzi aplikace Adobe Reader si můžete stáhnout z:

<http://www.adobe.com>

# Export zvukových souborů

Sibelius First může uložit digitální zvukový soubor vaší partitury, připravený k přímému vypálení na CD nebo převedení na soubor MP3 pro zveřejnění na internetu. Abyste mohli ukládat zvukové soubory ze Sibelius First, musíte používat dodané přehrávací zařízení GM Module.

## Export zvuku

Chcete-li vytvořit digitální zvukový soubor vaší partitury ve formátu WAV (v systému Windows) nebo AIFF (Mac):

\* Zvolte Soubor > Exportovat > Zvuk nebo klepněte na zobrazené tlačítko na panelu nástrojů.

\* Zobrazí se jednoduchý dialog, který vám umožní nastavit, kam se má zvukový soubor uložit a jak se má jmenovat. Sibelius First vám řekne, jak dlouhý bude zvukový soubor a kolik přibližně místa na pevném disku zabere.



\* Až budete s těmito nastaveními spokojeni, klikněte na Uložit a export bude zahájen. Sibelius First exportuje audio soubor off-line, což znamená, že během práce nepřehraje partituru slyšitelně; místo toho přenáší zvuková data přímo na váš pevný disk. V závislosti na složitosti partitury a rychlosti vašeho počítače může být export rychlejší nebo pomalejší než v reálném čase. To má tu výhodu, že pokud je partitura příliš složitá na to, aby byl váš počítač schopen přehrát v reálném čase bez závad nebo zadrhávání, stále budete moci exportovat zvukovou stopu bez závad: export bude trvat déle než bylo by potřeba přehrát skóre přímo.

\* Pokud chcete nahrávání kdykoli zastavit, klikněte v zobrazeném okně průběhu na tlačítko Storno. Částečný zvukový soubor bude uložen do určeného umístění. Můžete to použít k záznamu např. otevření větší partitury.

## Vypalování zvukových souborů na CD

Pokud máte ve svém počítači jednotku CD-R/RW (nebo „vypalovačku CD“, jak se často nazývá), měla by být dodána s nějakým softwarem pro vytváření datových a zvukových disků CD. Přesný proces vypalování audio souborů uložených ze Sibelius First na audio CD se bude lišit podle programu dodávaného s vaší CD vypalovačkou; podrobnosti naleznete v jeho návodu.

## Vytváření souborů MP3

MP3 (nebo MPEG Audio Layer 3, abychom získali jeho úplný název) je nejrozšířenějším formátem pro sdílení hudby na internetu nebo prostřednictvím e-mailu, protože je mnohem menší než soubor WAV nebo AIFF. Jakmile uložíte zvukový soubor ze Sibelius First, můžete jej snadno převést na soubor MP3 pomocí volně dostupného softwaru. Například:

\* Mac: mAC3dec (<http://sourceforge.net/projects/mac3dec/>) převádí mezi AIFF a MP3 pomocí jednoduchého rozhraní přetahování

\* Windows: dbPowerAmp Music Converter (<http://www.dbpoweramp.com/dmc.htm>) převádí mezi mnoha různými zvukovými formáty pouhým kliknutím pravým tlačítkem na soubor v Průzkumníku Windows.

Mnoho dalších programů umí konvertovat do az MP3, včetně audio editoru Audacity (<http://audacity.sourceforge.net/>) a QuickTime Pro (<http://www.apple.com/quicktime/pro/>).

Odkaz

# Export souborů MIDI

---

Partituru můžete exportovat jako soubor MIDI, takže hudbu snadno přenesete do prakticky jakéhokoli jiného hudebního programu. K exportu MIDI souboru nepotřebujete MIDI rozhraní ani žádná MIDI zařízení.

## Export souboru MIDI

Zvolte Soubor > Export > Soubor MIDI. Budete vyzváni k zadání názvu souboru MIDI a výběru místa pro jeho uložení: udělejte to a klepněte na tlačítko Uložit.

Při exportu MIDI souborů zahrnuje Sibelius First všechny možnosti přehrávání, jako je Espressivo, Rubato a Rhythmic feel. Sibelius First tedy můžete dokonce použít jako důmyslný „zlepšovák MIDI souborů“ – stačí otevřít soubor MIDI, zapnout některá zajímavá nastavení přehrávání a během okamžiku uložit vylepšenou verzi jako soubor MIDI!

## Rubato

Pokud je Rubato zapnuto v dialogu Play > Performance a partitura je uložena jako MIDI soubor, změny časování provedené Rubatem se objeví v souboru a následně budou noty při otevření souboru „nezarovnané“ v MIDI sekvenceru.

Důvodem je, že Rubato manipuluje s časy začátku not přímo, místo aby vytvářel změny tempa. Pokud tedy chcete uložit soubor MIDI pro použití v jiných programech a chcete, aby byl správně kvantifikován, nastavte Rubato na Meccanico před uložením souboru MIDI.

## Opakuje se

Ve výchozím nastavení budou MIDI soubory uložené ze Sibelius First obsahovat všechna opakování přítomná v původní partituře. Pokud z nějakého důvodu nechcete opakování zahrnout, vypněte přehrávání opakování v dialogu Play > Performance před uložením souboru MIDI.

# Export webových stránek Scorch

Internet je ideální způsob, jak svou hudbou oslovit celosvětové publikum. Sibelius First umožňuje komukoli prohlížet, přehrávat, transponovat a tisknout partitury z vaší vlastní webové stránky pomocí bezplatného zásuvného modulu Scorch.

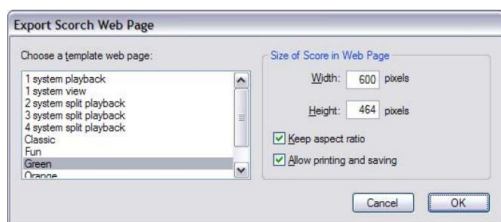
## Doporučená nastavení

b SibeliusMusic.com pro různá nastavení, která byste měli provést u svých partitur, abyste zajistili, že ostatní lidé je budou moci prohlížet, hrát a tisknout bez ohledu na vybavení, které mají.

Při přípravě partitur pro publikování na vaší vlastní webové stránce můžete také zvážit změnu stránky a velikosti zaměstnanců partitury, abyste zajistili, že bude na obrazovce co nejčitelnější. U partitur na výšku pro malé soubory zkuste nastavit velikost stránky tak, aby se na každou stránku vešel pouze jeden systém; to znamená, že návštěvníci vašeho webu nebudou muset posouvat stránku nahoru a dolů, aby viděli jednotlivé systémy vaší hudby. K dispozici jsou webové šablony, které jsou nastaveny tak, aby zobrazovaly vždy pouze jeden systém – viz šablony webových stránek níže.

## Export

- \* Nejprve zvolte Soubor > Informace o partituře, klikněte na záložku Skladatel/název a zadejte nějaké informace o své skladbě (pokud jste tak neučinili v dialogovém okně Nová partitura, když jste původně vytvořili partituru) – webovou stránku, kterou jste o vygenerování předpokládá, že jste vyplnili pole Název a Skladatel, aby je mohl zahrnout na webovou stránku
- \* Zvolte Soubor > Exportovat > Webová stránka Scorch
- \* Zadejte název souboru. Sibelius First odstraní všechny mezery z názvů souborů obou Sibelius First (.sib) a HTML (.htm) a zkracuje název na 27 znaků plus příponu o 3 znaky, aby byly bezpečné pro všechny webové servery.
- \* Pokud jste do dialogu Soubor > Informace o skóre nic nezadali, budete například upozorněni, že pole Název a Skladatel jsou prázdná
- \* Budete požádáni o výběr šablony webové stránky, do které chcete vložit skóre – viz šablony webových stránek níže .  
Můžete také upravit šířku a výšku partitury, jak se bude zobrazovat na webové stránce. Pokud se necítíte ambiciózní, vyberte si šablonu Classic web, ostatní nastavení ponechte na pokoji a klikněte na OK.



Nastavením větší šířky se stránka a tím i hudba zvětší; není třeba zadávat hodnotu Výška, pokud chcete, aby stránka měla stejný tvar, což je vhodné.

Možnost Snap Zoom Level (ve výchozím nastavení zapnutá) automaticky upravuje velikost partitury, aby bylo zajištěno, že linie notových osnov budou vždy vypadat stejně vzdálené. Nechte tuto volbu zapnutou.

## Odkaz

Povolit tisk a ukládání, jak název napovídá, vám umožňuje vybrat si, zda si návštěvníci vašeho webu mohou vytisknout a uložit vaši hudbu, nebo ji jednoduše přehrát – viz Tisk a ukládání ze Scorch níže.

\* Sibelius First poté uloží dva soubory do zvoleného umístění: soubor HTML (s příponou souboru .htm) a skóre Sibelius First (s příponou .sib).

Nyní jste připraveni nahrát tyto dva soubory na svůj web. V závislosti na tom, jak jsou vaše webové stránky hostovány, budete možná muset použít FTP klienta nebo je nahrát přes webový prohlížeč.

Musíte zahrnout jak aktuální soubor skóre Sibelius First, tak webovou stránku do stejné složky na vašem webu a nepřejmenovávat soubor Sibelius First – HTML na webové stránce odkazuje na soubor Sibelius First.

## Tisk a ukládání ze Scorch

Pokud při ukládání skóre jako webovou stránku Scorch zapnete možnost Povolit tisk a ukládání, návštěvníci vašeho webu si budou moci vytisknout vaše skóre na tiskárně svého počítače a také uložit skóre jako soubor Sibelius First na svůj pevný disk. aby to mohli otevřít v Sibelius First oni sami.

To usnadňuje sdílení vaší hudby s ostatními: učitelé mohou umístit pracovní listy na své školní webové stránky a studenti si je mohou vytisknout přímo ze svého webového prohlížeče, nebo, pokud sami mají Sibelius First, stáhnout hudbu do svého počítače a dokončit pracovní list v Sibelius First.

Možnost Povolit tisk a ukládání nemá některé z výhod publikování vaší hudby na SibeliusMusic.com:

\* Bez naší speciální licence není povoleno používat Scorch na svých vlastních webových stránkách – tj. nesmíte účtovat peníze za to, že návštěvníkům vašich stránek umožníte tisknout a ukládat vaši hudbu

\* Hudba na vašich vlastních webových stránkách není bezpečně šifrována, takže všichni návštěvníci, kteří používají Sibelius First sami si mohou stáhnout vaši hudbu do svých počítačů jednoduše kliknutím na tlačítko Uložit ve Scorch a poté ji budou moci upravovat v Sibelius First.

Pozor, i když nepovolíte tisk a ukládání, vaše skóre se stále stahují do počítače návštěvníka v nezašifrované podobě. Kdykoli si něco prohlížíte ve svém webovém prohlížeči – ať už je to text, obrázek nebo dokonce partitura Sibelius First pomocí zásuvného modulu Scorch – bylo to staženo do dočasné složky internetových souborů na pevném disku vašeho počítače. To znamená, že kdokoli, kdo si prohlíží vaši hudbu na vaší osobní webové stránce, bude potenciálně moci upravovat původní soubor (pokud má Sibelius First).

Jinými slovy, pokud zveřejníte svou hudbu na svých vlastních webových stránkách, budete tak činit nezdravým způsobem. Pokud však svou hudbu publikujete na SibeliusMusic.com, je vaše hudba v bezpečí.

SibeliusMusic.com používá šifrovaný formát souboru, kterému rozumí pouze zásuvný modul Scorch – to znamená, že i kdyby někdo našel soubor na svém pevném disku, nemohl by jej otevřít žádným programem kromě Scorch (ani Sibelius). To také zajišťuje, že i když se někdo podívá na zašifrovaný soubor Sibelius First ve Scorch, nemůže jej vytisknout, protože tisk těchto souborů závisí na komunikaci mezi Scorchem a serverem SibeliusMusic.com.

Pokud chcete bezpečně publikovat na svých vlastních webových stránkách, kontaktujte Sibelius Software ohledně licencování Sibelius Internet Edition, speciální verze Sibelia pro komerční publikování na internetu.

## Šablony webových stránek

K dispozici je pro vás řada šablon webových stránek v různých stylech a barevných kombinacích. Některé šablony používají jednu z nejužitečnějších funkcí Scorch: rozdělené přehrávání. Rozdělené přehrávání je navrženo tak, aby vám umožnilo hrát spolu se Scorch, aniž byste se museli starat o otáčení stránek – je to jako mít inteligentní obraceč stránek na povel.

Když Scorch během přehrávání dosáhne konce jednoho systému, automaticky nahradí systém, který právě přehrává, systémem z níže uvedené stránky. Vaše oko přirozeně sleduje hudbu po stránce, a když se dostanete na konec stránky, zjistíte, že několik dalších systémů je již vidět v horní části okna Scorch.

Rozdělené přehrávání funguje nejlépe s hudbou pro sólové nástroje nebo malé soubory (jako jsou sólové nástroje a klávesy). Vyberte si z přehrávání 2 rozdělených systémů, 3 přehrávání rozdělených systémů nebo 4 šablony přehrávání rozděleného systému, abyste si tuto funkci vyzkoušeli.

1 šablona pro přehrávání systému a 1 šablona zobrazení systému udržují v zobrazení pouze jeden systém: to je užitečné, pokud chcete, aby návštěvníci vašich webových stránek mohli sledovat vaši hudbu, aniž by museli posouvat okno webového prohlížeče nahoru a dolů. (Přehrávání 1 systému zobrazuje celou stránku, když nepřehrává Scorch, ale pouze jeden systém během přehrávání.)

Pokud jste povolili tisk a ukládání ze Scorch, vaše partitury se uloží a vytisknou přesně tak, jak se objeví v Sibelius First – jinými slovy, rozdělené přehrávání nemá žádný vliv na samotné partitury; je to prostě alternativní způsob prohlížení skóre ve Scorch.

## Pomocí e-mailu a CD-ROM

Pokud chcete někomu poslat soubor Sibelius e-mailem k zobrazení ve Scorch, viz Sdílení souborů s ostatními uživateli Sibelia na straně 81.

Stejně dobře můžete využít internetové publikování Sibelia k propagaci své hudby prostřednictvím CD ROM. Jednoduše uložte své webové stránky na CD – ostatní lidé k nim pak mohou přistupovat z CD přesně stejným způsobem jako přes internet.

Všimněte si však, že lidé si stále budou muset stáhnout Scorch z internetu, což mohou udělat pouhým kliknutím na odkaz na jakékoli webové stránce Scorch na disku. Nesmíte sami distribuovat Scorch (viz Právní upozornění níže).

### Zákonné oznámení

Je nezákonné umísťovat hudbu chráněnou autorským právem na internet bez povolení vlastníka autorských práv. To platí i v případě, že jste vytvořili vlastní uspořádání hudebního díla chráněného autorským právem.

Internetové publikování Sibelius je vám licencováno pouze pro nekomerční použití. (Podrobnosti viz licenční smlouva Sibelius.)

Nesmíte Scorch distribuovat, např. dávat jej na své vlastní webové stránky – lidé navštěvující vaše stránky musí kliknout na uvedený odkaz, aby si Scorch mohli stáhnout. Licenční podmínky zásuvného modulu se zobrazí při jeho instalaci.

Odkaz

## Soubory

---

Toto téma vysvětluje ukládání souborů ve formátu Sibelius a jejich sdílení s ostatními lidmi.

### Velikost souboru

Soubory Sibelius First obvykle zabírají přibližně 20 000 plus 1 000 na stránku (vyjma jakékoli importované grafiky), a to i pro kapelu nebo orchestrální hudbu. To znamená, že se na váš pevný disk vejdou doslova miliony stránek a dokonce i obrovská skóre lze snadno odeslat e-mailem. Takže i když se jmenujete JS Bach, je nepravděpodobné, že by místo na disku někdy představovalo problém při používání Sibelius First.

### Ukládání

Ukládání funguje stejně jako v jakémkoli jiném programu pomocí Soubor > Uložit jako (zkratka Ctrl+Shift+S popř xXS) a Soubor > Uložit (zkratka Ctrl+S nebo XS). Kromě toho, že dokáže zachránit Sibelius First skóre, můžete také exportovat soubory MIDI, webové stránky Scorch a soubory, které lze otevřít v Sibelius 4.

Pohodlným místem pro uložení je složka Scores, kterou pro vás Sibelius First užitečně vytvořil. V systému Windows se složka Scores vytvoří ve složce Dokumenty; na Macu se nachází ve vaší uživatelské složce Dokumenty.

### Automatické ukládání

Sibelius First dokáže automaticky ukládat vaše skóre v načasovaných intervalech, takže v případě havárie počítače ztratíte nejvíce práce za pár minut. Spíše než ukládání vašeho skutečného souboru, Sibelius First vytvoří kopii vašeho skóre a uloží ji do složky s názvem AutoSave ve složce Backup Scores (viz níže).

Pokud se Sibelius First nevypne správně (například pokud váš počítač spadne nebo dojde k přerušení napájení), program při příštím spuštění zkontroluje složku AutoSave, a pokud v této složce najde nějaké skóre, budete dotázáni, zda je chcete obnovit.

Když zavřete Sibelius First normálně, smaže všechny soubory ve složce AutoSave – takže je důležité, abyste tam sami žádné soubory neukládali!

Automatické ukládání je ve výchozím nastavení zapnuto, ale pokud jej z nějakého důvodu chcete vypnout, udělejte to na stránce Soubory v dialogu Soubor > Předvolby (v nabídce Sibelius First na Macu). V tomto dialogu můžete také určit, jak často Sibelius First automaticky ukládá vaši partituru; výchozí hodnota je 10 minut.

### Zálohy

Pokaždé, když uložíte, skóre (s číslem verze přidaným k názvu) se také uloží do Backup Scores ve vaší složce Scores. Pokud někdy omylem smažete nebo pokazíte partituru, podívejte se do této záložní složky a získejte nejnovější verzi, kterou jste si uložili, nebo starší verze. Tato složka obsahuje posledních 40 uložených skóre; starší kopie jsou postupně odstraňovány, aby se zabránilo zaplnění disku, takže tuto složku nepoužívejte k ukládání vlastních záloh!

Záložní skóre se vytváří při ručním ukládání, nikoli při každém automatickém ukládání Sibelius First; ale na rozdíl od automaticky uložených skóre se při zavření Sibelius First neodstraní skóre zálohy.



## Sdílení souborů s ostatními uživateli Sibelia

Pokud osoba, které chcete poslat svou hudbu, má také Sibelius First, celý Sibelius, nebo dokonce jen bezplatné demo plného Sibelia (které si může stáhnout z [www.sibelius.com](http://www.sibelius.com)), pak jednoduše pošlete soubor e-mailem (viz níže), nebo na vyměnitelné médium, jako je CD-R.

## Sdílení souborů s lidmi, kteří nemají Sibelius

Pokud osoba, které posíláte, nemá Sibelius First, existuje řada dalších způsobů, jak s ní sdílet soubory:

\* Publikovat hudbu na SibeliusMusic.com nebo na své vlastní webové stránce – b Export webu Scorch stránky.

\* Uložte hudbu jako soubor MIDI a odešlete ji do nich – b Export souborů MIDI.

## Sdílení souborů s uživateli Sibelius

Sibelius First může také otevřít soubory uložené ze všech existujících verzí Sibelia pro Mac a Windows (v době psaní tohoto článku je nejnovější verze Sibelia 5.2). Partitury z celého programu Sibelius, které mají více než 12 notových osnov, lze otevřít ve speciálním režimu „pouze pro čtení“, který vám umožní je prohlížet, přehrávat a tisknout, ale nemůžete je vůbec upravovat. Partitury, které mají 12 nebo méně notových osnov, lze upravit a uložit v Sibelius First jako obvykle.

Kromě toho mohou být soubory Sibelius First otevřeny pomocí Sibelius 5 a novější (a Sibelius First může otevřít soubory Sibelius 5).

### Informace o skóre

Dialog Soubor > Informace o partituře lze použít k zadání katalogových informací o vaší partituře, jako je její název, skladatel, aranžér, autorská práva atd., které se automaticky použijí při exportu partitury jako webovou stránku (b Export webu Scorch stránky). Záložka Soubor v dialogu zobrazuje užitečné podrobnosti o vaší partituře, jako je datum, kdy byla vytvořena, kdy byla naposledy uložena, kolik stránek, notových osnov a taktů obsahuje a tak dále. Všimněte si, že tato karta se zobrazí až poté, co alespoň jednou uložíte své skóre.

# Flexi-time™

Flexi-time je jedinečný inteligentní systém MIDI vstupu v reálném čase od Sibelius First.

## Vstup v reálném čase

Zadávání v reálném čase na jiných počítačových programech je, když se program snaží vypracovat jak výšku, tak rytmus hudby hrané na MIDI klaviatuře a převést ji do čistého zápisu.

Velkým problémem je rytmus: lidé nikdy nehrají rytmy tak, jak jsou notovány, kvůli nevědomému rubato (kolísání rychlosti), takže vstup v reálném čase může snadno skončit s notami spojenými s extra 64. notami (hemidemisemiquavers) a dalšími směšnými věcmi.

Standardní vylepšení je vytvořeno kvantizací: zde řeknete programu, aby zaokrouhloval všechny hodnoty not na nejbližší šestnáctinovou (půlčtvrtovou) nebo jakoukoli jednotku, kterou určíte. Potíž je v tom, že se tím situace jen zlepšuje u relativně jednoduché hudby – a pokud při hraní zrychlíte nebo zpomalíte, počítač s vámi v každém případě přestane pracovat a vytvoří gar bage.

S Flexi-time však Sibelius First detekuje, zda děláte rubato, a podle toho to kompenzuje. Kvantuje automaticky – není třeba specifikovat kvantizační jednotku – a používá inteligentní algoritmus, který mění kvantování podle kontextu. Například, když hrajete krátké tóny, Sibelius First bude kvantovat s kratší jednotkou, než když hrajete dlouhé tóny.

## Nahrávání s flexibilním časem

- \* I když po vložení hudby můžete změnit takt, doporučujeme nejprve zadat správný takt, aby kliknutí metronomu správně indikovalo rytmy



- \* Klikněte na pruh, notu nebo pomlčku, od které chcete začít nahrávat, nebo:

% Pokud chcete nahrávat do dvou sousedních osnov (např. klavír), vyberte obě osnovy kliknutím

poté se stisknutou klávesou Shift klikněte

% Pokud pouze nahráváte od začátku partitury pro jeden nástroj, nemusíte vybírat cokoli, protože je zřejmé, odkud nahráváte

- \* Klepněte na červené tlačítko záznamu v okně Přehrávání nebo vyberte Poznámky > Flexi-time (zkratka Ctrl+Shift+F nebo xXF)

- \* Sibelius First začne zaškrtávat metronom, aby vás započítal. Poskytuje vám jeden celý pruh kliknutí (ve výchozím nastavení) – počkejte na to, než začnete hrát!

- \* Rychlost nahrávání můžete upravit přetažením posuvníku tempa; údaj o tempu na panelu nástrojů se mění při přetahování posuvníku. (Pokud chcete nahrávat pomaleji, začněte nahrávat, nastavte posuvník tempa na požadovaný bod, pak stiskněte mezerník pro zastavení a začněte nahrávat znovu – Sibelius First si zapamatuje tempo, které jste nastavili.)

- \* Začněte hrát na klávesnici po kliknutí (alespoň přibližně). Když hrajete, hudba, kterou hrajete, se na obrazovce objeví v notovém zápisu.

Pokud zrychlíte nebo zpomalíte, metronom se zrychlí nebo zpomalí, aby vás následoval, pokud nejste s tempem příliš násilní.

\* Po dokončení nahrávání zastavte stisknutím mezerníku.

Pokud přidáte další hudbu pomocí Flexi-time na jinou osnovu nebo osnovy, Sibelius First přehraje stávající hudbu při nahrávání („overdubbing“).

Pokud chcete ke stejné osnově přidat další melodii, můžete nahrávat do jednoho z dalších hlasů – viz Hlasy níže.

#### Klikněte na nastavení

Nastavení pro kliknutí metronomu, které uslyšíte během nahrávání Flexi-time, se ovládají prostřednictvím okna Window > Mixer (klávesová zkratka Ctrl+Alt+M nebo M na Macu), nebo k některým z nich můžete přistupovat pomocí tlačítka Click v okně Notes > Flexi-time Dialog Možnosti (zkratka Ctrl+Shift+O nebo xXO).

Ve výchozím nastavení se kliknutím označí první úder taktu s vysokým zvukem woodblock a poté následující úder s nízkým dřevěným blokem. Ve složených taktech, jako je 6/8, také rozdělují rytmus na osminové noty (kvavery). U složitých taktů, jako je 7/8, je výchozím chováním zdůraznit začátek každé skupiny taktů.

Pro více informací o těchto nastaveních, b Mixer.

#### Rady

- \* Poslouchajte odpočítavací rytmy Sibeliusa Firsta a začňte s nimi včas! Pokud začnete příliš brzy nebo v jiném tempu, než je odpočítávání, Sibelius First nepochopí, co máte za lubem.
  - \* Pokud máte potíže s nahráváním dvou notových osnov najednou, zkuste je nahrát jednu po druhé.
  - \* Hrajte legato (hladce).
  - \* Pokud chcete, aby byla hudba notována pomocí staccata, ujistěte se, že je zapnutá možnost Staccato v Poznámky > Možnosti flexibilního času. Pokud je tato volba vypnuta, pak hraní staccata vytvoří krátké notové hodnoty s pomlčkami.
  - \* Při hraní akordu jsou lidé často nedbalí v umístění not současně. Pokud výrazně rozšíříte akordy, Sibelius First napíše, co jste zahráli, doslovně, místo aby (řekněme) přidal svislou křivou čáru.
  - \* Sibelius First dokáže extrémně rychle zachytit změny tempa – ve skutečnosti o jeden úder rychleji než člověk! Pokud však změníte tempo příliš prudce, Sibelius First nepochopí, co tím myslíte. Vyhněte se tedy náhlým změnám tempa během nahrávání.
- Pokud vás rytmus Sibeliusa Firsta během hraní uslyší, zastavte se a vraťte se do bodu, kde vyšel. Pokud bez ohledu na to jen chybujete, Sibelius First se může docela dobře vrátit v čase, ale úprava rytmu bude trvat mnohem déle, než jen hrát znovu.

#### Nahrávání dalších MIDI dat

Při nahrávání přes Flexi-time zaznamená Sibelius First data MIDI kontroleru spolu s notami.

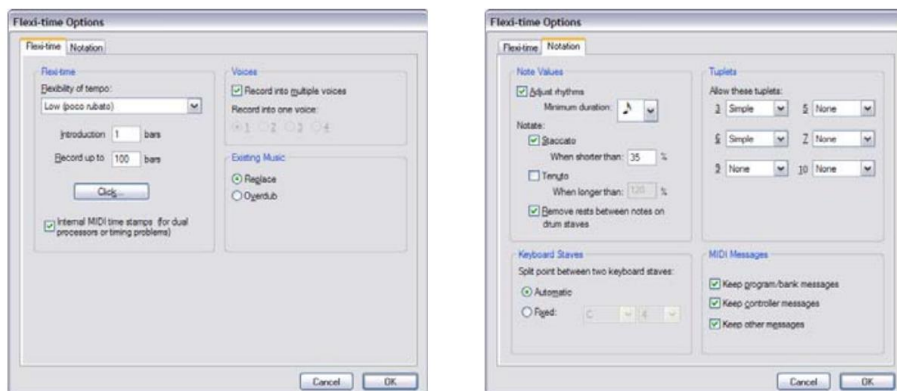
Pokud například používáte sustain pedál při zadávání přes Flexi-time, Sibelius First zaznamená příslušné MIDI zprávy a automaticky je skryje v partituru. Mezi další data MIDI kontroleru, která lze zaznamenat, patří pitch bend, modulace, hlasitost atd.

## Odkaz

Pokud byste raději, aby se tyto MIDI zprávy nezaznamenávaly při použití vstupu Flexi-time, vypněte příslušné možnosti na stránce Notation v dialogu Notes > Flexi-time Options – viz možnosti Flexi-time níže.

## Flexibilní možnosti

Chcete-li změnit různé možnosti flexibilního času, zvolte Poznámky > Možnosti flexibilního času (zkratka Ctrl+Shift+O nebo xXO):



Na záložce Flexi-time jsou následující možnosti:

- \* Flexibilita tempa: řídí, jak Sibelius First sleduje vaši rychlost. Pokud jste zvyklí hrát na klik, nastavte toto na None (non rubato) a Sibelius First bude udržovat pevné tempo. Čím vyšší flexibilitu nastavíte, tím více je Sibelius First nakloněn sledovat vaše tempo. Pokud se vám zdá, že Sibelius First podivně mění tempo, je těžké vás sledovat, takže snižte flexibilitu nebo ji nastavte na None (non rubato).
- \* Úvod ... taktů: určuje, kolik taktů úvodu bude přehráno, když začnete záznam
- \* Nahrajte až ... taktů: pokud v partituru nezbyvá mnoho taktů, do kterých byste mohli nahrát, automaticky to přidá dostatek taktů, když začnete nahrávat
- \* Tlačítko Click vás přenese přímo do dialogu, který určuje chování kliknutí na název metra během nahrávání – b Mixer.
- \* Možnosti hlasů:
  - % Nahrávání do jednoho hlasu vám umožňuje určit jeden hlas, který se použije pro záznam Flexi-time Ing
  - % Nahrávání do více hlasů je alternativou k určení jednoho hlasu: když je zapnutý, Sibelius First automaticky rozdělí hudbu na dva hlasy, kde je to vhodné; viz Hlasy níže.
- \* Replace a Overdub řídí, co Sibelius First dělá, když nahráváte přes pasáž, která již obsahuje hudbu: pokud je nastaveno na Replace, Sibelius First vymaže existující hudbu před zapsáním nové hudby, kterou hrajete; pokud je nastaveno na Overdub, Sibelius First přidá novou hudbu, kterou nahrajete, ke stávající hudbě, aby vytvořil akordy.

- \* Interní MIDI časová razítka: pokud máte počítač s duálními procesory nebo hyper-threadingovým procesorem, můžete zjistit, že rytmus notované hudby bude s pokračujícím nahráváním stále nepřesnější. Pokud se setkáte s tímto problémem, zapněte tuto možnost (pouze Windows).

Na kartě Notace jsou tyto možnosti:

- \* Note Values options: %

Upravte rytmy, aby Sibelius nejprve vyčistil to, co hrajete. Nechte to být!

% Minimální hodnota noty: nastavuje nejkratší hodnotu noty, kterou Sibelius First zapíše. Toto není kvantizační jednotka – Sibelius First kvantuje pomocí složitého algoritmu, který se mění podle kontextu. V důsledku toho tato hodnota není pevně vynucována; působí jako průvodce. Pokud toto nastavíte na (řekněme) čtvrtovou notu (rozkrok), ale pak zahrájete 16. noty (půlčtvrtové noty), Sibelius First musí notovat noty kratší než čtvrtové, jinak skončíte s nevyžádanou notou.

% Notate: toto jsou možnosti pro notaci staccato a tenuto; pokud jste si jisti, že zahrájete artikulaci přesně tak, jak chcete, aby byla notována, zapněte je. Pokud po zadání pomocí Flexi-time najdete ve své partitúře mnoho falešných staccato nebo tenuto artikulací, vypněte je nebo upravte prahové hodnoty. Když kratší/delší než (představující procento hodnoty noty), za kterými jsou tyto artikulace notovány.

% Odstraňte pomlky mezi notami na bicích: ve výchozím nastavení zapnuto. tato volba „spojuje“ kratší tóny, aby se odstranily nadbytečné zbytky v částech bubnu.

- \* Stav klávesnice: při zadávání na dvě osnovy určuje bod rozdělení, které noty půjdou do jednotlivých not (noty na nebo nad bodem rozdělení jdou do horní noty a noty pod nimi do spodní noty). Pokud zvolíte Automatic, Sibelius First bude kdykoli uhodnout, kde jsou vaše ruce na klaviatuře, a podle toho přiřadí noty notám. Případně můžete určit svůj vlastní Pevný dělicí bod. (Všimněte si, že v Sibelius First se střední C nazývá C4 – což se může lišit od toho, jak je popsáno v jiných hudebních programech.)

- \* Tuplety: pro každý z uvedených tupletů můžete nastavit Sibelius First, aby detekoval Žádné/Jednoduché/Moderní/Složitě. „Jednoduchý“ triplet (řekněme) znamená jeden se třemi stejnými tóny. Pro tuplety, jako je čtvrtová nota (crotchet) následovaná osmou notou (quaver), použijte Moderate a pro tuplety s pomlkami nebo tečkovanými rytmy použijte Complex.

- \* Možnosti MIDI zpráv:

% Keep program/bank messages přidává do partitury jakékoli změny programu a banky pomocí textového formátu zpráv MIDI Sibelius First. Tyto zprávy jsou automaticky skryty.

% Zprávy Keep kontroleru podobně přidají všechny zprávy kontroleru (jako je pitch bend, sus tain pedál, hlasitost kanálu atd.) a skryje je v partitúře.

% Keep other messages podobně přidá do partitury další MIDI zprávy.

Naše doporučené možnosti Flexi-time jsou výchozí hodnoty, a to následovně: Upravit rytmy zapnuté, Minimální hodnota tónu šestnáctinová (semiquaver), Flexibilita tempa nastavená na nízké, Staccato a Tenuto on s prahovými hodnotami 35 % a 110 %. Pro tuplety nastavte 3 na Simple nebo Moderate, možná také 6 a ostatní na None, pokud nechcete hrát věci jako septuplety.

## Odkaz

## Pravopis náhodil

Stejně jako u krokového vstupu Sibelius First uhodne, jak chcete „hláskovat“ černé noty (např. jako F# nebo Gb), ale poté můžete změnit pravopis jakékoli noty nebo výběru not pouhým stisknutím klávesy Return (na hlavní klávesnici ).

## Hlasy

Při nahrávání ve výchozím nastavení Sibelius First v případě potřeby rozdělí noty na dva hlasy (např. pokud hrajete polyfonní hudbu, jako je fuga). Ve většině případů je to žádoucí, ale pokud vkládáte na jednu osnovu nebo monofonní nástroj, můžete raději donutit Sibelia First, aby notoval hudbu jedním hlasem nebo určitým hlasem. Toto nastavení můžete změnit v dialogu Poznámky > Možnosti flexibilního času (viz výše).

## Grace poznamenává

Milostné poznámky jsou menší než normální poznámky a jsou nakresleny mezi nimi. Na rozdíl od cue poznámek se milostné poznámky nepočítají do celkové doby trvání taktu. Je to proto, že interpret je má sám zařadit mezi hlavní tóny. Milostné noty s diagonální linií přes stopku jsou acciaccaturas a ty bez jsou appoggiaturas (toto je terminologie Sibelius First

každopádně používá).

### Grace poznamenává

Milostné tóny se normálně kreslí stopkami nahoru, bez ohledu na jejich výšku. Jsou nakresleny pouze stopkami dolů, aby nedošlo ke kolizi s jinými předměty, např. ve druhém ze dvou hlasů a v dudácké hudbě.

Acciaccaturas (s linkou přes stopku) se normálně používají pouze pro jednotlivé milostné poznámky. Jednotné milostné noty, zvláště acciaccaturas, jsou téměř vždy psány jako osminová nota (quaver) bez ohledu na to, jak dlouho skutečně trvají. Páry milostných poznámek jsou obvykle psány jako šestnáctinové poznámky (polokvavery), přičemž 32. tóny (demisemiqua vers) se používají pro skupiny asi čtyř nebo více milostných poznámek.

Půvabné tóny jsou obvykle nežetelné od prvního milostného tónu po následující hlavní tón.

Nadávka obvykle jde výše, pokud je hlavní tón vyšší než milostný tón, nebo pokud má milostný tón nebo hlavní tón nad notovou osnovou leger linky; jinak je špinavost níže.

### Vytváření milostných poznámek...

Milostné poznámky jsou vždy připojeny k následující normální poznámce v taktu (nemůžete tedy automaticky vytvářet milostné poznámky na samém konci taktu – viz níže). Poznámky můžete vytvářet dvěma způsoby, které jsou podrobně popsány níže.

Rychlý způsob je zadávat milostné poznámky za pochodu během krokového nebo abecedního zadávání; pomalým způsobem je nejprve zadat normální poznámky a poté přidat milostné poznámky.

### ...rychlý způsob

Postup zadávání milostných poznámek:

\* Začněte vytvářet poznámky

\* Pokud chcete vytvořit poznámku, přepněte na druhé rozložení klávesnice (zkratka F9) a zapněte příslušné tlačítko klávesnice:



Acciaccatura



Appoggiatura

\* Poté vytvořte poznámky jako obvykle a vyberte hodnoty not z prvního rozložení klávesnice (zkratka F8)

\* Chcete-li zastavit vytváření dodatečných poznámek, vypněte tlačítko milostné poznámky na druhém rozložení klávesnice.

### ...pomalou cestou

Chcete-li přidat milostné poznámky k existující pasáži hudby:

\* Pokud není vybráno nic (stiskněte Esc), vyberte hodnotu noty a druh milostné noty z první a druhé rozložení klávesnice

\* Šipka myši změní barvu, aby ukázala, do kterého hlasu se chystáte vytvořit milostnou poznámku;

klikněte na místo, kam se má milostná poznámka přesunout

\* Pokud jste nezadali hodnotu noty před jejím vytvořením, objeví se milostná nota jako osminová (kvaver). Hodnotu noty můžete později upravit stejným způsobem jako normální noty.

\* Napište A–G nebo použijte MIDI klaviaturu, abyste po něm vytvořili více milostných tónů.

\* Napište 1–9 (nebo Shift-1–9 pro noty níže), abyste vytvořili akordy milostných tónů, nebo hrajte akordy na MIDI klaviatuře.

## Odkaz

### Úprava milostných poznámek

Většina editačních operací funguje u milostných poznámek přesně stejným způsobem jako u normálních poznámek, včetně přetahování, kopírování, mazání, přidávání/odebírání náhodných znaků a artikulací, paprsků a změny jejich hodnoty nebo hlavičky noty.



# Vstup pro kytaru

Toto téma vysvětluje, jak zadávat tabulátor přímo pomocí klávesnice vašeho počítače nebo jak převést existující zápis na tabulátor.

Sibelius First automaticky zapisuje hudbu jako notový zápis nebo jako tabulátor. Pro převod mezi nimi nemusí nic „dělat“ – kartu považuje za jiný způsob zobrazení základní hudby.

To znamená, že se Sibelius First můžete s tabulátorem dělat prakticky cokoli, co můžete dělat s notací – můžete to přehrávat, transponovat, kopírovat (na tab nebo notové osnovy) a tak dále.

To také znamená, že můžete vložit hudbu na kartu a převést ji do notového zápisu, nebo ji vložit do notového zápisu a změnit ji na kartu.

## Vytvoření nástroje na kartě

Kytara a další pražcové nástroje jsou dostupné v dialogu Vytvořit > Nástroje (zkratka I) s automaticky vytvořenou osnovou záložky. V dialogu se nazývají např. Guitar [tab].

## Přeměna notace na tabulátor nebo tabulátor na notaci

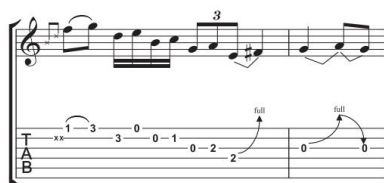
Často budete chtít mít dvě notové osnovy – notovou osnovu a notovou osnovu, přičemž obě zobrazují stejnou hudbu – nebo možná budete chtít změnit notaci na tabulátor nebo naopak. To se provádí jednoduše kopírováním hudby mezi notovými osnovami.

\* Vytvořte dvě kytary, jednu s notovým zápisem a jednu s tabulátorem, nebo použijte rukopis Guitar + Tab papír

\* Vložte veškerou hudbu do (řekněme) notové osnovy

\* Vyberte všechnu tuto hudbu jako pasáž trojitým kliknutím na notovou osnovu

\* Zkopírujte je do lišty pomocí Alt+kliknutí nebo z-kliknutí na první pruh. Všechno se změní na magii zavolejte na kartu:



\* Poté můžete upravit osnovu tabulátoru, abyste například přesunuli některé noty na různé struny.

Můžete to udělat i opačně – vložte záložku a zkopírujte ji do notační osnovy. Pak, pokud nepotřebujete obě osnovy (a jen jste chtěli převádět mezi notací a tabulátorem), můžete původní smazat.

Na notové osnově je kytara napsána o oktávu výše, než zní; to znamená, že pokud zkopírujete hudbu z jiné osnovy (např. pro netransponující nástroj, jako je klavír), objeví se na kytarové osnově o oktávu výše, ale bude se přehrávat ve stejné výšce.

## Karta zadávání

Zadávání karet pomocí klávesnice počítače je velmi jednoduché a základy lze shrnout do několika bodů:

## Odkaz

- \* Vyberte pruh, ve kterém chcete začít zadávat, a poté zvolte Poznámky > Zadávání poznámek (zkratka N)
- \* Zobrazí se stříška (malá svislá čára), která ukazuje, na jakém řetězci jste
- \* Vyberte délku poznámky, kterou chcete zadat, pomocí okna klávesnice nebo zadáním kor odpovídající klávesu na numerické klávesnici vaší klávesnice
- \* Použijte klávesy 3 a 2 k pohybu po strunách nahoru a dolů a 0 a 1 k pohybu tam a zpět bar
- \* Chcete-li vložit notu, zadejte číslo pražce pomocí číselných kláves na hlavní klávesnici (nikoli numerická klávesnice).
- \* Chcete-li vytvořit čtvrttón na osnově tabulátoru, vytvořte poznámku jako normálně a poté (s vybranou poznámkou) zadejte =. Čtvrttón se objeví na osnově tabulátoru jako číslo pražce následované 0,5. Chcete-li vytvořit čtvrtové tóny na notové osnově, použijte příslušnou náhodu z pátého rozložení klávesnice.

Výchozí hodnotu noty použitou při pohybu po pruhu můžete změnit pomocí kláves 0 a 1 v dialogu Soubor > Předvolby (v nabídce Sibelius First na Macu); změňte rytmické pozice, ke kterým se chcete přichytit, na jakoukoli hodnotu noty, kterou preferujete.

## Poznámky mimo rozsah

Při kopírování hudby mezi notovými osnovami – např. ze 6strunné kytarové osnovy na 4strunnou baskytarovou osnovu nebo z notové osnovy na kytarovou osnovu – mohou být některé noty nepřehratelné. V tomto případě se na liště objeví červený otazník (?), který vám ukáže, že tento akord budete muset opravit sami.

## Tipy pro úspěšný MIDI kytarový vstup

Záložku vstupu můžete přímo z vaší MIDI kytary – ujistěte se, že jste Sibelius First řekli, že vaše MIDI vstupní zařízení je MIDI kytara v File > Preferences (v nabídce Sibelius First na Mac) – b Preferences.

Sibelius First přesně přepisuje vše, co hrajete, přesně tak, jak to hrajete. K nepřesnému přepisu však může přispět několik faktorů. I když samotný Sibelius dokáže odfiltrovat tóny s nízkou dynamikou, je také dobré zajistit, aby vaše nastavení citlivosti MIDI převodníku byla nastavena poměrně nízkou, když používáte MIDI kytaru; náhodné škrábání strun, zdvojené tóny a další anomálie se objevují, když je nastavení citlivosti příliš vysoké.

Bzučení strun proti vysokým pražcům nebo špatně nastavené nastavení zmate MIDI převodník a produkuje chybné tóny, takže pokud vaše kytara vykazuje příznaky špatného bzučení pražců, nechte kytaru seřídit zkušeným technikem.

Na rozhraní MIDI kytary experimentujte s různými režimy vybírání. Jak Roland, tak Axon podporují možnost vstupu stylu pick-style (plectrum) a stylu prstu prostřednictvím interního nastavení.

Nezapomeňte s těmito nastaveními experimentovat, protože někteří hráči zjistí, že zadávání prstem je přesnější, i když používáte trsátko, a naopak.

Sibelius First nezaznamenává informace o ohybu výšky tónu, skluzu nebo ohyby strun na vstupu. Můžete je vytvořit ve své partituře později, ale když zadáváte noty, hrajte čistě, bez vibrát, skluzů nebo ohybů, abyste zajistili přesný zápis.

Poslední poznámka: ploché struny trvale vytvářejí nejčistší notaci Sibelius First.

# Import grafiky

Toto téma vysvětluje, jak můžete přidat grafiku do svých partitur importováním bitmapových obrázků ve formátu TIFF do Sibelius First.

## Import grafiky

Import souboru TIFF:

- \* Vyberte notu, pomlčku, takt nebo jiný objekt ve své partituře, kde chcete, aby se grafika objevila
- \* Zvolte Vytvořit > Grafika. Zobrazí se dialogové okno s výzvou k nalezení souboru TIFF, který chcete importovat. Jakmile soubor najdete, klikněte na Otevřít.
- \* Grafika je vytvořena v partituře a můžete ji přesouvat, kopírovat a tak dále
- \* Pokud chcete umístit grafiku pomocí myši nebo umístit grafiku na titulní stránku na začátek partitury, ujistěte se, že v partituře není nic vybráno, než zvolíte Vytvořit > Grafika; ukazatel myši pak změní barvu, aby ukázal, že je „nabíhající“ objektem: kliknutím do skóre umístíte grafiku.

Importovaná grafika často vypadá nejlépe na obrazovce s texturou papíru nastavenou na obyčejnou bílou, takže bílé pozadí kolem nepravoúhlých tvarů splyne. Grafika se však vytiskne dobře bez ohledu na texturu obrazovky.

Poskytli jsme spoustu užitečných hotových grafických souborů, které můžete použít, pokud se nemůžete obtěžovat vytvořit si vlastní. Nacházejí se ve složce Graphics files ve složce Example Scores a zahrnují věci jako obrázky nástrojů, ručně psané barevné kroužky pro zakroužkování důležitého textu a tak dále.

## Formáty souborů

Sibelius First umí importovat grafické soubory ve formátu TIFF v jakékoli barevné hloubce (jinými slovy, může být černobílý, ve stupních šedi nebo plnobarevný s libovolným počtem barev).

Pokud vaše grafika není ve formátu TIFF, můžete ji převést na soubor TIFF pomocí grafického programu, jako je Graphic Converter pro Mac (k dispozici ke stažení z [www.lemkesoft.com](http://www.lemkesoft.com)), Paint Shop Pro pro Windows (k dispozici ke stažení z [www.jasc.com](http://www.jasc.com)) nebo Imaging pro Windows (součástí mnoha počítačů v nabídce Start > Programy > Příslušenství).

## Kopírování, úpravy a mazání grafiky

Jakmile se grafika objeví ve vaší partituře, můžete s ní manipulovat stejným způsobem jako s jakýmkoli jiným objektem:

- \* zkopírujte jej pomocí Alt+kliknutí nebo z-kliknutí
- \* přesuňte jej kliknutím na obrázek tak, aby byl modrý, poté jej přetáhněte myší nebo použijte klávesy se šipkami (pomocí Ctrl nebo X pro větší kroky)
- \* Změňte velikost při zachování proporcí kliknutím na malý úchyt v pravém dolním rohu tak, aby byl obklopen světle modrým rámečkem, poté přetáhněte myš nebo použijte 3/2 (s Ctrl nebo X pro větší kroky)

## Odkaz

- \* měřítko při změně jeho proporcí podržením Ctrl nebo X před kliknutím na pravý dolní roh grafiky (kde se objeví úchyt); uvolněte Ctrl nebo X, poté přetáhněte myš nebo použijte 3/2 (s Ctrl nebo X pro větší kroky)
- \* smažte jej pomocí Delete.

Chcete-li obnovit grafiku po manipulaci s ní, zvolte Rozvržení > Obnovit návrh (zkratka Ctrl+Shift+D nebo xXD), čímž se grafika vrátí do původní velikosti a proporcí.

### Velikost souboru

Import grafiky do vaší partitury značně zvětší její velikost souboru. Aby byla velikost souboru co nejmenší, Sibelius First komprimuje soubor TIFF, když jej importuje, a pokud stejnou grafiku použijete ve své partituře vícekrát, můžete a měli byste ji místo opětovného importu pouze zkopírovat.

## Názvy nástrojů

---

b Nástroje.

Každý nástroj má dva názvy – celý název, který je normálně před prvním systémem, a krátký název (zkratka), který je normálně před následujícími systémy. Pokud změníte jeden, měli byste upravit i druhý. Jména se budou měnit v průběhu partitury, nejen v systému, kde provádíte úpravu.

### Úprava názvů nástrojů

Ve své partituře můžete upravit název libovolného nástroje – například použít cizí jazyk nebo místo barytonu pojmenovat zpívající postavu, jako je Wozzeck. Stačí kliknout na název nalevo od jednoho ze systémů a upravit jej jako jakýkoli jiný text.

Úprava názvu nástroje nezmění nástroj z jednoho druhu na druhý, takže změna „Housle“ na „Flétna“ z něj neudělá flétnu. Podobně změna „Horn in F“ na „Horn in Eb“ nezmění transpozici a neučiní z ní nástroj Eb.

### Skrytí názvů nástrojů

Pokud chcete odstranit název nástroje pouze pro jeden nástroj, vyberte název a stiskněte Delete – pokud následně chcete název nástroje obnovit, musíte dvakrát kliknout na místo, kde by měl být název, a znovu se zobrazí stříška, která umožní zadejte jméno zpět.

### Pohyblivé názvy nástrojů

Název nástroje můžete přesunout myší, čímž se přesunou všechny výskyty názvu.

Odkaz

# Nástroje

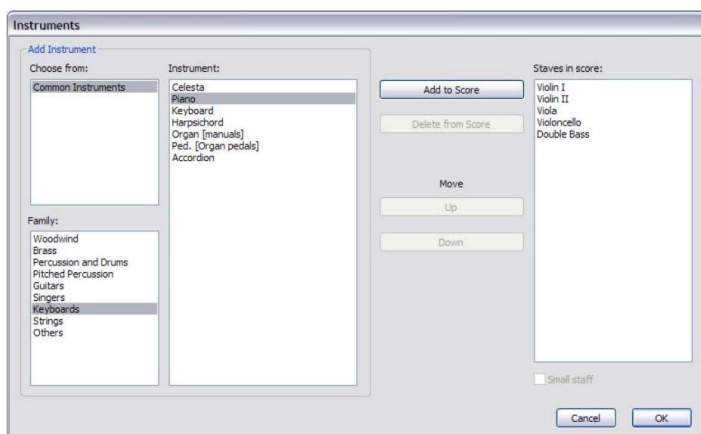
b Hole, Názvy nástrojů.

## Nástroje nebo noty?

V mírně technickém významu slova „nástroj“ použitého v Sibelius First, nástroj je jedna nebo více notových osnov s jediným názvem uvedeným vlevo. Klavír se dvěma holemi se tedy počítá jako jeden nástroj, protože jeho jméno se objeví pouze jednou, mezi holemi. To také znamená, že housle 1 se počítají jako jeden nástroj, i když bude obvykle mnoho houslistů. I když jsou housle 1 rozděleny na dvě osnovy, název Violin 1 se mezi nimi stále vyskytuje pouze jednou, takže pokud jde o Sibelius First, je to stále jen jeden nástroj. Zpěváci jsou také nástroje. Pokud je k dispozici jediná bicí tyč, počítá se pouze jako jeden nástroj, i když může být současně použita pro malé bubínky, činely, tom-tomy atd.

## Vytváření nástrojů

Kdykoli můžete vytvořit nástroj, který ještě není ve vaší partituře – stačí vybrat Vytvořit > Nástroje (zkratka I).



Je to stejné jako dialog, který se zobrazí, když při vytváření nové partitury kliknete na Změnit nástroje v dialogu Soubor > Nový.

Dialogové okno je rozděleno na dvě poloviny: levá polovina slouží k výběru nových nástrojů, které chcete přidat do partitury, a pravá polovina vám zobrazuje notové osnovy, které jsou již v partituře, a umožňuje vám je smazat, změnit jejich pořadí a přidat další notové osnovy k existujícím notovým osnovám. nástroje.

Chcete-li přidat nový nástroj:

- \* Vyberte skupinu nástrojů ze seznamu Family, např. dřevěné dechové, žestové, smyčcové atd.
- \* Vyberte nástroj, který chcete přidat ze seznamu nástrojů; klikněte na Přidat pro přidání do seznamu Staves ve skóre, kde se objeví s + před názvem, což znamená, že je nové. Je uveden v pozici, ve které se objeví v partituře, když kliknete na OK. Několik přilehlých nástrojů můžete rychle přidat přetažením seznamu nástrojů dolů a kliknutím na tlačítko Přidat.

- \* Pokud si to rozmyslíte, můžete vybrat hůl v seznamu Staves ve skóre a kliknout na Smazat z Odstraněním skóre
- \* Můžete také vybrat osnovu a pomocí tlačítek Nahoru a Dolů ji posouvat ve vertikálním pořadí. Všechny osnovy jednoho nástroje (např. obě osnovy klavíru nebo harfy nebo všechny osnovy houslí I) se vždy pohybují společně.
- \* Pokud chcete jednu nebo více not zmenšit, např. pro sólový nástroj, vyberte ji v seznamu Staves in Score a zaškrtněte políčko Malá notová osnova.
- \* Když kliknete na OK, Sibelius First provede všechny nezbytné změny partitury, přidá, odebere a/nebo změní pořadí notových osnov.

## Mazání nástrojů

Chcete-li nástroje odstranit, zvolte Vytvořit > Nástroje, vyberte noty nebo notové osnovy, které chcete odstranit, ze seznamu Noty v partituře a klepněte na Smazat z partitury; nebo je případně vyberte v partituře jako pasáž trojitým kliknutím na partituru a stiskněte Delete.

V obou případech budete vyzváni, aby se tím také odstranila veškerá hudba na nich; chcete-li pokračovat, klepněte na Ano a poté na OK zavřete dialogové okno.

## Rozsahy přístrojů

Sibelius First kreslí tóny v odstínech červené, pokud jsou příliš vysoké nebo nízké pro rozsah nástroje. Každý nástroj má dva rozsahy: „profesionální“ rozsah a „komfortní“ rozsah.

Profesionální rozsah, obecně řečeno, definuje absolutně nejvyšší a nejnižší noty hratelné na konkrétním nástroji; noty mimo tento rozsah jsou zbarveny jasně červeně. Pohodlný rozsah definuje nejvyšší a nejnižší tóny, které typický neprofesionální hráč běžně používá; tóny mimo tento rozsah, ale v rámci profesionálního rozsahu, jsou zbarveny tmavě červeně.

Většina nástrojů samozřejmě nemá jasně definovaný rozsah (vzpomeňte například na zpěváky).

Běžně používané volitelné úpravy nástrojů, jako je kontrabasová basová struna C, flétna basová B a klavírní vysoká C (na rozdíl od A), bývají zahrnuty do profesionální řady, ale ne do té pohodlné.

## Transpoziční nástroje

Sibelius First se za vás postará o všechny komplikace spojené s transponováním nástrojů:

- \* Hudbu můžete vkládat buď v transponované výšce nebo ve znějící (koncertní) výšce. Chcete-li kdykoli okamžitě přepínat mezi těmito dvěma reprezentacemi, jednoduše zvolte Poznámky > Transponování skóre (zkratka Ctrl+Shift+T nebo xXT) nebo klikněte na příslušné tlačítko na panelu nástrojů.
- \* Při kopírování hudby mezi transponujícími nástroji Sibelius First automaticky transponuje hudbu podle potřeby tak, aby vždy zněla stejně. To ušetří velké bolesti hlavy při kopírování (řekněme) z klarinetu v A na lesní roh v F.
- \* Když se podíváte na part pro transponovaný nástroj ze znějící partitury, nemusíte ani přemýšlet o transponování partu – Sibelius First to udělá za vás automaticky.

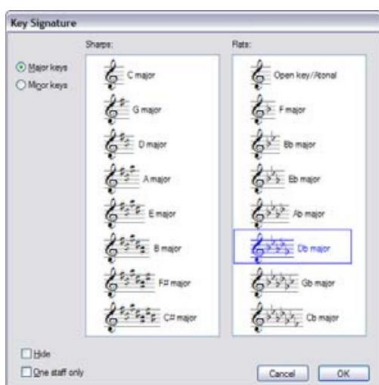
# Klíčové podpisy

b Transponování.

Klíčové podpisy, které se objeví na začátku každého systému, jsou automatické. Jsou upraveny tak, aby vyhovovaly aktuálnímu klíči, transponovány pro transponování nástrojů a vynechány z těch nástrojů, které je obvykle nemají (např. většina perkusí).

Jediné klíčové signatury, které musíte zadat, jsou ty na začátku plus jakékoli změny kláves, ke kterým dojde v hudbě.

## Vytváření klíčových podpisů



Zvolte Vytvořit > Podpis klíče (zkratka K) a klikněte na požadovaný podpis klíče. Přepínáte mezi hlavními a mollovými klávesami pomocí přepínačů nalevo od dialogu. (Rozdíl mezi durovými a mollovými klávesami je primárně tak, že Sibelius First ví, jak nejlépe hláskovat náhodné číslice zadané z MIDI – například v a moll dává přednost psaní D# na Eb, zatímco v C dur preferuje Eb před D#.)

Pokud vyberete, řekněme, notu nebo pomlku a poté vytvoříte klíčový podpis, Sibelius First ji automaticky umístí za vybraný objekt.

Pokud vytvoříte změnu klíčového podpisu uprostřed skladby, Sibelius First automaticky předchází změnu dvojitou čarou, kterou můžete smazat, pokud se na takovou věc cítíte obzvláště silně.

Pokud chcete změnit signaturu klíče pro určitý počet taktů a poté se vrátit k původnímu klíči, jednoduše vyberte takty, ve kterých chcete, aby nový klíč vstoupil v platnost, než jej vytvoříte. Sibelius první vytvoří váš nový podpis klíče na začátku výběru a obnoví původní podpis klíče na konci výběru.

Pokud chcete transponovat hudbu a také změnit signaturu klíče, použijte místo toho Notes > Transpose – b Transponování.

Chcete-li vytvořit klíčový podpis na začátku partitury, ujistěte se, že není nic vybráno, pak zvolte Vytvořit > Klíčový podpis, vyberte klíčový podpis a klikněte na začátek partitury. Tuto metodu můžete také použít k vytvoření změny klíče pomocí myši kdekoliv v partituře.

Pokud je vaše partitura transponovaná partitura, zvolte klíčový podpis ve znějící výšce – bude automaticky transponován pro transponování nástrojů.

## Přesouvání a mazání změn podpisu klíče

Změny kláves můžete přesunout pomocí myši nebo kláves se šipkami.

Chcete-li odstranit klíčovou signaturu na začátku partitury, vyberte ji buď v dialogu Soubor > Nový při vytváření partitury, nebo vytvořte klíčovou signaturu Open key/Atonal, C dur nebo A moll a umístěte ji na horní stranu partitury. stávající.



Chcete-li odstranit podpis klíče jinde (tj. změnu klíče), vyberte změnu klíče a stiskněte Delete. Chcete-li odstranit změnu podpisu klíče, ke které došlo na začátku systému, odstraňte varovnou změnu klíče na konci předchozího systému.

## Varovné klíčové podpisy

Pokud nová sekce, skladba nebo pohyb v partituře začíná v nové tónině, často chcete vynechat varovný podpis tóniny, který by se jinak objevil na konci předchozího systému. Nejjednodušší je to udělat, když vytvoříte podpis klíče na začátku nového pohybu: stačí zapnout Skrýt v dialogovém okně Vytvořit > Podpis klíče.

## Více klíčových podpisů

V některých současných partiturách se v různých nástrojích používají různé klíčové podpisy (nezaměňovat s běžnějším případem transponovaných nástrojů s různými podpisy kláves). Chcete-li vytvořit podpis klíče, který se vztahuje pouze na jednu notu, zapněte při jejím vytváření v dialogu Vytvořit > Podpis klíče možnost Pouze jedna nota. Tato možnost může být také užitečná při psaní v tóninách s mnoha náhodnostmi (např. F# dur), kde některé nástroje ve vaší partituře mohou idiomatically těžit z toho, že jsou napsány v enharmonickém ekvivalentu pomocí plochých (např. Gb dur).

Mezery mezi notami v ostatních notových osnovách v systému mohou být ovlivněny vložením klíčového podpisu na jednu notovou osnovu; Chcete-li to opravit, vyberte pruh a zvolte Rozvržení > Obnovit mezery mezi poznámkami (zkratka Ctrl+Shift+N nebo xXN).

# Rozvržení a formátování

---

Rozložení znamená, jak hudba vypadá na stránce. Formátování je proces vytvoření dobrého rozvržení.

Sibelius First ví tolik o gravírování hudby, že automaticky formátuje hudbu tak, aby vytvořila okamžité, vynikající rozložení. Ve většině ostatních programů pro zápis hudby je formátování z velké části ponecháno na uživateli, což může ztrácet hodiny času.

Ale Sibelius First vám také umožňuje upravit rozložení ručně, a protože přeformátuje partituru ve zlomku sekundy, můžete okamžitě upravit rozložení v jakékoli fázi, i když je hudba hotová, což eliminuje potřebu plánovat rozložení v záloha.

Třemi hlavními zbraněmi ve vaší zbrojnici pro formátování jsou upravit velikost stránky a hole, svislé a vodorovné rozestupy.

## Velikost stránky a personálu

Nejtypičtější nástroji jsou změna velikosti osnovy, okrajů a/nebo stránek v dialogu Rozvržení > Nastavení dokumentu (zkratka Ctrl+D nebo XD). Jejich změna je jedním ze způsobů, jak zvýšit nebo snížit počet stránek v partituře nebo uvolnit místo mezi notovými osnovami.

Úprava velikosti osnovy (vzdálenost mezi horní a dolní linií osnovy u 5řadé osnovy) je obecně neúčinnější. Zjistíte, že malá úprava má často dramatický vliv na množství hudby, která se vejde na stránku, aniž by to ovlivnilo čitelnost not. Například v orchestrální partituře to může narušit rovnováhu mezi umístěním jednoho systému na stránku a umístěním dvou, čímž se délka partitury zkrátí na polovinu.

Stejně tak malá úprava okrajů nebo dokonce velikosti stránky může mít velký vliv na rozvržení. Samozřejmě, z praktických důvodů tyto změny nemusí být pro vás dostupné.

Podrobné pokyny k těmto možnostem naleznete v části b Nastavení dokumentu.

## Vertikální rozestup

Změna vertikální rozteče ve skutečnosti znamená pohyb lamel. Otevírají se vám různé možnosti jsou:

- \* Posouváním lamel nahoru a dolů pro změnu mezery mezi nimi
- \* Přesouvání systémů nahoru a dolů přetažením horní části systému
- \* Vytvoření zalomení stránky; je to snadný způsob, jak snížit počet osnov na stránce, zejména v částech. Zbývající notové osnovy budou proporcionálně rozmístěny, aniž byste je museli přetahovat – b Přestávky.

Dva způsoby pohybu tyčí jsou:

- \* Normální tah – vyberte osnovu nebo notové osnovy a táhněte myši (zkratka Alt+3/2 nebo z3/2, s Ctrl nebo X pro větší kroky): změní vzdálenost mezi vybranou osnovou/laty a osnovou nahoře (nebo horní okraj stránky, pokud je vybrána horní osnova) a zachová mezery mezi všemi ostatními osnovami. Sibelius First možná bude muset zmáčknout další osnovy, aby měl místo, pokud je stránka plná.
- \* Nezávislý pohyb – vyberte osnovu nebo notové osnovy a použijte Shift-tažení (zkratka xz3/2 nebo Shift+Alt+3/2, s Ctrl nebo X pro větší kroky): přesune pouze vybranou osnovu/stavy a ponechá všechny

další notové osnovy na stejném místě na stránce. I když to můžete použít k přesunu holí téměř na sebe, nemůžete posouvat jednu hůl za jinou hůl v žádném směru, a tak měnit pořadí hůl v partituru.

## Horizontální rozteč

Změna horizontálního rozestupu znamená změnu vzdálenosti mezi notami, pomlkami a čarami. Jednotlivé noty, pomlky a čáry můžete přetahovat myší doleva nebo doprava. Můžete také zmenšit nebo zvětšit mezery pro vybranou pasáž nebo jednu notu zadáním Shift+Alt+0/1 nebo xz0/1 (podržení Ctrl nebo X změníte mezery ve větších krocích).

Pokud se horizontální mezery velmi zdeformují, můžete je obnovit na výchozí nastavení výběrem příslušné pasáže a výběrem položky Rozvržení > Obnovit rozestup poznámek (zkratka Ctrl+Shift+N nebo xXN).

## Systém a konce stránek

Pokud potřebujete změnit výchozí formátování Sibelius First, můžete vložit manuální systémové a stránky zalomení na libovolnou čáru – b Zalomení .

## Odsazení lišt

Přetažením levého a pravého konce systémů je můžete odsadit – b Stave.

Odkaz

## Čáry

---

b Pomluvy.

Dialog Create > Line (zkratka L) obsahuje speciální linky používané v hudbě, jako jsou trylky, nadávky, jehlice do vlasů, glissandi a tak dále pro vstup do vaší partitury.

### Vytváření čar

Všechny řádky jsou vytvořeny stejným způsobem:

- \* Řádky jsou buď vytvořeny automaticky na pozici vybrané noty/pomlky, nebo mohou být umístěny s myší:
  - % Pokud chcete, aby byla linka umístěna automaticky, vyberte buď notu/pomlku, kde chcete, aby linka začínala, nebo vyberte pasáž not, přes kterou chcete, aby linka trvala
  - % Pokud chcete čáru umístit myší, ujistěte se, že není nic vybráno – stiskněte Esc
- \* Zvolte Vytvořit > Čára (zkratka L). Dialog je rozdělen na dvě poloviny: čáry notové osnovy (které platí pouze pro jednu notovou osnovu) vlevo a systémové čáry (které platí pro všechny notové osnovy a objevují se ve všech partech) vpravo.
- \* Vyberte čáru, kterou chcete vytvořit, a klikněte na OK. Čára bude buď umístěna automaticky do notového zápisu u vybraného objektu/průchodu, nebo kurzor myši změní barvu, aby bylo vidět, že je „zatížen“ objektem – kliknutím do notového zápisu čáru vytvoříte.
- \* Chcete-li po notě prodloužit řádek doprava, stiskněte mezerník; chcete-li čáru znovu stáhnout doleva, zadejte Shift-space. Pomocí myši můžete také přetáhnout kterýkoli konec řádku. Systémové linky nelze vysouvat a zatahovat pomocí klávesnice.
- \* Když je vybrán jeden konec řádku (znázorněno malým modrým rámečkem), můžete také udělat malý úpravy jeho polohy pomocí kláves se šipkami (s Ctrl nebo X pro větší kroky).

### Nadávky

Slurs jsou speciálním druhem vlasce – b Slurs.

### Sponky do vlasů



Vlásenky se vytvoří rychle výběrem noty, pod kterou chcete, aby vlásenka začínala, a poté zadáním H pro crescendo nebo Shift-H pro diminuendo. Stejně jako u vlásenek a jiných čar můžete rychle pohybovat kterýmkoli koncem vlásenky doprava/doleva mezi notami pomocí mezery / Shift-mezera.

### Rit. a zrychl.

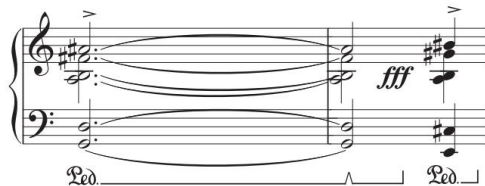
Různé druhy ritu. a zrychl. čáry jsou dostupné v podokně Systémové čáry v nabídce Vytvořit > Čára dialog. Chcete-li je vytvořit ve svém skóre, jednoduše klikněte a přetáhněte.

Protože jsou to systémové linie, rit. a zrychl. řádky se ve vaší partituře opakují stejným způsobem jako jiné systémové objekty, např. Tempo text.

## Trylky

Chcete-li vytvořit trylek, vyberte jej v dialogovém okně Vytvořit > Čára, poté klikněte a táhněte v partituře, abyste prodloužili čáru trylek směrem doprava od symbolu tr. Pokud chcete trylek bez vlnité čáry, klikněte a přetáhněte rukojeť trylku v partituře tak daleko, jak to půjde doleva.

## Šlapání



Kromě standardní řady pedálů, Create >

Dialog čáry obsahuje různé další čáry, které vám umožňují psát „notch“ opakující se notaci. Můžete také vytvořit značky pedálu bez čar, kde je pedál nahoru označen hvězdičkou v dialogu.

Pedálování se přehrává, pokud je napsáno pomocí čar (nikoli symbolů nebo textu).

### 1., 2. a 3. konec (1./2./3. takty)

1., 2. a 3. konec (1./2./3. takt) v podokně System Line dialogu Create > Line se objeví v horní části systému a platí pro všechny nástroje.

### Oktávové (8/15) řádky

Tyto čáry se používají převážně k tomu, aby se zabránilo vícenásobným čarám na holi. Zatímco často používané v hudbě na klávesy, tyto řádky se zřídka vyskytují v hudbě pro jiné nástroje. 8va a 15va (pro jednu a dvě oktávy směrem nahoru) a 8vb a 15vb (pro jednu a dvě oktávy směrem dolů) jsou zahrnuty v panelu čáry osnovy v dialogu Vytvořit > Čára.

### Gliss. a přístav.

Obvykle lesk. čára je rovná a obsahuje slovo gliss. pod úhlem podél své délky (ačkoli Sibelius First automaticky vynechá slovo, pokud čára není dostatečně dlouhá), nebo se někdy čára místo toho kroutí. Portamento (port.) je podobné, ale je obvykle znázorněno pouze přímkou.

### Arpeggio linky

V hudbě na klávesy, harfu a kytaru je běžné vidět svislou křivou čáru označující, že tóny sousedního akordu by měly být „roztaženy“ zdola nahoru (nebo ve směru naznačeném šipkou na lince). V dialogu Vytvořit > Čára je k dispozici celá řada linií arpeggia .

### Přerušované čáry

Ty slouží k zobrazení rozsahu označení, jako je cresc. Použijte tyto řádky místo psaní řady pomlček, protože řádky se automaticky roztáhnou nebo smrští, pokud se změni rozestup notové osnovy, zatímco řada pomlček zůstane neměnná.

### Kytarové linky

Řádky pro všechny běžné kytarové techniky jak na záložce, tak na notových osnovách lze nalézt ve spodní části panelu Staff lines dialogu Create > Line, plus kompletní sadu strunných indikátorových linek (zakroužkovaná číslce následovaná vodorovnou čarou s háček na pravém konci), vhodné pro umístění nad i pod hůl.

# Živé přehrávání

---

b Flexi-time™, přehrávání, hraní, otevírání souborů MIDI.

Ve skutečném životě se hudební představení nikdy přesně neshoduje s tím, co je zaznamenáno v partituře; existují různé nuance tempa, dynamické a rytmické flexibility, které nelze snadno reprodukovat ani chytrými funkcemi, jako je Espressivo, Rubato a Rhythmic feel (b Performance).

Pokud tedy Sibeliusovi poskytnete skutečný lidský výkon – buď ze záznamu v reálném čase pomocí Flexi-time (b Flexi-time™) nebo importem MIDI souboru (b Otevření MIDI souborů) – může jej pro vás zachovat pomocí Živé přehrávání.

Živé přehrávání přesně ukládá, jak zahrajete každou notu (dokonce i jednotlivé noty v akordech), až po ty nejmenší variace v rychlosti (jak hlasitá je nota), trvání (jak dlouho jste ji hráli) a počáteční pozici (jak moc je se přesně odchyluje od místa, kde je rytmus).

## Živé přehrávání poslechu



Živé přehrávání je ve výchozím nastavení u všech nových partitur zapnuté. Chcete-li jej zapnout nebo vypnout, zvolte Přehrát > Živé přehrávání (zkratka Shift-L) nebo klikněte na tlačítko v okně Přehrávání (zobrazeno vlevo), které se rozsvítí, když je živé přehrávání zapnuté, a je černé, když je vypnuté. Když uložíte a znovu otevřete partituru, Sibelius si pamatuje, zda jste ji měli zapnutou nebo vypnutou.

Živé přehrávání je zcela oddělené od Sibeliovy vlastní interpretace vaší partitury. Například, když je zapnuto Play > Live Playback (a když jsou data Live Playback uložena ve vaší partituře), Sibelius přehraje partituru přesně tak, jak byla původně provedena. Položky přidávané do partitury, které by obvykle ovlivnily dynamiku nebo načasování – jako je dynamika, vlásenky, další směry textu (jako jsou zprávy MIDI) a možnosti jako Espressivo, Rubato a Rhythmic Feel – se nepřehrají, pokud se netýkají not. bez dat živého přehrávání.

Pokud tedy, řekněme, importujete soubor MIDI a poté přidáte dynamiku do jedné z osnov pomocí textu výrazu (b Text), nepřehraje se, dokud nevypnete Přehrávání > Živé přehrávání (zkratka Shift-L).

Naopak, pokud zadáte partituru pomocí krokového nebo abecedního vstupu a poté ji přehrajete, neuslyšíte žádný rozdíl mezi přehráváním se zapnutým nebo vypnutým Live Playback, protože ve vaší partituře nejsou uložena žádná data Live Play.

Instrukce tempa – jako je text tempa, značky metronomu a rit./accel. řádky – a opakování jsou vždy pozorována, bez ohledu na to, zda je či není zapnuto živé přehrávání.

# Text

Texty jsou slova napsaná pod notami, která má zpívat zpěvák. Texty lze vytvářet dvěma způsoby:

- \* jejich zadáním přímo; nebo
- \* kopírování textů po slabikách do Sibelius First z textového procesoru nebo jiného programu.

Texty v „bloku“ pro další sloky na konci písně nebo hymny jsou vytvořeny jinak, protože se neshodují s notami – viz Bloky textů níže.

## Psaní textů

Chcete-li napsat text přímo do Sibelius First:



- \* Zadejte poznámku, pro které chcete psát texty
- \* Vyberte poznámku, kde má text začínat, a zvolte Vytvořit > Text > Texty > řádek Texty 1 (zkratka Ctrl+L nebo XL)
- \* Začněte psát texty
- \* Hit – (pomlčka) na konci každé slabiky ve slově
- \* Hit mezeru na konci každého slova
- \* Pokud slabika trvá dvě nebo více not, stiskněte mezerník nebo – jednou pro každou notu
- \* Pokud za slovem následuje čárka, tečka nebo jiná interpunkční znaménka, napište je před stisknutím mezery.

Pokud potřebujete více než jedno slovo na notu nebo elizi, viz Několik slov na notu a elize níže.

## Úprava textů

Texty můžete upravovat podobně jako ostatní texty. Můžete je měnit, přesouvat, kopírovat a mazat.

Chcete-li text upravit, poklepejte na něj nebo jej vyberte a stiskněte Return (na hlavní klávesnici). Mezi slovy a slabikami se můžete pohybovat pomocí kláves se šipkami a Backspace.

Pokud vymažete slabiku, odstraní se tím také všechny textové řádky nebo pomlčky napravo od ní (které jsou připojeny ke slabice).

Slabiku můžete posunout o jednu notu doleva nebo doprava tak, že ji vyberete (takže bude tmavě modrá, ne tak, aby se objevila stříška) a stiskněte mezerník nebo Shift-mezera. Podobně můžete prodloužit nebo stáhnout textový řádek nebo řádek textových pomlček výběrem pravého konce a stisknutím mezerníku nebo Shift-mezera.

## Kopírování textů do Sibelius First

Můžete kopírovat a vkládat texty mezi jinými programy (jako jsou textové procesory) a Sibelius First, z jedné části partitury do druhé v Sibelius First, nebo z jedné partitury do jiné.

Text, který kopírujete, by již měl mít pomlčky mezi slabikami, např.:

## Odkaz

Ma-ry měla malé beránek,  
jeho rouno bylo bílé jako sních.

Jak zkopírovat text písně do Sibelius First:

\* Vyberte text, který chcete zkopírovat:

% Pokud kopírujete v rámci Sibelia Nejprve vyberte texty, které chcete zkopírovat, a poté zvolte Upravit > Kopírovat (zkratka Ctrl+C nebo XC)

% Pokud kopírujete z jiného programu, vyberte text, který chcete zkopírovat, a v nabídkách tohoto programu zvolte Úpravy > Kopírovat (zkratka normálně Ctrl+C nebo XC) pro zkopírování do schránky

\* Vyberte poznámku, kam chcete začít vkládat text, a poté zvolte Vytvořit > Text > Texty > Texty řádek 1 (zkratka Ctrl+L nebo XL); zobrazí se blikající stříška

\* Chcete-li vložit slabiku, stiskněte Ctrl+V nebo XV, čímž se text vloží na další mezeru nebo pomlčku (tj. poznámka stojí za to)

\* Vložený text pak můžete upravit, jako byste jej napsali sami, nebo stiskněte mezerník nebo – (pomlčku) rozšířit slovo nebo slabiku o více než jednu notu

\* Chcete-li zadat další slovo nebo slabiku, stiskněte znovu Ctrl+V nebo XV

\* Pokud uděláte chybu, můžete zvolit Úpravy > Zpět (zkratka Ctrl+Z nebo XZ), čímž odstraníte poslední vložené slovo nebo slabiku z partitury a vrátíte je zpět do schránky, abyste je mohli znovu vložit.

Pokud text, který jste zkopírovali, měl mezi slovy nebo slabikami navíc pomlčky nebo mezery nebo měl slabiky trvající více než jednu notu, bude to při vkládání ignorováno. To je užitečné, pokud, řekněme, kopírujete texty z jedné notové osnovy do druhé v Sibelius First a rytmy jsou odlišné.

Tip: Při vkládání textů, jako je tento, stačí napsat mezeru na každou slabiku, dokonce i doprostřed slova – Sibelius First napíše pomlčku tam, kde je to potřeba.

## Kopírování textů z Sibelius First

Může být užitečné zkopírovat a vložit texty ze Sibelius First, buď do jiného programu (např. textového procesoru), nebo řekněme do bloku textu na konci partitury v Sibelius First (viz Bloky textů níže). Udělat toto:

\* Vyberte text, který chcete zkopírovat (např. vyberte pasáž nebo celou partituru a poté zvolte Upravit > Filtr > Texty) a zvolte Úpravy > Kopírovat (zkratka Ctrl+C nebo XC) a zkopírujte je do schránky

\* Nyní vložte text na požadované místo:

% Pro vložení textu do Sibelia Nejprve vytvořte vhodnou textovou stříšku, např. pro blok textu, zvolte Vytvořit > Text > Jiný text osnovy > Prostý text a klikněte na partituru, poté zvolte Úpravy > Vložit (zkratka Ctrl+V nebo XV) pro vložení textu

% Chcete-li vložit text do jiného programu, přepněte na něj a zvolte Úpravy > Vložit (zkratka obvykle Ctrl+V nebo XV).

Vložený text bude obsahovat pomlčky mezi slabikami, takže byste je měli odstranit.



## Rozdělení slov na slabiky

Když rozdělíte slovo textu pomocí pomlček, je důležité je rozdělit na správná písmena, jinak mohou být slabiky špatně čitelné. Základní pravidlo (i když existují výjimky) je následující:

- \* Dejte standardní předpony a přípony (např. un-, -ing, -ed, -ly) jako samostatné slabiky
- \* Je-li mezi dvěma slabikami jediná souhláska (např. práce), rozdělte se před ní (la-bor)
- \* Pokud jsou mezi dvěma slabikami dvě souhlásky (např. lepší, Batman), rozdělte je mezi ně (bet-ter, Bat-man).

Protože existují výjimky, v případě pochybností zajistěte, aby každá slabika mohla být čtena a vyslovována správně sama o sobě; například „smích“ by mělo být rozděleno na „smích“ spíše než „smích“, protože „smích“ nevytváří správný zvuk, když se čte samo o sobě.

Samozřejmě, když všechno ostatní selže, můžete to vždy vyhledat ve slovníku!

### Interpunkce v textech

Při použití básně pro text zahrňte velká písmena (na začátku řádků) a interpunkci (na konci řádků a jinde) přesně jako v původním textu. Interpunkce u

konec slov jde před lyrickou linku.

Pokud opakuje část věty, která se v původním textu neopakuje, dejte před opakování čárku, např. „Moje sestra, moje sestra, moje sestra je prosévač bodláků.“

### Několik slov na notu a elizie

Ve zpívaném dialogu (jako je recitativ) často najdete několik slov zpívaných na jednu dlouhou notu. Pokud však za první slabikou napíšete mezeru nebo pomlčku, stříška se okamžitě přesune na další notu.

Místo toho používejte speciální klávesy Ctrl+mezera nebo z-mezera a Ctrl+- (pomlčka) nebo z-, která vytvoří nezalomitelné mezery a pomlčky (tj. bez přechodu na další notu). Tyto klávesy jsou také příležitostně užitečné při vytváření jiných druhů textu, jako jsou akordové symboly.

Podobně, v italštině a některých jiných jazycích, dvě elidované slabiky jsou často psány na stejné notě s elipsovým znakem mezitím, např. Ky – ri – e\_e – lei – syn. Chcete-li toho dosáhnout, jednoduše zadejte \_ (podtržítka) při vytváření textu, abyste získali postavu elision.

Postavu elision můžete také použít jako nadávku v textech bloků; například na konci řádku hymny.

## Bloky textů

Další sloky písně nebo hymny mohou být napsány jako bloky slov na konci partitury. Nejsou to stejné jako normální texty, protože se neshodují s notami.

Chcete-li napsat blok textu, použijte Vytvořit > Text > Jiný systémový text > Blokovat text. Jednoduše napište text a stiskněte Return (na hlavní klávesnici) na konci každého řádku, nebo zkopírujte text z jiného místa v partituře, pokud můžete (viz Kopírování textů z Sibelius First výše). Je vhodné, když napíšete každý verš jako samostatný textový objekt, abyste je mohli samostatně přesouvat.

# Mixér

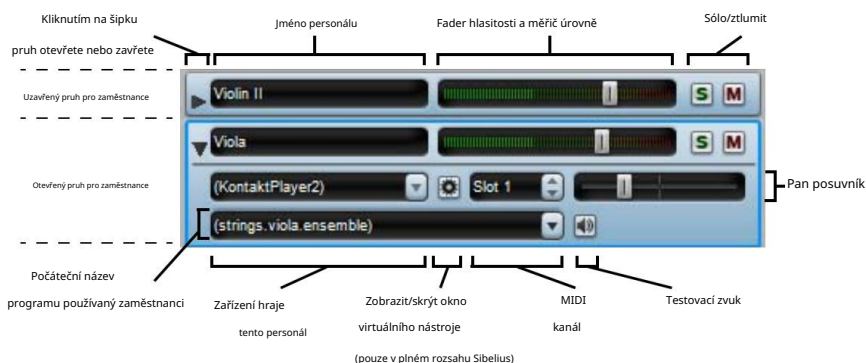
Okno Mixer Sibelius First vám umožňuje upravit zvuky pro přehrávání, včetně hlasitosti a panorámy, a upravit nastavení ve virtuálních nástrojích a efektech používaných ve vaší aktuální konfiguraci přehrávání.

Chcete-li mixér zobrazit nebo skrýt, zvolte Okna > Mixér nebo použijte zkratku Ctrl+Alt+M (Windows) nebo M (Mac) nebo klepněte na tlačítko panelu nástrojů zobrazené vpravo. Ačkoli je šířka mixéru pevná, můžete změnit jeho výšku přetažením jeho spodního okraje (Windows) nebo pravého dolního rohu (Mac).










## Personální proužky

Každá hůl ve vašem skóre má svůj vlastní pruh hůlky:




Každý pruh osnovy můžete otevřít nebo zavřít kliknutím na šipku na levé straně pruhu. Ovládací prvky v každém pruhu pro zaměstnance fungují následovně:

- \* Čtení jména notové osnovy vám ukáže jméno notové osnovy, jak je uvedeno v nabídce Vytvořit > Nástroje; toto nelze upravovat. Pokud chcete upravit název nástroje, b Názvy nástrojů.
- \* Chcete-li upravit hlasitost, jednoduše přetáhněte fader doleva (pro snížení) nebo doprava (pro zvýšení). Fader má při výchozí hlasitosti (100, ze 127) „sticky“ pozici. Během přehrávání se pozadí faderu rozsvítí a ukáže vám úroveň přehrávání na této osnově. To vám umožní opravit relativní vyvážení notových osnov, aniž byste museli psát hlasitější dynamiku pro hlasité nástroje a měkčí pro měkké nástroje. Většina zařízení hraje na všechny nástroje ve výchozím nastavení zhruba stejnou hlasitostí, takže byste měli dát (řekněme) kompletní sekci Violin I o něco vyšší hlasitost než sólová flétna.
- \* Chcete-li slyšet pouze jeden štáb, klikněte na tlačítko solo (  ). Tlačítka ztlumení pro všechny notové osnovy jsou pak deaktivována (takže vypadají takhle  ). Pokud chcete slyšet všechny nástroje současně, klikněte na tlačítko solo (  ) a klikněte na tlačítko ztlumení (  ) každého z nástrojů, které chcete slyšet. Viz Ztlumit a stránce 108.
- \* Chcete-li ztlumit zaměstnance, klikněte na tlačítko ztlumit (  ). Jedním kliknutím nastavíte poloviční ztlumení noty (  ) a ). klikněte dvakrát pro nastavení úplného ztlumění (  ). Třetím kliknutím jej opět vypnete. Viz Ztlumit a stránce 108.

\* Chcete-li upravit pozici posunu notové osnovy – to znamená její stereo pozici zleva doprava – nejprve otevřete pruh kliknutím na šipku odkrytí a poté jednoduše přetáhněte posuvník posunu doleva nebo doprava. Posuvník má uprostřed „přílnavou“ pozici. Nejlépe to zní, když neumístíte noty příliš doleva nebo doprava.

\* Nabídka zařízení vám umožňuje změnit zařízení používané k přehrávání počátečního zvuku na dané notové osnově, ale doporučujeme to neměnit. Pokud se rozhodnete změnit zařízení používané k přehrávání notové osnovy, všimněte si, že nabídka obsahuje seznam všech zařízení ve vaší konfiguraci přehrávání a další položku (Auto) v horní části seznamu. Chcete-li sdělit Sibelius First, aby znovu automaticky zvolil zařízení, zvolte (Auto).

Jakmile explicitně vyberete zařízení pro daný personál, název zařízení se již nebude zobrazovat v závorkách a nabídka zvukových ID nebo názvů programů níže vám zobrazí pouze zvuky poskytované konkrétním zařízením, které jste si vybrali.

\* Tlačítko napravo od nabídky zařízení (  ) není v Sibelius First nikdy povolen. V plném Sibeliu se používá k zobrazení okna virtuálního nástroje, pokud je zařízení aktuálně používané pro tento personál virtuálním nástrojem.


\* Ovladač MIDI kanálu nebo slotu zobrazuje MIDI kanál aktuálně používaný osnovou, ale neumožňuje vám jej změnit: Sibelius First inteligentně vypočítává, který kanál nebo slot použít pro každou osnovu.

\* Čtení zvuku vám ukáže název programu, který personál používá na začátku partitury.

Všimněte si, že ve výchozím nastavení je název zvuku zobrazen v závorkách: to znamená, že výběr zvuku automaticky určuje Sibelius First. Jakmile z nabídky vyberete konkrétní název programu, zobrazí se název zvuku bez závorek.

Chcete-li změnit počáteční zvuk osnovy, kliknutím na šipku otevřete nabídku zvuku: první úroveň nabídky zobrazuje General MIDI, což je jediná zvuková sada obsažená v Sibelius First, a druhá úroveň pak zobrazuje názvy skupin, do kterých jsou rozděleny názvy programů; konečně třetí úroveň zobrazuje samotné názvy programů.

Stejně jako u nabídky zařízení můžete resetovat personál, aby znovu automaticky vybíral zvuky výběrem (Auto) z nabídky.

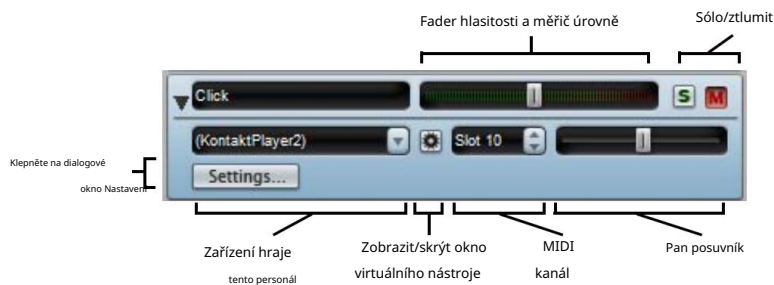
\* Tlačítko napravo od nabídky zvuku (  ) umožňuje otestovat aktuální volbu zvuku ten personál.

Během přehrávání můžete pouze upravit hlasitost (včetně sóla a ztlumení) a panorámovat pro každou notovou osnovu; aby bylo možné změnit jakékoli jiné nastavení, skóre se nesmí přehrávat.

## Odkaz

## Klikněte na pruh stopy

Proužek sledování kliknutí se vždy nachází ve spodní části proužků s tyčí:



Proužek stop kliknutí je velmi podobný ostatním pruhům osnovy, kromě toho, že místo výběru počátečního ID zvuku můžete kliknout na Nastavení a zobrazit dialogové okno Nastavení kliknutí, jak je znázorněno vpravo.

\* Rozdělení taktů je užitečné u některých taktů, jako je 6/8, kde bude lehce klikat na každou osminu (kvaver)



\* Zdůrazněné skupiny nepravidelného rytmu akcenty v taktu v závislosti na skupinách rytmu definovaných pro nepravidelné takty, jako jsou 7/8 (b Takty).

\* Můžete si také vybrat zvuky perkusí používané klikací stopou v prvním taktu a následné údery.

Kromě tlačítka sólo a ztlumení na samotném pruhu klikací stopy můžete také ztlumit a zapnout zvuk klikací stopy kliknutím na tlačítko Click When Playing v okně Přehrávání.

## Ztlumit a sólo

Pro účely vyzkoušení jednotlivých nástrojů nebo skupin nástrojů může kterýkoli personál přehrávat na plnou hlasitost, na poloviční hlasitost nebo být zcela ztlumen (v tichosti). Jednoduše klikněte na tlačítko ztlumení ( ) pro příslušný personál a můžete procházet různými nastaveními ztlumení.

Dobré využití je při vytváření nahrávek „hudba mínus jedna“: umístění jednoho nástroje do pozadí pomáhá lidem naučit se jejich part zpaměti. Vytvoření úplného tichého sólového nástroje je užitečné pro nácvik vlastního partu, zatímco Sibelius First hraje doprovod, nebo pro přehrávání hudby napsané pro dudy nebo akordeon.

Můžete sólo konkrétní osnovy (ztlumit všechny ostatní notové osnovy) kliknutím na tlačítko sólo (další **S**). Vy notové osnovy můžete přidat kliknutím na jejich sólo tlačítko.

Chcete-li přehrát jen některé nástroje v partituře, můžete alternativně vybrat požadované nástroje jako pasáž před hraním. Pokud ve své partituře přehráváte výběr notových osnov, nastavení ztlumení těchto notových osnov je ignorováno – takže pokud pracujete na partituře smyčcového kvarteta a ztlumíte houslovou osnovu, ale poté vyberete, řekněme, tuto houslovou osnovu a violoncello aby je oba přehráli, oba zazní. Sibelius First předpokládá, že pokud konkrétně vyberete osnovu, kterou chcete přehrát, ve skutečnosti ji chcete slyšet, i když je ztluměná.

## Hlavní proužek hlasitosti

Úplně dole v okně Mixer je hlavní pruh hlasitosti, který umožňuje upravit hlasitost přiloženého modulu General MIDI z jediného faderu:



Během přehrávání se rozsvítí pozadí faderu, aby se zobrazila výstupní úroveň. Všimněte si, že tento fader ovlivňuje pouze přiložený modul General MIDI, takže pokud se vaše skóre přehrává přes vestavěný syntezátor zvukové karty nebo externí MIDI zařízení, nebude mít tento fader žádný vliv na hlasitost.

# Noteheads

---

b Paprsky, perkuse.

Sibelius First obsahuje četné speciální tvary notových hlav, jako je kosočtverec, kříž a lomítko. Hlavy not se liší od notových hodnot – křížová nota může být aplikována stejně na osminu (quaver), poloviční (minim) nebo dvojitou celou notu (breve) a podle toho mírně změní svůj vzhled.

## Výběr poznámkového bloku

Chcete-li změnit typ noty existující hudby, vyberte notu nebo pasáž a použijte rozevírací nabídku v okně Vlastnosti. Můžete také vybrat poznámkový blok podržením Shift+Alt nebo xz a psaní čísel z řádku v horní části hlavní klávesnice (nikoli numerické klávesnice); čísla poznámek viz níže. Pokud je požadovaný poznámkový blok očíslován vyšším než 9 (řekněme, poznámkový blok typu 13), napište obě číslce rychle jednu po druhé. Pokud si nejste jisti, co hledáte, zadejte Shift+/- a procházejte vpřed a vzad úplným výběrem notových hlav.

## Společné poznámky

Křížové noty (zkratka Shift+Alt+1 nebo xz1) označují tóny s nejistou výškou, obvykle pro nevýrazné perkuse. Křížová půlová nota (minim) může být zapsána jako normální půlová nota s křížkem přes ni v avantgardní notaci nebo jako kosočtverec v notaci bicí sady (kit) (zkratka Shift+Alt+5 nebo xz5).

Diamantové noty (zkratka Shift+Alt+2 nebo xz2) obvykle označují noty, které jsou ohmatané, ale nehrané, jako jsou smyčcové harmonické nebo (v avantgardní hudbě) tiše stlačené klávesy klavíru. U kytarových harmonických se čtvrtové tóny (rozkroky) a kratší tóny píší černým vyplněným diamantem (zkratka Shift+Alt+6 nebo xz6).

Lomítka označují rytmus akordů improvizovaných na akordové symboly v jazzu, rocku a komerční hudbě. K dispozici jsou dva typy lomítek, jeden se stopkou (zkratka Shift+Alt+4 nebo xz4) a jeden bez (zkratka Shift+Alt+3 nebo xz3). Tyto noty se nepřehrávají a netransponují. Bývají napsány pouze na střední čáře osnovy.

Bezhlavé tóny (zkratka Shift+Alt+7 nebo xz7) označují čisté rytmy v současné hudbě, buď proto, že se opakuje předchozí tón nebo akord, nebo protože (jako u křížku) je výška neurčitá nebo improvizovaná. Bezhlavé celé tóny (semibreves) jsou těžko vidět.

Noty bez stopek (zkratka Shift+Alt+8 nebo xz8) jsou užitečné pro rytmickou hudbu, jako je prostý chorál.

Tiché noty (zkratka Shift+Alt+9 nebo xz9) vypadají přesně jako normální noty, ale nepřehrávají se, což může být v určitých situacích užitečné.

Noty velikosti cue (zkratka Shift+Alt+10 nebo xz10) se používají ke smíchání not normální a velikosti cue ve stejném akordu (normální noty cue viz níže). Pozor, použití tohoto typu hlavy noty nezmenší také související objekty, jako jsou náhodné.

|   |                           |                       |                                |
|---|---------------------------|-----------------------|--------------------------------|
| 0 - normální                            | 1 - kříž                  | 2 - diamant           | 3 - tep bez stopky             |
|   |                           |                       |                                |
| 4 - beat                                | 5 - kříž nebo kosočtverec | 6 - černobílý diamant | 7 - bezhlavý                   |
|   |                           |                       |                                |
| 8 - bez stopky                          | 9 - tichý                 | 10 - malý             | 11 - seříznutý                 |
|   |                           |                       |                                |
| 12 - zpět seříznutá                     | 13 - šipka dolů           | 14 - šipka nahoru     | 15 - obrácený trojúhelník      |
|   |                           |                       |                                |
| 16-23 - tvarové poznámky                |                           |                       |                                |
|   |                           |                       |                                |
| 23 je 19 pro použití s představcem dolů |                           |                       |                                |
|   |                           |                       |                                |
| 24 - kříž s malým kroužkem              | 25 - hůlkový zápis        | 26 - velký kříž       | 27 - velké bezstopkové lomítko |
|   |                           |                       |                                |
| 28 - velké lomítko se stopkou           | 29 - křížek (tučně)       | 30 - ping             |                                |
|   |                           |                       |                                |

Notové hlavy s přeškrtnutými lomky (zkratky Shift+Alt+11/12 nebo xz11/12) se používají pro věci, jako jsou rim-shots v perkusní notaci.

Šipka dolů (zkratka Shift+Alt+13 nebo xz13) a šipka nahoru (zkratka Shift+Alt+14 nebo xz14) noty, které jsou vhodné pouze pro noty se stopkami směřujícími nahoru a dolů, se používají k označení nespecifikovaných extrémně nízkých nebo vysokých not. Tyto poznámky jsou nakresleny bez čar.

Noteheads 16–23 se používají pro tvarovou notovou hudbu, známou také jako „sacred harp“, formulovanou v americkém zpěvníku BF Whitem a EJ Kingem v roce 1844. Technika se nazývá „fasola“ (tj. fa – so – la, druh solmizace), kdy se pro různé stupně stupnice používají různě tvarované notové hlavy.

## Odkaz

Notehead 24 je alternativní křížová nota s menší poloviční (minimální) notou, která se příležitostně používá místo noty 1. Notehead 29 je další alternativní křížová nota s výraznějším křížem.

Notehead 25 se používá pro notaci Kodályho hole.

Notehead 26 se používá v pochodových perkusích, což obecně znamená, že všechny bubny hrají unisono.

Noteheads 27 a 28 jsou alternativní lomené noty, někdy používané místo not 3 a 4. Na rozdíl od not 3 a 4 jsou tyto noty standardně nastaveny tak, aby přehrávaly a transponovaly, protože se také příležitostně používají v pochodových perkusích.

Notehead 30 se někdy používá v perkusní notaci k reprezentaci „pingu“, specifického druhu ráfku.

## Různé velikosti poznámkových bloků

Malé noty s typem noty 10 byste měli vytvářet pouze v případě, že ve stejném akordu potřebujete normální a malé noty. Chcete-li vytvořit velikost cue jedné noty nebo celého akordu, použijte místo toho tlačítko cue (zkratka Enter) na druhém rozložení klávesnice (zkratka F9), protože to také zmenší stopku a jakékoli akcenty a artikulace – b Grace notes.

## Poznámky v závorkách



Závorky (kulaté závorky) můžete přidat k libovolné poznámce (včetně poznámek) pomocí tlačítka na druhém rozložení klávesnice (zkratka F9). Závorky se automaticky upraví tak, aby obsahovaly náhodné položky atd.



# Otevírání souborů MIDI

## Import souboru MIDI

Otevřete MIDI soubor stejně jako normální soubor Sibelius First: jednoduše zvolte Soubor > Otevřít (zkratka Ctrl+O nebo XO), vyhledejte soubor (ve Windows mají soubory MIDI obvykle příponu .mid) a klepněte na Otevřít.

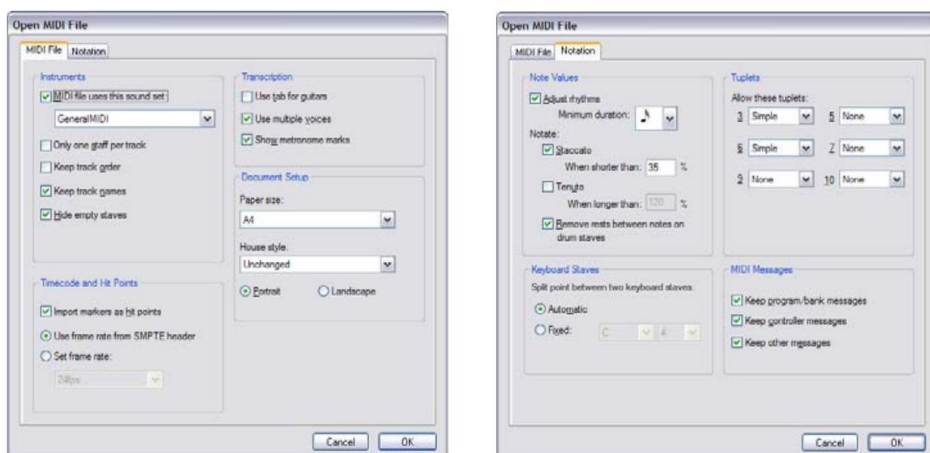
Zobrazí se dialogové okno s možnostmi importu, které můžete nastavit (podrobnosti níže). Normálně byste měli kliknout na OK a počkat několik sekund, než se soubor MIDI otevře.

Některé MIDI soubory neobsahují žádné změny programu (i když obsahují názvy nástrojů), což znamená, že nástroje musí být uhodnuty. Pokud ano, Sibelius First vás varuje, že názvy nástrojů, zvuky, klíče a další podrobnosti mohou být chybné. Měli byste buď ručně upravit klíč nástroje atd., nebo (nejlépe) vytvořit nebo získat kopii souboru MIDI, který obsahuje potřebné informace o změně programu, a importovat tento soubor MIDI.

Pokud zjistíte, že importovaný soubor MIDI nevypadá tak dobře, jak jste doufali, zkuste změnit některá nastavení importu – viz Možnosti importu níže.

Jakmile je soubor MIDI importován, můžete jej přehrávat, upravovat, ukládat a tisknout, jako byste hudbu vložili sami.

## Možnosti importu



Možnosti na kartě Soubor MIDI v dialogovém okně Otevřít soubor MIDI jsou následující:

- \* Soubor MIDI používá tuto zvukovou sadu umožňuje určit, zda čísla programu a bank používají obecné MIDI nebo ne. To pomáhá Sibelius First odhadnout, co jsou nástroje. Normálně můžete tuto volbu ponechat na General MIDI nebo ji úplně vypnout, pokud chcete importovat MIDI soubor „tak, jak je“.
- \* Pouze jedna notová osnova na stopu je užitečná, pokud otevřete MIDI soubor, který notuje klavír (řekněme) jako dvě samostatné klavírní stopy, jednu pro levou ruku a druhou pro pravou ruku. Zapněte tuto možnost a každá handa bude zapsána jako jedna hůl, nikoli dvě; pak jej můžete vyčistit vytvořením nového klavíru a zkopírováním obou rukou do něj. Nakonec smažte původní dva klavíry.

## Odkaz

- \* Pořadí sledování je ve výchozím nastavení vypnuto; proto Sibelius nejprve zvolí pořadí nástrojů. Zapněte jej, aby nástroje zůstaly ve stejném pořadí jako stopy v souboru MIDI.
- \* Zachování názvů stop umožňuje Sibelius nejprve použít název každé stopy jako název nástroje; vypněte jej, chcete-li použít výchozí názvy nástrojů pro nástroje Sibelius First odhady
- \* Skrýt prázdné osnovy je ve výchozím nastavení zapnuto; díky tomu Sibelius First skryje prázdné notové osnovy ve výsledné partituru, což je často užitečné, protože mnoho MIDI souborů má stopy, které jsou kromě krátkých pasáží prázdné; v důsledku toho může skrytí prázdných notových osnov usnadnit čtení partitury
- \* Import značek jako životů umožňuje Sibelius First převést všechny značky v MIDI souboru na životy v partituru, kterou vytvoří. Po vypnutí bude Sibelius First importovat značky jako standardní textové objekty.
- \* Záložka Use for guitars určuje, zda má Sibelius First importovat nějaké kytarové stopy do MIDI souboru na karty; pokud je volba vypnuta, budou kytary importovány do notace hole
- \* Použití více hlasů určuje, zda má Sibelius First používat dva hlasy, kde je to vhodné jedl, aby vytvořil čistší zápis; normálně by tato volba měla být zapnutá
- \* Zobrazit značky metronomu zviditelní všechny značky metronomu. Pokud dochází k mnoha změnám tempa (např. rity a zrychlení), možná budete chtít tuto možnost vypnout, čímž se skryjí značky metronomu v partituru, takže bude vypadat čistěji, ale bude se přehrávat stále stejně.
- \* Možnosti nastavení dokumentu vám umožňují vybrat velikost stránky, styl domu a orientaci (na výšku nebo na šířku) výsledné partitury.

Podrobnosti o možnostech na kartě Notace viz Možnosti flexibilního času na stránce 84.

## Doporučené možnosti importu

Přesná kombinace možností, které byste měli zvolit v dialogovém okně Otevřít soubor MIDI, bude záviset na řadě různých faktorů, například:

- \* Pokud importujete soubor MIDI za účelem vytvoření čistého notového zápisu, měli byste vypnout možnosti záložky Notation, abyste mohli notovat staccato a tenuto, a vyzkoušet několik různých hodnot minimální noty. nastavení, dokud nedosáhnete nejčistšího výsledku
- \* Pokud importujete MIDI soubor pouze pro přehrávání, nezáleží na tom, které možnosti zvolíte, protože Sibelius First vždy přehraje MIDI soubor přesně tak, jak zní, pomocí živého přehrávání
- \* Pokud importujete soubor vytvořený někým jiným, pravděpodobně na jiném zařízení (např. MIDI soubor, který jste si stáhli z internetu), měli byste nastavit MIDI soubor používá tuto zvukovou sadu pro zařízení, pro které byl vytvořen
- \* Pokud importujete soubor, o kterém víte, že používá zvukovou sadu General MIDI, ujistěte se, že ji máte zvolený General MIDI v souboru MIDI používá tuto zvukovou sadu.

Výchozí nastavení záložky Notation funguje ve většině případů dobře, a to následovně: Upravte rytmy zapnuté, Minimální hodnota šestnáctiny (půlkvaverová), Staccato a Tenuto zapnuto. Pokud čtete MIDI soubor, ve kterém jsou rytmy zcela přesné (řekněme, je-li již kvantován), vypněte možnost Upravit rytmy.

Pokud nastavíte hodnotu Minimální noty nerealisticky dlouhou – např. pokud je nastavena na osminové noty (čtveřice), když MIDI soubor obsahuje dlouhé běhy šestnáctinových not (půlkvavery) – Sibelius First zjevně nedokáže správně vykreslit běhy pomocí osminových not a může být vynucený vyrábět harampádí. (Sibelius First bude muset aproximovat průběhy šestnáctin pomocí tupletů osminových not nebo spojením párů šestnáctinových not dohromady, aby vytvořily akordy osmin.)

Možnosti tupletů jsou na vás: \* Jednoduché

znamená, že tuplety jsou notovány pouze v případě, že obsahují stejné hodnoty not

\* Střední a komplexní pro nepravidelnější rytmy.

Pamatujte, že pokud je v MIDI souboru použit konkrétní tuplet (řekněme triplet), musíte tuto volbu nastavit alespoň na Simple, jinak se nebude správně číst! Dejte si však pozor, že pokud, řekněme, nastavíte všechny tuplety na Complex, Sibelius First může objevit zpracované tupletové rytmy tam, kde jste je nečekali, takže buďte opatrní.

## Stahování MIDI souborů

Existuje mnoho online zdrojů pro soubory MIDI. Pokud hledáte konkrétní skladbu, můžete zkusit vyhledávání pomocí [www.google.com](http://www.google.com), např. zadáním názvu skladby a slovem „MIDI file“. Nebo můžete zkusit navštívit jednu z následujících stránek:

\* [www.prs.net](http://www.prs.net): více než 16 000 souborů klasické hudby, všechny jsou veřejné

\* [www.musicrobot.com](http://www.musicrobot.com): vyhledávač pro vyhledání souborů MIDI populární hudby na webu

\* [www.cpdll.org](http://www.cpdll.org): vynikající veřejná stránka se sborovou hudbou s tisíci souborů

\* [www.cyberhymnal.org](http://www.cyberhymnal.org): všechny hlavní melodie hymny, s texty ke stažení.

Ne všechny soubory na těchto stránkách jsou ve formátu MIDI – některé mohou být ve formátu Finale, PDF nebo jiném.

Některé mohou být dokonce ve zvukovém formátu, jako je MP3, který Sibelius First nemůže otevřít. Než se tedy pokusíte soubor stáhnout, pečlivě se podívejte, jaký je skutečný formát souboru. (Sibelius First však může otevírat soubory v různých formátech – podrobnosti najdete v dalších tématech této kapitoly.)

Jakmile ve svém webovém prohlížeči najdete hledaný MIDI soubor, identifikujte odkaz pro jeho stažení; odkazy jsou normálně potvrzené. Neklekejte přímo na odkaz, protože tím jednoduše přehrajete soubor MIDI ve vašem webovém prohlížeči: chceme jej stáhnout, nikoli přehrát. Namísto:

\* Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac) na odkaz a zobrazí se nabídka.

\* Vyberte Uložit odkaz jako, Uložit cíl jako nebo Stáhnout odkaz (přesné znění závisí na tom, který webový prohlížeč, který používáte)

\* V závislosti na vašem webovém prohlížeči můžete být vyzváni, abyste zvolili, kam chcete soubor uložit, do v takovém případě vyberte místo, které si snadno zapamatujete, například svou plochu

\* Nyní bude soubor stažen. MIDI soubory jsou obvykle velmi malé, takže to bude pravděpodobně trvat jen sekundu nebo dvě.

Gratulujeme! Nyní jste si stáhli soubor MIDI – a ve skutečnosti lze výše uvedené kroky použít ke stažení jakéhokoli typu souboru z webu.

## Odkaz

Ujistěte se, že víte, jak se soubor MIDI jmenuje a kam jste jej uložili (obvykle na pracovní plochu), poté otevřete Sibelius First a postupujte podle kroků v Import souboru MIDI na začátku tohoto tématu.

Měli byste si být vědomi toho, že pokud stáhnete nebo publikujete soubory MIDI hudby někoho jiného bez povolení, pravděpodobně porušíte autorská práva. Porušení autorských práv je nezákonné a v každém případě je zakázáno licenční smlouvou Sibelius First.

U většiny hudby je uvedeno, zda se jedná o autorská práva a kdo je jejich vlastníkem. Pokud si nejste jisti stavem autorských práv k souboru MIDI, který jste si stáhli, kontaktujte vydavatele hudby, kompozér nebo aranžér.

# Poklep

Toto téma pokrývá pouze psaní pro bicí nástroje bez tónu. Psaní pro laděné bicí nástroje je velmi podobné psaní pro jiné laděné nástroje, takže nevyžaduje žádné speciální znalosti.

Nevýrazné perkuse mohou být notovány různými způsoby, v závislosti na povaze hudby a souboru, pro který je napsáno. Například, v rocku, džezu a komerční hudbě, různé hřiště a noty jsou používány notovat různé unpitched nástroje na stejném personálu; toto se obvykle nazývá bicí souprava (nebo bicí souprava).

Sibelius First má vestavěno mnoho běžnějších bicích nástrojů, včetně bicích sad a orchestrálních perkusí.

## Nevybíravé bicí nástroje

Každý bicí nástroj bez tónu vestavěný do Sibelius First má svou vlastní bicí mapu, což znamená seznam korespondencí mezi každým bicím zvukem, který používá (např. kravský zvonek, basový buben) a pozicí na notové osnově a typem notového hlavičky (např. normální, křížový, diamantový) používá k zaznamenávání.

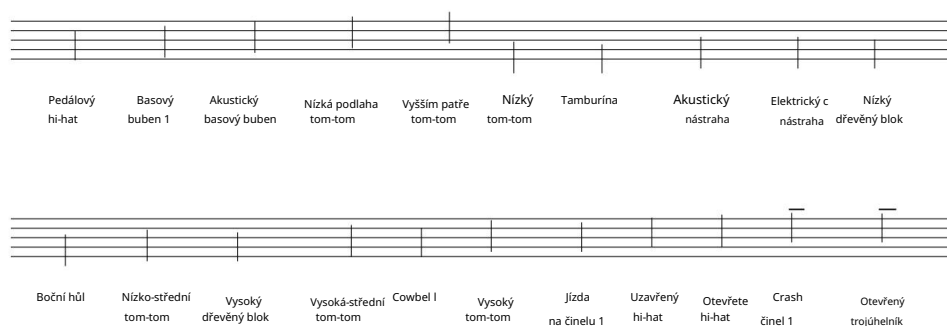
Pro většinu bicích nástrojů bez tónu je tato mapa bicích velmi jednoduchá. Například perkusní nástroje, které používají 1-řádkové notové osnovy, jsou obvykle nastaveny tak, aby produkovaly požadovaný zvuk, když na notovou osnovu položíte normální, křížovou nebo diamantovou notu.

Některé bicí nástroje jsou však složitější a mají více notových řad a více notových hlav. Například bicí souprava, pochodový malý buben, basový buben a činely používají pětiřádkové notové osnovy a různé notové hlavy na různých pozicích notové osnovy produkuje různé zvuky.

## Notace bicí soupravy

Chcete-li vytvořit bicí soupravu v Sibelius First, zvolte Create > Instruments (zkratka I) a vyberte buď Drum Set nebo Drum Kit (které jsou identické kromě názvu).

Nástroje Drum Set a Drum Kit používají notační systém založený na doporučení Percussive Arts Society (v knize Normana Weinberga, Guide To Standardized Drumset Notation), takto:



Odkaz

## Vstup pro noty pro nevýrazné perkuse

Při zadávání do notových osnov bicích nástrojů můžete použít kteroukoli ze vstupních metod Sibelius First, ale pokud bicí nástroj používá různé typy notových hlav, je rychlejší použít krokový nebo Flexi časový vstup než použití myši nebo abecedního vstupu.

Zvažte následující jednoduchý příklad pro kopák a malé bubny s otevřenými a uzavřenými hi-hat na běžné bicí soupravě:



Čtvrtové noty (rozkroky) jsou ve hrase 2 a používají výchozí notu a osminové noty (čtvrtky) a šestnáctiny (půlkvadry) jsou ve hrase 1 a používají křížovou notu. (Pokud nepoužijete křížovou notu, noty se nebudou přehrávat jako hi-haty.)

Pokud tuto hudbu vložíte pomocí MIDI klaviatury v krokovém nebo flexibilním čase, Sibelius First automaticky namapuje výšku tónů, které hrajete na vaší MIDI klaviatuře, na příslušnou výšku a také vybere správnou notu (a artikulaci, pokud specifikováno). Pokud hrajete výšku tónu, pro kterou je v typu osnovy mapována více než jedna notová hlava, Sibelius First vybere první notovou hlavu uvedenou v mapě bicích.

Sibelius First očekává, že budete hrát hřiště tak, jak se objevují na hole: hůl I-lajny je považována za střední linii 5-lajnové hole (tj. hřiště B4), 2lajnová hůl je 2. a 4. lajna (tj. tóny G4 a D5), 3řádková osnova je 1., 3. a 5. řada (tj. tóniny E4, B4 a F5) a 4řádková osnova jsou mezery (F4, A4, C5 a E5). . Notu na řádku 1-řádkové noty lze tedy vložit zahráním B nad středem C.

## Buzz rolls (Z na stopce)

Sibelius First, který se používá k označení několika úderů při psaní perkusí, vám umožňuje přidat symbol buzz rollu do jakékoli noty nebo akordu. Vyberte třetí rozložení klávesnice (zkratka F10) a stiskněte 6. Pro podrobnější informace o buzz rollech b Tremolos.

# Výkon

---

Sibelius First obsahuje tak pokročilé funkce pro zlepšení přehrávání vašich partitur, že si raději myslíme, že nejen přehrává, ale také hraje!

Možnosti ovládání stylu výkonu jsou všechny dostupné v dialogu Přehrát > Výkon a jsou popsány níže. Ty také ovlivňují výsledky, které získáte při exportu souboru MIDI (b Export souborů MIDI).

## Espressivo™

Espressivo (italsky výraz „expresivně“) je jedinečná funkce, která umožňuje Sibelius First přehrávat partituru s vlastním výrazem, jako u lidského umělce. Sibelius First se stále řídí dynamikou a artikulací, kterou zapisujete do partitury, ale přidává k nim spoustu dalších frází a interpretací.

Pokud přehráváte partituru, která používá několik nástrojů – nebo dokonce celý orchestr – Espressivo produkuje nezávislý výraz pro každý jednotlivý nástroj.

V dialogu Play > Performance nabízí rozevírací nabídka Espressivo pět různých stupňů vyjádření pro různé styly hudby:

- \* Meccanico („mechanicky“) hraje partituru naprosto doslovně, bez dynamiky nebo artikulace s výjimkou označených
- \* Senza espress. („bez výrazu“) přidává jen nepatrné kolísání hlasitosti a mírné akcenty na začátku taktů a notových skupin, jak to člověk přirozeně udělá, i když se snaží hrát bez výrazu
- \* Poco espress. („lehce expresivně“) má mírnou dynamiku kopírující obrys hudby, vhodné pro rychlý, dosti mechanický styl (jako je barokní hudba)
- \* Espressivo je výchozí možnost s větší dynamikou
- \* Molto espress. („velmi expresivně“) vytváří spoustu výrazu, který může být pro některé druhy hudby příliš přehnaný. Funguje dobře pro velké skupiny nástrojů, protože pomáhá oddělit různé řádky.

## Rubato™

Rubato je rytmickým protějškem Espressiva. Sibelius First může jemně měnit tempo vaší partitury a přidat tak výraznější výraz, v podstatě stejným způsobem, jako by to udělal lidský umělec.

V dialogu Play > Performance si můžete z rozevíracího seznamu vybrat šest různých stupňů Rubato, které jsou vhodné pro různé styly hudby:

- \* Meccanico: výchozí možnost, hraje partituru naprosto doslovně, bez gradací tempo kromě případů označených textem Tempo, značkami metronomu nebo rit./accel. linky
- \* Senza Rubato: hraje partituru jako skutečný umělec a snaží se udržet tempo absolutně striktní, takže tam jsou nějaké sotva postřehnutelné výkyvy tempa
- \* Poco Rubato: přidává malé množství Rubato, takže tempo vaší partitury se bude v průběhu fráze trochu lišit
- \* Rubato: vytváří mírné gradace tempa

## Odkaz

- \* Più Rubato: přidává poměrně hodně Rubato
- \* Molto Rubato: přidává maximální množství Rubato, takže Sibelius First přehání rytmické frázování. U některých druhů hudby to může znít přehnaně.

Doporučené nastavení pro rubato ve vaší partituře je Rubato (střední nastavení). Vyšší nastavení než toto může způsobit extrémní efekt, při kterém může přehrávání v obzvláště rušných pasážích „kolébat“.

Rubato může být nepatrné pouze v hudbě, která se opakuje nebo uniformuje, protože Sibelius First jej zakládá na tvarech frází. Účinek rubata se také snižuje, čím větší je počet nástrojů ve vaší partituře, protože těžké rubato je méně vhodné (a nepravděpodobné, že by bylo dirigovatelné!) pro velké soubory.

## Rytmický pocit™

Sibelius First dokáže přehrávat se širokou škálou „rytmických pocitů“ vhodných pro různé hudební styly, od jazzu po vídeňský valčík. Některé rytmické pocity zahrnují úpravu notovaného rytmu, některé upravují rytmické přízvuky a některé dělají obojí.

Možnosti Rhythmic Feel v dialogu Play > Performance jsou následující:

- \* Rovný – výchozí nastavení
- \* Lehký / Regular / Heavy swing – jazzová konvence, ve které jsou dvě notované osminy (kvavery) provedeny přibližně jako trojitá čtvrtová nota plus osminová nota (trojité rozkrokové plus čtveřice)
- \* Trojitý švih – švihne dvě osminové noty (kvavery) jako přesná trojitá čtvrtová nota plus osmina poznámka (rozkrok plus kvadra)
- \* Shuffle – lehká šestnáctinová houpačka (semiquaver).
- \* Švihové šestnáctiny – jako u běžného švihu, ale spíše švihá šestnáctinové tóny (půlkvavery) než osminové noty (čtverce)
- Tečkované osminy ( quavers ) – v podstatě velmi extrémní švih; nejsme si úplně jisti, proč byste to chtěli, ale stejně to tedy je
- \* Notes Inégales – trojitá čtvrtová nota plus osminová nota (rozkrok plus čtvrt), podobně jako Triplet swing, pro efekt používaný v některé staré hudbě (ačkoli konvence vyžadované pro skutečně autentické noty inégales jsou složitější než toto)
- \* Světlý / vídeňský valčík – zkracuje první dobu taktu (v menší i větší míře pro charakteristický pocit z valčíku)
- \* Samba – šestnáctinový (semiquaver) pocit, zdůrazňující první a čtvrtou dobu
- \* Rock / Pop – zdůrazňuje první a třetí dobu 4/4 taktu, zmírňuje stres na druhém a za čtvrté, a ještě více zesvětluje off-beaty, rock více než pop
- \* Reggae – šestnáctinový (půlkvaverový) vzor se silným důrazem na 3. a 4. šestku náctiletých
- \* Funk – podobný popu, ale druhý úder taktu (ve 4/4) je mírně předčasný.

Rytmické cítění můžete zapínat nebo vypínat, nebo dokonce přepínat z jednoho rytmického cítění na druhé, pro různé části vaší partitury přidáním textových označení jako „Swing“ nebo „Straight“ do textu Tempo.



## Reverb

Reverb znamená ozvěna – přesně řečeno, rozprostřená ozvěna, kterou slyšíte v místnosti, spíše než zpožděná, kterou slyšíte ve švýcarských Alpách. Většina zvukových karet a zvukových modulů a některé MIDI klávesnice mohou přidat reverb. Přidání reverbu může mít dramatický vliv na to, aby vaše partitury zněly jako živé, protože lidské ucho je téměř stejně citlivé na akustiku místnosti jako na zvuk v ní.

Dialog Play > Performance Sibelius First poskytuje šest přednastavených stupňů Reverbu od Dry po Cathedral. Můžete také zadat přesné procento do pole ve spodní části.

Hudba pro malé soubory může těžit z malého množství dozvuku, charakteristické pro hraní ve středně velké místnosti, zatímco velkým orchestrálním dílům lze dodat větší hloubku díky většímu nastavení dozvuku.

Různá zařízení mohou reagovat na nastavení reverbu odlišně – 100 % vytváří věčný reverb na některých zařízeních, ale ne na jiných. Trochu experimentujte. Některá MIDI zařízení mohou dělat řadu dalších reverb efektů, jako je deskový reverb, hall reverb a tak dále; podrobnosti naleznete v návodu k vašemu MIDI zařízení.

## Dynamika mezi notovými osnovami

Sibelius First automaticky přehrává dynamiku mezi dvěma osnovami klávesových nástrojů (nebo jiných nástrojů s více osnovami, např. flétna se dvěma osnovami).

### Opakuje se

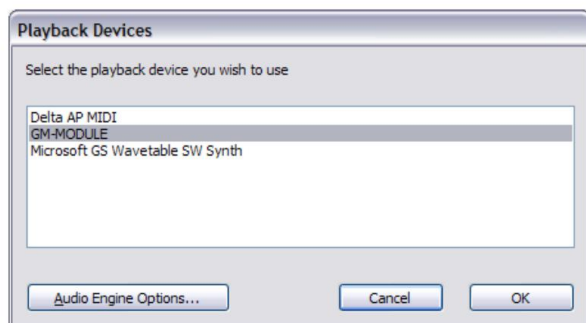
Volba Play repeats určuje, zda Sibelius First bude přehrávat některou z opakovaných značek ve vaší partituře; ve výchozím nastavení je zapnuto a toto je obvykle nejužitečnější nastavení. b Opakuje se.

Volba Mezera po závěrečných taktech určuje, jak dlouho se má Sibelius First pozastavit po každé závěrečné dvojité takti v partituře, která obsahuje více písní, skladeb nebo vět.

# Přehrávací zařízení

Dialog Play > Playback Devices vám umožňuje vybrat, které z dostupných přehrávacích zařízení by měl Sibelius First použít k přehrávání vaší partitury.

## Změna přehrávacích zařízení

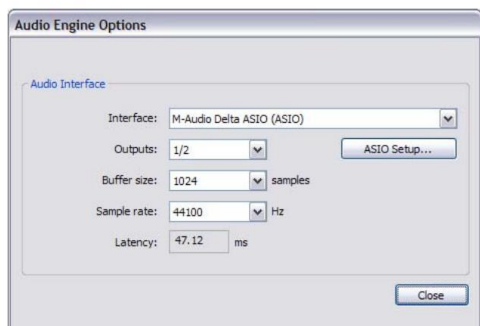


Ve výchozím nastavení bude Sibelius First používat svůj vlastní vestavěný modul General MIDI, který poskytuje kompletní, vysoce kvalitní sadu zvuků General MIDI. Při použití tohoto přehrávacího zařízení můžete exportovat pouze zvukový soubor vaší partitury, proto vám doporučujeme jej používat. Ve Windows se General MIDI modul objeví v Playback Devices jako GM-MODULE; na Macu se zobrazí jako General MIDI Module.

Chcete-li vybrat jiné přehrávací zařízení, jednoduše jej vyberte ze seznamu a klikněte na OK. Sibelius First je navržen tak, aby fungoval pouze s General MIDI kompatibilními přehrávacími zařízeními.

## Možnosti zvukového modulu

Tlačítko Audio Engine Options v Playback Devices vám umožňuje změnit nastavení na vaší zvukové kartě, abyste dosáhli co nejlepšího přehrávání pomocí vestavěného modulu General MIDI:



\* V rozevíracím seznamu Rozhraní vyberte zařízení, které chcete použít pro přehrávání. V systému Windows můžete vidět stejné zařízení uvedené několikrát, s různými zkratkami v závorkách na konci:

% Pokud vidíte zařízení s (ASIO) na konci názvu, použijte toto. ASIO (což je zkratka pro „Audio Stream Input Output“) poskytuje rozhraní s nízkou latencí, a proto je ideální, když pro přehrávání a vstup používáte virtuální nástroje a efekty.

% Zařízení s (DS) na konci názvu používají technologii DirectSound společnosti Microsoft. Direct Sound neposkytuje tak nízkou latenci jako ASIO, ale doporučuje se, pokud žádné ASIO zařízení není

dostupný. V závislosti na konkrétním hardwaru může nebo nemusí zařízení DirectSound poskytovat dostatečně nízkou latenci pro použití při zadávání přes Flexi-time.

% Zařízení s (MME) na konci názvu používají technologii MultiMedia Extension společnosti Microsoft, předchůdce DirectSound a ASIO. Některé levné zvukové karty nebo vestavěný zvukový hardware (v noteboocích nebo stolních počítačích nižší třídy) podporují pouze MME, které budou obecně fungovat adekvátně pro přehrávání, ale rozhodně neposkytnou dostatečně nízkou latenci pro použití při zadávání přes Flexi-time.

Na Windows Sibelius automaticky vybere ASIO zařízení, pokud je k dispozici; jinak zvolí zařízení DirectSound nebo multimediální zařízení jako poslední možnost.

Na Macu prakticky každé zařízení podporuje vestavěný standard Core Audio Mac OS X, takže na konci názvu každého zařízení normálně uvidíte pouze (CoreAudio). Core Audio je podobné ASIO v tom, že poskytuje rozhraní s nízkou latencí. Sibelius bude standardně používat zařízení zvolené na záložce Výstup v podokně Zvuk v System Preferences.

- \* V systému Windows, pokud používáte zařízení ASIO, je tlačítko ASIO Setup povoleno. Kliknutím na toto tlačítko otevřete ovládací panel ASIO vašeho zařízení, kde můžete upravit různá pohodlná technická nastavení specifická pro vaše zařízení.
- \* Výstupy vám umožňují vybrat, který z výstupů vašeho zařízení použijete pro přehrávání. Většina zvukových karet má jeden pár stereo výstupů, takže v této nabídce uvidíte pouze 1/2. Pokud máte zvukovou kartu nebo jiné audio rozhraní s více páry výstupů, bude zde uveden každý pár.
- \* Velikost vyrovnávací paměti, jak byste mohli očekávat, určuje velikost vyrovnávací paměti poskytované vašim zvukovým rozhraním pro data, která mají být streamována, což má vliv na latenci zařízení: čím větší je vyrovnávací paměť, tím vyšší je latence. Velikosti vyrovnávací paměti poskytované vašim hardwarem se mohou lišit, ale pro většinu zařízení ASIO a Core Audio je přiměřená velikost vyrovnávací paměti 1024 vzorků.
- \* Vzorkovací frekvence je frekvence, při které je zvuk přehráván přes audio rozhraní. Normálně by to mělo být nastaveno na 44100 Hz.
- \* Latence je množství času v milisekundách, které zvukovému zařízení trvá, než zahraje tón poté, co mu to Sibelius řekne. Latenci nelze upravit přímo; vypočítává se kombinací velikosti vyrovnávací paměti a vzorkovací frekvence.

Odkaz

## Zásuvné moduly

Sibelius First obsahuje pět zásuvných modulů, což jsou další funkce vytvořené pomocí vestavěného programovacího jazyka zvaného Manuscript. Program může automaticky přidat prstoklad k partiturám pro některé žestové a smyčcové nástroje, takže je velmi snadné vytvářet jednoduchá cvičení pro čtení zraku pro studenty, kteří se učí tyto nástroje. Můžete dokonce přidat prstoklady do stupnic a arpeggií vytvořených Sibelius First. Nad noty můžete také přidat názvy textových not a automaticky vytvořit symboly textových akordů z not ve vaší partituře.

Zásuvný modul můžete zastavit, když je spuštěný: stačí kliknout na tlačítko Zastavit zásuvný modul, které se zobrazí v levém horním rohu obrazovky. Vše, co zásuvný modul udělá s vaší partiturou, můžete také vrátit zpět obvyklým způsobem, a to tak, že po spuštění zvolíte Úpravy > Zpět (zkratka Ctrl+Z nebo XZ).

### Přidejte mosazné prsty

Chcete-li přidat vhodný prstoklad pro řadu běžných žestových nástrojů, včetně trubek v Bb, C, D a Eb, lesních rohů používajících prstoklad F a Bb a 3- a 4ventilových eufonií, vyberte pasáž, pro kterou chcete prstoklad přidat. (např. třikrát klikněte na notovou osnovu příslušného žestového nástroje) a zvolte Plug-ins > Add Brass Fingering. Vyberte nástroj z dialogu a kliknutím na OK přidejte prstoklad do partitury ve stylu textu prstokladu.

### Přidejte akordové symboly

Tento plug-in analyzuje harmonii vaší hudby a automaticky přidá příslušné akordové symboly nad vybrané notové osnovy. Můžete si vybrat, zda chcete analyzovat kteroukoli nebo všechny notové osnovy ve vaší partituře, a zvolit, kde budou vytvořeny akordové symboly.

Chcete-li spustit zásuvný modul, vyberte notové osnovy, ve kterých se vyskytuje harmonie (např. dvě klavírní notové osnovy) a poté zvolte Zásuvné moduly > Přidat akordové symboly. Objeví se následující dialog:

**Add Chord Symbols**

This plug-in inserts chord symbols by analysing notes across the staves you have selected. Any staff number given in this dialog box is taken relative to the selection you have made, starting at 1 at the top of the selection. You may have selected some hidden staves: these ARE counted in the numbering.

Add chord symbols:

☐ at the start of every bar ☒ every quarter note (crotchet) from the start of the bar

How to find root note:

☒ Always try to find root note by analysing the notes  
☐ Take root note to be the lowest sounding note  
☐ Take root note to be lowest note in the following staff number:

Root note analysis options:

☒ Prefer 7ths. to 2nds.  
☒ Prefer chords containing a triad  
☐ Use bottom note if the chord has no triad

Notation options:

☐ Insert chord symbols at every specified position  
☐ Only insert chord symbol if the root note has changed  
☒ Only insert chord symbol if the chord name has changed

More notation options:

☐ Use 'slash' inversion marks (e.g. G/D)  
☒ Only write chords with at least 3 distinct notes  
☐ Use 'm', not 'n', as suffix for minor chords

Put chord symbols on the following staff number:

Notate omissions of:

☐ 7ths ☒ 5ths  
☒ 3rds ☐ 9ths ☐ 11ths

Note: If the chord names overlap each other, try turning off the slash notation and omission notation options on the right.

Restore defaults Cancel OK

Obecně můžete tato nastavení ponechat na výchozích hodnotách – jednoduše klikněte na OK pro přidání akordových symbolů tvoje skóre.

Pokud chcete změnit nastavení, existuje mnoho možností, jak ovládat výsledky, a to následovně:

- \* Přidat akordové symboly: na začátek každého taktu nebo každou hodnotu noty od začátku taktu (kde je hodnota noty vybrána z rozevřacího seznamu): tato volba určuje, jak často bude plug-in přidávat akordové symboly do skóre.
- \* Jak najít kořenovou notu a možnosti analýzy kořenové noty: tyto možnosti řídí, jak plug-in určuje kořenovou notu akordu, což je nejdůležitější krok při pojmenování akordu.  
Například C6 a Am7 jsou ve skutečnosti stejný akord (obsahují stejné tóny), ale mají různé kořenové tóny.

Pokud je vybrána možnost Vždy se pokusit najít kořenovou poznámku analýzou poznámek, plug-in se pokusí uhodnout kořenovou poznámku různými metodami (řízeními analýzou kořenové poznámky možnosti). Sibelius First nemůže vždy správně odhadnout kořenovou notu (protože jakákoli nota v akordu je potenciální kořenová nota a Sibelius First nedokáže číst skladatelovu mysl – zatím!).

Pokud se vám nelíbí odhady zásuvných modulů pro kořenové tóny, zkuste použít možnost Zakořenit jako nejnižší znějící tón. Jak jeho název napovídá, předpokládá se, že všechny akordy jsou v kořenové poloze, s kořenovou notou ve spodní části akordu. Alternativně můžete v následujícím čísle noty použít volbu Zakořenit jako nejnižší notu, která přečte kořen akordu z konkrétní osnovy.

- \* Možnosti analýzy kořenových poznámek:

% Preferovat 7. před 2.: pokud je mezi tóny v akordu interval 2., plug-in se pokusí umístit jej jako '7th – Tonic' spíše než 'Tonic – 2nd' nebo jakýkoli jiný interval. Tato možnost například zajišťuje, že noty Bb - C - E - G zdola nahoru budou rozpoznány jako C7 spíše než Bb% (b5).

nebo Emi+(#11) nebo něco jiného stejně nepravděpodobného.

% Preferovat akordy obsahující triádu: když je zaškrtnuto toto políčko, plug-in vybere nejnižší kořenovou notu, která dává akordu durovou nebo mollovou trojici (od kořene), pokud je to možné. Pokud žádná taková nota není přítomna, plug-in se pokusí najít kořenovou notu pomocí jiných metod, pokud není vybrána možnost Použít spodní notu, pokud akord nemá triádu, v takovém případě použije plug-in nejnižší nejnižší notu v akordu. jako kořen.

- \* Možnosti notace: tyto možnosti určují, zda se má zapsat akordový symbol na každé pozici určené pomocí Přidat akordové symboly (v horní části dialogu), nebo zda vynechat nadbytečné:

% Vložit akordový symbol na každou zadanou pozici vždy zapíše akordový symbol, bez ohledu na to zda se skutečný akord změnil nebo ne.

% Vložit akordový symbol pouze v případě, že se kořenový tón změnil: s touto volbou plug-in nevytvoří nový akordový symbol, pokud se kořen od posledního akordového symbolu nezměnil. Samotný akord by se mohl změnit, např. C na C7, ale symbol akordu by byl při této volbě stále vynechán.

% Vložit symbol akordu pouze v případě, že se změnil název akordu: s touto volbou plug-in vynechá symbol akordu pouze tehdy, pokud by byl shodný s posledním vytvořeným symbolem akordu, např. druhý ze dvou po sobě jdoucích akordů C by nebyl vytvořen, ale C7 po C akord by byl napsán.

% Vložit akordové symboly na následující číslo notové osnovy: tato volba určuje číslo notové osnovy v partituře, kde budou vytvořeny akordové symboly, vzhledem k horní vybrané notové osnově, tj. pokud vyberete tři notové osnovy a chcete akordové symboly vytvořit nad notovou osnovou. druhý z těchto tří hůlek, zde byste zadali 2. Stejně jako u všech čísel notových osnov v dialogu tohoto zásuvného modulu se číslování počítá od horní vybrané notové osnovy (číslo 1) směrem dolů a zahrnuje veškeré skryté

## Odkaz

den hole, které mohou být zahrnuty do výběru. Pokud se zdá, že plug-in nepřidává do partitury žádné akordové symboly, je možné, že jste se rozhodli vytvořit akordové symboly na skryté osnově.

### \* Další možnosti zápisu:

% Použití značky inverze lomítka: když je vybráno, plug-in zaznamená různé inverze akordů standardním způsobem, a to tak, že napíše symbol akordu následovaný „lomítkem“ nebo šikmým (/) a názvem noty ve spodní části akord. Například akord C dur v první inverzi by byl zapsán jako C/E.

% . Tím se vyhnete přidávání směšných názvů akordů se spoustou vynechání v místech, kde zní pouze jedna nebo dvě noty. S touto volbou se však nevytvoří 'power akordy' (např. C5).

% Notovat vynechání: tyto možnosti řídí, které intervaly jsou označeny jako vynechané, pokud chybí v akordu, ve kterém by se normálně očekávaly. Pokud např. 5 je zapnutá, akord CE-Bb vytvoří akordový symbol C7 (; 5).

% Pro 7./9./11./13. se očekává interval, pokud název akordu obsahuje příponu s vyšším číslem. Například u akordu C13 se standardně očekává, že bude obsahovat také 7, 9 a 11. Je nepravděpodobné, že takový akord bude v praxi plně zněl, takže je užitečné vypnout možnosti vynechání pro některé z těchto vyšších rozšíření – ve výchozím nastavení jsou vypnuty.

## Přidat názvy poznámek

Tento plug-in zapisuje A, C# atd. nad každou notu v partituře.

Chcete-li zásuvný modul spustit, jednoduše vyberte pasáž (nebo se ujistěte, že není vybráno nic, pokud chcete přidat názvy not ke všem notovým osnovám v celé partituře) a zvolte Zásuvné moduly > Přidat názvy not. Zobrazí se jednoduchý dialog, který vám umožní určit, zda jsou názvy not přidávány velkými nebo malými písmeny, jaký textový styl se použije, zda má používat zvukovou nebo psanou výšku (pro transponování nástrojů), zda má obsahovat oktavové číslo jako také název noty a to, zda mají být k vybrané pasáži nebo celé partituře přidány názvy not. Můžete si také vybrat jazyk, který má být použit pro psaní názvů poznámek.

## Přidejte String Fingering

Chcete-li k housle, violu, violoncello a kontrabas přidat vhodný prstoklad, vyberte pasáž, pro kterou chcete prstoklad přidat (obvykle třikrát klikněte na notovou osnovu příslušného nástroje) a zvolte Plug-ins > Add String Fingering. Vyberte požadovaný nástroj z dialogu; můžete si také vybrat polohu(y) prstokladu, které se mají použít (výchozí nastavení je 1 a 3, které přidávají prstoklady pro první pozici a pak se vrátí zpět a pokusí se vyplnit mezery prstokladem od třetí pozice). Klepnutím na OK přidáte prstoklad do partitury ve stylu textu prstokladu.

## Váhy a arpeggia

Můžete rychle vytvářet pracovní listy obsahující desítky měřítek a arpeggií pouhými několika kliknutími: jednoduše vyberte Plug-ins > Scale and Arpeggios. Budete vedeni řadou dialogů, jak je uvedeno níže:

\* Pokud je partitura již otevřena, jste nejprve dotázáni, zda chcete přidat váhy k existující partituře, popř. vytvořit nové skóre. Vyberte si a klikněte na Další.

- \* Pokud vytváříte novou partituru, budete dotázáni, zda chcete vytvořit stupnice pro jednotaktový nástroj nebo pro klávesový nástroj. (Můžete také požádat plug-in, aby vytvořil jeden příklad každého typu stupnice a arpeggia, které může vytvořit.) Vyberte si a klikněte na Další.
- \* Budete požádáni, abyste si vybrali mezi několika různými typy stupnice nebo arpeggia: durové stupnice, mollové stupnice, modální stupnice, změněné stupnice, jazzové stupnice a arpeggia. Opět proveďte svou volbu a klikněte na Další.
- \* Následující dialog vám umožňuje nastavit konkrétní možnosti o stupnicích nebo arpeggiích, které chcete vytvořit: typ stupnice, počet oktáv a ve které oktávě by měla začínat, směr, hodnota noty, která má být použita, klíč, a tak dále. Zahrnout podpis klíče vloží nový podpis klíče na začátek každé stupnice.

Pokud chcete vytvořit stupnice klaviatury, můžete určit, zda chcete nad noty v pravé notové osnově přidat interval třetiny nebo oktávy.

Pokud chcete vytvořit řadu stupnic, můžete si vybrat, zda má být každá nová stupnice v tónině nové počáteční noty, nebo zda má zůstat v původní tónině, ale jednoduše začínat na jiném stupni stupnice.

Když jste spokojeni s možnostmi:

% Pokud vytváříte stupnice nebo arpeggia pro nástroj s jedním hrotem, klikněte na Dokončit.

% Pokud vytváříte stupnice pro klávesový nástroj, klepněte na Další. Můžete provést několik dalších voleb, například zda mají být stupnice vytvořeny podobným nebo opačným pohybem, zda má levá notová osnova začínat ve stejné nebo jiné oktávě než pravá notová osnova a

jíž brzy.

- \* Po kliknutí na tlačítko Dokončit vytvoří plug-in během několika sekund požadované stupnice nebo arpeggia onds.

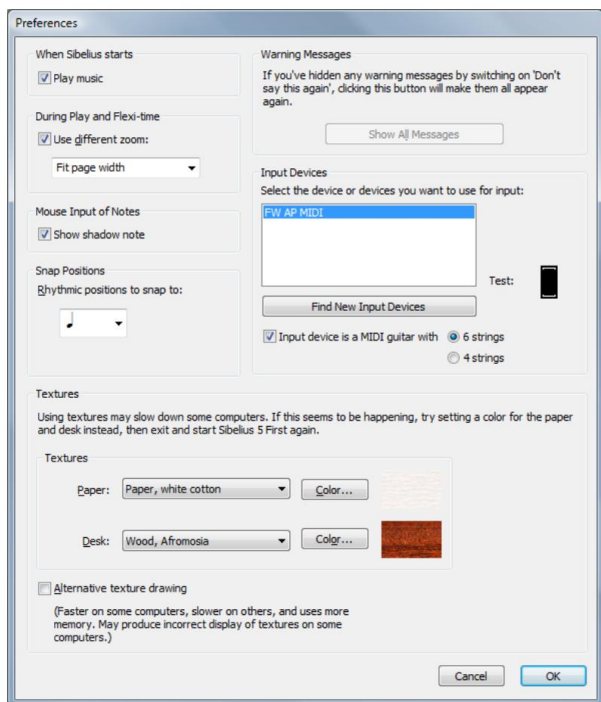
Odkaz

# Předvolby

Předvolby jsou volby, které ovlivňují program Sibelius First jako celek a které zůstávají trvale nastaveny, dokud je znovu nezměníte, místo aby se ukládaly do jednotlivých partitur.

Pokud je Sibelius First používán na stejném počítači v různých časech různými uživateli, pak si Sibelius First automaticky pamatuje jinou sadu předvoleb pro každou osobu, pokud se „přihlásí“ k počítači jako jiný uživatel.

Dialog Soubor > Předvolby (v nabídce Sibelius First na Macu; zkratka Ctrl+ nebo X) obsahuje různé různé předvolby:



- \* Vypněte Přehrát hudbu, pokud nechcete slyšet hezkou úvodní hudbu při načítání Sibelius First
- \* Zobrazit poznámku stínu určuje, zda má Sibelius First zobrazovat šedý stín poznámka během zadávání not – viz Vytváření některých poznámek na straně 34.
- \* Ve výchozím nastavení použije Sibelius First během přehrávání jinou úroveň přiblížení. Nastavte Použít různé přiblížení na požadovanou úroveň přiblížení (nebo jednoduše změňte úroveň přiblížení během přehrávání na úroveň, kterou chcete použít v programu Sibelius First), nebo jej vypněte, chcete-li použít stejnou úroveň přiblížení během přehrávání a úprav.
- \* Některé zprávy, které se objeví po provedení určitých operací v Sibelius First, mají možnost Toto znovu neříkat. Pokud tuto možnost zapnete pro jednu nebo více těchto zpráv a později je budete chtít znovu zobrazit, klikněte na tlačítko Zobrazit všechny zprávy.
- \* Seznam vstupních zařízení vám umožňuje vybrat, které vstupní zařízení MIDI chcete použít pro krokový a flexibilní vstup – b Nastavení MIDI pro Windows a nastavení MIDI pro Mac. Pokud je vaším MIDI zařízením MIDI kytara, nezapomeňte zapnout Vstupní zařízení je MIDI kytara a poté



zvolte buď 6 strun nebo 4 strun v závislosti na tom, zda je vaše MIDI kytara běžná nebo basová. Sibelius First předpokládá, že vaše MIDI kytara používá MIDI kanál 1 pro nejvyšší strunu a kanál 6 (nebo 4, pro basu) pro nejnižší strunu.

- \* V Sibelius Za prvé, jak virtuální papír, tak stůl používají vysoce kvalitní textury, aby byly příjemnější na pohled. K dispozici je několik různých textur, ze kterých si můžete vybrat. Pokud se vám překreslování obrazovky zdá obzvlášť pomalé, zkuste zapnout alternativní kreslení textury možnost, pak ukončete a restartujte Sibelius; díky tomu může být Sibelius rychlejší na některých počítačích, ale pomalejší na počítačích s omezenou pamětí. Pokud je překreslování obrazovky stále pomalé, pravděpodobně zjistíte, že vypnutím textur (nastavením možnosti Použít barvu, nikoli texturu) bude překreslování obrazovky rychlejší.

Odkaz

# Tisk

---

Podrobnosti o standardních velikostech papíru a rady ohledně toho, jaké velikosti stránek a osnov použít pro konkrétní typy hudby, b Nastavení dokumentu.

## Nastavení velikosti papíru

Před tiskem ze Sibelius Nejprve byste měli zkontrolovat, zda je ovladač tiskárny nastaven na použití správné velikosti papíru. Na Macu si každý program ve vašem počítači zachovává svou vlastní výchozí velikost papíru, takže se stačí ujistit, že je správná velikost nastavena v dialogu Soubor > Vzhled stránky.

V systému Windows můžete změnit velikost papíru pomocí dialogu Soubor > Tisk v Sibelius First, ale to ovlivní pouze dokumenty vytištěné z Sibelius First a pouze do ukončení programu. Při příštím spuštění Sibelius Nejprve se jeho velikost papíru znovu nastaví na výchozí nastavení ovladače tiskárny. To znamená, že byste se měli ujistit, že výchozí nastavení vaší tiskárny je správné. Udělat toto:

\* V systému Windows XP:

% Zvolte Start > Tiskárny a faxy

% Vyberte výchozí tiskárnu a poté zvolte Soubor > Předvolby tisku

% V dialogovém okně ovladače tiskárny klepněte na kartu Rozvržení, poté klepněte na Upřesnit (v pravém dolním rohu dialogového okna)

% Zvolte správnou výchozí velikost papíru a poté dvakrát klikněte na OK pro potvrzení změn.

\* V systému Windows Vista:

% Zvolte Start > Ovládací panely a potom klepněte na Tiskárny

% Klepněte pravým tlačítkem na ikonu tiskárny a zvolte Vybrat předvolby tisku

% V dialogovém okně ovladače tiskárny klepněte na kartu Rozvržení, poté klepněte na Upřesnit (v pravém dolním rohu dialogového okna)

% Zvolte správnou výchozí velikost papíru a poté dvakrát klikněte na OK pro potvrzení změn.

## Tisk

Zvolte Soubor > Tisk (zkratka Ctrl+P nebo XP). Zobrazí se standardní dialogové okno Tisk se zapnutými dalšími možnostmi.

\* Pokud máte v systému Windows k počítači připojeno více než jednu tiskárnu, můžete si z rozevíracího seznamu v horní části dialogového okna vybrat, kterou chcete použít. Konkrétní možnosti ovladače můžete také změnit kliknutím na Vlastnosti.

\* Na Macu byste měli zvolit stránku voleb Sibelius, abyste získali dialogové okno s volbami pro brožury, dvojstránky atd. Můžete také nastavit, které stránky se mají tisknout na stránce Kopie a stránky.

Nastavte níže popsané možnosti tisku, jak chcete, a poté klepněte na OK (Windows) nebo Tisk (Mac) a tisk začne.

Tip: v systému Windows můžete tisknout soubory Sibelius First bez spuštění Sibelius First: klikněte pravým tlačítkem na ikonu souboru az nabídky, která se objeví, zvolte Tisk.

Možnosti v dialogovém okně Soubor > Tisk jsou následující. Pokud není uvedeno jinak, možnosti naleznete v hlavním dialogovém okně Soubor > Tisk v systému Windows nebo na stránce Sibelius v dialogovém okně Soubor > Tisk v systému Mac:

## Rozsah tisku

Pokud nechcete tisknout celou partituru, můžete zadat seznam stránek k tisku (např. 1, 3, 8) a/nebo rozsah stránek (např. 5-9), které lze vytisknout zpětně. v opačném pořadí (např. 9-5).

Čísla stránek, která zde zadáte, nemusí být nutně čísla stránek zobrazená ve skóre, pokud vaše skóre používá změny čísel stránek. Místo toho odkazují na fyzické stránky vaší partitury: pokud chcete vytisknout druhou, třetí a čtvrtou stranu partitury, i když mohou být očíslovány ii, iii a iv, zadejte 2-4 do ovládacího prvku Stránky.

## Kopírování a skládání

Ve výchozím nastavení se vytiskne jedna kopie, i když v poli Kopie můžete nastavit libovolné jiné množství (na stránce Copies & Pages na Macu). Postupně se vytvoří více kopií každé stránky, takže pokud vyberete dvě kopie, stránky vyjdou v pořadí 1, 1, 2, 2, 3, 3 atd.

Pokud však zapnete Kompletovat, každá kopie partitury se seřadí správně, takže stránky vyjdou v pořadí 1, 2, 3, 4... 1, 2, 3, 4.... To vám ušetří seřadit stránky do pořadí sami, ale na laserových tiskárnách může tisk trvat o něco déle.

## okraj

Tato možnost vytiskne kolem stránky tenký okraj. Při tisku na papír velkých rozměrů je díky tomu snazší vizualizace stránek a snazší gilotina než pouhé použití ořezových značek. Je také velmi užitečné provést korekturu skóre v měřítku (řekněme) 65 %, se zapnutými hranicemi a rozpětími (viz níže).

## Ořezové značky

Jedná se o malý zaměřovač používaný v profesionálním publikování, aby ukázal do rohů stránky. Ořezové značky jsou povinné, protože knihy se tisknou na papír nadměrné velikosti, který je následně ořezán na požadovanou velikost.

Ořezové značky je rozumné používat pouze v případě, že tisknete na papír, který je větší než stránky partitury.

## Tiskněte barevně

Po zapnutí Sibelius First vytiskne všechny objekty, které jste obarvili ve své partituře, barevně (nebo šedě, pokud máte černobílou tiskárnu). Budou vytištěny také barvy v jakékoli grafice, kterou můžete mít ve své partituře. Při vypnutí se barevné objekty tisknou černě.

## Zápatí data a času

Sibelius First vytiskne zápatí data a času na každé stránce vaší partitury, když je tato volba zapnuta. To je užitečné pro sledování různých verzí partitury.

## Přizpůsobit papíru

Tím se v případě potřeby zmenší velikost partitury tak, aby se hudba vešla do tiskových okrajů papíru, aby nedošlo k oříznutí okrajů hudby. To je užitečné zejména pro tisk zářezů velikosti Letter na papír A4 (a naopak) a pro zmenšení zářezů Tabloid/A3 na papír Letter/A4. Přizpůsobit papíru však nerozšíří hudbu tak, aby zaplnila papír, pokud je větší než velikost stránky.

## Odkaz

Mějte na paměti, že americké velikosti papíru, jako je Letter a Tabloid, nemají úplně stejný tvar, takže okraje stránky mohou vypadat jinak, než očekáváte. Žádný takový problém nevzniká u evropských velikostí papíru.

Tato možnost automaticky upraví nastavení Měřítka (viz níže), pokud tedy máte možnost Přizpůsobit papíru zapnuto, neměli byste sami měnit nastavení Měřítka.

## Měřítka

Vaše hudba se normálně tiskne ve 100% velikosti, i když můžete nastavit jakýkoli jiný faktor měřítka, který chcete. Chcete-li hudbu zmenšit tak, aby se vešla na menší papír, jednoduše zapněte možnost Přizpůsobit papíru, místo abyste sami zjišťovali měřítka.

## Náhradní možnosti

Tyto možnosti řeší různé problémy s tiskárnou a/nebo mohou zlepšit rychlost nebo kvalitu tisku. Až budete mít čas je otestovat, vyzkoušejte různé kombinace těchto možností, abyste zjistili, zda můžete získat nějaká vylepšení.

Možnosti jsou následující:

- \* **Řádky:** některé ovladače tiskáren tisknou řádky zaměstnanců rovnoměrně a mohou dokonce selhat při jejich úplném vytištění; některé ovladače kreslí čáry, jako jsou čáry a stonky se zaoblenými namísto plochými konci. Některé PostScriptové tiskárny mohou při tisku mnoha stránek najednou vykazovat chyby „nedostatek paměti“. Zapnutí této možnosti může vyřešit tyto problémy a mělo by zvýšit rychlost tisku, ale může způsobit, že čáry osnovy budou mírně nerovnoměrné v tloušťce.
- \* **Složené závorky:** některé ovladače tiskárny tisknou složené závorky buď na nesprávném místě, nebo pomocí nesprávného symbolu. Pokud máte tyto problémy, zapněte tuto možnost.
- \* **Arpeggios, gliss., atd.:** některé ovladače tiskáren pro Windows mají chybu, která způsobuje, že se šikmý text a kroutící se glissando a arpeggio čáry tisknou ve špatném úhlu nebo na nesprávném místě; pokud zjistíte, že k tomu došlo, zapněte tuto možnost.
- \* **Symboly (pouze Windows):** tato možnost ovlivňuje způsob, jakým vaše tiskárna vykresluje písma symbolů – používaná např. pro poznámky, časové podpisy, klíče a další symboly ve vaší partituře. Písma symbolů zahrnují písma Opus, Reprise, Inkpen2, Opus Percussion, Opus Special atd. a písma jako jsou písma Symbol, Wingdings a další dingbats. Pokud je tato možnost pro vaši tiskárnu nastavena špatně, písma symbolů se nemusí zobrazit nebo vytisknout vůbec. Čtyři možnosti jsou následující:
  - % Automaticky: Sibelius First zjistí, zda jsou písma symbolů ve formátu TrueType nebo PostScript (Type 1) a podle toho je vykreslí; toto je doporučené nastavení ve Windows
  - % PostScript: Sibelius First předpokládá, že všechna písma symbolů jsou ve formátu PostScript (Typ 1).
  - % TrueType: Sibelius First předpokládá, že všechna písma symbolů jsou ve formátu TrueType.

## Oboustranný tisk

Chcete-li hudbu vytisknout oboustranně:

- \* V části Formát vyberte Normální a Liché. Vytiskněte skóre. Budou vytištěny pouze liché (tj. pravé) stránky.
- \* Vložte stránky zpět do tiskárny, případně lícem nahoru (podle toho, jak je vaše tiskárna podává). Pokud je první strana vašeho skóre sudá – tedy pokud je to levá strana – měli byste nahrát

na jeden prázdný list navíc na začátku, protože na první stránce by nemělo být nic vytisknuto na přední straně.

\* Nyní vyberte Sudé. Vytiskněte partituru znovu a vytiskněte na ni sudé (tj. levé) stránky zadní část lichých.

Pokud stránky vycházejí z tiskárny lícem dolů, možná budete muset před tiskem druhé strany obrátit pořadí listů, nebo alternativně vytisknout druhou stranu v opačném pořadí (zadáním opačného rozsahu stránek, například 8–1 ). Budete muset vyzkoušet a uvidíte, protože to se liší tiskárna od tiskárny.

Laserové tiskárny mají tendenci papír při tisku mírně mačkat. Pokud vložíte papír zpět a chcete tisknout na druhou stranu, může dojít k chybnému podávání v tiskárnách. Tento problém se snižuje, pokud necháte papír po vytištění první strany přibližně hodinu usadit, nebo pokud papír zavedete ručně list po listu pro druhou stranu (což je vrtání). Některé problémy s nesprávným podáváním jsou také způsobeny zbytkovou statickou elektřinou z koronového náboje ve většině laserových tiskáren; lze to zmírnit „prošíváním“ papíru před opětovným podáváním.

Pomazánky

Tím se vytisknou dvě po sobě jdoucí stránky vedle sebe na každý list papíru a liché stránky se vždy vytisknou na pravou stranu papíru. Tento formát je vhodný pro nátisk.

Když vyberete Spready, buď:

- \* ujistěte se, že váš papír je alespoň dvakrát větší než vaše stránky v Sibelius First (např. Tabloid/A3 papír pro stránky Letter/A4); nebo
- \* použijte stejnou velikost stránky jako velikost papíru, ale odpovídajícím způsobem snižte Měřítko, např. tiskněte stránky Letter/A4 při 68 % na papír Letter/A4.

Poté vytiskněte jako obvykle s použitím jakýchkoli dalších možností, například Border.

Rozdíl mezi dvojstránkami a 2-up na šestistránkovém dokumentu:

| Pomazánky   | 2-Up |   |     |  |     |  |   |  |  |     |     |     |
|---|------|---|-----|--|-----|--|---|--|--|-----|-----|-----|
| <table><tr><td></td><td>1</td></tr><tr><td>2 3</td><td></td></tr><tr><td>4 5</td><td></td></tr><tr><td>6</td><td></td></tr></table> |      | 1 | 2 3 |  | 4 5 |  | 6 |  | <table><tr><td>1 2</td></tr><tr><td>3 4</td></tr><tr><td>5 6</td></tr></table> | 1 2 | 3 4 | 5 6 |
|   | 1    |   |     |  |     |  |   |  |  |     |     |     |
| 2 3   |      |   |     |  |     |  |   |  |  |     |     |     |
| 4 5   |      |   |     |  |     |  |   |  |  |     |     |     |
| 6   |      |   |     |  |     |  |   |  |  |     |     |     |
| 1 2   |      |   |     |  |     |  |   |  |  |     |     |     |
| 3 4   |      |   |     |  |     |  |   |  |  |     |     |     |
| 5 6   |      |   |     |  |     |  |   |  |  |     |     |     |

2-Up

Podobné jako Spreads, s tím rozdílem, že první zadaná stránka se vždy vytiskne vlevo.

Brožur

„Brožura“ je malá kniha sestávající z oboustranných stránek sešitých uprostřed. Brožury se tisknou se dvěma stránkami vedle sebe na listy papíru, které jsou dvakrát větší než původní stránky.

Stránky musí být při tisku podivně očíslovány, aby to po sestavení brochury vše fungovalo. Například krajní list 16stránkové brochury by měl stránky 16 a 1 na přední straně (v tomto pořadí) a stránky 2 a 15 na zadní straně. Naštěstí tento komplikovaný postup rozvržení, technicky známý jako „uložení“, za vás automaticky provede Sibelius First.

Chcete-li tisknout jako brochuru, postupujte takto:

- \* Ujistěte se, že váš papír je dvakrát větší než vaše hudební stránky v Sibelius First (např. papír A3 pro A4 stránky), popř

## Odkaz

\* použijte stejnou velikost stránky jako velikost papíru, ale odpovídajícím způsobem zmenšíte Měřítka, např. vytisknete dvě stránky A4 při 70% na papír A4.

Pak:

\* Klepněte na položku Brožura a vnější stránky

\* Tisk jako obvykle. Bude vytištěna jedna strana papíru.

\* Klikněte na Vstupní stránky

\* Vložte papír zpět do tiskárny a vytiskněte znovu pro provedení druhé strany.

Stejně jako u běžného oboustranného tisku, pokud stránky vycházejí z tiskárny lícem dolů, možná budete muset před tiskem druhé strany obrátit pořadí listů nebo alternativně vytisknout druhou stranu v opačném pořadí (zadáním rozsah stránek, například 8–1). Budete muset vyzkoušet a uvidíte, protože to se liší tiskárna od tiskárny.

Všechny ostatní možnosti můžete využít i při tisku brožur, např. Stránky, Ořezové značky, Liché a Sudé atd. Kompletovat je zvláště užitečné pro vytváření stohu kopií, které stačí pouze složit.

Sibelius First předpokládá, že první strana hotové brožury je očíslována 1, i když první strana vaší partitury není 1. Pokud tedy vaše partitura začíná na straně 2, objeví se jako vnitřní levá strana brožury, nikoli na přední. To vám umožní ponechat přední stranu prázdnou pro případ, že byste chtěli přidat speciální obálku vyrobenou pomocí jiného programu.

Při tisku vnějších stránek Sibelius First nejprve vytiskne dvoustranu obsahující stránku 1, poté 3, 5, 7 atd. Podobně při tisku vnitřních stránek Sibelius First začne dvoustránkou obsahující 2, poté 4, 6 atd.

Například pořadí tisku 8stránkové brožury vypadá takto:

\* Vnější strany: 1 a 8 (dohromady, strana 1 vpravo), 3 a 6

\* Vnitřní strany: 2 a 7, 4 a 5.

Všimněte si také, že dvě sousední čísla stránek na listu vždy dávají dohromady celkový počet stránek (zaokrouhlený nahoru na násobek čtyř) plus 1; ve výše uvedeném případě 9.

Pokud chcete vytisknout konkrétní dvoustránku z brožury – např. strany 8 a 1 z 8stránkové knihy – stačí zadat jednu ze stránek (např. strana 1) a Sibelius First bude vědět, že má vytisknout druhou vedle ní .

## Výběr dobrého papíru

Investice do velmi dobrého papíru může způsobit, že vaše výtisky budou vypadat dvakrát lépe. Dobrý papír je jasně bílý, je velmi neprůhledný, takže hudba neprosívá přes zadní stranu, a je přiměřeně tuhý, takže na notovém stojanu nepadá. Vyhněte se běžnému tenkému psacímu papíru nebo papíru do kopírek – doporučujeme papír o gramáži asi 26 lb/syt nebo 100 g/m2.

## Problémy s maržemi

Některé tiskárny mohou oříznout okraje vaší hudby, zejména spodní okraj. Je to proto, že většina tiskáren potřebuje prostor pro uchopení papíru.

Jedním z řešení je posunout hudbu dále od okraje zvětšením okrajů stránky s hudbou v dialogu Rozvržení > Nastavení dokumentu (zkratka Ctrl+D nebo XD).

Pokud je rozložení vaší hudby citlivé na přeformátování a zjistíte, že se ořezává pouze (řekněme) spodní část stránky, můžete zabránit přeformátování hudby zmenšením horního okraje stránky o (řekněme) 0,2 palce (5 mm), když zvětšíte spodní okraj o 0,2 palce (5 mm), takže hudba se posune o stránku nahoru. Případně použijte Lock Format před úpravou okrajů (b Rozvržení a formátování).

## Problémy s oboustranným tiskem

Pokud se vaše tiskárna zasekne, vyzkoušejte některý nebo všechny z následujících postupů:

- \* Po vytištění první strany nechte papír chvíli vychladnout
- \* Ruční podávání na druhou stranu
- \* Otevřete výstupní klapku (pokud je k dispozici) na tiskárně, která poskytuje rovnější dráhu podávání.

Pokud toner na první straně sklouzne při tisku na druhou stranu:

- \* Po vytištění první strany nechte papír chvíli vychladnout
- \* Pokud existují nastavení pro rychlejší podávání papíru (např. nižší rozlišení tisku), vyzkoušejte je na sekundu na druhé straně.

Odkaz

# Vlastnosti

---

Mnoho objektů v Sibelius First má vlastnosti, které lze upravovat pomocí okna > Vlastnosti okno (zkratka Ctrl+Alt+P nebo zXP).

## Vlastnosti textu

Pomocí okna Vlastnosti můžete změnit písmo nebo velikost textu libovolného vybraného textového objektu.

Pomocí zaškrtnutých políček B, I a U můžete také vytvořit tučný text, kurzívu nebo podtržení.

Všimněte si, že pokud chcete, řekněme, změnit písmo používané všemi texty ve vaší partituru, měli byste použít dialog Layout > Change Fonts, který vám umožní změnit výchozí písmo textu v celé partituru jedinou operací.

Další informace o úpravách textu naleznete v části Text na straně 163.

## Noteheads

Na notových osnovách se někdy používají různé typy notových hlav. Například notace bicích používá různé notové hlavy k označení různých bicích v sadě bicích – viz Perkuse na straně 117, kde najdete další podrobnosti. Pokud připravujete olověné listy nebo rytmické party, můžete také použít lomítka, která Sibelius First považuje za typ notového hlavičky.

Je snadné změnit noty na notové osnově: stačí vybrat notu nebo noty, jejichž noty chcete změnit, a pak vybrat požadovanou notu ze seznamu Notehead v okně Vlastnosti. Případně můžete podržet Shift+Alt nebo xz a zadat čísla na hlavní klávesnici (nikoli na numerické klávesnici), abyste zvolili poznámkový blok.

## Bar odpočívá

Obvykle nebudete muset měnit typ taktu použitého ve vašich partiturách, ale pokud píšete bicí nebo rytmický part, možná budete chtít použít symbol opakování taktu (někdy nazývaný „dělo“) místo taktu. . Vyberte jako pasáž všechny takty, ve kterých chcete použít symbol opakování tak, aby byly obklopeny jediným modrým rámečkem, a poté vyberte symbol opakování taktu ze seznamu Odpočinek taktu ve vlastnostech.

(Pro záznam, další dva typy opěrek taktu, které jsou součástí, jsou opěrka pro prázdnou taktu a opěrka s dvojitou notou – nebo breve – taktová opěrka, ale je nepravděpodobné, že je někdy budete potřebovat.)



# Opakuje se

b Řádky, Text.

Stejně jako jiné druhy přehrávání, Sibelius First rozumí opakování ve vaší partituře a automaticky je přehrává.

Přehrávání opakování mohou ovlivnit různé druhy objektů: čáry; řádky jako 1. a 2. koncovka; text jako DC al Coda; a symboly pro codas a segnos. MIDI soubory uložené ze Sibelius First také obsahují opakování přesně stejným způsobem jako přehrávání.

## Přehrávání se opakuje

Opakování se přehrají pouze v případě, že je zapnuto Opakování přehrávání v dialogu Přehrát > Výkon.

Tato možnost je ve výchozím nastavení zapnuta, ale pokud zjistíte, že se opakování nepřehrává, měli byste nejprve zkontrolovat toto.

## Opakujte čáry

Chcete-li vytvořit počáteční nebo koncovou čáru opakování, vyberte čáru, kam chcete opakování přejít, a zvolte Vytvořit > Přerušovaná čára > Zahájit opakování nebo Konec opakování.

Opakovací čáry se opakují pouze jednou (tj. jakákoli pasáž s koncovou opakovací čarou na konci bude přehrána dvakrát). Pokud je však na stejném taktu přítomna také koncová čára (viz níže), její vlastnosti přehrávání mají přednost, takže čára se bude opakovat tolikrát, kolikrát bude diktovat koncová čára.

## 1. a 2. koncový řádek

Informace o vytváření těchto čar naleznete v části b Čáry.

Pokud máte v partituře více sad koncových řádků, pro správné přehrávání musíte zajistit, aby poslední konec každé opakané části měl otevřený pravý konec:



Sibelius First nastaví vlastnosti přehrávání těchto řádků automaticky, když je vytvoříte; přečte čísla pod závorkou a automaticky je přehraje správný počet opakování.

## Codas

Codas – hudba, která přichází na samém konci písně s opakující se strukturou – jsou obvykle odděleny od předchozí hudby mezerou. Chcete-li vytvořit coda:

\* Vytvořte bary, kam půjde hudba coda

\* Vyberte barline těsně před coda

## Odkaz

- \* Zvolte Vytvořit > Čárová čára > Dvojitá (protože kódům obvykle předchází dvojité čáry, to zobrazit konec předchozí části)
- \* Normálně byste sem také přidali textový pokyn informující hráče, co má dělat, když se poprvé dostane na tuto dvojitou čáru – viz Dal segno (DS) a da capo (DC) níže
- \* Zvolte Rozvržení > Přerušit > Rozdělit systém. Tím se vytvoří mezera za vybranou čarou. Pro zvětšení nebo zmenšení mezery můžete přetáhnout čáru na začátku druhé poloviny systému.
- \* Chcete-li napsat slovo CODA nad začátek kódu coda, stiskněte Esc, abyste se ujistili, že není nic vybráno. Poté zvolte Vytvořit > Text > Tempo (zkratka Ctrl+Alt+T nebo zXT) a klikněte nad začátek kódu. Klepnutím pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac) zobrazíte nabídku slova, která obsahuje symbol coda, a poté zadejte slovo CODA normálním způsobem.

## Dal segno (DS) a da capo (DC)

Italský výraz „dal segno“ doslova znamená „ze znamení“. Ve většině hudby uvidíte buď DS al Fine (což znamená „vraťte se ke znaku \$ a přehrávejte hudbu znovu, dokud nedojdete k baru označenému Fine, pak zastavte“), nebo DS al Coda (což znamená „jděte zpět na podepište \$ a znovu pusťte hudbu, dokud nedojdete k baru označenému To Coda, pak skočte na coda“).

Podobně „da capo“ doslova znamená „z hlavy“, tj. začátek písně nebo skladby. Stejně jako u DS ve většině hudby uvidíte buď DC al Fine nebo DC al Coda.

Můžete také vidět jednoduše DC nebo DS v posledním taktu partitury, což znamená opakovat od začátku partitury nebo znaku \$ a poté se zastavit na konci.

V hudbě se tyto pokyny objevují vždy na konci taktu, ze kterého musíte skočit zpět (buď na znak \$ nebo na začátek skladby). Chcete-li zadat tyto pokyny:

- \* Vyberte čáru, kde má hráč ve skladbě skočit zpět
- \* Zvolte Vytvořit > Text > Jiný systémový text > Opakovat (DC/DS/To Coda). (Je důležité použít tento styl textu spíše než Tempo, protože se automaticky připojí na konec pruhu.)
- \* Zobrazí se blikající stříška. Nyní klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac), abyste viděli nabídku slova, která obsahuje text, který potřebujete – zadejte jej do notového zápisu jednoduše kliknutím na něj v nabídce. Pokud slova zadáváte sami, ujistěte se, že používáte správná velká a malá písmena (tj. zadejte „V pořádku“, nikoli „V pořádku“, protože se nebude správně přehrávat).

## Vytvoření segno

Pokud hráč musí skočit zpět na segno, musíte samozřejmě umístit symbol segno na správné místo. Udělat toto:

- \* Vyberte poznámku na začátku taktu, na kterou má hráč skočit zpět
- \* Zvolte Vytvořit > Text > Tempo a klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac) a vyberte symbol segno.

## Dobře a To Coda

Poslední speciální části textu použité ve strukturách opakování jsou Fine (který ukazuje, kde by měl hráč přestat hrát skladbu, pokud předtím skočil zpět z instrukce DS nebo DC ), a To Coda (který ukazuje, kde by měl hráč skočit vpřed. na coda, pokud předtím přeskočili z instrukce DS al Coda nebo DC al Coda ).

Obě tyto instrukce se vyskytují na konci taktů a zadávají se stejným způsobem jako DS a DC – viz výše Dal segno (DS) a da capo (DC) .

Odkaz

## Značky ze zkoušky

---

Značky pro zkoušku jsou velká písmena nebo čísla, která přesně označují důležitá místa v hudbě. Sibelius je automaticky očíslovuje nebo očíslovuje – stačí pouze uvést, kam jdou. To znamená, že můžete libovolně vytvářet a mazat zkušební značky, aniž byste se museli starat o jejich přepisování nebo přečíslování.

### Vytváření zkušebních známek

- \* Vyberte Vytvořit > Značka zkoušky (zkratka Ctrl+R nebo XR)
- \* Pokud není vybrána žádná nota, ukazatel myši změni barvu a vy byste měli kliknout nad čáru umístit zkušební značku.
- \* Pokud je vybrána nota, zkušební značka se na začátku automaticky umístí nad čáru z dalšího taktu.

### Úprava zkušebních známek

Značky zkoušky můžete přetahovat, kopírovat a mazat běžnými způsoby. Když je přetáhnete, přichytí se vodorovně k čarám.

Stejně jako u textu tempa mají velké partitury často více než jednu značku od každé zkoušky – řekněme jednu nad systémem a druhou nad strunami v orchestrální hudbě.

Pokud přesunete nebo smažete horní značku zkoušky, všechny duplikáty níže v systému se přesunou nebo odstraní s ní. Pokud však přesunete nebo smažete duplicitní zkušební značku místo horní, bude se chovat samostatně. To vám umožňuje (řekněme) přesunout nebo smazat pouze zkušební značku nad strunami, pokud existuje vysoký tón, se kterým by kolidovala.

# Snímání

## ÚVOD

PhotoScore Lite od Neuratronu je hudební skenovací program navržený pro práci se Sibelius First – hudební ekvivalent textového programu OCR (optické rozpoznávání znaků).

Je to propracovaný program s mnoha pokročilými funkcemi. Pokud máte v úmyslu skenovat poměrně složité partitury, jako je orchestrální/kapelová hudba, nebo partitury mnoha stránek, důrazně doporučujeme, abyste začali s jednodušší hudbou, dokud nebudete zběhlí s PhotoScore Lite, a poté se seznámili se sekci POKROČILÉ FUNKCE.

## Nápověda na obrazovce

Kromě tohoto tématu má PhotoScore Lite svou vlastní nápovědu na obrazovce: pro přístup k ní zvolte Nápověda > Neuratron PhotoScore Help (zkratka F1) z nabídek PhotoScore Lite.

## PhotoScore Ultimate

Pokročilá verze PhotoScore Lite, nazvaná PhotoScore Ultimate, je k dispozici ke koupi samostatně, s dalšími funkcemi a vylepšeními. PhotoScore Ultimate čte mnohem více hudebních značek (včetně tupletů, nadávek, milostných poznámek, paprsků mezi zaměstnanci, kytarových tabulátorů, akordových diagramů, opakovacích taktů atd.). Pomocí PhotoScore Ultimate můžete číst partitury s až 12 notovými osnovami na systém a otevřít je v Sibelius First.

Pro podrobnosti o PhotoScore Ultimate zvolte Nápověda > PhotoScore Ultimate nebo kontaktujte svého místního prodejce nebo Sibelius First.

## Snímání

Skenování textu je pro počítače obtížné a průměrné přesnosti dosáhlo pouze v posledních několika letech.

Skenování hudby je mnohem obtížnější kvůli komplikovanější řadě použitých symbolů a kvůli složité dvourozměrné „gramatické“ hudby.

Potíž se skenováním hudby nebo textu spočívá v tom, že skenováním stránky ji počítač „nepochopí“. Pokud jde o počítač, naskenování stránky pouze zobrazí mřížku milionů černých a bílých bodů, což může být hudba, text, fotografie nebo cokoli jiného.

Proces skutečného čtení nebo interpretace hudby, textu nebo obrázků z této mřížky teček je extrémně složitý a špatně pochopený. Velká část lidského mozku, obsahující mnoho milionů spojení, je věnována výhradně řešení tohoto problému „rozpoznávání vzorů“.

## Instalace a odinstalace PhotoScore Lite

Nápovědu k instalaci a odinstalaci Photo Score Lite naleznete v samostatné brožurce Průvodce instalací.

## Vhodné originály

PhotoScore Lite je navržen tak, aby četl originály, které:

\* Jsou vytištěny spíše než ručně (a používejte poznámky s „rytým“ vzhledem spíše než a „ručně psaný“ vzhled, např. z falešné knihy)

## Odkaz

- \* Vejde se na váš skener (tj. samotná hudba obvykle není větší než formát Letter/A4, i když papír může být o něco větší)
- \* Mějte velikost tyče alespoň 0,12"/3 mm
- \* Nepoužívejte více než 12 notových osnov na stránku a 2 hlasy na osnovu. (Budou další noty nebo hlasy vynechány.)
- \* Jsou přiměřeně jasné – například notové řádky by měly být souvislé a neměly by být přerušované nebo skvrnité, půltónové (minimální) a celé tónové (polobré) noty a plošky by měly mít souvislý obvod a neměly by být přerušované nebo vyplněné, trámy na šestnáctinách noty (půlčtvrtce) a kratší noty by měly mít mezi sebou výraznou bílou mezeru a předměty, které mají být odděleny (např. notové hlavičky a jejich předcházející akcidentály), by se neměly překrývat ani být slepené dohromady.

Hudba, která neodpovídá výše uvedenému, bude pravděpodobně fungovat, ale se značně sníženou přesností.

Skenování z fotokopii se zvláště nedoporučuje, pokud není kopírka obzvláště dobrá, protože kopírování má tendenci výrazně zhoršovat kvalitu předlohy. Pokud je váš originál větší než váš skener, možná budete muset skenovat ze zmenšené fotokopie, ale počítejte s nižší přesností.

## Používání PhotoScore Lite bez skeneru

Kromě čtení hudby, kterou si sami naskenujete pomocí skeneru, je možné „číst“ hudbu bez použití skeneru, a to buď otevřením jednotlivých stránek, které jste uložili jako grafické soubory, nebo otevřením souborů PDF.

Abyste mohli pracovat s grafickými soubory, budete potřebovat každou stránku hudby uloženou jako samostatný grafický soubor ve vašem počítači ve formátu .bmp (bitmapa) v systému Windows nebo ve formátu TIFF a PICT (soubor obrázků) v systému Mac. (PhotoScore UltimatePhotoScore Ultimate může také otevírat soubory PDF.)

PhotoScore Lite umí také číst soubory PDF. Čtení souboru PDF může být užitečné, pokud je hudba, kterou chcete naskenovat, dostupná ve formátu PDF z webové stránky nebo pokud chcete převést soubor z jiného hudebního programu vytvořením souboru PDF a jeho otevřením ve PhotoScore Lite.

Než se rozhodnete použít soubory PDF jako způsob převodu souborů z jiného hudebního programu, zkontrolujte, zda program neexportuje formát souboru, který může Sibelius First číst přímo, např.

MusicXML, protože by to bylo vhodnější než použití souborů PDF.

Ve Windows vyžaduje PhotoScore Lite, abyste měli nainstalovaný Ghostscript, abyste mohli otevírat soubory PDF. Pokud jste Ghostscript nenainstalovali při počáteční instalaci PhotoScore Lite, můžete si jej zdarma stáhnout z [www.ghostscript.com](http://www.ghostscript.com).

## Hudba s autorskými právy

Měli byste si být vědomi toho, že pokud bez povolení naskenujete hudbu někoho jiného, pravděpodobně porušíte autorská práva. Porušení autorských práv skenováním je nezákonné av každém případě je zakázáno licenční smlouvou Sibelius First.

U většiny hudby je uvedeno, zda se jedná o autorská práva a kdo je jejich vlastníkem. Pokud máte hudební skladbu, kterou chcete naskenovat, a nejste si jisti stavem autorských práv, kontaktujte vydavatele hudby, skladatele nebo aranžéra.

## ZAČÍNÁME

Stejně jako Sibelius First, PhotoScore Lite funguje přesně stejným způsobem na Windows a Mac. PhotoScore Lite můžete spustit buď výběrem Soubor > Skenovat v nabídkách Sibelius First, kliknutím na Skenovat na panelu nástrojů Sibelius First, nebo spuštěním z nabídky Start (Windows) nebo poklepáním na její ikonu (Mac). Sibelius First nemusí být spuštěn, když používáte PhotoScore Lite.

### Čtyři fáze

Při používání PhotoScore Lite existují čtyři fáze:

- \* Skenování stránek nebo otevření souboru PDF. Když naskenujete stránku, PhotoScore Lite pořídí „fotografii“ vaší předlohy. Podobně, když otevřete soubor PDF, PhotoScore Lite z něj udělá „fotografii“, aby si jej mohl přečíst v dalším kroku.
- \* Čtení stránek. Toto je chytrý kousek, do kterého PhotoScore Lite „čte“ naskenované stránky zjistit, jaké jsou noty a další označení.
- \* Úprava výsledné hudby. Zde opravíte chyby, kterých se PhotoScore Lite dopustil. Úpravy ve PhotoScore Lite fungují v podstatě stejným způsobem jako úpravy hudby v Sibelius First.  
Téměř jakékoli označení lze opravit nebo zadat do PhotoScore Lite, ale v této fázi je nezbytné pouze opravit rytmičné chyby – další opravy lze provést po odeslání skóre do Sibelius First, pokud chcete.

- \* Nejprve pošlete hudbu Sibeliovi. To se provádí jednoduše kliknutím na tlačítko. Po chvíli hudba se objeví jako partitura Sibelius First, jako byste to všechno vložili sami.

Hudbu pak můžete přehrát, přeuspořádat, transponovat, vytvořit části nebo vytisknout.

## Rychlý start

Než podrobně prozkoumáme, jak PhotoScore Lite používat, pojďme si rychle projít proces a představit čtyři fáze.

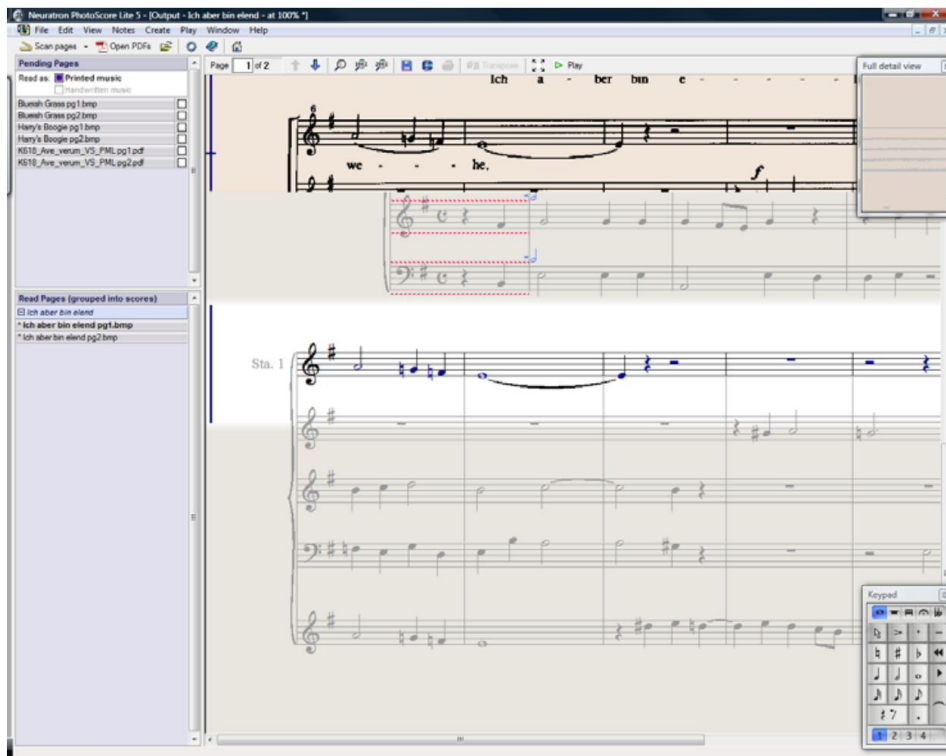
Prvním krokem je buď naskenovat nějakou hudbu, nebo otevřít stránku, kterou jste již naskenovali, nebo otevřít soubor PDF:

- \* Chcete-li naskenovat stránku, zvolte Soubor > Skenovat stránky (zkratka Ctrl+W nebo XW); načte se rozhraní skeneru. Naskenujte stránku a bude přidána do seznamu naskenovaných stránek PhotoScore.
- \* Chcete-li otevřít grafický soubor, zvolte Soubor > Otevřít; po zobrazení výzvy k zadání rozlišení, ve kterém byl obrázek naskenován, vyberte příslušné nastavení a klepněte na tlačítko OK. Grafický soubor je poté přidán do seznamu naskenovaných stránek.
- \* Chcete-li otevřít soubor PDF, zvolte Soubor > Otevřít PDF. Budete vyzváni k výběru rozlišení; normálně to můžete ponechat na výchozí hodnotě 300 dpi a kliknout na OK. Pokud je soubor PDF chráněn heslem, budete vyzváni k zadání hesla.

Jakmile naskenujete stránku nebo otevřete soubor PDF nebo grafický soubor, každá stránka se zobrazí v panelu Stránky, který je na levé straně hlavního okna PhotoScore Lite. Každá stránka se nejprve objeví v části Čekající stránky a PhotoScore Lite okamžitě přejde ke čtení stránek, které jste přidali. Přečtení každé stránky bude chvíli trvat (v závislosti na rychlosti vašeho počítače) a za názvem stránky se vyplní zelený indikátor průběhu. stránku v seznamu Nevyřízených stránek. Jakmile PhotoScore Lite dokončí čtení každé stránky, přesune se do níže uvedeného seznamu Přečíst stránky.

## Odkaz

Když PhotoScore Lite dokončí čtení stránek, zobrazí se hlavní okno úprav:



V tomto okně můžete upravit jakékoli chyby v hudbě.

Až budete spokojeni s opravami, které jste provedli, zvolte Soubor > Odeslat > Sibelius (zkratka Ctrl+D nebo XD) pro odeslání hudby do Sibelius First.

Pokud Sibelius First ještě neběží, spustí se a objeví se dialogové okno Open PhotoScore File, které vám umožní vybrat různé možnosti týkající se toho, které nástroje budou použity v partituře Sibelius First. Teď si s tím nedělejte starosti – stačí kliknout na OK. O chvíli později se objeví partitura Sibelius First připravená k editaci, jako byste ji vložili sami.

## 1. SKENOVÁNÍ NEBO OTEVŘENÍ PDF

Před skenováním zvolte Soubor > Nastavení skeneru a zvolte, zda chcete použít vlastní rozhraní skenování PhotoScore – v takovém případě zvolte PhotoScore – nebo vlastní rozhraní skeneru – v takovém případě zvolte TWAIN (výchozí nastavení skeneru) – a klikněte na OK. Ve výchozím nastavení bude PhotoScore Lite používat vlastní rozhraní vašeho skeneru, což je v pořádku, protože pravděpodobně znáte způsob, jakým software vašeho skeneru funguje.

Dále změřte velikost (výšku) osnov na stránce, kterou chcete skenovat, a zvolte rozlišení pomocí následující tabulky a skenujte černobíle nebo šedě – ne barevně:

| Velikost personálu   | Rozlišení |
|----------------------|-----------|
| 0,25"/6 mm nebo více | 200 dpi   |
| 0,15-0,25"/4-6 mm    | 300 dpi   |
| 0,12-0,15"/3-4 mm    | 400 dpi   |



Přesnost a rychlost čtení se výrazně sníží, pokud skenujete v příliš nízkém nebo příliš vysokém rozlišení. Takže například neskenujete při rozlišení 400 dpi, pokud nejsou lamely opravdu malé.

Obvykle si můžete vybrat, zda chcete skenovat černobíle nebo ve stupních šedi (odstíny šedé). Skenování v šedé barvě poskytuje výrazně přesnější výsledky – pokud tato možnost není k dispozici v dialogovém okně skenování, podívejte se do dokumentace ke skeneru.

Nyní můžete naskenovat svou první stránku – zkuste stránku nebo dvě jednoduché klávesové hudby nebo něco podobného:

\* Vložte stránku s hudbou („originál“) do skeneru lícem dolů a horním okrajem stránky ukazující od tebe.

Přiložte jeden okraj originálu k vyvýšenému okraji skla.

Pokud se vám lépe vejde, můžete stránku položit na bok. PhotoScore Lite v případě potřeby automaticky otočí stránku o 90 stupňů. Obvykle byste však měli zarovnat horní část stránky s levým okrajem skeneru, aby se nepřevrátila vzhůru nohama. Nedělejte si starosti, pokud je naskenován obráceně, protože to lze později snadno opravit.

Pokud skenujete šedě, pak stránka nemusí být zcela rovná, za předpokladu, že není o více než 8 stupňů – PhotoScore Lite automaticky upraví úroveň stránky (do 0,1 stupně) bez ztráty detailů. Při černobílém skenování se bude stále otáčet, ale dojde ke ztrátě detailů a tím i méně přesných výsledků.

\* Zvolte Soubor > Skenovat stránky nebo klikněte na tlačítko Skenovat stránky na panelu nástrojů PhotoScore Lite.

\* Po chvíli se skener probudí k životu a přenesení stránky do vašeho počítače. (Pokud tohle se nestane, viz MOŽNÉ PROBLÉMY níže.)

\* Pokud skenujete z poměrně silné knihy, během skenování jemně zatlačte na víko (nebo na knihu, je-li to jednodušší), aby byla stránka na skle naplocho.

\* Zobrazí se okno pro zadání názvu stránky, což bude ve výchozím nastavení něco jako skóre 1, stránka 1. Toto můžete změnit na libovolný název, který se vám líbí (ačkoli abyste se vyhnuli neočekávaným výsledkům, měl by končit číslem) – něco jako Piano p1 – poté klikněte na OK. Následující stránky, které naskenujete, budou automaticky očíslovány, např. Piano p2, a dialogové okno se nezobrazí.

\* Počkejte několik sekund, než PhotoScore Lite upraví úroveň obrazu, vybere nejlepší jas a vyhledá osnovy.

\* PhotoScore bude nyní připraveno naskenovat další stránku, vložte tedy stránku s hudbou do skeneru, poté klikněte na tlačítko, které vašemu skeneru řekne, že má začít skenovat znovu, a pokračujte jako u první stránky. Pokud se rozhraní skenování znovu nezobrazí, jednoduše znovu klikněte na tlačítko Skenovat stránky.

\* Pokračujte, dokud nenaskenujete všechny stránky, které chcete naskenovat.

\* Poté se zobrazí sken první stránky. Bledá barva papíru znamená, že se díváte na naskenovaný obrázek (“sken”) stránky originálu.

Zkontrolujte, zda jsou všechny osnovy zvýrazněny modře – to ukazuje, že PhotoScore Lite zjistil, kde se nacházejí.

Pokud má stránka systémy dvou nebo více notových osnov, zkontrolujte také, že notové osnovy v každém systému jsou spojeny na levém konci silnou vertikální (nebo téměř svislou) červenou čarou.

## Odkaz

Pokud nejsou všechny notové osnovy modré nebo nejsou všechny notové osnovy v systému spojeny červenou čarou, můžete PhotoScore Lite manuálně sdílet, kde se nacházejí (viz ROZŠÍŘENÉ FUNKCE níže).

(Ignorujte ostatní tlačítka v horní části tohoto okna, která jsou také vysvětlena v části POKROČILÉ FUNKCE níže.)

## Skenování shrnuto

Jakmile naskenujete několik stránek, rychle se dostanete do rutiny. Postup lze shrnout takto:

- \* Umístěte stránku do skeneru
- \* Klepněte na tlačítko skeneru nebo zvolte Soubor > Skenovat stránky
- \* Vyberte rozlišení a zda chcete skenovat černobíle nebo šedě
- \* Klepněte na Skenovat
- \* Pokud se jedná o první stránku, zadejte název stránky (nebo ponechte výchozí název)
- \* Přejděte na další stránku.

## Katalog naskenovaných stránek

Je důležité, abyste pochopili, že kdykoli naskenujete stránku, PhotoScore Lite ji přidá do jednoho seznamu nebo „katalogu“ naskenovaných stránek, které si budete moci přečíst později. Naskenované stránky ani katalog nemusíte ukládat – uloží se na váš pevný disk automaticky.

To znamená, že kdykoli začnete používat PhotoScore, stále si pamatuje všechny stránky, které jste předtím naskenovali. (Stránky, které již nepotřebujete uchovávat, můžete odstranit.)

Více o katalogu vám řekneme později.

## Rady pro skenování

- \* Pokud si chcete přečíst stránku s hudbou menší, než je velikost vašeho skeneru, měli byste se ujistit, že je naskenována pouze tato část.  
Většina rozhraní skeneru umožňuje naskenovat část stránky, obvykle kliknutím na tlačítko Náhled pro vytvoření miniaturního obrázku, který se může zdát trochu „blokován“. Požadovanou oblast pak můžete upravit tažením od okrajů miniaturny.  
Poté klepněte na Skenovat pro skenování vybrané oblasti ve vysokém rozlišení. Pokaždé, když poté kliknete na Skenovat, bude skenována pouze vybraná oblast, dokud ji nezměníte.
- \* Ujistěte se, že veškerá hudba na stránce, kterou skenujete, je na skle skeneru.  
Nezáleží na tom, zda je váš originál větší než Letter/A4, pokud se samotná hudba vejde na Letter/A4.
- \* Pokud skenujete stránku, která je menší než formát Letter/A4, nezáleží na tom, kam na skle originál umístíte. Pomůže však, když přiložíte okraj stránky k okraji skla, abyste zajistili, že bude rovný.
- \* Pokud skenujete malou hudební knihu, můžete na sklo skeneru umístit dvojstránku (dvě protilehlé stránky vedle sebe), ale nezkoušejte to – PhotoScore Lite dokáže přečíst pouze jednu stránku včas. Naskenujte každou stránku zvlášť.
- \* Pro zjednodušení doporučujeme naskenovat všechny stránky v hudební skladbě, než si je všechny přečtete. Máte povoleno naskenovat stránku, pak si ji přečíst, pak naskenovat další a tak dále (viz

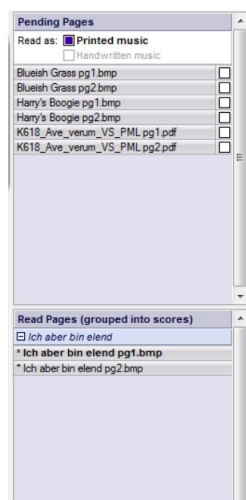
POKROČILÉ FUNKCE níže), ale nedoporučujeme vám zkusit něco takového, dokud nebudete zblhlí s PhotoScore Lite.

## 2. ČTENÍ

Jak již bylo zmíněno dříve, pouhé naskenování stránky jednoduše zobrazí počítači mřížku milionů černých a bílých bodů, což může být cokoli od textu po fotografii.

„Čtení“ hudby je chytrý kousek, kdy PhotoScore Lite na základě skenování zjistí, kde a jaké jsou poznámky a další označení na stránce.

Podokno stránek



Na levé straně okna PhotoScore Lite byste měli vidět panel stránek, jak je znázorněno zde. Pokud toto nevidíte, zvolte Zobrazit > Přepnout podokno stránek.

Stránky, které ještě nebyly přečteny, se zobrazí v horní polovině podokna stránek pod nadpisem Čekající stránky. Všimněte si, jak vám PhotoScore Lite užitečně zobrazuje miniaturu naskenované stránky, když umístíte ukazatel myši na její název.

Když si chcete přečíst stránku, kterou jste naskenovali, klikněte na malé zaškrtnávací políčko na pravé straně, které se rozbalí a řekne Číst, když na něj umístíte ukazatel myši. PhotoScore Lite začne přemýšlet a modrý pruh za názvem stránky zezelená, když PhotoScore čte stránku.

Pokud jste omylem naskenovali stránky ve špatném pořadí, můžete pořadí v seznamu nevyřízených stránek opravit jednoduše kliknutím a přetažením stránky ve správném pořadí.

Pokud jste právě naskenovali některé stránky nebo otevřeli PDF, vaše stránky již pravděpodobně byly přečteny pomocí PhotoScore Lite, a proto je najdete v dolní polovině podokna stránek pod nadpisem Přečíst stránky. Stránky jsou automaticky seskupeny do skóre; můžete zobrazit a skrýt jednotlivé stránky v každé partituru kliknutím na tlačítko + nebo – na levé straně. Chcete-li zobrazit stránku a upravit ji, klikněte na její název v části Číst stránky.

## Co čte PhotoScore Lite

PhotoScore Lite čte následující hudební značky:

- \* Noty a akordy (včetně směru ocasu, paprsků a vlajek), opěrky
- \* Ploché, ostré a přírodní
- \* Houslové a basové klíče, tóniny, takty
- \* 5-ti řádkové notové osnovy (normální a malé), standardní barlines, 6-ti řádková kytarová karta
- \* Formát stránky, včetně velikosti stránky, velikosti zaměstnanců, okrajů a místa, kde systémy končí.

PhotoScore Ultimate, který je k dispozici samostatně, také čte text (včetně textů, dynamiky, názvů nástrojů, prstokladu atd.), širší škálu klíčů a akcidentálů, tuplety, schémata kytarových akordů a

## Odkaz

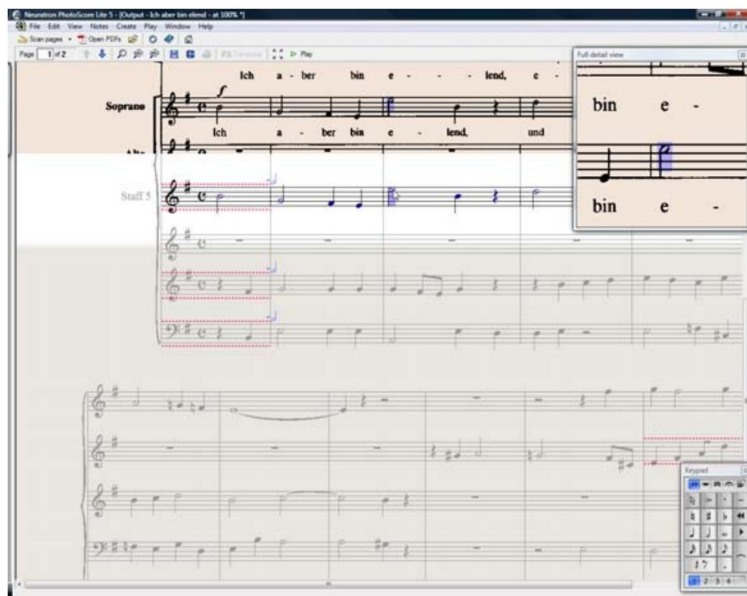
různá další označení, jako jsou codas, segnos, ozdoby, značky pedálů a opakovací koncovky. PhotoScore Ultimate umí dokonce číst úhlednou ručně psanou hudbu!

## Rady ke čtení

- \* Čtení byste neměli přerušovat, ale v případě potřeby to můžete normálně udělat stisknutím klávesy Esc nebo X. nebo kliknutím na tlačítko Storno v okně průběhu. PhotoScore Lite zobrazí část stránky, kterou již přečetl. Před opětovným skenováním nebo přečtením stránky byste měli tuto stránku odstranit výběrem Upravit > Odstranit stránku.
- \* Pokud počítač při čtení stránky zobrazí varovnou zprávu nebo pokud se zdá, že stránka přijímá a velmi dlouhá doba čtení, viz MOŽNÉ PROBLÉMY níže.
- \* Pokud chcete, můžete požádat PhotoScore Lite, aby místo toho přečetl pouze jeden sken nebo výběr skenů celá partitura; viz ROZŠÍŘENÉ FUNKCE níže.

## 3. ÚPRAVA

Když PhotoScore Lite dokončí čtení hudby, objeví se její interpretace první stránky v okně zvaném výstupní okno. Zde můžete upravit chyby, kterých se PhotoScore Lite dopustil.



Všimněte si, že se na obrázku výše nezobrazuje podokno stránek: Abyste měli více prostoru pro úpravy hudby, je dobré ji při úpravách skrýt výběrem Zobrazit > Přepnout podokno stránek (zkratka Ctrl+E nebo XE).

Horní část okna (s hnědým pozadím) zobrazuje původní stránku. Okno Úplné zobrazení podrobností v pravém horním rohu zobrazuje zvětšenou část původní stránky podle toho, kam ukážete myš.

Velká spodní část okna (se světle šedým pozadím) ukazuje interpretaci prvního skenování PhotoScore Lite – tedy to, co PhotoScore Lite říká, že první stránka originálu říká. Proto se v této části okna mohou objevit chyby PhotoScore Lite.

V levé horní části okna je napsáno (např.) Strana 1 ze 2 a kliknutím na šipky se můžete pohybovat po všech přečtených stránkách (výstupní skóre). Má smysl úplně upravit první stránku, pak přejít na druhou stránku a tak dále, dokud nebude upraveno celé výstupní skóre.

V pravém dolním rohu okna je Klávesnice, která má podobnou funkci jako Klávesnice Sibelius First. Toto lze přemístit kliknutím na jeho záhlaví a přetažením.

V horní části okna je nabídka Vytvořit, která je svou funkcí také podobná nabídce Vytvořit Sibelius First, i když funkce nevhodné pro PhotoScore Lite byly vynechány.

## Co opravit

Minimální úroveň opravy doporučená před odesláním výstupního skóre do Sibelius First je oprava klíčových signatur a taktů. Jiné chyby, jako je výška tónu, lze opravit v Sibelius First, ale oprava klíčových signatur a taktů je mnohem jednodušší ve PhotoScore Lite, takže vám to doporučujeme.

Zejména pokud je partitura, kterou skenujete, transponující partitura, budete muset opravit klíčové signatury transponovaných nástrojů – chcete-li odstranit jednu signaturu klíče, vyberte ji a stiskněte Ctrl+Delete nebo X-Delete. Poté přidejte správný podpis klíče k samotnému personálu: zvolte Vytvořit > Podpis klíče (zkratka K) a se stisknutou klávesou Ctrl nebo X klikněte na osnovu, do které chcete přidat podpis klíče.

Chcete-li opravit rytmické chyby, přidejte příslušný takt, pokud ještě není přítomen: zvolte Vytvořit > Takt (zkratka T) a kliknutím do jedné z osnov přidejte takt.

Jakmile PhotoScore Lite zná takt, veškeré rytmické nepřesnosti jsou indikovány malými červenými notami nad čárkou, které ukazují počet chybějících nebo extra úderů. Jak opravíte chyby, tyto červené noty zmizí – a jakmile bude vaše skóre bez červených not, můžete je poslat Sibelius First.

Jakmile budete s PhotoScore Lite zběhlejší, můžete hudbu kompletně opravit ve Photo Score Lite, než ji odešlete do Sibelius First. Výhodou toho je, že můžete odhalit chyby pohledem na naskenovaný originál na obrazovce, místo abyste se na něj museli odkazovat na papíře.

## Kontrola chyb

Zkontrolujte chyby porovnáním spodní části okna s původním skenem nahoře.

Horní a spodní část se pohybuje, aby se zobrazila oblast stránky, na kterou ukazuje myš.

Vyhňte se pokušení porovnávat výstupní stránku s původní hudbou na papíře – srovnání se skenem na obrazovce je téměř vždy rychlejší.

V pravém horním rohu výstupního okna je okno s úplným detailním zobrazením, které detailně ukazuje část originálu, nad kterou je ukazatel. Ctrl+kliknutí nebo X-kliknutí na toto okno zvětší nebo zmenší zobrazení. Toto okno lze přemístit kliknutím na jeho záhlaví a přetažením.

## Přehrávání MIDI

Dalším způsobem, jak zkontrolovat chyby, je nechat si výstup přehrát. K využití této funkce bude k vašemu počítači potřeba připojené zařízení MIDI (pokud jich máte připojeno více, použije se výchozí).

## Odkaz

Chcete-li přehrát celou stránku od začátku, ujistěte se, že není nic vybráno kliknutím na oblast stránky bez zápisu. Poté zvolte Přehrát > Přehrát/Zastavit (místo zástupce) nebo klepněte na tlačítko Přehrát na panelu nástrojů. Udělejte totéž pro zastavení hudby. Chcete-li hrát od určitého místa na stránce, vyberte objekt v každé osnově, ze které chcete přehrávat. Začne od začátku lišty s nejstarším výběrem.

Ve výchozím nastavení se všechny notové osnovy budou přehrávat se zvukem piana, ale toto můžete změnit: klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac) na názvy na začátku prvního systému (např. Staff 1), vyberte Nástroje z kontextové nabídky a poté klikněte na Přejmenovat. Uvidíte dialog, který vypadá trochu jako Sibelius First's Create > Instruments dialog, ze kterého si můžete vybrat správný název (a tedy i zvuk), který tento štáb používá.

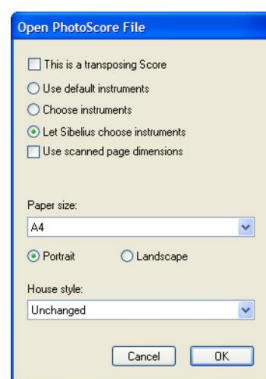
Během přehrávání hudby budou aktuálně přehrávané pruhy zvýrazněny šedě.

## 4. ODESLÁNÍ SIBELIUS

Jakmile upravíte všechny stránky v partituře, měli byste je nejprve poslat Sibeliusovi. Zvolte Soubor > Odeslat > Sibelius (zkratka Ctrl+D nebo

XD), nebo jednoduše klikněte na malou ikonu vedle tlačítka Uložit v horní části výstupního okna.

Pokud Sibelius First ještě neběží, spustí se a objeví se dialogové okno Open PhotoScore File:



- \* Toto je transponující partitura: zapněte tuto možnost, pokud vaše partitura obsahuje transponující nástroje, a po kliknutí na OK budete vyzváni k výběru správných nástrojů.
- \* Použít výchozí nástroje: otevře soubor, aniž by se snažil pracovat jaké nástroje jsou v partituře použity
- \* Vybrat nástroje: umožňuje uživateli vybrat nástroj pro každou notovou osnovu v partituře z a dialog podobný běžnému dialogu Instruments; vyberte osnovu v naskenované hudbě, kterou chcete nahradit nástrojem Sibelius First, a potom klepněte na Přidat jako obvykle. Pokud přidáte nástroj, který běžně používá dvě notové osnovy (např. piano), „využijí“ dvě notové osnovy v seznamu zcela vlevo v dialogu.
- \* Nechte Sibelia vybrat nástroje: pokud je tato volba zapnutá, Sibelius First se pokusí zjistit, které nástroje jsou použity v partituře; dělá to kontrolou názvů notových osnov, které jsou nastaveny ve PhotoScore – pokud se jméno notové osnovy neshoduje s nástrojem Sibelius First ví, otevře soubor s výchozím zvukem piana
- \* Použít rozměry naskenované stránky: tato volba říká Sibelius First, aby formátoval partituru podle velikosti stránky navržené PhotoScore. Ve výchozím nastavení se místo toho použije velikost stránky vybraného rukopisného papíru použitého pro import, ale pokud chcete, můžete to zapnout.
- \* Velikost stránky, styl domu a orientace (na výšku nebo na šířku) určují dokument nastavení výsledné partitury.

Jakmile je vaše hudba otevřena v Sibelius First, můžete s ní dělat, co chcete, stejně jako byste to vložili sami – ale pro vysvětlení si přečtete níže uvedené nástroje s více zaměstnanci .

## Úprava rytmických chyb

Pokud odešlete skóre z PhotoScore Lite do Sibelius First, který má takty, které se „nesčítají“, Sibelius First prodlouží takty, které jsou příliš krátké, a zkrátí takty, které jsou příliš dlouhé.

K tomu Sibelius First porovnává délku taktů s převládajícím taktem. Je-li tyč příliš krátká, Sibelius First jednoduše vloží podpěry na konec. Pokud je takt příliš dlouhý, Sibelius First jej zkrátí vynecháním jedné nebo více not/pomlek na konci taktu.

Přestože Sibelius First upravuje délky taktů takto, důrazně se doporučuje opravit chybné rytmy ve PhotoScore Lite, než se je snažit opravit v Sibelius First.  
poté, protože vám to ušetří práci navíc.

## Formát

Sibelius First zajišťuje, že formát hudby, kterou vidíte po importu souboru z PhotoScore, je stejný jako původní naskenovaná hudba. Pokud se však poznámky v konečném výsledku zdají nepříjemně blízko sebe nebo daleko od sebe, zkuste změnit velikost notové osnovy v dialogu Rozvržení > Nastavení dokumentu (zkratka Ctrl+D nebo XD). Případně, pokud nepotřebujete, aby formát hudby odpovídal originálu, vyberte celou partituru (Ctrl+A nebo XA) a odemkněte formát (Ctrl+Shift+U nebo xXU).

## Vícečlenné nástroje

U nástrojů, které ve výchozím nastavení používají dvě notové osnovy, jako je klavír, možná zjistíte, že v hudbě, kterou jste naskenovali, není možné použít křížový paprsek. Je to proto, že PhotoScore Lite zachází se všemi notovými osnovami jako se samostatnými nástroji, což znamená, že ve výchozím nastavení budou nástroje s více zaměstnanci, jako jsou klávesové desky, odeslány do Sibelius First jako dvě samostatně pojmenované notové osnovy bez závorky.

Když odešlete soubor PhotoScore do Sibelius First, můžete pomocí dialogu Otevřít soubor PhotoScore sdělit Sibelius First, že řekněme noty 1 a 2 jsou ve skutečnosti noty pro pravou a levou ruku klavíru – buď si nástroje vyberete sami, nebo klikněte na Nechat Sibelia nejprve vybrat nástroje.

Chcete-li pro vícečlenné nástroje, jako jsou flétny 1+2, aby byly napsány jako dvě notové osnovy se závorkami s jedním názvem, můžete buď importovat každou notovou osnovu jako flétnu a poté změnit název a přidat složenou závorku. Sibelius Nejprve nebo importujte obě osnovy jako piano a poté změňte název a zvuk (b Mixer).

Pokud váš originál obsahuje nástroje, které mají na různých systémech různý počet notových osnov – např. struny, které jsou někdy dělené – viz ROZŠÍŘENÉ FUNKCE níže.

## Uzavření výstupního skóre

Jakmile dokončíte skenování partitury a odešlete ji do Sibelius First a jste s výsledkem spokojeni, měli byste partituru uzavřít ve PhotoScore Lite, než začnete skenovat novou. Chcete-li to provést, jednoduše zvolte Soubor > Zavřít skóre; pokud má skóre neuložené změny, budete k tomu vyzváni  
Uložit.

## Odstranění nechtěných skenů

PhotoScore Lite automaticky uloží každou naskenovanou stránku jako naskenovaný obrázek. To zabírá nezanedbatelné množství místa na pevném disku, takže byste měli pravidelně odstraňovat přečtené kontroly.  
Nemusíte však mazat skeny před skenováním další skladby.

Chcete-li odstranit nežádoucí skenování:

## Odkaz

- \* Pokud panel stránek aktuálně není zobrazen, zvolte Zobrazit > Přepnout podokno stránek (zkratka Ctrl+E nebo XE)
- \* Klikněte na název stránky, kterou chcete odstranit; můžete vybrat více než jednu stránku současně podržením klávesy Shift a kliknutím na jiné místo v seznamu. Když je stránka vybrána, napravo od jejího názvu se objeví slovo Odebrat: kliknutím na Odebrat stránky odstraníte.
- \* PhotoScore vás upozorní, že se chystáte smazat tyto stránky: kliknutím na Ano jejich potvrdíte vymazání.

## MOŽNÉ PROBLÉMY

### Skenování trvá dlouho

Pokud nejeví žádné známky skenování – tj. pokud po klepnutí na tlačítko Skenovat nebo Náhled zůstává skener tichý a neblíkají ani neblíkají žádná světla – byla pravděpodobně přerušena komunikace mezi počítačem a skenerem.

Zkontrolujte, zda je skener zapnutý a zda je kabel mezi ním a počítačem na obou koncích pevně připojen. Pokud to nepomůže, zkuste přenastavit software ovladače skeneru TWAIN.

Pozor, některé skenery je potřeba zapnout před zapnutím počítače, jinak nejsou detekovány.

### Ne všechny osnovy/systémy jsou detekovány

Pokud po naskenování stránky zjistíte, že ne všechny notové osnovy jsou zvýrazněny modře nebo nejsou noty správně spojeny do systémů tlustou červenou svislou čarou, může to být způsobeno tím, že:

- \* Originál má 13 nebo více osnov na stránce: skóre dokáže skenovat pouze PhotoScore Ultimate více než 12 tyčí.
- \* Předloha nebyla na skle skeneru plochá: při skenování vždy zavřete víko, pokud neskenujete tlustou knihu. Může také pomoci, když během skenování jemně zatlačíte na víko skeneru.
- \* Stránka byla naskenována v příliš nízkém rozlišení (tj. osnovy jsou menší, než si myslíte): zkontrolujte velikost osnovy, podle toho změňte nastavení skeneru a znovu naskenujte.
- \* Pokusili jste se naskenovat dvojstránku: PhotoScore Lite nedokáže přečíst obě strany dvojstránky (např. z miniaturní partitury) najednou. Znovu naskenujte každou ze stránek samostatně. Ujistěte se, že hudba na protilehlé stránce je zcela mimo sklo nebo není naskenována – pokud některá z nich zasahuje do skenu, PhotoScore Lite nepřečte hudbu správně.
- \* V originále nejsou notové osnovy dostatečně jasné, aby je bylo možné detekovat: v tomto případě můžete Photo Score Lite sdílet, kde se na stránce nacházejí chybějící osnovy – viz ROZŠÍŘENÉ FUNKCE níže.

### Čtení trvá dlouho

- \* Pokud byla stránka naskenována, aniž by ležela na skle nebo s otevřeným víkem: kolem stránky se objeví černý okraj, který se může rozšířit a odstranit část hudby. Díky tomu může PhotoScore Lite trvat extrémně dlouho, než se stránka přečte. Pokud k tomu dojde, přerušte čtení (viz níže) a znovu naskenujte stránku.



- \* Pokud nebyly po skenování detekovány všechny osnovy (tj. některé nebyly zvýrazněny modře): může pomalé čtení, viz Ne všechny osnovy/systémy jsou detekovány výše.

### Hudba se čte nepřesně

Pokud se vám zdá, že se hudba čte velmi nepřesně, může to být způsobeno tím, že:

- \* originál je nekvalitní, např. fotokopie nebo staré vydání;
- \* originál je psaný rukou (nebo používá hudební písmo, které vypadá jako ručně psané): PhotoScore Lite není navržený ke čtení ručně psané hudby;
- \* hudba používá více než dva hlasy;
- \* hudba byla naskenována černobíle a nebyla dostatečně rovná: doporučuje se to skenujete v odstínech šedé;
- \* hudba nebyla při skenování dostatečně přímá a nebyla vybrána úroveň Make scans v předvolby (viz ROZŠÍŘENÉ FUNKCE níže);
- \* návrhy hudebních symbolů použité v originále mají nestandardní tvar nebo velikost.

### POKROČILÉ FUNKCE

PhotoScore Lite má mnoho funkcí a možností pro pokročilejší použití.

Důrazně doporučujeme seznámit se s celou touto částí, než se pustíte do jakéhokoli intenzivního skenování, jako jsou orchestrální/kapelové partitury nebo partitury s mnoha stránkami.

### Výběr mezi skenery

V nepravděpodobném případě, že máte k počítači připojeno více než jeden skener, můžete si vybrat mezi více ovladači skeneru volbou Soubor > Vybrat skener.

### Úprava detekovaných lamel/systémů

Když naskenujete stránku, PhotoScore Lite zvýrazní rozpoznané osnovy modře a spojí je do systémů svislými červenými čarami.

Pokud je však originál nekvalitní, PhotoScore Lite nemusí detekovat některé osnovy/systémy a měli byste PhotoScore Lite sdělit, kde se nacházejí.

Nejjednodušší metodou je vybrat nejbližší modrou osnovu (kliknutím na ni) a zkopírovat ji pomocí Alt+kliknutí nebo z-kliknutí přes středovou čáru chybějící osnovy (vodorovná poloha není důležitá).

Modrou osnovu můžete vytvořit od začátku kliknutím a přetažením levým tlačítkem myši.

Po vytvoření osnovy se ujistěte, že je připojena k jakýmkoliv dalším osnovám ve stejném systému (viz níže).

PhotoScore Lite automaticky „připne“ hůl na místo úpravou její polohy a velikosti, pokud pod ní najde vhodnou tyč. Pokud selže správně umístit/velikost osnovy, změňte měřítko obrázku na plnou velikost (kliknutím na tlačítko nahoře označené 100) a upravte jej pomocí modrých „držadel“.

- \* Levým tlačítkem myši můžete přetáhnout jakoukoli modrou hůl nahoru a dolů. To způsobuje i personál automaticky zaklapne na místo.
- \* Konce modrých notových osnov můžete přetáhnout a dokonce je můžete umístit pod úhlem.

## Odkaz

- \* Velikost libovolné modré hole můžete změnit – zatáhněte za „držadla“ uprostřed hole nahoru nebo dolů.  
PhotoScore Lite umí číst stránky, které mají různé velikosti osnovy a každá modrá osnova může mít jinou velikost.  
Horní kruhová rukojeť umožňuje měnit zakřivení hole. To je užitečné při skenování stránek ze silných knih, kde nelze zabránit prohnutí stránky na okrajích.
- \* Pokud na naskenované osnově zůstane žádná modrá osnova, naskenovaná osnova a jakákoli hudba na ní budou při čtení stránky ignorovány. To může zpomalit čtení, ale jinak je to neškodné.
- \* Chcete-li spojit dvě sousední osnovy dohromady do stejného systému, klikněte na jednu osnovu tak, aby byla červená, a poté Alt+klikněte nebo z-klikněte na druhou osnovu. Budou spojeny blízko levého konce silnou svislou (nebo téměř svislou) červenou čarou.
- \* Chcete-li oddělit dvě spojené lamely do dvou samostatných systémů, proveďte přesně totéž, co pro spojení dvou hole.
- \* PhotoScore Lite automaticky odhadne, zda mají být osnovy spojeny dohromady nebo ne vytvořit nové nebo přesunout stávající.
- \* Pokud jste pokazili modré osnovy a chcete začít znovu, Ctrl+dvojitě kliknutí nebo X-dvojitě kliknutí skenování a PhotoScore Lite resetuje modré osnovy do jejich původní polohy.
- \* Po dokončení úprav osnov/systémů pečlivě zkontrolujte, zda jsou všechny osnovy spojeny do systémů správně, protože to po přečtení stránky nemůžete změnit.

## Možnosti skenovacího okna

Pokud jste se rozhodli používat skenovací rozhraní PhotoScore v Soubor > Nastavení skeneru, v okně skenování jsou k dispozici různé další možnosti a tlačítka:

- \* Tlačítko Přechíst tuto stránku přečte pouze tento sken. Kliknutím na část tlačítka se šipkou se otevře nabídka, která vám umožní vybrat, kam ve výstupním skóre vložit tuto stránku po přečtení.
- \* Měřítka vytváří dialogové okno, které vám umožní přibližovat a oddalovat skenování. Tlačítko napravo od Měřítka přiblíží obraz tak, aby se vešel do hlavního okna; 50 přiblížení na 50 %; 100 přiblíží na 100 %.
- \* Vzhůru nohama rychle otočí obrázek o 180 stupňů v případě, že byl naskenován nesprávným způsobem  
nahoru.
- \* Re-scan znovu naskenuje stránku.
- \* Na straně rychle otočí obrázek o 90 stupňů, v případě, že byl naskenován na boční straně.

## Vynechané hole

V partiturách pro mnoho nástrojů, zejména orchestrálních partitur, jsou nepoužité notové osnovy často vynechány.

Pokud nahradíte výchozí názvy nástrojů (např. „Staff 1“) na začátku správnými jmény, pak na následujících systémech PhotoScore Lite přiřadí nástroje k notovým osnovám v pořadí shora dolů. Pokud tedy původní stránka vynechává nástroj z jednoho systému, pak ve výstupním okně budou mít některé notové osnovy nesprávné názvy. Chcete-li v této situaci opravit název, klikněte pravým tlačítkem nebo se stisknutou klávesou Ctrl na existující název nástroje u příslušné noty a vyberte správný nástroj ze seznamu aktuálních nástrojů.

Na jakémkoli systému, který má vynechané notové osnovy, budete pravděpodobně muset opravit několik názvů nástrojů, jako je tento. Dělejte to opatrně, jinak dojde ke zmatku.

## Vícečlenné nástroje

U vícečlenných nástrojů, jako jsou klávesy a dělené dechové a smyčcové nástroje, PhotoScore Lite zachází s každou notovou osnovou jako se samostatně pojmenovaným nástrojem.

Pokud se počet notových osnov pro vícetaktový nástroj v originále vůbec liší, např. tam, kde jsou struny dělené, pak aby nedošlo k záměně mezi notovými osnovami, je nejlepší dát jim mírně odlišná jména, např. Viola a a Viola b. Jakmile bude skóre odesláno Sibelius First, můžete jména změnit zpět.

Kdekoli jsou vynechány některé notové osnovy nástroje, postupujte podle vynechaných notových osnov (výše).

Pozn.: Pokud se počet notových osnov nástroje během partitury zvýší (řekněme z 1 na 2) a druhá notová osnova se předtím nevyskytla, ošetřete ji podle nástrojů/stavů představených po začátku (níže).

## Nástroje/stavy představené po startu

Některé partitury obsahují nástroje nebo notové osnovy, které nejsou zobrazeny na prvním systému.

Když k tomu dojde, měli byste v systému, kde je nástroj/personál poprvé představen, provést následující:

\* Nejprve opravte názvy všech ostatních notových osnov:

Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac) na každý název a vyberte správný název ze seznamu aktuálních nástrojů

\* Poté sdílejte PhotoScore Lite jméno nově představeného nástroje/personálu

\* Ukažte na jakýkoli název, který vyplnil (což může říkat např. Hůl 5 nebo název vynechaného nástroje). Klikněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac), klikněte na Nový a klikněte na název ze seznamu zobrazených nástrojů (podobně jako v dialogovém okně Nástroje Sibelius First.) Pokud chcete nestandardní název, můžete název upravit dole.

Musíte to dělat opatrně – jinak může dojít k velkému zmatku.

## Malé hole

Ve výstupním okně jsou malé notové osnovy zobrazeny v plné velikosti, aby byly čitelné, ale jsou označeny následujícím symbolem na konci notové osnovy:



## Jiné preference

Dialog Soubor > Předvolby obsahuje různé další možnosti, jak je uvedeno dále.

Na stránce Skenování:

% Automatické skenování a skenování rychleji jsou dostupné pouze ve PhotoScore Ultimate

% PhotoScore: s touto volbou používá PhotoScore své vlastní jednoduché skenovací rozhraní

% TWAIN (výchozí nastavení skeneru): je-li vybráno, použije se standardní rozhraní TWAIN (které funguje se všemi programy pro skenování), když zvolíte Soubor > Skenovat stránky

% Vybrat skener TWAIN umožňuje vybrat, které skenovací zařízení má PhotoScore používat

## Odkaz

% Make scans level: Když je toto zapnuté, PhotoScore Lite zjistí, jak je sken natočený, a poté jej otočí tak, aby byly osnovy vodorovně. Doporučuje se ponechat toto zaškrtnuté.

% Čist stránky po naskenování/otevření je k dispozici pouze ve PhotoScore Ultimate.

\* Na stránce Čtení je většina možností deaktivována (protože jsou dostupné pouze ve PhotoScore Ultimate). Jedinou možností, kterou můžete zapnout nebo vypnout, je Ties, Slurs a Hairpins, která je částečně povolena, protože PhotoScore Lite umí číst pouze kravaty.

\* Na stránce Úpravy:

% Automatické okraje stránky: vytvoří vhodné okraje stránky na každé stránce

% Připojit naskenovaný panel osnovy k aktuální osnově: ve výstupním okně se původní sken umístí těsně nad zvýrazněnou osnovu místo v horní části okna. To znamená, že při porovnávání výstupu s originálem musíte méně pohybovat očima, ale efekt může být matoucí.

% Drag paper by (Přetáhnout papír podle): umožňuje zvolit, zda budete papír přetahovat kliknutím a přetažením, nebo podržením Shift a přetažením.

\* Na stránce Pokročilé:

% MIDI přehrávací zařízení vám umožňuje vybrat, které z přehrávacích zařízení vašeho počítače PhotoScore by měl být použit pro přehrávání

% Vlastnosti přehrávání systému spustí dialogové okno vlastností zvuku a zvukového zařízení vašeho operačního systému, které vám umožní vybrat si přehrávací a nahrávací zařízení pro zvuk a preferované přehrávací zařízení pro MIDI

% Skin design: umožňuje změnit vzhled PhotoScore tak, aby odpovídal jakémukoli Sibelius První nebo jeho sesterský program, G7

% Zobrazit úvodní obrazovku při spuštění: umožňuje vypnout úvodní obrazovku PhotoScore Lite při spuštění programu

% Automatické ukládání do záložního souboru každých n minut: automaticky pravidelně zálohuje vaše skóre v zadaném časovém intervalu.

Pokud kteroukoli z těchto možností změníte, zůstanou jako nové výchozí nastavení pokaždé, když použijete PhotoScore, dokud je znovu nezměníte.

# SibeliusMusic.com

b Export webových stránek Scorch.

Internet je ideální způsob, jak svou hudbou oslovit celosvětové publikum. Sibelius First je jediný program pro hudební notaci s bezplatným zásuvným modulem Scorch pro webový prohlížeč, který umožňuje komukoli prohlížet, přehrávat, transponovat a tisknout partitury na internetu.

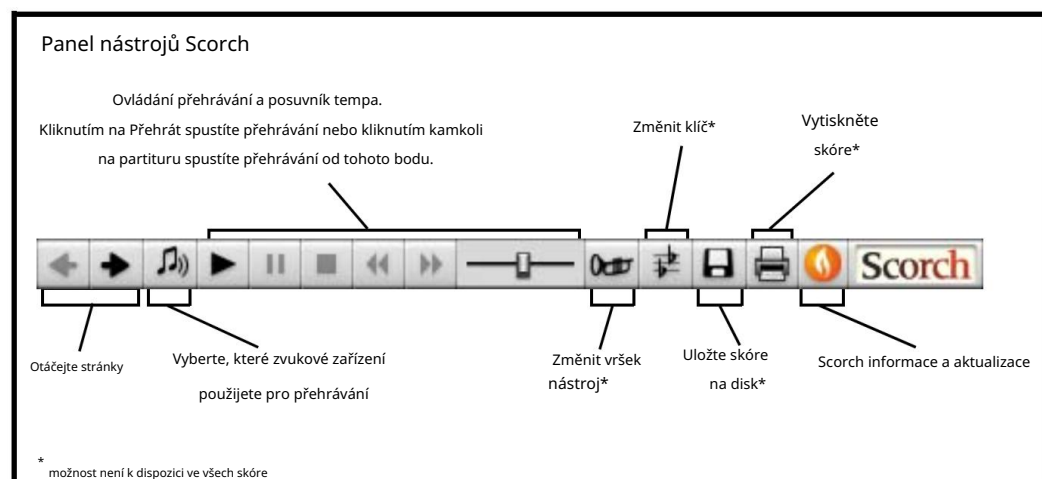
Skladatelé, aranžéři a kdokoli jiný může publikovat na naší samostatné webové stránce SibeliusMusic.com – od klavírních skladeb po orchestrální partitury, od staré hudby po avantgardu a rock/pop. Zveřejňování partitur je zcela zdarma a navíc na tom můžete vydělávat peníze – pokud chcete svou hudbu prodávat (namísto ji poskytovat zdarma), zaplatíte štědrých 50 % z ceny!

Můžete také publikovat svou hudbu na svých vlastních webových stránkách nebo publikovat výukové materiály na našich vzdělávacích stránkách.

## Sežehnout

Sibelius Scorch je úžasný bezplatný zásuvný modul pro webový prohlížeč, který umožňuje komukoli prohlížet, přehrávat, měnit tóninu a nástroje a dokonce tisknout partitury přímo z internetu, bez ohledu na to, zda má nebo nemá Sibelius First.

Lidé, kteří navštíví váš web, budou vyzváni, aby si stáhli Scorch automaticky, a během několika minut budou moci vidět a slyšet hudbu na vašem vlastním webu a stovkách dalších, včetně webů od velkých vydavatelů, jako je [www.sheetmusicdirect.com](http://www.sheetmusicdirect.com) (rockové/popové písně) a [www.boosey.com](http://www.boosey.com) (klasická/vzdělávací hudba).



## Doporučená nastavení

Aby vaše partitura vypadala a zněla co nejlépe, když se na vaši hudbu dívají ostatní, měli byste před zveřejněním na internetu standardizovat následující:

\* Písma – nelze předpokládat, že všechna písma jsou dostupná na všech počítačích

\* Velikost stránky – partitura se musí tisknout přijatelně na různé druhy papíru

## Odkaz

\* Přehrávání – partitura musí obsahovat minimální předpoklady o zvukových schopnostech počítače.

Omezte písma použitá pro text v partituře na běžná písma, jako jsou Times, Times New Roman, Arial a Helvetica (ačkoli Scorch nahradí nejbližší ekvivalentní písma, pokud osoba, která si prohlíží vaši webovou stránku, nemá písma, která jste použili). Také se ujistěte, že jediné hudební fonty, které používáte, jsou standardní fonty Sibelius First Opus, Helsinki, Reprise a Inkpen2, protože ty budou dostupné na každém počítači s nainstalovaným Scorch.

Při přípravě vašich partitur pro publikování na SibeliusMusic.com, kde je lze vytisknout, použijte formát na výšku a pokud možno standardní velikost stránky (např. Letter, Tabloid, A4 nebo A3). Scorch upraví velikost hudby tak, aby se vešla na velikost stránky tiskárny.

Měli byste také mít na paměti, že partitura, která zní dobře na vaší vlastní zvukové kartě nebo MIDI zařízení, nemusí znít dobře na různých počítačích. Měli byste si tedy alespoň zkusit poslechnout svou partituru pomocí standardních General MIDI zvuků, abyste získali představu, jak bude vaše partitura znít při přehrávání přes Scorch.

## Publikování na SibeliusMusic.com

Chcete-li začít, otevřete soubor Sibelius First, který chcete publikovat online, a zvolte Soubor > Publikovat na SibeliusMusic.com.

\* Pokud jste soubor v poslední době neuložili, budete k tomu nejprve vyzváni; uložte a poté vyberte Publikovat znovu na SibeliusMusic.com

\* Váš webový prohlížeč otevře a zobrazí webovou stránku, na které můžete zadat základní informace o vašem skóre, jako je jeho název (tento údaj se automaticky vyplní, pokud jste jej dříve vyplnili v nabídce Soubor > Nový nebo Soubor > Informace o skóre dialog)

\* Najděte na svém pevném disku partituru, kterou chcete publikovat online – klikněte na Procházet a vyhledejte partituru

\* Když najdete skóre, klikněte na Další. Váš počítač se poté připojí k internetu a nahrajte své skóre na SibeliusMusic.com.

\* Budete požádáni o poskytnutí dalších informací o sobě a svém skóre – jednoduše postupujte podle pokynů na obrazovce.

SibeliusMusic.com zveřejní pouze hudbu, ke které vlastníte výhradní autorská práva, tj. originální skladby nebo aranžmá hudby, na kterou se nevztahují autorská práva. Není povoleno publikovat přepisy nebo aranžmá hudby chráněné autorským právem, doslovné přepisy nebo edice hudby, na kterou se nevztahuje autorská práva, nebo partituru obsahující texty chráněné autorským právem, které jsou použity bez povolení. Další podrobnosti o omezeních autorských práv na partituru, které můžete publikovat, najdete v informacích poskytnutých na SibeliusMusic.com.

Pokud narazíte na nějaké problémy nebo máte nějaké dotazy ohledně vlastního publikování na SibeliusMusic.com, pošlete e-mail na adresu [info@sibeliusmusic.com](mailto:info@sibeliusmusic.com).

## Nadávky

b Čáry.

### Nadávky a fráze

Sibelius First zachází s nadávkami a frázemi stejně. Frázové značky jsou do značné míry jen velké nadávky, takže k pokrytí obojího použijeme slovo „nadávka“. Tato terminologie je také poměrně standardní v hudebním rytí.

### Magnetic™ blurs



V Sibelius First se hlásky přichytí k notám, takže pokud změníte výšku not nebo přidáte artikulace, hláska se pohne: setkáte se s „magnetickou hlávkou™“.  
(Některé další objekty jsou také magnetické, jako jsou tuplety.)

Chcete-li vytvořit magnetickou skvrnu, buď:

- \* vyberte notu (nebo milostnou notu) a napište S. To nakreslí nadávku na další notu; nebo
- \* vyberte pasáž not (na jedné notové osnově), kterou chcete mít nezřetelnou, a zadejte S, který nakreslí nezřetelnost přes všechny vybrané noty.

Poté můžete nadávku rozšířit na následující notu stisknutím mezerníku (analogicky s vytvářením textů) nebo ji znovu stáhnout pomocí Shift-mezera.

Tyto klávesy posouvají pravý konec, protože je vybrán. Hledejte malou čtvercovou „rukojet“ – při výběru mají luky rukojeti; pokud je vybrán jeden konec kalu, pouze tento konec dostane rukojet. Toto využití prostoru a Shift-space funguje i pro jiné řádky.

Můžete také vybrat a přesunout levý konec v stejným způsobem, buď pomocí šipek, myši nebo stisknutím mezerníku/Shift-mezera; chcete-li vybrat kterýkoli konec řádku, zadejte Alt+0/1 nebo z0/1, který cyklicky prochází čtyřmi body: levý konec výlevky, oba konce výlevky (pro nastavení vertikální polohy celé výlevky), střední bod odřezání (pro úpravu jejího zakřivení) a pravý konec odřezání.

Nakonec můžete změnit tvar šmouhy a dokonce ji udělat asymetrickou přetažením středu pomocí myš.

#### Polohování nadávek

Pomluvy se obvykle objevují na konci not a akordů jedním hlasem a na konci stopky ve dvou nebo více hlasech.

Pokud však v jednohlasé hudbě mají nezřetelné tóny směsici směrů stopky, nebo je-li pomlčka dlouhá (řekněme čtyři nebo více taktů), pak by měla jít nad tóny.

Když nadávka začíná na svázané notě, měla by začínat na první z not, které jsou svázané dohromady. Podobně, pokud nadávka končí na svázané notě, měla by skončit na poslední svázané notě.

Aby byly rýhy viditelnější, neměly by se samotné konce a nejvyšší nebo nejnižší bod oblouku dotýkat linie hůlky.

Magnetické skvrny se řídí některými složitými pravidly určování polohy, ale Sibelius First se o to vše postará za vás. Potřebujete vědět jen pár jednoduchých věcí o tom, jak jsou umístěny. Psaní S umístí nadávku začínající na konec první noty v jednohlasé hudbě nebo na konec stopky ve dvou nebo více hlasech. Shift-S umístí špinu na opačný konec. Úpravy > Převertit (zkratka X) převertí hlásku na druhou stranu noty; můžete to někdy chtít udělat, pokud hláska spojuje tóny, které mají směrů stopek (viz rámeček).

## Odkaz

Magnetické skvrny se nepřipojují k poznámkám mezi zaměstnanci. Pomlčka se přirozeně přesune tam, kde by byla nota na původní notě, ale konec pomlčky můžete přetáhnout na skutečnou pozici noty.

## Nemagnetické nadávky

Ačkoli to s výjimkou zvláštních okolností nedoporučujeme, můžete také vytvořit méně inteligentní „nemagnetické“ narušení tak, že v dialogu Vytvořit > Čára pomocí myši nevyberete nic. Nemagnetické nadávky se nechytají do not a nevyhýbají se ani paprskům a artikulaci, ale v některých situacích mohou být užitečné.

Nemagnetické šmouhy se při výběru zobrazí červeně, což naznačuje, že byste místo toho měli pravděpodobně použít magnetické.



# Hole

## Vytváření holí

Chcete-li vytvořit osnovu pro nový nástroj, zvolte Vytvořit > Nástroje (zkratka I) – b Nástroje.

## Systémy odsazené na levé straně

Chcete-li jakýkoli systém odsadit ručně, jednoduše přetáhněte počáteční čáru (vlevo od klíče) nebo krajní levý konec osnovy doprava.

Odsazení je nastaveno pouze pro tento konkrétní sloupcový řádek, takže pro zachování stejného formátu doporučujeme umístit zalomení systému nebo stránky na konec předchozího systému, pokud nějaký existuje. (Pokud to neuděláte, pak pokud ta čára skončí uprostřed systému, Sibelius před něj vytvoří mezeru, aby vytvořil rozdělený systém, jako coda – což je důmyslné, ale může to být překvapení.)

## Systémy odsazené na pravé straně

Občas je užitečné umět systém zastavit na pravém okraji, např. u hudebních příkladů, pracovních listů nebo písemek ke zkouškám či testům. Udělat toto:

- \* Nejprve je dobré vynutit přerušení systému po taktu, který bude na konci zkráceného systémem, výběrem čáry a zadáním Return (na hlavní klávesnici)
- \* Klikněte na pravou stranu čáry na pravé straně systému; musíte kliknout na vpravo od střední linie štábu. Objeví se malá modrá rukojeť.
- \* Přetáhněte rukojeť doleva nebo použijte zkratky O/1 (s Ctrl nebo X pro větší kroky), chcete-li zvýšit pravá odrážka pro tento systém.

## Uložit stromy – skryjte prázdné hole

Pokud hůl obsahuje pouze tyče, můžete ji před tímto konkrétním systémem skrýt:

- \* Poklepáním na notovou osnovu ji vyberte celou (nebo vyberte několik notových osnov jako pasáž)
- \* Zvolte Rozvržení > Skrýt prázdné stavy (zkratka Ctrl+Shift+Alt+H nebo xzXH).

Můžete to také udělat s několika notovými osnovami nebo s pasáží, která trvá tolik taktů, kolik chcete, nebo dokonce s celou partiturou. Stave budou skryty pouze v systémech, kde nemají žádnou hudbu nebo kde je veškerá hudba skryta (např. pasáže s náznakem).

Chcete-li v partituře skrýt prázdné notové osnovy, jednoduše zvolte Úpravy > Vybrat > Vybrat vše (zkratka Ctrl+A nebo XA) a zvolte Rozvržení > Skrýt prázdné notové osnovy – všechny nepoužívané notové osnovy v partituře zmizí a celá partitura se okamžitě přeformátuje, aby se na ni vešla. méně stránek, možná zachrání několik vděčných stromů.

Při použití rozvržení > Skrýt prázdné stavy a zahrnete-li osnovy klávesnice, můžete skončit se skrytou pouze jednou rukou, což vypadá divně. Takže buď zkontrolujte part klaviatury poté a znovu ukažte skrytou klaviaturu, pokud k tomu dojde, nebo (pokud, řekněme, skrýváte notové osnovy v partituře a nemůžete se obtěžovat později zkontrolovat noty klaviatury) nezahrnujte klaviaturu hole při skrývání hole.

## Odkaz

Nemůžete samozřejmě skrýt jediný personál v systému, protože tam musí být alespoň jeden štáb, aby bylo vidět, že tam nějaký systém vůbec je. Pokud chcete skutečně odstranit všechny takty z jedné notové osnovy, měli byste místo toho vybrat takty jako systémovou pasáž a stisknout Delete.

## Zobrazit skryté osnovy

Chcete-li znovu zobrazit notové osnovy, které jste dříve skryli pomocí Rozvržení > Skrýt prázdné notové osnovy:

- \* Klikněte na lištu, kde chcete zobrazit osnovy

- \* Zvolte Rozvržení > Zobrazit prázdné stavy (zkratka Ctrl+Shift+Alt+S nebo xzXS)

- \* V dialogovém okně, které se objeví, klikněte na OK pro zobrazení všech skrytých notových osnov nebo vyberte konkrétní noty chtít ukázat.

Zobrazí se notové osnovy, které byly skryty pomocí Rozvržení > Skrýt prázdné stavy (protože neobsahují žádnou hudbu), ale nezobrazují:

- \* osnovy, které byly skryty změnou nástroje na Žádný nástroj (skrytý) – aby se znovu objevily, použijte jinou změnu nástroje a vraťte se k původnímu nástroji

- \* osnovy, které byly skryty pomocí Focus on Staves – chcete-li je znovu zobrazit, vypněte Zobrazit > Zaostřit na Staves.

## Trvalé smazání notových osnov

Pokud se chcete natrvalo zbavit hole (a jakékoli hudby na ní), zvolte Vytvořit > Nástroje (zkratka I), vyberte notu (nebo osnovy), které chcete odstranit, ze seznamu Stavů v partituře a klikněte na Smazat z partitury a poté klikněte na OK. Případně můžete třikrát kliknout na hůl v partituře a vybrat ji v celé partituře a poté stisknout Delete.

## Velikost personálu

Velikost štábu určuje velikost všeho v partituře. Pokud zdvojnásobíte velikost osnovy, zdvojnásobí se také veškerý text, řádky a tak dále. Pokud vaše partitura vypadá příliš stísněně nebo rozmístěně, můžete to zmírnit změnou velikosti notové osnovy; b Nastavení dokumentu.

## Malé hole

Chcete-li, aby byla osnova menší než ostatní notové osnovy, zvolte Vytvořit > Nástroje, vyberte příslušnou osnovu v seznamu Notová osnova a zaškrtněte políčko Malá notová osnova a klikněte na OK.

# Text

---

b Běžné styly textu.

Toto téma podrobně vysvětluje různé metody vytváření a úprav textu v Sibelius First.

## Rychlé vytváření textu

Existuje několik rychlých způsobů, jak vytvořit text:

- \* Přednostně nejprve vyberte poznámku poblíž místa, kde chcete text zobrazit, a poté zadejte klávesové zkratky Ctrl+E nebo XE, Ctrl+T nebo XT a Ctrl+L nebo XL, abyste získali tři nejběžnější styly textu, jmenovitě Výraz, Technika a textový řádek 1
- \* Další styly textu se zkratkami jsou: Textový řádek 2 (zkratka Ctrl+Alt+L nebo zXL); Chord symbol (Ctrl+K nebo XK pro „kord“); a Tempo (Ctrl+Alt+T nebo zXT)
- \* Pokud máte zvolenou notu nebo jiný objekt, Sibelius First automaticky vytvoří text v tomto bodě partitury; pokud nemáte nic vybraného, ukazatel myši změní barvu, aby ukázal, že „obsahuje“ objekt, a můžete kliknout do skóre a umístit text
- \* Pro standardní slova jako cresc. použijte nabídky užitečných slov – viz nabídky aplikace Word níže
- \* Pokud se stejný text používá znovu a znovu, zkopírujte jej pomocí Alt+kliknutí nebo z-kliknutí nebo jej „multikopujte“ a podržte Shift, aby se zkopírovaný text umístil do výchozí svislé polohy (např. pro vložení stejné dynamiky na každém nástroji).
- \* Text můžete zkopírovat do schránky a poté jej vložit jinam do stejné partitury, do jiné partitury nebo dokonce do/z jiného programu – viz Kopírování řádků textu a textu mezi programy níže
- \* Můžete také „zkopírovat“ samotnou stříšku a začít nový text. Najděte na obrazovce nějaký text ve stylu, který požadujete, poklepaním na něj zobrazte stříšku a poté Alt+klikněte nebo z-klikněte někam jinam a začněte nový text ve stejném stylu.

## Word menu

Aby vám ušetřil čas, má Sibelius First vestavěné nabídky užitečných slov k psaní při vytváření textu. Každý styl textu má svou vlastní nabídku slov. Například Expression vytváří nabídku dynamiky (atd.) a Chord symbols poskytuje různé bity, ze kterých můžete sestavit jakýkoli akordový symbol.

Chcete-li získat nabídku slova, stačí při vytváření nebo úpravě textu kliknout pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac). Některá slova a znaky v nabídkách mají klávesové zkratky.

## Úprava textu

Klávesy pro úpravu textu jsou podobné jako u jiných programů, plus pár kláves navíc. Hlavní z nich jsou následující:

- \* Chcete-li upravit existující textový objekt, poklepejte na něj nebo stiskněte Return (na hlavní klávesnici)
- \* Chcete-li ukončit úpravy textu, stiskněte Esc
- \* Chcete-li vybrat veškerý text v aktuálním textovém objektu, stiskněte Ctrl+A nebo XA
- \* Pro nový řádek při úpravách stiskněte Return (na hlavní klávesnici)

## Odkaz

- \* Chcete-li, aby byl text tučný/netučný, klikněte na B (zkratka Ctrl+B nebo XB) v panelu Text v okně Vlastnosti. Toto (a kurzíva/podtržení) ovlivňuje text, který se chystáte napsat, část textu, kterou jste vybrali, nebo celý textový objekt (nebo textové objekty), pokud je vybrán
- \* Chcete-li, aby byl text kurzívou/nekurzívou, klikněte na I (zkratka Ctrl+I nebo XI) na panelu Text ve vlastnostech okna
- \* Chcete-li obnovit výchozí písmo stylu textu při jeho úpravách, zadejte Ctrl+Alt+Space nebo ^z-Space
- \* Chcete-li, aby byl text podtržený/nepodtržený, klikněte na U (zkratka Ctrl+U nebo XU) v panelu Text v okně Vlastnosti. Podtrhávání textu je v hudbě velmi vzácné.
- \* Chcete-li změnit písmo nebo bodovou velikost textu, změňte hodnotu v okně Vlastnosti (ačkoli byste místo toho měli normálně upravit styl textu)

## Kopírování řádků textu a textu mezi programy

Textové objekty v Sibelius First můžete kopírovat různými způsoby:

- \* v rámci stejného skóre nebo různých skóre, buď pomocí Alt+kliknutí nebo z-kliknutí (volitelně přidržením Shift umístíte text do výchozí svislé polohy daného stylu textu) nebo použijte Úpravy > Kopírovat a upravit > Vložit – druhý způsob je zvláště užitečný u textů (b Texty)
- \* do jiného programu (např. Microsoft Word): jednoduše vyberte text, který chcete zkopírovat, použijte Úpravy > Kopírovat (zkratka Ctrl+C nebo XC) pro zkopírování do schránky, přepnutí do jiného programu a použití Upravit > Vložit (zkratka obvykle Ctrl+V nebo XV) pro vložení textu.

Pokud zkopírujete několik textových objektů do jiného programu najednou, budou vloženy jeden po druhém s mezerou mezi každým; u textů jsou samostatné slabiky stejného slova vloženy s pomlčkami mezi nimi – b Text. Při kopírování do jiného programu jsou písma atd. ignorována, takže dynamika a poznámky ve značce metronomu (které používají písmo hudebního textu) se při vložení do dokumentu aplikace Word jako takové neobjeví, pokud písmo poté neopravíte.

Jak zkopírovat text do Sibelius First z jiných programů:

- \* Vyberte text a zkopírujte jej do schránky pomocí Úpravy > Kopírovat (zkratka normálně Ctrl+C nebo XC)
- \* Nejprve přepněte na Sibelius a vytvořte vhodnou textovou stříšku, např. vyberte poznámku a zadejte Ctrl+T nebo XT pro text techniky
- \* Zvolte Úpravy > Vložit (zkratka Ctrl+V nebo XV) pro vložení textu.

Vkládání textů do Sibelius First od jiných programů je mírně odlišné – b Texty.

## Text v levé části systému

Pokud chcete umístit text nalevo od systému, pravděpodobně určujete, kteří hráči hrají na nástroj, v takovém případě b Instruments.

Pokud však máte zvláštní důvod psát text nalevo od systému, je dobré to udělat, ale měli byste na konec předchozího systému umístit přerušení systému, abyste zajistili, že text zůstane tam, kde je, pokud hudba přeformátovat. b Přestávky.

# Běžné styly textu

---

b Text, texty, akordové symboly.

Sibelius First obsahuje mnoho textových stylů pro použití ve vaší partituře. Toto téma podrobně popisuje mnoho z těchto stylů textu, i když některé z nich jsou natolik důležité, že mají svá vlastní témata – viz výše.

## Co je vlastně styl textu?

V partituře se používá mnoho různých druhů textu, jako například: texty, které jdou pod notovou osnovou; výrazová označení, která jsou kurzívou a běžně jdou pod notovou osnovou (kromě případů, kdy jsou přítomny texty, v takovém případě jdou nad notovou osnovou); nadpisy, které jsou velké, tučné a umístěné na střed v horní části stránky; a tak dále.

Každý druh textu může používat jiné písmo, formátování (například tučné, kurzíva a zřídka podtržené), zarovnání (například zarovnání doleva, na střed nebo doprava) a umístění (například zda se má text zobrazit výše) nebo pod jednou osnovou nebo všemi notovými osnovami, nebo možná nahoře nebo dole na stránce. Tato nastavení společně tvoří styl textu.

Protože Sibelius First má styly textu pro každý z druhů textu, který budete muset zapsat do své partitury, nemusíte nic z toho nastavovat: jednoduše vyberte vhodný styl textu a Sibelius First vytvoří text, který vypadá správně a je na správném místě na stránce.

## Tři typy textu

V Sibelius First jsou tři typy textu (zkuste to říct třikrát rychle!):

- \* Text osnovy: text, který se vztahuje na jednu osnovu, obvykle pokyny pro jeden nástroj
- \* Systémový text: text, který se vztahuje na všechny notové osnovy v partituře (ačkoli může být zobrazen pouze nad jednou nebo dvěma z nich) a který se objeví ve všech částech (pokud nějaké jsou) – typicky tempo nebo směry zkoušky
- \* Text titulní stránky: text, který lze vytvořit pouze na titulní stránce.

Odkaz

Důležité styly textu

V tabulce níže jsou uvedeny nejdůležitější styly textu a k čemu se používají.

| název                                 | Používá...   |
|---------------------------------------|--|
| Výraz                                 | ...dynamika psaní a výrazová označení jako mp, cresc. a legato<br>Klávesová zkratka: Ctrl+E nebo XE                |
| Technika                              | ...písemné herní techniky jako „mute“, „pizz.“ atd.<br>Zkratka: Ctrl+T nebo XT                                     |
| Textový řádek 1, Textový řádek 2 atd. | ...psaní textů ve vokální hudbě – b 3.17 Texty<br>Zkratka: Ctrl+L nebo XL (řádek 1), Ctrl+Alt+L nebo zXL (řádek 2) |
| Symbol akordu                         | ...zápis např. Cm7 – b 3.7 Akordové symboly<br>Klávesová zkratka: Ctrl+K nebo XK                                   |
| Prostý text                           | ...psaní bloků textů, redakčních komentářů atd.  |
| Prstování                             | ...psaní prstokladů např. v klávesové, dechové nebo smyčcové hudbě   |
| Kytarový prstoklad (pima)             | ...zapisování prstokladů do kytarové hudby   |
| Text v rámečku                        | ...psaní určitých herních technik, např. v perkusích   |
| Malý text                             | ...psaní určitých herních technik  |
| Poznámka pod čarou                    | ...psaní redakčních komentářů na konci jedné stránky (není to stejné jako zápatí)                                  |
| Titul                                 | ...napsání názvu skladby nebo věty   |
| Titulky                               | ...psaní titulků (např. pro určitý pohyb)  |
| Skladatel                             | ...napsání jména skladatele (obvykle vše VELKÝMI PÍSMENY) nebo aranžéra/orchestrátora (nikoli velkými písmeny)     |
| Textař                                | ...napsání jména textaře, básníka nebo jiného zdroje textu   |
| Obětavost                             | ...napsání věnování (např. Na kůr sv. Jana)  |
| Tempo                                 | ...psaní označení tempa, jako je Andante<br>Zkratka: Ctrl+Alt+T nebo zXT   |
| Značka metronomu                      | ...zápis značek metronomu a metrických modulací  |
| autorská práva                        | ...zapsání řádků s autorskými právy do vaší partitury  |
| Záhlaví atd.                          | ...napsání záhlaví na každou stránku   |
| Zápatí atd..                          | ...zapsání zápatí na každou stránku (není to stejné jako poznámka pod čarou)                                       |
| Rit./Accel.                           | ...psaní konkrétních tempových pokynů  |
| Skladatel (na prázdné stránce)        | ...napsání jména skladatele na titulní stranu na začátku partitury   |
| Věnování (na prázdné stránce)         | ...napsání věnování na titulní stranu na začátku partitury   |
| Prostý text (na prázdné stránce)      | ...psaní přístrojů, návodů k výkonu atd. na prázdné stránky  |
| Titulky (na prázdné stránce)          | ...napsání titulků na prázdnou stránku   |
| Název (na prázdné stránce)            | ...napsání názvu díla na titulní stranu na začátku partitury   |

Výraz

Tento styl textu je určen pro psaní dynamiky a dalších podobných pokynů pro hráče, např. legato, lively, marcato. Ty jsou psány kurzívou.

Dynamiky jako mf nebo sfz jsou speciální tučné znaky kurzívy, které používají speciální písmo „hudebního textu“, obvykle Opus Text. Tyto znaky můžete vytvořit z nabídky slova (klepnutí pravým tlačítkem nebo Ctrl) nebo podržením Ctrl nebo X a psaním písmen, např. Ctrl+MF nebo XMF pro vytvoření mf.

Výjimkou je z, pro které musíte zadat Ctrl+Shift+Z nebo xXZ (protože Ctrl+Z nebo XZ je zkratka pro Úpravy > Zpět).

Všechna běžná označení výrazů lze rychle vytvořit z nabídky slov, abyste si ušetřili jejich psaní.

Dynamika se vztahuje pouze na jednu osnovu, ale dynamiku můžete rychle přidat do více notových osnov několika způsoby:

- \* Zkopírujte dynamiku pomocí Úpravy > Kopírovat (zkratka Ctrl+C nebo XC), poté vyberte osnovy, do kterých chcete dynamiku zkopírovat, a stisknutím Ctrl+V nebo XV ji vložte do všech vybraných osnov. Tomu se říká „multicopying“
- \* Vyberte dynamiku a použijte Alt+klik nebo z-klik pro zkopírování na jiné osnovy; můžete podržet stisknutou klávesu Shift a stisknout klávesu Alt a kliknout nebo z-kliknout, abyste umístili každou dynamiku do výchozí svislé polohy.

## Technika

Slouží k psaní technických pokynů, které se běžně nepíší kurzívou, např. mute, pizz., a2, solo, tremolo. Můžete také psát hudební symboly, jako jsou náhodné znaky, do textu techniky pomocí nabídky slova, což je užitečné pro věci, jako je hudba na harfu.

## Značka metronomu

Značky metronomu vypadají asi jako q = 72 a jsou často doprovázeny označením tempa (viz Tempo níže). Chcete-li napsat značku metronomu:

- \* Vyberte objekt (např. notu nebo pomlku) ve své partituře, kam chcete umístit značku metronomu, obvykle první tón taktu, a zvolte Vytvořit > Text > Značka metronomu; zobrazí se blikající střídačka. (Pokud ve vaší partituře není nic vybráno, zvolte Vytvořit > Text > Značka metronomu a poté kliknutím do partitury umístíte text.)
- \* Pište poznámky do značek metronomu kliknutím pravým tlačítkem (Windows) nebo klepnutím se stisknutou klávesou Ctrl (Mac), abyste získali nabídku slova. Alternativně můžete použít klávesu Ctrl nebo X ve spojení s numerickou klávesnicí.
- \* Potom můžete normálním způsobem napsat = 60 nebo cokoliv jiného. Dotkněte se mezeríku na obou stranách znaku =.

Při psaní značky metronomu po značce tempa, např. Allegro q = 60, se nedoporučuje zadávat ji pomocí dvou samostatných bitů textu (text tempa plus text značky metronomu), jinak by se dva samostatné textové objekty mohly srazit, pokud by noty v tyč se k sobě příliš přibližují. Místo toho pište veškerý text ve stylu textu Tempo, a když se dostanete ke značce metronomu, vypněte Tučné a nejlépe zvolte menší velikost bodu na panelu Text v okně Vlastnosti.

## Metrické modulace

Metrické modulace (někdy také známé jako l'istesso tempo markings, což znamená „stejně tempo“) se používají k ilustraci vztahu mezi hodnotami not v různých tempích, např.:



## Odkaz

Metrické modulace se také často používají k zobrazení „swingového“ pocitu, např.



Chcete-li vytvořit metrickou modulaci, zvolte Vytvořit > Text > Jiný systémový text > Metrická modulace.

Nabídka slov pro tento styl textu obsahuje všechny nejběžnější metrické modulace a označení švihů, jak se závorkami, tak bez nich. Tento styl textu používá písmo Opus Metronome.

## Tempo

Tempo text se obvykle objevuje na začátku partitury, např. Allegro non troppo, a je často doprovázen značkou metronomu (viz výše). Nejrychlejší je vytvořit je z dialogu Soubor > Nový při prvním nastavování partitury, i když je můžete snadno přidat později.

Sibelius First zná význam široké škály označení tempa a přehraje je, i když nevytvoříte značku metronomu. Jako obvykle, kliknutí pravým tlačítkem (Windows) nebo Ctrl (Mac) při vytváření textu Tempo zobrazí nabídku užitečných slov.

K vytvoření rituálů. a accel., doporučujeme je nezadávat jako text, ale použít rit./accel. řádky (b řádky), protože se přehrávají. Dejte pozor, že A tempo a Tempo I se nepřehrávají, takže vytvořte značku metronomu (kterou můžete skrýt, pokud chcete), abyste se vrátili k původnímu tempu.

Ve velkých partiturách se text ve stylu značek Tempo a Metronome automaticky neobjevuje pouze nahoře, ale duplikován i níže (obvykle nad klaviaturou nebo strunami). Tyto dvě kopie se navzájem napodobují, kdykoli upravíte jednu z nich – pokud například upravíte jeden kus textu tempa, změní se obě současně.

Každý text lze však přetahovat nahoru a dolů nebo mazat nezávisle. To je užitečné, abyste se vyhnuli kolizím s vysokým tónem nad horní notovou osnovou, které se nevyskytují pod skóre. Chcete-li přetáhnout nebo odstranit oba kusy textu dohromady, udělejte to na horní část. Chcete-li odstranit jednu z nižších částí textu, jednoduše ji vyberte a stiskněte Smazat.

## Texty písní a akordové symboly

Tyto styly textu jsou trochu speciální. b Texty písní a akordové symboly.

## Název, Podtitul, Skladatel, Textář, Věnování

Většinu z nich je nejrychlejší vytvořit z dialogu Soubor > Nový při prvním nastavování partitury, i když je můžete snadno přidat později. Ve výchozím nastavení jsou tyto styly textu na stránce zarovnány doleva, na střed nebo doprava, což znamená, že text v těchto stylech můžete přetahovat pouze nahoru a dolů, nikoli doleva nebo doprava.

Názvy můžete umístit nad jakýkoli systém ve své partituře, nejen na začátek – možná budete chtít nový název na začátek nové sekce, skladby nebo věty, řekněme – i když pokud to uděláte, bude nejlepší umístit systém nebo konec stránky na konci předchozího systému, aby sekce zůstaly oddělené.

## Prstování

(V nabídce Vytvořit > Text > Jiný text osnovy.) Toto je pro klávesové, žestové a strunné prstoklady. Po každém čísle stiskněte Return (na hlavní klávesnici). Stisknutím mezerníku postoupíte na další notu.



## Malý text a text v rámečku

Tyto jsou určeny pro další technické pokyny. Text v rámečku je užitečný pro důležité pokyny, jako jsou změny nástroje.

## autorská práva

Řádek pro autorská práva je normálně napsán na první stránce partitury. Tento styl textu (vyberte Vytvořit > Text > Jiný systémový text > Autorská práva) se nachází ve spodní části stránky, vycentruje se a zobrazuje se ve všech částech. Symbol © je dostupný z nabídky slov.

Text byste měli vytvořit na prvním taktu partitury – i když se objeví ve spodní části stránky, ve skutečnosti bude připojen k prvnímu taktu, což zajistí, že zůstane vždy na první stránce, i když se partitura přeformátuje. .

## Poznámka pod čarou

Tím se text umístí na konec stránky. Chcete-li vytvořit poznámku pod čarou, vyberte poznámku ve osnově a pruhu, na kterou má poznámka pod čarou odkazovat, a poté zvolte Vytvořit > Text > Jiný text osnovy > Poznámka pod čarou. Stříška se přesto zobrazí v dolní části stránky.

Na poznámku pod čarou můžete odkazovat hvězdičkou nebo číslicí pomocí (řekněme) textu Technika nad notovou osnovou. Poznámka pod čarou, kterou zadáte, zůstane vždy na stejné stránce jako pruh, na který odkazuje. Objeví se také pouze v dotyčné části personálu.

## Záhlaví a záhlaví (po první stránce)

Záhlaví jsou text, který se nachází v horní části každé stránky – např. název skladby nebo nástroje v partu.

Záhlaví (v rámci Jiný systémový text) vytváří stejný text na každé stránce; pokud změníte záhlaví na kterékoli stránce, automaticky se změní na všech ostatních stránkách. Záhlaví a zápatí se zobrazí na stránce, kam je umístíte, a na všech následujících stránkách, nikoli však na předchozích stránkách. Záhlaví/zápatí byste tedy za normálních okolností neměli umístit na první stránku, aby se zobrazily všude. Záhlaví (po první stránce) funguje stejně, ale je vždy zobrazeno skryté na první stránce, aby nedošlo ke kolizi s nadpisem. Záhlaví jsou systémový text, a proto se objevují ve všech částech.

## Zápatí

Zápatí jsou text, který se nachází na konci každé stránky. Vytvořit > Text > Jiný systémový text >

Zápatí (vnější okraj) jde napravo od stránek na pravé straně a nalevo od stránek na levé straně; Zápatí (vnitřní hrana) jde na vnitřní hranu.

Stejně jako u záhlaví byste měli normálně vytvořit zápatí na první nebo možná druhé stránce; automaticky se objeví na všech následujících stránkách (ale ne na předchozích). Pokud změníte zápatí na kterékoli stránce, automaticky se změní na všech ostatních stránkách. Zápatí jsou systémový text, a proto se objevují ve všech částech.

## Prostý text

Chcete-li ve své partituře vytvořit prostý text, například napsat různé pokyny k hraní nebo bloky textů, použijte Vytvořit > Text > Jiný text osnovy > Prostý text.

Odkaz

## Kravaty

Vazby se v hudbě používají k označení, že dva tóny stejné výšky jsou navzájem spojeny a tvoří jeden delší tón. Noty na konci nebo uprostřed nerozhodného výsledku by se neměly přehrávat. Vazby se výrazně liší od slovních výrazů, které se používají k zobrazení frázových struktur a v případě dechových nebo smyčcových nástrojů seskupují noty, které by měly být zahrány v rámci jednoho pohybu smyčce nebo v jednom souvislém dechu – b Slurs.

### Kravaty versus nadávky

Nikdy nepoužívejte nadávku místo remízy – nadávky vypadají podobně, ale nebudou se chovat jako remíza při přehrávání nebo při transponování hudby. Stejně tak byste nikdy neměli používat kravatu místo nadávky, protože pak je možné svázat noty s ničím (tj. ani s jinou notou, ani pomlkou), což má za následek, že noty zůstanou během přehrávání neomezeně drženy.

### Vytváření vazeb

Vazby jsou zadány z prvního rozložení klávesnice. Jednoduše vyberte poznámku a poté vyberte kravatu na klávesnici (zkratka Enter). Chcete-li přidat kravatu ke všem tónům akordu, poklepejte na něj (nebo zvolte Upravit > Před výběrem remízy z klávesnice vyberte > Vybrat Více, zkratka Ctrl+Shift+A nebo xXA).

Velikost a polohu kravat můžete upravit několika způsoby:

- \* Chcete-li otočit kravatu tak, aby se zakřivila nahoru místo dolů (nebo naopak), vyberte ji a zvolte Upravit > Flip (zkratka X)
- \* Vyberte kterýkoli konec (pomocí Alt+0/1 nebo z0/1 vyberte kterýkoli konec pomocí klávesnice) a přetáhněte konec, nebo zadejte Shift+Alt+0/1 nebo xz0/1; pro větší kroky podržte Ctrl nebo X. Sibelius první vždy zajišťuje, že kravata zůstane vodorovná a symetrická.
- \* Můžete také vybrat a přetáhnout střed kravaty (nebo jej posunout pomocí 3/2), aby byl více či méně klenutý.

### Vazby v arpeggiované hudbě

V hudbě na klávesy a harfu je běžné vidět postavy, jako je ta zobrazená vpravo.

Chcete-li toho dosáhnout, jednoduše zadejte poznámky jako obvykle a ke každé přidejte kravatu. Pak můžete jednoduše prodloužit každou kravatu tak daleko, jak je to nutné, abyste splnili cílovou poznámku.



Mějte na paměti, že Sibelius First „neví“, že by tyto spojky měly být připojeny k jejich příslušným cílům, takže nebude automaticky upravovat jejich délku, pokud se rozvržení nebo rozteč změní. Takže možná budete chtít upravit délku remíz, jakmile bude rozvržení vašeho skóre dokončeno.

### Noty svázané do 2. koncových (druhých) taktů

Když jsou noty svázané do 2. zakončení (2. takt), musíte nakreslit remízu na samém začátku 2. zakončení. Abyste toho dosáhli, měli byste použít výše uvedené symboly laissez vibrátoru nebo nemagnetickou hlášku (b Slurs), ačkoli žádná z těchto metod nebude přehrávat správně.

# Označení taktu

## Vytváření taktů

- \* Vyberte notu, pomlčku, čáru nebo jiný objekt ve své partituře
- \* Zvolte Vytvořit > Časový podpis (zkratka T) a klikněte na požadovaný takt; klikněte Jiné a použijte rozevírací seznamy k vytvoření složitějších taktů
- \* Klikněte na OK nebo stiskněte Return; takt je vytvořen na začátku následujícího taktu.

Chcete-li vytvořit takt na začátku partitury, je nejjednodušší jej vybrat v dialogu Soubor > Nový při prvním vytváření partitury. Chcete-li jej následně vytvořit nebo změnit, ujistěte se, že není nic vybráno (stiskněte Esc), poté zvolte Vytvořit > Časový podpis, vyberte požadovaný takt a klepněte na OK. Ukazatel myši se zbarví a ukáže, že „obsahuje“ předmět – kliknutím na začátek partitury umístíte počáteční takt.

## Pick-up (zvyšovací) takty

Pokud vaše partitura začíná taktem, je nejjednodušší to zadat současně s vytvářením počátečního taktu. V dialogovém okně Vytvořit > Časový podpis klikněte na Začít s délkou čáry a vyberte délku čáry ze seznamu nebo ji zadejte na numerické klávesnici (se zapnutou funkcí Num Lock). Můžete si vybrat více než jednu hodnotu tónu, chcete-li zdvihový (zvyšovací) takt se zvláštní délkou, jako je půl tónu (minimum) plus osminový tón (quaver).

Všimnete si, že takty náběhu (doby) správně zobrazují počet úderů v každém taktu jako odpočinky, rozdělené podle nastavení paprsků a skupin odpočinku, které jste provedli při vytváření časového znamení.

Když hudba začíná snímáacím taktem, je normální očíslovat první celý takt jako takt 1, spíše než takt 2, jak by tomu bylo jinak. Sibelius First to udělá za vás automatickým očíslováním lišty pro příjem jako takt 0.

## Přeblokování hudby

Pokud do nějaké existující hudby vložíte takt, Sibelius First rozdělí existující hudbu na nové délky taktů, s přepojením přes čáry, pokud je to nutné, pokud nevypnete možnost Přepsat takty na další takt v Vytvořit > Takt.

Sibelius First pouze přetaví hudbu do příští změny taktu ve vaší partituře, pokud tam nějaká je. Pokud však začnete výběrem pasáže před vytvořením taktu, Sibelius First obnoví původní takt na konci výběru a přepíše hudbu pouze do tohoto bodu. To je velmi užitečné, když chcete změnit blokování několika pruhů uprostřed skóre.

V nepravděpodobném případě, že jste do partitury zkopírovali některé takty, které neodpovídají převládajícímu taktu a chtěli byste je odpovídajícím způsobem přetaktovat, vyberte takt a odstraňte jej. Až budete dotázáni, zda by měly být následující takty přepsány, klikněte na Ne a poté znovu vložte stejnou povahu časového znaku a ujistěte se, že je zapnuto Přepisování taktů až do příštího taktu.

Odkaz

## Varovné takty

Povolit upozornění umožňuje, aby se na konci předchozího systému objevil varovný takt, pokud je takt umístěn (nebo následně skončí) na konec systému. Toto políčko byste normálně chtěli vypnout, pokud vkládáte takt na začátek nové skladby, písničky nebo věty v rámci větší partitury. (Totéž platí pro varovné klíčové podpisy a klíče.)

## Složité takty

Chcete-li vytvořit jiný takt než ty nejběžnější znázorněné v dialogovém okně Vytvořit > Časový znak, klepněte na Jiné a vyberte požadovaná čísla z poskytnutých seznamů.

Pokud chcete, aby se skupiny zobrazovaly jako aditivní takt, například 3+2+2/8, jednoduše zadejte 3+2+2 do pole pro horní část taktu místo výběru čísla ze seznamu. Na Macu musíte použít klávesu + na numerické klávesnici, nikoli na hlavní klávesnici.

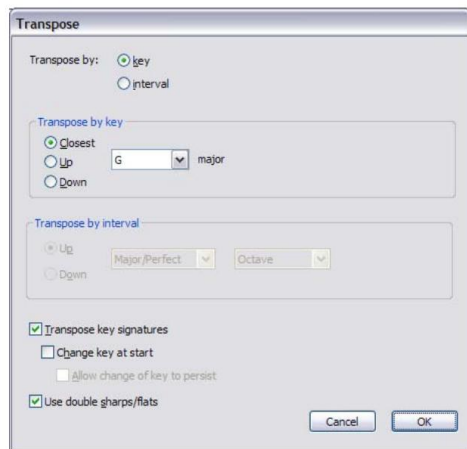
## Úprava taktu

Takt můžete kopírovat a mazat jako jiné objekty. Přetažením taktu doleva a doprava je můžete přesunout – dokonce i na docela hloupá místa. Nedoporučujeme přetahovat takty z taktu, do kterého patří.

# Transponování

Podrobnosti o transponování nástrojů a transponování partitury, b Nástroje.

Informace o zjednodušení klíčových podpisů a enharmonického pravopisu, b Klíčové podpisy.



Pro transponování hudby:

\* Vyberte, co chcete transponovat – obvykle pasáž nebo celou partituru (zkratka Ctrl+A nebo XA)

\* Vyberte Poznámky > Transponovat (zkratka Shift-T)

\* Vyberte, zda chcete transponovat podle klíče nebo podle intervalu

\* Pokud se rozhodnete transponovat pomocí klíče:

% Z nabídky vyberte klíč, do kterého chcete transponovat

% Rozhodněte, zda chcete, aby Sibelius First transponoval o nejmenší požadovaný interval (Closest), nebo nahoru nebo dolů.

\* Pokud se rozhodnete transponovat podle intervalu:

% Klepněte na tlačítko Nahoru nebo Dolů.

% Z druhého pole vyberte hlavní interval.

% V prvním poli Major/Perfect ponechává hlavní interval beze změny, Augmented přidává půlkrok (půltón), Minor/Diminished odečítá půlkrok.

% Diatonic přesune noty v rámci tóniny určené aktuální signaturou tóniny; takže přemístěním diatonické 2. vytvoří třetí tón tóniny na kvartu, zploštělou kvintu změni na zploštělou šestou atd.

\* Pokud chcete, nastavte další možnosti:

% Transpose key signatures (dostupné při transponování systémové pasáže nebo celé partitury) transponuje jakékoli změny kláves ve vybrané pasáži. Normálně to nechte zapnuté. Pokud je vypnuto, transponované noty získávají náhodné události, které by jinak byly specifikovány v návěsti klíče

tur.

% Pokud je zapnutá funkce Transpose key signatures, můžete také zapnout možnost Change key at start, což bude pokud chcete, vytvoříte nový podpis klíče na začátku transponované pasáže.

## Odkaz

% Pokud nechcete, aby Sibelius First vytvořil restorativní změnu klíče na konci transponovaného přechod zpět na původní klíč, zapněte Povolit změnu klíče přetrvat.

% Použití dvojité ostré/ploché umožňuje Sibelius First zaznamenat dálkové klíče pomocí dvojitých ostrých/plochých bodů spíše než přirozených. Vypněte toto pro atonální hudbu. Nechte to zapnuté, pokud jste Rachmaninov nebo Alban Berg v jeho mládí.

\* Klikněte na OK a Sibelius First okamžitě transponuje hudbu.

## Řazení bez náhod

Chcete-li posunout noty, u kterých nechcete, aby končily náhodně, jednoduše vyberte hudbu a zadejte 3/2 jednou nebo vícekrát.

## Transpozice o jednu nebo více oktáv

Rychlá metoda je vybrat hudbu a napsat Ctrl+3/2 nebo X3/2.

## Transponování o více než dvě oktávy

Pro stručnost uvádí dialog Poznámky > Transponovat (zkratka Shift-T) pouze intervaly do dvou oktáv.

Pro větší intervaly transponujte o další oktávy stisknutím Ctrl+3/2 nebo X3/2 před nebo po transpozici z dialogu.

## Transponování o půl kroku (půltón)

Ačkoli většina transpozic je přímočará, tento konkrétní případ si zaslouží malé vysvětlení. Pokud máte partituru řekněme D dur a chcete ji transponovat do D dur, neměli byste ji transponovat o moll 2., z čehož vznikne C# dur – místo toho ji transponujte rozšířeným unisonem.

## Extrémní transpozice

Chcete-li provést extrémní transpozice, pro které není požadovaný interval uveden, např. z B do D plošně (nahoru o dvojité rozšířené tercii), rozdělte ji na dvě méně extrémní transpozice: nejprve transponujte malou tercii nahoru do D, poté dolů rozšířené unisono do D bytu.

## Akordové symboly a akordové diagramy

Tyto se automaticky transponují.

## Přesouvání jiných předmětů

Při transpozici Sibelius First přesune další objekty, jak uzná za vhodné. Například kravaty a nadávky se automaticky pohybují podle not. Pokud je hudba transponována tak daleko, že se mnoho směrů stopky not změní, může být nutné některé překlady převrátit pomocí Edit > Flip (zkratka X), aby se hladce vešly přes noty.

# Tremolos

b Perkuse.

Tremola je zkratka pro rychle se opakující noty. Jedno-notové tremolo je pro jednu opakovanou notu; dvounotové tremolo představuje dvě střídající se noty; buzz roll je speciální druh tremola používaný pro nevýrazné perkuse.

## Jednonotová tremola

Přidání jednoho tremola ke čtvrtkové notě (rozkrokové) nebo delší notě naznačuje, že to tak má být

hrané jako dvě osminové noty (qua vers). Přidání dvou úhozů znamená, že by se mělo hrát jako čtyři šestnáctinové tóny (půlkvadratiný) a tak dále. Tři a čtyři tahy se také používají k označení noty

by mělo být opakováno co nejrychleji ("neměřené" tremolo), např. k označení bubnu.

Na osminové (quaverové) nebo kratší notě jeden tremolo úhoz znamená, že by měl být rozdělen na dva, dva úhozy znamenají, že by měl být rozdělen na čtyři, a tak dále.

Jedna poznámka

Jednonotová tremola se notují jako tahy na stopce noty resp

akord, např



Chcete-li to napsat, vyberte počet tahů, které chcete, aby poznámka měla ze třetího rozložení klávesnice (buď před nebo po vytvoření poznámky).

Chcete-li přidat tremola do noty nebo akordu po jeho vytvoření, vyberte notu/akordu a zvolte počet úderů ze třetího rozložení klávesnice (zadejte 1/2/3/4/5 pro 1/2/3/4/5 úderů).

Tremola můžete odstranit výběrem stejného tlačítka na klávesnici.

Dvě poznámky

Dvounotová tremola se označují jako paprskové tahy mezi dvěma noty nebo akordy, např



Na první notě/akordu jednoduše zvolte požadovaný počet úhozů ze třetího rozložení klávesnice (zadejte 1/2/3/4/5 pro 1/2/3/4/5 úhozů), poté klikněte na dva- tlačítko note tremolo zobrazené vlevo (zkratka Enter).

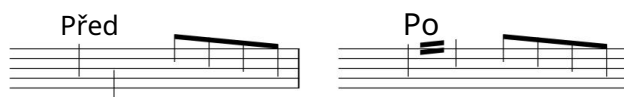
Můžete to udělat před nebo po vytvoření druhé poznámky.

Každá z not je napsána tak, jako by trvala po celou délku tremola, tedy vypadá, jako by byly délky not zdvojnásobeny.

Sibelius First automaticky zdvojnásobí hodnoty not za vás.

Takže napsat dvounotové tremolo, které trvá půl tónu

(minimálně) napíšete dvě čtvrtkové noty (rozkroky) a poté použijete třetí rozložení klávesnice k přidání tremola:



Tremola můžete vypnout opětovným výběrem stejných tlačítek na klávesnici.

Dvounotová tremola lze zapsat mezi notové osnovy (překřížením jedné nebo druhé noty na druhou notu – b Beams) a napříč takty.

## Dvounotová tremola

Jedná se o paprsky mezi dvěma notami

nebo akordy, které naznačují, že by se měly hrát opakovaně střídavě.

Vícenásobné úhozy znamenají přesně totéž, co u jednonotových tremol.

## Odkaz

Chcete-li upravit úhel dvounotového tremola, přetáhněte stopky not na obou stranách. Pokud je dvounotové tremolo mezi dvěma celými notami (sembrev), přetáhněte samotnou linii tremola (má to stejný účinek jako tažení stopky první noty – pokud by měl mít jednu!)

## Buzz roll (Z na stopce)

Bzučáky se označují přidáním symbolu Z ke stopce noty nebo akordu, který označuje vícenásobný tah, jak se používá při psaní perkusí (viz vpravo). Chcete-li přidat buzz roll k notě nebo akordu po jeho vytvoření, vyberte notu nebo akord a ze třetího rozložení klávesnice (zkratka F10) stiskněte 6. Sibelius First přehrává buzz rolls zpět jako rychlá tremola. b Perkuse.

## Soužení tremolových notací

U dvounotových tremol vytváří zvláštní konvence psaní každé noty s celkovou délkou tremola různé anomálie.

V 19. století byla v provozu šílená konvence, kdy se hodnoty tónů zdvojnásobily, pokud tremolo trvalo čtvrt tónu (rozkroku) nebo více. Můžete tak najít dvojice osminových (quavers) tremoloing a také půlových (minim), ale nikdy ne čtvrtových (crotchets).

Tohle byly banány.

Nicméně další výstřednost, která přetrvává dodnes, je následující: chcete-li zanotovat dvounotové tremolo trvající dva 4/4 takty, napíšete raději dvě celé noty (semibreves) s tremolem přes takt, než zdvojení notových hodnot na dvě zdvojené celé noty (breves). Většina lidí žije celý život, aniž by si všimla této podivné výjimky – jaké chráněné životy vedou.



# Trojčata a další trojčata

„Tuplety“ jsou rytmy jako triplety, které se hrají při určitém zlomku jejich normální rychlosti.

(Tuplet není hezké slovo, i když alternativy jako „iracionální rytmus“ také nejsou příliš úžasné.

Názory na to, zda se „tuplet“ rýmuje s „duplet“ nebo s „couplet“, se různí.)

## Rychlé vytváření tupletů

\* Zadejte nebo vyberte první tón (pouze) tupletu, který musí mít jednotkovou délku tupletu (viz rámeček).

Pokud například chcete trojici s celkovou délkou půlové noty (minimální), první nota, kterou zadáte, musí být čtvrtová nota (rozkrok).

\* Zadejte Ctrl+3 nebo X3 pro trojici – což, přiznejme si, je to, co pravděpodobně chcete – nebo Ctrl+2–9 nebo X2–9 pro cokoli od dupletu po nentuplet

\* Objeví se tuplet se správným počtem zbytků. Ostatní poznámky přidejte normálním způsobem.

## Kopírování tupletů

Můžete vybrat hranatou závorku nebo číslo tupletu a zkopírovat je na jinou notu, abyste z této noty udělali tuplet.

Můžete také samozřejmě kopírovat pasáže obsahující tuplety. Jediná věc, kterou nemůžete zkopírovat, je část tupletu, například jen první tón tupletu, protože by to vytvořilo kus zlomkového rytmu, který by nedával moc smysl. Pokud obdržíte neočekávané varování, že kopírujete část tupletu, ujistěte se, že jste vybrali číslo tupletu nebo závorku a také poznámky v něm.

## Mazání tupletů

Chcete-li smazat tuplet, vyberte číslo nebo závorku a stiskněte Delete. Tím se odstraní nejen číslo a závorka, ale také poznámky. Je to proto, že bez tupletu by se již noty nesčítaly.

## Pohybující se tuplety

Tuplety jsou „magnetické“ – to znamená, že jsou automaticky umístěny – jako slurs (b slurs). Sibelius první rozhoduje, zda má tuplet jít nad nebo pod noty a pod jakým úhlem. Číslo tupletu a závorka se automaticky posunou, aby se zabránilo kolizím s notami na obou koncích tupletu a artikulací na notách v tupletu. Zkuste přetáhnout první tón v tupletu nahoru a dolů a uvidíte, co se stane! To znamená, že pokud transponujete svou hudbu, číslo tupletu a závorka se automaticky posunou, aby se zajistilo, že nebudou kolidovat s notami.

Pokud nesouhlasíte s tím, kam Sibelius First implicitně vkládá tuplet, můžete ji převrátit na druhou stranu not výběrem čísla (nebo závorky) a volbou Úpravy > Převertit (zkratka X).

Celou tupletu můžete také posouvat nahoru a dolů přetažením čísla (nebo uprostřed závorky, pokud žádné číslo není) nebo pomocí kláves se šipkami. Neměli byste se pokoušet přetahovat tuplet na druhou stranu not – místo toho použijte Úpravy > Převertit (zkratka X).

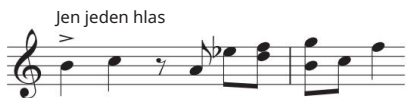
Úhel držáku a číslo můžete upravit posunutím kteréhokoli konce držáku.

Odkaz

# Hlasy

## Jaké jsou hlasy

Hudba má obvykle jeden „hlas“ (nebo „vrstvu“) not, akordů a pomůcek na každé osnově. Stopky směřují nahoru nebo dolů podle výšky tónu.:



Když je však hudba dvouhlasá, personál má dva nezávislé hudební proudy, které mohou mít různé rytmy. Tyto dva hlasy se odlišují tím, že u hlasu 1 jsou stonky vytaženy nahoru a směrem dolů v hlasu 2.:



Všimněte si, že existují také dvě různé sady pomlek, vyšší patří k hlasu 1 a nižší k hlasu 2. Obvykle lidé pro jednoduchost píší pouze jeden pomník, kde se v obou hlasech vyskytují dva stejné.

V kytarové a varhanní hudbě a občas i jinde můžete mít také třetí hlas (se stopkami opět nahoru) a dokonce čtvrtý (se stopkami zase dolů).

## Pomocí hlasů

Sibelius First umožňuje čtyři nezávislé hlasy na osnovu, které jsou barevně odlišeny: hlas 1 je tmavě modrý, hlas 2 je zelený, hlas 3 je oranžový a hlas 4 je růžový.

Noty samozřejmě mohou být pouze jedním hlasem, ale text a řádky připojené ke notové osnově mohou být buď jedním hlasem, kombinací hlasů nebo všemi hlasy: to neovlivňuje vizuální vzhled partitury, ale může být užitečné pro přehrávání (např. aby se vlásenka vztahovala na všechny hlasy ve štábu).

Pomocí myši můžete klikat na hlasová tlačítka na Klávesnici pro změnu hlasu, nebo můžete použít podnabídku Úpravy > Hlas nebo klávesové zkratky Alt+1/2/3/4 nebo z1/2/3/4 (např. „všechny hlasy“ použijte Alt+5 nebo z5).

Chcete-li nastavit hlas poznámky (buď vybrané poznámky, nebo poznámky, kterou se chystáte vytvořit), klepněte na příslušné hlasové tlačítko na klávesnici nebo použijte příslušnou klávesovou zkratku.

Chcete-li, aby se text nebo řádek vztahoval na všechny hlasy, jednoduše zadejte Alt+5 nebo z5 (nebo klikněte na tlačítko Vše na klávesnici). Pokud však potřebujete, aby se vztahoval na kombinaci hlasů, musíte namísto použití zkratk klikat na tlačítka na klávesnici pomocí myši; takže pokud je text nebo řádek v hlasu 1 a klepnete na tlačítko hlasu 2 na klávesnici, tento objekt bude patřit jak hlasu 1, tak hlasu 2 (a bude v partituru zabarven světle modrou, aby to bylo vidět).

Nemůžete automaticky vytvářet text nebo řádky v kombinaci hlasů: vždy jsou zpočátku vytvořeny jedním hlasem a poté můžete jejich hlasy upravit.

Ostatní objekty, jako jsou klíče, klíčové signatury, systémový text (např. název, označení tempa) a systémové řádky (např. řádky rit./accel., 1. a 2. zakončení) se vždy vztahují na všechny hlasy, a proto jsou vždy světle modré ( pro objekty zaměstnanců) nebo fialová (pro systémové objekty), když je vybrána. Nezáleží na tom, který hlas je vybrán, když vytváříte tyto objekty.

## Spuštění dalšího hlasu poznámek

Chcete-li spustit další hlas pomocí klávesnice nebo pomocí vstupu v krocích:

- \* Vyberte poznámku, pomlku nebo jiný objekt (například text nebo řádek) v místě, kde chcete nový hlas pro začátek
- \* Napište N (zkratka pro Notes > Input Notes) následovaná Alt+2 nebo z2 pro hlas 2; stříška zelená
- \* Zadejte poznámku jako obvykle a objeví se v hlasu 2; zbytek baru je vyplněn aproprí jedl resty
- \* Nyní můžete pokračovat v přidávání poznámek do hlasu 2 jako obvykle.

Chcete-li spustit další hlas pomocí myši:

- \* Pokud není ve vašem skóre vybráno nic, vyberte hlasové tlačítko, hodnotu poznámky a jakoukoli jinou poznámku vlastnosti z klávesnice
- \* Klikněte na partituru tam, kde chcete, aby nový hlas začal; Sibelius First zadá notu a vyplní zbytek taktu pomlkami v novém hlasu
- \* Nyní můžete pokračovat v zadávání poznámek v novém hlasu jako obvykle.

Chcete-li zahájit flexibilní nahrávání dalším hlasem, vyberte požadovaný hlas v dialogu Poznámky > Možnosti flexibilního času (zkratka Ctrl+Shift+O nebo xXO). Pokud již hlas v partituře existuje, stačí vybrat pomlku v tomto hlasu a poté spustit Flexi-time jako obvykle – b Flexi-time™.

## Tyče částečně dvojhlasně

Pokud nechcete, aby byly dva hlasy až na konci taktu, skryjte je odstraněním všech nechtěných pomlček na konci.

Pokud chcete, aby se hlas 2 spustil částečně přes takt, který již obsahuje noty jiného hlasu, jednoduše zadejte notu hlasu 2 v místě, kde chcete, aby začal pomocí myši. Alternativně vstup spočívá v hlasu 2 od začátku taktu, po něm následují noty a po tónech Delete resty.

V obou případech se tóny v hlasu 1 vrátí k tomu, že budou mít stopky nahoře i dole, kde jste smazali pomlky.

## Smazání hlasu 2

Části taktů hlasu 2 můžete odstranit odstraněním pomlček, jak je popsáno výše. Pokud však chcete smazat celý takt hlasu 2, měli byste pouze vložit zbytek taktu do hlasu 2 z druhého rozložení klávesnice a poté jej smazat.

Odkaz

## Sloučení hlasů

Pokud chcete sloučit všechny noty v pasáži ve více hlasech do jediného hlasu, jednoduše vyberte pasáž a vyberte požadovaný hlas z Klávesnice nebo Upravit > Hlas (zkratka Alt+1/2/3/4 nebo z1/2/3/4):



Nemůžete sloučit hlasy s tuplety – Sibelius First vynechá jeden z hlasů, kde je tuplet dochází.

## Hlasy 3 a 4

Přidejte hlasy 3 a 4 stejně jako hlas 2. Pokud chcete tři hlasy, můžete použít hlasy 1+2+3 nebo 1+2+4 v závislosti na směrech kmene, které chcete, aby hlasy měly. Kmeny hlasů 1 a 3 směřují nahoru a kmeny hlasů 2 a 4 směřují dolů.

## Odpočívá

Když se pomlky objeví ve více hlasech, Sibelius First je automaticky nakreslí nad nebo pod jejich normální pozice, takže je jasné, ke kterému hlasu patří. Položky můžete táhnout nahoru nebo dolů dále nebo je posunout pomocí kláves se šipkami, pokud začnou překážet jiným hlasům.

# Index

15va. .... viz řádky

1. a 2. koncový řádek (1./2. takt) .101, 137 1. a 2. koncovka (1.-/

2. takt) .... viz řádky 8va ..... dávkové zpracování tiskových dílů .....  
viz řádky ..... 70 paprsků ..... 57

## A

tempo. .... 168

zrychlení. .... viz řádky

accelerando

přehrávání ..... 100

přízvuk. .... viz artikulace

acciaccatura ..... viz artikulace

acciaccaturas ..... 87

viz také milostné poznámky

náhodné ..... 35, 47 dvojité

ostří/plochy ..... 174 pravopis (Flexi-  
time) ..... 86 přidat

bary ..... 32

prstoklad

mosaz ..... 124

těťiva ..... 126 strunový

prstoklad ..... 126 Adobe

Acrobat ..... 74

soubory AIFF. .... 75

abecední vstup. .... 38

appoggiatura ..... viz artikulace

appoggiaturas ..... 87

viz také milostné poznámky

arpeggio ..... 101

problémy s tiskem ..... 132

kloubů ..... 36

atonální hudba. .... 174

Dialogové okno Možnosti zvukového modulu. .... 122

audio soubory

exportující ..... 75

automatické zálohování ..... 80

80 automatické ukládání. .... 38, 80

## B

záloha ..... 38, 80 barových

čísel ..... 32

barové opěrky ..... 136

barlines ..... 52

opakovat ..... 137 barů

přidání ..... 32

mazání ..... 49

vyzvednutí (pozitivní) ..... 171

rebaring ..... 171

opakovat. .... 26, 101

dávkové zpracování tiskových dílů .....  
70 paprsků ..... 57

úhly ..... 57 úpravy

jednotlivě ..... 57

skupin. .... 57 tisk

brožury ..... 133 úklonových

značek ..... viz artikulace, nadávky text v

ráměčku ..... 169

rovnátka

problémy s tiskem. .... 132

přestávky. .... 52, 58

strana ..... 58, 98

systém. .... 58

prohlížení ..... 59 buzz

roll ..... 176

## C

stříška ..... 34, 90, 179

text ..... 74 163 CD

tvorba ..... 75

akordových diagramů ..... 60

kopírování. .... 60

mazání ..... 60

akordových symbolů. .... 61, 163

transponování ..... 61, 174

akordů. .... 39

vytváření ..... 39

klíčů ..... 62

oktáva ..... 63

klikněte na ..... 49

během flexibilního úvazku. .... 48

coda. .... 137

barva

papír a stůl. .... 64 Text

skladatele ..... 168

konverze ..... viz kopírování

souborů. .... 26, 36

akordové diagramy ..... 60

autorských řádků ..... 169

Nabídka Vytvořit ..... 21, 44

Akordový diagram ..... 60

Klíč ..... 62

Grafický ..... 91

Nástroje ..... 94

Klíčový podpis. .... 96

řádek ..... 100

Index

Zkouška Mark. . . . . 140

Text . . . . . 163

    Podnabídka Lyrics . . . . . 103

Časový podpis . . . . . 171 Titulní

    strana . . . . . 59

Tuplet . . . . . 177 vytváření

akordů . . . . . 39

    nástroje . . . . . 30

    řádků . . . . . 40

    rukopisných papírů . . . . . 29

    poznámek . . . . . 34

    text . . . . . 40

    viz také název objektu, který má být

vytvořen . . . . . 168

crescendo . . . . . 100 viz také

    vlásenky crescendo . . . . . viz

kurzor vlásenky . . . . . viz stříška,

stříhání myší . . . . . 25

D

DC (da capo). . . . . 138 DS (dal

segno) . . . . . 138

decrecendo . . . . . viz diminuendo Text

věnování . . . . . 168

mazání . . . . . 25 akordových

    diagramů . . . . . 60 zrušení výběru

objektů . . . . . 24 definován

dialog . . . . . 8 diatonická

transpozice . . . . . 173 rozdíly v

dílech . . . . . 71

    diminuendo . . . . . 100 viz

také vlásenky diminuendo . . . . . viz

vlásenky Nastavení dokumentu . . . . .

    65 bodů . . . . . viz staccato, rytmus dot

oboustranný tisk . . . . . 132 dolů-

příd . . . . . viz stahování

artikulací . . . . . 115 přetahování

objektů . . . . . 24

papír . . . . . 18

dupletů . . . . . viz dynamické části

tupletů . . . . . 69

    dynamika . . . . . 42 mezi

deskami klávesnice . . . . . 121

E

Nabídka

    Úpravy Kopírovat . . . . . 26

Střih . . . . . 25 Smazat

(vymazat) . . . . . 25 Odstranění

pruhů . . . . . 49

Překlopení . . . . . 177

Vložit . . . . . 25

Znovu . . . . . 25

Opakujte . . . . . 26 Výběr

podnabídky Výběr grafiky . . . . . 73

    Zpět . . . . . 25

základní úpravy . . . . .

24 elizí . . . . . 105

zakočení . . . . . viz 1. a 2. konec Pravidla

pro rytí osnovy a systémy . . . . . 162

enharmonický pravopis . . . . . viz náhodné

vstupy . . . . . viz vytváření, zadávání

    Espressivo . . . . . 76, 119

zkouškový papír . . . . . 161

příkladů skóre . . . . . 17 export

zvuku . . . . . 75

grafika . . . . . 73 Soubory

PDF . . . . . 74 přes

schránku . . . . . 73 MIDI

soubory . . . . . 76 hudební

ukázky . . . . . 73 Webové stránky

    Scorch . . . . . 77 Soubory Sibelius

    2 . . . . . 81

export . . . . . viz soubory Výraz

text . . . . . 166

F

hudba „fasola“. . . . . 111

fermata . . . . . viz artikulace Nabídka

Soubor Zavřít . . . . . 29

    Podnabídka Export Audio . . . . .

    75 Grafika . . . . . 73 Soubor

    MIDI . . . . . 76 Webová

    stránka Scorch . . . . . 77

    Nové . . . . . 29

OTEVŘENO . . . . . 7, 17

Předvolby . . . . . 128

Tisk . . . . . 130 Tisk všech

dílů . . . . . 70 Publikovat na

SibeliusMusic.com . . . . . 158

Uložit . . . . . 38

Skenování . . . . . 143

Informace o skóre . . . . . 81 158

souborů . . . . . 80

soubory AIFF . . . . . 75

|                                |                         |
|--------------------------------|-------------------------|
| Zvuk .....                     | 75                      |
| automatické zálohování .....   |                         |
| 80 automatické ukládání .....  |                         |
| 38, 80 formátů souborů .....   | 81                      |
| Nový .....                     | 29                      |
| otevření .....                 | 17                      |
| tisk .....                     | 28                      |
| úspora .....                   | 38, 80                  |
| sdílení .....                  | 81 Soubory              |
| Sibelius 2 .....               | 81 soubory              |
| WAV .....                      | 75 v                    |
| pořádku .....                  | 139                     |
| prstoklad .....                | 168                     |
| žestových nástrojů .....       | 124                     |
| strunných nástrojů .....       | 126 první               |
| konec .....                    | viz 1. a 2. konec první |
| takt .....                     | viz 1. a 2. koncovka    |
| plochá .....                   | 35                      |
| Flexibilní pracovní doba ..... |                         |
| 48, 82 možností .....          |                         |
| 84 záznam .....                | 82                      |
| hlasů .....                    | 86                      |
| zápatí .....                   | 169                     |
| poznámek pod čarou .....       |                         |
| 169 formátování .....          | 50, 98                  |
| schémata hmatníku .....        | viz akordové diagramy   |

## G

|   |              |
|---|--------------|
| Obecný MIDI modul .....                           | 122          |
| Ghostscript .....                                 | 142          |
| glissando .....                                   | 101          |
| milostných poznámek .....                         |              |
| 87 grafických souborů .....                       |              |
| 73 import .....                                   | 91           |
| souborů PDF .....                                 | 74           |
| šedých objektů .....                              | viz skrytí   |
| kytarových linek .....                            |              |
| 101 kytarových rámců .....                        | viz diagramy |
| akordů kytara karta vytvoření karty nástroj ..... |              |
| 89 zadávání .....                                 | 89           |
| přeměna v notaci .....                            | 89           |

## H

|  |           |
|--|-----------|
| sponky do vlasů .....                  |           |
| 100 vlásenek .....                     | viz řádky |
| harmonické .....                       | 110       |
| hlaviček .....                         | 169       |
| bezhlavých poznámek .....              | 110       |
| help arpeggio linky se netisknou ..... | 132       |
| složené závorky se netisknou .....     |           |
| 132                                    |           |

|   |              |
|---|--------------|
| tlačítka nakreslená nesprávně .....                 | 64           |
| okrajů ořízne hudbu při tisku .....                 | 134 poznámky |
| nebo symboly se netisknou .....                     | 132          |
| oboustranný tisk způsobuje zaseknutí tiskárny ..... | 135          |
| červených otazníků .....                            | 90           |
| opakování se nepřehraje .....                       | 137          |
| nastavení optimálního rozlišení obrazovky .....     | 64           |
| řádků zaměstnanců se netiskne .....                 |              |
| 132 špatných rytmtů ve Flexi-time .....             | 85           |
| skrývá prázdné hole .....                           | 52, 161      |
| stylů domů .....                                    | 30           |
| HTML .....  | 78           |

já

|  |               |
|--|---------------|
| import                                 |               |
| grafických souborů .....               | 91            |
| MIDI soubory .....                     | 113           |
| hudby do dokumentů aplikace Word ..... |               |
| 73 uložení .....                       | 133           |
| vylepšení .....                        | 8 odsazených  |
| soustav .....                          | 161 zadávání  |
| abecedního vstupu .....                | 38            |
| Flexibilní zadání .....                | 48, 82 kytara |
| tab .....                              | 89            |
| vícehlasy .....                        | 179           |
| řádků .....                            | 100           |
| textů .....                            | 103 vstup     |
| myši .....                             | 34            |
| skenování .....                        | 141           |
| krokový vstup .....                    | 47            |
| text .....                             | 163           |

|                               |           |
|-------------------------------|-----------|
| názvy nástrojů                |           |
| měníci se .....               | 93        |
| nástrojů .....                | 94        |
| přidání .....                 | 30 měnící |
| se pořadí ve skóre .....      | 95        |
| vytváření .....               | 94        |
| mazání .....                  | 95        |
| rozsahů .....                 | 95 výběr  |
| v partituře .....             | 95        |
| transponování .....           | 95, 96    |
| Internetové publikování ..... | 157       |
| výklad .....                  | 23        |

## J

|               |     |
|---------------|-----|
| ospravedlnění |     |
| hole .....    | 161 |

## K

|                       |    |
|-----------------------|----|
| klíčové podpisy ..... | 31 |
|-----------------------|----|

## Index

|                                    |                          |
|------------------------------------|--------------------------|
| varovný .....                      | 97                       |
| vytváření .....                    | 96                       |
| mazání .....                       | 96                       |
| skrývání .....                     | 97                       |
| stěhování .....                    | 96                       |
| násobek .....                      | 97                       |
| klávesnice (MIDI)                  |                          |
| USB .....                          | 9                        |
| vstup z klávesnice .....           | viz klávesové nástroje s |
| flexibilním vstupem a krokovým     |                          |
| vstupem .....                      | 94                       |
| dynamika .....                     | 121                      |
| klávesové zkratky .....            | 7, 18                    |
| jednoklíčové .....                 | 24                       |
| Klávesnice .....                   |                          |
| 20 rozložení .....                 | 26,                      |
| 36 2 .....                         | 87 3 .....               |
| Kodályho hůlkový zápis .....       | 112                      |
| <b>L</b>                           |                          |
| l'istesso tempo .....              | viz formát na šířku      |
| metrických modulací .....          | viz rozložení            |
| vrstev .....                       | viz rozložení            |
| hlasů .....                        | 51, 98                   |
| zalomení stránky .....             |                          |
| Velikost stránky 58 .....          |                          |
| Počet zaměstnanců 98 .....         |                          |
| 98 přerušení systému .....         |                          |
| 58 vertikální rozteč .....         | 98                       |
| shládnutí .....                    | 59                       |
| Nabídka Rozvržení Podnabídka Konec |                          |
| stránky .....                      | 58 Split                 |
| systém .....                       | 138 Přerušení            |
| systému .....                      | 58 Nastavení             |
| dokumentu .....                    | 50, 65, 98 Skrýt         |
| prázdné hole .....                 | 161 Zobrazit             |
| prázdné hole .....                 | 162 legerových           |
| řádků .....                        | 25                       |
| vyhýbání se .....                  | 101                      |
| řádků .....                        | 100                      |
| vytváření .....                    | 40, 43, 100              |
| čárkovaná .....                    | 101                      |
| kytara .....                       | 101                      |
| problémy s tiskem .....            | 132                      |
| nadávek .....                      | 43                       |
| Živé přehrávání .....              | 102                      |
| Text textaře .....                 | 168                      |
| textů písní .....                  | 103                      |
| elizí .....                        | 105                      |
| zadávání .....                     | 103                      |

## M

|                               |                      |
|-------------------------------|----------------------|
| magnetické skvrny .....       |                      |
| 159 tupletů .....             | 177                  |
| rukopisný papír .....         | 29                   |
| marcato .....                 | viz okraje           |
| artikulací .....              | 65, 98, 134          |
| strana .....                  | 67                   |
| zaměstnanci .....             |                      |
| 67 opatření .....             | viz bary             |
| menu .....                    | 21                   |
| slučování hlasů .....         | 180                  |
| metrů .....                   | viz taktové metrické |
| modulace .....                | 167 kliknutí na      |
| metronom .....                | 82 značka            |
| metronomu .....               | 57 .....             |
| metronomu .....               | 23, 40               |
| vytváření .....               | 167                  |
| Microsoft Word .....          | 73 MIDI              |
| soubory .....                 | 113                  |
| převod na zvuk .....          | 75                   |
| stahování .....               | 115                  |
| export .....                  | 76                   |
| import .....                  | 113 MIDI             |
| kytara .....                  | 90 MIDI              |
| vstup .....                   | viz Flexi-time MIDI  |
| vstup .....                   | viz zadávání MIDI    |
| rozhraní .....                | 9, 13 MIDI           |
| zpráv .....                   | 85 nahrávání ve      |
| Flexi-time .....              | 83 Nastavení         |
| MIDI .....                    | 9 Nastavení          |
| MIDI pro Mac .....            | 12 MIDI              |
| přes .....                    | 49                   |
| Mixér .....                   | 106                  |
| monitory .....                | 21                   |
| vícenásobný .....             | 21                   |
| mys                           |                      |
| pomocí tlačítka kolečka ..... | 19                   |
| vstup myši .....              | 34                   |
| pohybující se objekty .....   |                      |
| 24 MP3 .....                  | 75                   |
| více                          |                      |
| klíčových podpisů .....       | 97                   |
| monitory .....                | 21, 64               |
| hlasů .....                   | 178                  |
| hudební ukázky .....          | 73                   |
| ztlumit .....                 | 167                  |
| noty v Mixeru .....           | 108                  |

## N

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| přírodní .....                  | 26  |
| Navigátor .....                 | 18  |
| Neuratron PhotoScore Lite ..... | 141 |



|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| nemagnetické nadávky .....       | 160 |
| poznámkových bloků .....         |     |
| .110, 136 větši .....            | 112 |
| míchání velikostí v akordu ..... | 112 |
| lomítko .....                    | 110 |
| menší .....                      | 112 |

## poznámky

|   |         |
|---|---------|
| základní úprava .....   | 26 v    |
| závorce .....   | 112     |
| kopírování .....  | 36      |
| vytváření .....   | 34      |
| editace .....   | 46      |
| bez hlavy .....   | 110 v   |
| závorce .....   | 112 v   |
| textu .....   | 167     |
| vstup myši .....  | 34 mimo |
| rozsah .....  | 90, 95  |
| tichý .....   | 110     |
| rozestup .....  | 52 bez  |
| stopky .....  | 110     |
| přepnutí na kartu kytary .....  | 89      |
| viz také vstup myši, abecední vstup, krokový vstup,<br>flexibilní čas viz také poznámky |         |

## Nabídka poznámek

|                                  |                |
|----------------------------------|----------------|
| Flexibilní vstup .....           | 82             |
| Možnosti flexibilního času ..... |                |
| 84 Transponovat .....            |                |
| 173 Transponování skóre .....    |                |
| 95 numerická klávesnice .....    | viz Klávesnice |

## Ó

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| kopírování objektů .....         |     |
| 26 mazání .....                  | 25  |
| zrušení výběru .....             | 24  |
| tažení .....                     | 24  |
| stěhování .....                  | 24  |
| výběr .....                      | 24  |
| oktáva                           |     |
| klíčů .....                      | 63  |
| řádků .....                      | 101 |
| úvodní skóre Sibelius Lite ..... | 17  |
| Písmo Opus .....                 | 166 |
| Písmo Opus Metronome .....       | 168 |
| ozdoby                           |     |
| trylky .....                     | 101 |
| overdubbing .....                | 84  |

## P

## strana

|                 |                    |
|-----------------|--------------------|
| přestávky ..... | viz přestávky, str |
|-----------------|--------------------|

|   |  |
|---|--|
| konce stránek .....                       | viz konce  |
| okrajů stránky .....                      |  |
| Velikost stránky 67 .....                 | 29,  |
| 51, 98 poloha páne .....                  | 107  |
| papír                                     |  |
| vybrat dobrý .....                        | 134  |
| velikostí papíru .....                    | 65, 130  |
| A3 .....                                  | 66   |
| A4 .....                                  | 66   |
| A5 .....                                  | 66   |
| B4 .....                                  | 66   |
| B5 .....                                  | 66   |
| Pásmo .....                               | 66   |
| koncert .....                             | 66   |
| Výkonný .....                             | 66   |
| Folio .....                               | 66   |
| Hymnus .....                              | 66   |
| Právní .....                              | 66   |
| Dopis .....                               | 66   |
| Octavo .....                              | 66   |
| Část .....                                | 66   |
| Quarto .....                              | 66   |
| doporučeno .....                          | 66   |
| Tvzení .....                              | 66   |
| Bulvární deník .....                      |  |
| 66 dílů .....                             | 69   |
| souborů PDF .....                         | 70, 74   |
| čtení s PhotoScore Lite .....             | 142  |
| šlapání .....                             | 101  |
| poznámkových bloků .....                  | 110  |
| PhotoScore Lite .....                     | 141  |
| frázových značek .....                    | viz takty  |
| pro nabírání (dobití) slurs .....         | 171  |
| hřiště .....                              | viz noty, transponování partitur, transponování nástrojů |
| prostý text .....                         | 169  |
| Nabídka přehrávání Živé                   |  |
| přehrávání .....                          | 102  |
| Přesunout řádek přehrávání na Start ..... |  |
| 47 Výkon .....                            | 119 Přehrát  |
| nebo pozastavit .....                     | 22   |
| Přehrávací zařízení .....                 | 122  |
| přehrávání .....                          | 22   |
| dynamika mezi notovými osnovami .....     | 121  |
| Espressivo .....                          | 119 Živé   |
| přehrávání .....                          | 102  |
| opakování .....                           | 137  |
| Rubato .....                              | 119  |
| řádek přehrávání .....                    | 22, 34   |
| hra na klaviaturu bez zadávání not .....  | 49   |
| portamento .....                          | 101  |
| formát na výšku .....                     | 66   |
| Předvolby .....                           | 128  |

Index

nastavení  
    zobrazení předvoleb ..... 64

tisk ..... 28, 130 2-  
    up ..... 133  
    sešitů ..... 133  
    hranic ..... 131  
    barev ..... 131  
    ořezových značek ..... 131  
    oboustranný ..... 132  
    Prizpůsobit papíru ..... 131  
    ze Scorch ..... 78 souborů  
    PDF ..... 74  
    měřítko ..... 132  
    pomazánek ..... 133  
    Náhradní volby ..... 132  
Vlastnosti ..... 136

Q

kvantování ..... 82  
otazníků ..... 90  
pětičlenných ..... viz tuplety

R

rally ..... viz čáry

přerušující hudbu ..... 171  
záznam na CD ..... 75 viz  
    také Flexibilní pracovní doba

Znovu ..... 25

přeformátování ..... viz formátování  
zkušebních značek ..... 140  
    vytváření ..... 140  
    editace ..... 140

opakovacích taktů ..... 101  
opakování hudby (s R) ..... 26  
opakování ..... 137 1. a  
    2. koncový řádek ..... 137  
    DC ..... 138  
    DS ..... 138  
    da capo ..... 138 dal  
    segno ..... 138 v  
    pořádku ..... 139  
    opakovacích řádků ..... 137 na  
    coda ..... 139

repelování ..... 47  
odpočinků ..... 35  
    barových opěrek .....  
    136 seskupení do taktů ..... 57 121  
reverb .....  
rytmická lomítka .....  
    110 rytmu ..... viz noty  
rytmus tečka ..... 20

rytmický pocit ..... 120 rit.

přehrávání ..... 100  
rit. .... viz řádky  
Rubato ..... 119

S

posvátná hudba na harfu ..... viz ukládání  
poznámek tvaru změna výchozího umístění .....  
    .80 Soubory kompatibilní se Sibelius .....  
    .81 stromy ..... 161

ukládání souborů ..... 38  
skenování ..... 141  
Spálenina ..... 157

Export webových stránek  
    Scorch ..... 77  
skóre  
    příklad skóre ..... viz ukázkové soubory  
    skóre ..... viz soubory  
    Nový ..... 29  
rozištění obrazovky ..... 64  
posuvníky ..... 19 druhý  
konec ..... viz 1. a 2. konec druhý takt .....  
viz sekce 1. a 2. zakončení .....  
    .58  
segno ..... 138 výběr  
objektů ..... 24  
    sedmičky ..... viz nastavení  
tupletů ..... 128  
šestinedělí ..... viz poznámky  
tvaru tupletů ..... 111  
ostrý ..... 27, 35  
klávesových zkratk, klávesnice ..... viz klávesové  
zkratky Sibelius 2 .....  
    .81 Sibelius klávesové poznámky ..... 157 .....  
110 lomítek ..... 110  
nadávek ..... 43, 159  
magnetická ..... 159  
nemagnetické ..... 160 rozteč  
    horizontální ..... 99  
    rozestup ..... viz noty, bod  
rozdělení not ..... 85  
    pomazánky ..... 133

staccato ..... viz artikulace okraje  
osazenstva ..... 67 velikost  
personálu ..... 67, 98, 162  
personální systém ..... viz  
systémové osnovy .....  
161

vytváření ..... 30, 161  
mazání ..... 162

schovat prázdnou ..... 161  
 schovává se prázdnou ..... 52  
 zarovnáno doleva ..... 161  
 stěhování ..... 25  
 ztlumení ..... 108  
 problémy s tiskem ..... 132 zobrazit  
 prázdnou ..... Velikost  
 162 ..... 30, 51  
 malý ..... 162  
 mezer ..... 52 předčasné  
 zastavení ..... 161 viz také  
 nástroje, časový vstup  
 zaměstnanců ..... 47  
 stereo ..... 107 hůlkový  
 zápis ..... 112 Náhradní  
 volby ..... 132 arpeggií, gliss.,  
 atd. .... 132  
 rovnátek ..... 132  
 řádků ..... 132  
 symbolů ..... 132  
 titulků ..... 168  
 návrhů ..... 8  
 houpáčka ..... 120  
 světle modrých symbolů nad pruhy .....  
 59 přerušení systému .....  
 52 přestávek ..... 58  
 odsazeno ..... 161

**T**  
 vstup tabulátoru ..... 89  
 Text techniky ..... 167 Tempo  
 I ..... .tempa ..... 168 posuvník 23  
 Tempo text ..... 168 text  
 tempa ..... 31, 41  
 tenuto ..... 46

terminologie ..... 7 zkušební  
 papír ..... 161  
 text ..... 163  
 tučně ..... 163 v  
 krabici ..... 169 kopírování  
 mezi programy ..... 164  
 vytváření ..... 40, 163  
 vytváření poznámek editace ..... 167 .....  
 163 názvů nástrojů ..... 93  
 kurzíva ..... 163  
 obyčejný ..... 169  
 Vlastnosti ..... 136  
 podtrhnout ..... 164 slovní  
 menu ..... 163

styl textu ..... 41

textury ..... 21, 64  
 kravaty ..... 27, 170 v  
 arpeggiovane hudbě ..... 170 do  
 druhých taktů ..... 170  
 taktů ..... 31, 171 skupin  
 paprsků ..... 57  
 varovné ..... 172  
 komplex ..... 172 titulních  
 stran ..... 59 Text  
 nadpisu ..... 168 panel  
 nástrojů ..... 19  
 transponování ..... 173 o  
 půlkrok (půltón) ..... 174  
 klíčem ..... 173  
 oktávami ..... 174 akordových  
 symbolů ..... 61, 174  
 diatonicky ..... 173  
 tremolů ..... 175 buzz roll  
 (z na stopce) ..... 118, 176  
 trylek ..... 101  
 trylek ..... viz řádky  
 trojčata ..... 45 177  
 tupletů ..... 45, 177  
 kopírování ..... 177  
 vytváření ..... 177  
 mazání ..... 177 ve  
 flexibilním čase ..... 85 v  
 importovaných souborech MIDI .....  
 85 magnetické ..... 177  
 stěhování ..... 177

## U

Vrátit ..... 25

PROTI

vertikální

rozestupy personálu ..... 98  
 Zobrazit nabídku Celá obrazovka .....  
 21 Značky rozvržení ..... 59  
 Okraje stránky ..... 67 Panel  
 nástrojů ..... 21  
 hlasů ..... 45, 178  
 vytváření ..... 179  
 mazání ..... 179  
 sloučení ..... 180 záznam  
 ve Flexi-time ..... 86  
 svazek ..... 106

## W

WAV soubory ..... 75  
 webových stránek

## Index

|                   |                     |                     |    |
|-------------------|---------------------|---------------------|----|
| exportující ..... | 77                  | myš s kolečkem..... | 19 |
| Mixér .....       | 106                 |                     |    |
| Navigátor .....   | 18, 21              |                     |    |
| Vlastnosti .....  | 21, 136             |                     |    |
| moudrost .....    | Nabídka 18, 27, 32, |                     |    |
| 44 slov .....     | 41                  | slovní              |    |
| menu .....        | 163                 |                     |    |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| pracovní list .....         | 161 |
| www.sibeliusmusic.com ..... | 157 |

## Z

|                   |     |
|-------------------|-----|
| z na stopce ..... | 176 |
| Zvětšení .....    | 19  |
| úroveň .....      | 80  |