

Instrukcja obsługi
programu komputerowego

SIBELIUS

wersje 1.1. i 2.1.

Opracowanie: Zbigniew Warakomski

© 2002 Prawa autorskie zastrzeżone

Wstęp

Program komputerowy SIBELIUS umożliwia zapis i wydruk tekstu nutowego. Posiada bardzo duże możliwości edycyjne oraz pozwala na tworzenie różnego rodzaju partytur. Niniejsza instrukcja obsługi skierowana jest do nauczycieli i uczniów szkół muzycznych, do osób które poszukują efektywnego narzędzia do tworzenia profesjonalnych wydruków nutowych oraz do wszystkich, którzy zainteresowani są możliwościami tego programu. Będzie ona w równym stopniu przydatna dla osób, które korzystają z nowej jak i starszej wersji programu.

Bezpłatny program demonstracyjny wersji 2.1. można pobrać ze strony **www.sibelius.com/cgi-bin/download/get.pl**

Instalacja programu

Wersja 1.1. Programu instaluje się i pracuje bez problemów w środowiskach Windows 98 i Millenium. W Windows XP program można zainstalować i wykonywać nim wiele funkcji, jednak niektóre z nich nie działają poprawnie – nie można np. wpisać tekstu (tytuł utworu, oznaczenia dynamiczne itd.). Wersja 2.1. przystosowana jest do systemów operacyjnych Windows 95/98/Me/2000/XP/NT4.

Szczegółowy sposób postępowania przy instalacji podany poniżej dotyczy wersji 1.1.. Przy instalacji wersji 2.1. postępuj podobnie.

Po włożeniu dysku CD do napędu program instaluje się przez **Ustawienia/Panel sterowania/Dodaj lub usuń programy**. Jeżeli zdarzy się, że taka próba skończy się niepowodzeniem, należy:

- prawym przyciskiem myszy kliknąć na **Mój komputer**
- lewym przyciskiem myszy kliknąć **Otwórz**; dalej postępować w podobny sposób;
- **CD SIBELIUS/Otwórz**
- folder **sibelius/Otwórz**
- **SETUPSIB/Otwórz**
- **Next**
- **Next**
- **Next**
- **Sibelius/Otwórz**

Po tej czynności program jest zainstalowany. Kiedy pojawi się okno **Equipment** – kliknij **OK.**, a następnie zamknij **Tip of the day** przyciskiem **Close**.

Wpisywanie tekstu nutowego z klawiatury komputera

Tekst nutowy w programie SIBELIUS można wpisywać na trzy sposoby:

- z klawiatury komputera,
- wgrywając plik MIDI zapisany uprzednio na nośniku danych przez zewnętrzne urządzenie wysyłające komunikaty MIDI, np. syntezator lub keyboard,
- w czasie rzeczywistym, używając do tego klawiatury zewnętrznego urządzenia wysyłającego komunikaty MIDI.

Zajmiemy się tutaj wpisywaniem pierwszym sposobem, tj. z klawiatury komputera.

Z górnego paska wybierz **New** – nową partyturę. Pojawia się okno **Manuscript paper**. Do wyboru są czyste kartki papieru (formatu A3 i A4), na których możesz dowolnie zestawiać instrumenty w różne grupy oraz gotowe szablony partytur na typowe składy instrumentów (a także chór itd.). Jeżeli jesteś zdecydowany na gotowy szablon, wybierz go klikając myszką, a następnie potwierdzając **OK**. Gotowy szablon pojawi się po kliknięciu lewą myszką na jasne pole na ekranie. Możesz także wybrać czystą kartkę (np. A4) i potwierdzić **OK**, aby utworzyć szablon dla dowolnie wybranego zestawu instrumentów (lub nawet jednego instrumentu). W oknie **Instruments** są dwa podokienka: **Section** i **Available**. W pierwszym zaznacz grupę instrumentów, np. **Strings**, a w drugim konkretny instrument np. **Violin**. Kliknij **Add**. Teraz wybierz w **Section** np. **Keyboards**, a w **Available** – **Piano**. Kliknij na **Add**. Jeżeli chcesz, aby w partyturze partia skrzypiec była zapisana nad partią fortepianu, odkliknij **Add in normal order**. Na zakończenie potwierdź **Create** i kliknij w jasny obszar na ekranie. Pojawia się pusta partytura.

W górnym pasku kliknij na **View**, zaznacz **Toolbar**, **Tool names**, **Keypad** i **Navigator**. **Navigator** pojawia się w lewym dolnym rogu ekranu – służy on do przesuwania partytury. Czynność tę możesz także wykonać „łapką”, która pojawia się, gdy klikniesz na nie zapisany fragment partytury (przy wyłączonych klawiszach **Keypadu**).

Wspomniany wyżej **Keypad** znajduje się w prawym dolnym rogu ekranu i odpowiada klawiaturze numerycznej komputera. Z niej wprowadza się wartości nut, znaki artykulacyjne itd.

W tym miejscu należy zaznaczyć, że tylko niewiele czynności wymaga użycia myszki – większość z nich można wykonać z klawiatury, do czego należy zachęcać, gdyż daje to dużą oszczędność czasu.

Aby zacząć wprowadzać nuty kliknij na pauzę – zmieni ona kolor z czarnego na niebieski. W programie SIBELIUS elementy zaznaczone niebieskim kolorem podlegają edycji.

Następnie...

- wybierz wartość nuty na **Keypadzie**
- jeżeli chcesz, wybierz także inne oznaczenia przyporządkowane tej nucie, np. kropkę przedłużającą wartość nuty o połowę, łuk, bemol, staccato itp.
- wprowadź nutę przez wybór jednej z liter **A – G** lub **R**, która kopiuje poprzednią nutę
- aby zbudować akord kliknij na pięciolinię nad lub pod nutą, która przed chwilą wprowadziłeś lub wybierz klawisz **N**, aby dodać nutę w odległości tercji – na właściwe miejsce wprowadź ją kursorem **↑** lub **↓**
- aby wprowadzić pauzę wybierz klawisz pauzy na **Keypadzie** i kliknij w miejsce, gdzie dana pauza ma się znajdować lub po prostu naciśnij klawisz spacji na klawiaturze komputera
- kontynuuj powyższe czynności celem wprowadzenia następnych nut.

Edycja wysokości dźwięku

- kliknij na nutę a następnie przesuń myszką w odpowiednie miejsce; lub
- zaznacz nutę (kliknięciem myszki lub poprzez klawisze kursora) a następnie:
przesuń nutę w górę lub w dół klawiszami **↑** lub **↓**; **Ctrl+↑/↓** przesuwa o oktawę.

Jeżeli w utworze powtarza się pewien fragment o jednakowym przebiegu rytmicznym, ale różnych przebiegach melodycznych, wtedy edytowanie wysokości dźwięku jest szczególnie przydatne. Zamiast wpisywać kolejno powtarzające się fragmenty, należy wpisać tylko pierwszy z nich, skopiować go, następnie wkleić w odpowiednie miejsca i zmienić wysokości poszczególnych dźwięków w sposób opisany powyżej.

Wprowadzanie znaków przykluczowych

Wciśnij klawisz **K**. Pojawi się okno **Key signature**. Wybierz z niego tonację utworu. Zatwierdź **OK**. Kliknij na miejsce w partyturze, gdzie oznaczenie to ma się pojawić.

Wprowadzanie oznaczenia metrum

Wciśnij klawisz **T**. Pojawi się okno **Time signature**. Wybierz odpowiednie metrum. Jeżeli wśród podanych oznaczeń metrum nie ma takiego, jakie jest ci potrzebne, możesz w tym oknie sam je utworzyć. Zatwierdź **Create**.

Dodawanie nowych taktów

Po otwarciu partytury pojawia się 5 taktów (o ile wybrałeś wcześniej pustą kartkę formatu A4, a nie gotowy szablon). Podczas pisania nut kolejne takty automatycznie będą dodawały się same, kiedy wyczerpie się wolne miejsce w ostatnim takcie. Można również dodać takt na końcu partytury poprzez wciśnięcie **Ctrl+B**. Jeżeli chcesz wstawić jeden lub więcej taktów w środku utworu lub dodać z góry zaplanowaną ilość taktów, z menu **Create** wybierz **Bar**, następnie **Other**. W okienku **Create bars**, które się pojawi wpisz ile taktów chciałbyś dodać. Z menu **Bar length** wybierz **Same as time signature** jeżeli długość taktów ma być zgodna z metrum lub **Irregular**, jeśli chcesz wstawić takt krótszy, niż pozostałe takty (w ten sposób można utworzyć przedtakt). Po rozwinięciu paska wybierz wartość nuty, która ma wypełnić krótszy takt. Kliknij **OK.**, następnie kliknij na takt, przed którym chcesz wstawić nowe takty.

Zaznaczanie obiektów

Aby zaznaczyć nutę, takt lub inny obiekt, kliknij na niego. Aby zaznaczyć więcej obiektów kliknij na pierwszy z nich, następnie wciśnij **Shift** i trzymając go klikaj na następne obiekty.

Usuwanie taktów lub ich zawartości

Aby usunąć zawartość taktu, należy go zaznaczyć, a następnie wcisnąć **Delete**. Aby usunąć jeden lub kilka taktów wraz z ich zawartością, należy wcisnąć **Ctrl** i kliknąć (lub **Shift** i kliknąć) – pojawi się wtedy podwójna niebieska ramka wokół zaznaczonych taktów - a następnie wcisnąć **Delete**.

Skróty klawiaturowe

Wiele czynności można wykonać szybciej, stosując skróty klawiaturowe.

- **kopiowanie**: zaznacz obiekt, który ma być skopiowany, następnie wcisnij **Ctrl+C**.
- **wklejenie**: wcisnij **Ctrl+V**, następnie kliknij tam, gdzie obiekt ma być wklejony.

Kopiowanie i wklejenie można wykonać szybciej w następujący sposób: zaznaczyć obiekt, następnie przytrzymując klawisz **Alt** kliknąć tam, gdzie ma być on wstawiony.

- **cofnięcie ostatnio wykonanej czynności**: **Ctrl+Z**
- **przywrócenie cofniętej uprzednio czynności**: **Ctrl+Y**
- **zaznaczenie całej partytury**: **Ctrl+A**
- **wprowadzenie oznaczeń crescendo lub diminuendo**: zaznacz nutę i naciśnij klawisz **H** (dla crescendo) lub **Shift+H** (dla diminuendo), następnie rozciągnij używając spacji (lub kursorów \leftrightarrow \updownarrow).

Z wieloma innymi skrótami klawiaturowymi można zapoznać się wybierając z paska **Help** a następnie **Keyboard shortcuts**.

Dodawanie różnych elementów partytury

Różne rodzaje **kresk taktowych** dodasz do partytury klikając na **Barline** w menu **Create** i wybierając: **Double** dla podwójnej kreski taktowej, **Start** i **End Repeat** dla znaków repetycji, **Final** dla podwójnej kreski kończącej utwór, a następnie klikając na odpowiednie miejsce w utworze. Podobnie postępuj z **kluczami (Clef)** i **przednutkami (Grace note)**. Nie zapomnij o kliknięciu na miejsce w partyturze po wybraniu potrzebnego obiektu.

Z menu **Create** można wybrać też **Line**, czyli **linię**. Tych linii jest wiele – jedną z nich jest np. łuk legato. Aby narysować taki łuk, powinieneś:

1. Wybrać rodzaj łuku (**Create/Line**)
2. Kliknąć na nutę, od której łuk ma się rozpocząć
3. Cały czas trzymając lewy przycisk myszy przeciągnąć łuk do ostatniej nuty pod łukiem
4. Trzymając nadal lewy przycisk możesz ustawić bardzo dokładnie miejsce zakończenia łuku wykorzystując kursory.

Triole i inne grupy nieregularne. Wpisz najpierw nutę, która ma być pierwszą nutą trioli, kwintoli czy innej grupy nieregularnej. Z menu **Create** wybierz **Tuplet**. Pojawi się okno, w którym określ z ilu nut składa się grupa. Potwierdź, a następnie kliknij na napisaną wcześniej nutę. Pojawi się oznaczenie grupy nieregularnej a także pauzy, na miejsce których wpisz brakujące nuty.

Zapis utworu wielogłosowego

Na okienku w prawym dolnym rogu ekranu (jest to tzw. **Keypad**) zauważyć można (w wersji SIBELIUSA 1.1) cztery ponumerowane przyciski, z których ten z cyfrą **1** ma kolor niebieski (oznacza to, że jest on aktywny). Przyciskając kolejne klawisze zauważysz, że **2** ma kolor zielony, **3** pomarańczowy, a **4** fioletowy. Klawisze te są pomocne przy zapisie utworu wielogłosowego. Chcąc wpisać na jednej pięciolinii np. sopran i alt wybierając **1** wpisujesz sopran, a wybierając **2** – alt. Podobnie **3** służy do zapisu tenoru, a **4** – basu.

W wersji 2.1. aby wpisać utwór wielogłosowy wyszukaj nad klawiaturą w prawym dolnym rogu ekranu przycisk **Edit Note**, kliknij go, a następnie wybierz **General**, rozwiń pasek **Voice** i zaznacz odpowiedni numer głosu (**1** – sopran, **2** – alt, **3** – tenor i **4** – bas).

Inne funkcje Keypadu

Aby mieć szybki dostęp do większej ilości elementów zapisu nutowego (oznaczeń artykulacyjnych, znaków chromatycznych itd.) wciśnij na **Keypadzie** któryś z klawiszy w szóstym rzędzie, licząc od dołu.

Wpisywanie i edycja tekstu

Program SIBELIUS umożliwia dodawanie różnego rodzaju tekstów do partytury (tytuł utworu, nazwisko kompozytora, wszelkie oznaczenia wykonawcze, tekst piosenki itd.). Wybierz **Create, Text** a następnie rodzaj tekstu jaki chcesz wstawić. Kliknij na partyturę – pojawi się kursor. Możesz wybrać krój i wielkość czcionki z górnego paska. Wpisz tekst, a następnie odkliknij. Aby wpisać np. palcowanie wybierz **Text/Other staff text/Fingering**. Kliknij na wybrane miejsce partytury i wpisz cyfrę. Aby przejść do następnej nuty wciśnij spację. Celem wpisania tekstu w dowolnym miejscu partytury wybierz **Text/Other staff text/Small text** i dalej postępuj podobnie.

Tekst możesz przesuwać do góry i do dołu przy użyciu kursorów – wcześniej zaznacz go kliknięciem (zmieni wtedy kolor na niebieski). Przytrzymując klawisz **Ctrl** i klikając kolejno w różne fragmenty tekstu zaznaczysz od razu większą jego całość – cały ten blok tekstu możesz następnie przesunąć. Aby przesuwać tekst w szybszym tempie (większymi skokami) należy użyć równocześnie klawisza **Ctrl** i kursorów.

Ustawienia strony

Z menu **Layout** wybierz **Page setup**. Określ format papieru (np. A4) oraz jego orientację – jeśli zaznaczysz **Landscape** wtedy będzie ona pozioma, jeśli nie, to pionowa. Możesz określić wielkość marginesów. Bardzo przydatne jest pole pokrętła **Staff size** – przy jego pomocy możesz zwiększyć lub zmniejszyć pięciolinie wraz z nutami. Obok jest okno z podglądem. Całość zatwierdzasz **OK**.

W wersji 2.1. wybierz **Layout/Document setup**.

Formatowanie partytury

Ilość taktów na jednym systemie oraz systemów na stronie określasz wybierając **Plug-ins/Format score**. Wszystko zatwierdź **OK**. Czynności tych można dokonać na każdym etapie tworzenia partytury.

W wersji 2.1. wybierz **File/Plug-ins/Notation/Make Layout Uniform**.

Wprowadzanie tekstu nutowego z zewnętrznego urządzenia MIDI bez łączenia go z komputerem

Zewnętrznym urządzeniem MIDI może być syntezytor lub keyboard, który pracuje w tym standardzie. Utwórz, którego partyturę chcesz wydrukować nagraj przy użyciu syntezytora na dyskietkę. Otwórz program SIBELIUS na komputerze. Wybierz **File/Open/Stacja dyskietek/Otwórz**. Z okna **Open MIDI file** wybierz rodzaj papieru. Możesz także odznaczyć, co oprócz tekstu nutowego ma ukazać się w partyturze (np. oznaczenie metronomu). Zatwierdź **OK**. Program może zasignalizować, że nie rozpoznaje niektórych instrumentów i spyta czy chcesz kontynuować. Wciśnij **OK**. Na monitorze pojawi się partytura. Możesz ją wydrukować, możesz zapisać jako plik w SIBELIUSIE. Czasami konieczna będzie korekta partytury – postępuj wtedy jak przy wpisywaniu tekstu nutowego z klawiatury komputera.

Podłączenie zewnętrznego urządzenia MIDI do komputera

Podłączenie zewnętrznego urządzenia MIDI (takiego jak syntezator lub keyboard) można zrealizować na dwa sposoby:

- wykorzystując standardowe gniazda MIDI
- wykorzystując złącze TO HOST

Połączenie za pośrednictwem standardowych gniazd MIDI

Jeżeli interfejs MIDI zainstalowany jest wewnątrz komputera połącz gniazdo MIDI OUT komputera z gniazdem MIDI IN instrumentu, natomiast gniazdo MIDI IN komputera z gniazdem MIDI OUT instrumentu. Do połączenia wykorzystaj standardowe przewody MIDI.

Połączenie za pośrednictwem złącza TO HOST

Połącz port szeregowy komputera z gniazdem TO HOST instrumentu za pomocą przewodu 8-pin MINI DIN-D-SUB 9-pin. Jeżeli port szeregowy komputera wyposażony jest w gniazdo 25-stykowe, użyj tego samego przewodu z adapterem 9-pin – 25-pin.

Powyższa instrukcja dotyczy łączenia instrumentów MIDI z komputerami IBM PC.

Wprowadzanie tekstu nutowego z zewnętrznego urządzenia MIDI połączonego z komputerem

Tekst nutowy można wprowadzić za pośrednictwem zewnętrznego urządzenia MIDI na dwa sposoby:

- step-time input („krok po kroku“)
- flexi-time input (w czasie rzeczywistym).

Wprowadzanie tekstu nutowego metodą „step-time input“

1. Otwórz nową partyturę (tak samo, jak przy wpisywaniu nut z klawiatury komputera).
2. Zaznacz pauzę lub nutę, od której ma rozpocząć się zapisywanie.
3. Wybierz wartość nuty na **Keypadzie**.
4. Graj melodię, która ma być zapisana. Upewnij się, że kursor na monitorze (strzałka) jest niebieska, zanim zaczniesz wprowadzać nuty.
5. Jeżeli następna nuta ma inną wartość (lub np. artykulację) niż poprzednia, zmień ustawienie na **Keypadzie** zanim zagrasz dźwięk.
6. Aby wprowadzić pauzę, naciśnij spację.
7. Klawisz **Enter** (na głównej klawiaturze, nie na **Keypadzie**) zamienia nuty na enharmonicznie równe sobie (np. fis na ges).

Wprowadzanie tekstu nutowego metodą „flexi-time input”

Metoda ta pozwala na wprowadzanie tekstu nutowego w czasie rzeczywistym.

1. Otwórz nową partyturę.
2. Kliknij na pusty takt – pojawi się niebieska ramka wokół niego.
3. Kliknij na czerwony przycisk **Flexi** na pasku narzędziowym.
4. Graj melodię na instrumencie.
5. Kliknij powtórnie na przycisk **Flexi** aby zakończyć wprowadzanie nut.

Podobnie jak przy wprowadzaniu nut z nagrałego wcześniej na instrumencie pliku .mid może zajść konieczność dokonania poprawek w partyturze. Wykonuje się to w taki sam sposób jak przy wprowadzaniu zapisu nutowego z klawiatury komputera.

Umieszczanie zapisu nutowego w dokumencie tekstowym Word

W każdej chwili możesz przenieść swoją partyturę lub jej fragment do dokumentu tekstowego Word. W tym celu:

1. Otwórz w SIBELIUSIE plik zawierający partyturę przeznaczoną do przeniesienia.
2. Kliknij **File/Save as...**
3. Rozwiń pasek **Zapisz jako typ** i wybierz **Bitmap file (BMP)**. Kliknij **Zapisz**.
4. Pojawi się okno **Bitmap export options**. W **Page number** wybierz numer strony przeznaczonej do przeniesienia. Potwierdź **OK**.
5. Zamknij okno SIBELIUSA.
6. Otwórz Worda.
7. Kliknij miejsce w dokumencie, w które ma być przeniesiona partytura.
8. Kliknij **Wstaw/Rysunek/Z pliku/Moje dokumenty/Nazwa folderu/
/Otwórz/Nazwa pliku .bmp/Wstaw**.

Jeżeli wielkość umieszczonej w dokumencie partytury jest nieodpowiednia, możesz ją zmodyfikować w SIBELIUSIE z menu **Layout/Page setup** (p. **Ustawienia strony** w niniejszej Instrukcji).