Sibelius® First

Anleitungen

Edition 7.1.1
Februar 2012

Anleitungen geschrieben von Tom Clarke. Deutsche Übersetzung von Alpha CRC.

Im Dialogfeld **Über Sibelius** finden Sie eine vollständige Auflistung des Entwickler-Teams und anderer, die bei der Entstehung des Programms mitgewirkt haben.

Wir möchten all jenen danken (zu zahlreich, um sie einzeln zu nennen), die uns mit hilfreichen Kommentaren und Vorschlägen zu Programm und Handbuch versorgt haben.

Rechtliche Hinweise

Dieses Produkt unterliegt den Bedingungen einer Software-Lizenzvereinbarung.

Dieses Handbuch ist urheberrechtlich geschützt. © 2012 von Avid Technology Inc. (im Weiteren „Avid"), alle Rechte vorbehalten. Gemäß Urheberrecht darf dieses Handbuch weder komplett noch in Auszügen ohne die schriftliche Einwilligung von Avid vervielfältigt werden.

Avid, Sibelius und Scorch sind eingetragene Warenzeichen von Avid Technology, Inc. in den USA, dem Vereinigten Königreich und anderen Ländern. ReWire ist ein Warenzeichen von Propellerhead Software und wird unter Lizenz verwendet. VST ist ein Warenzeichen der Steinberg Soft- und Hardware GmbH. Alle anderen Warenzeichen werden als Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer anerkannt.

Produktfunktionen, technische Daten, Systemanforderungen und Verfügbarkeit können ohne Vorankündigung geändert werden.

Rückmeldung zur Dokumentation

Wir arbeiten ständig daran, unsere Dokumentation weiter zu verbessern. Sollten Sie Kommentare, Korrekturvorschläge oder andere Anregungen zu unserer Dokumentation haben, schicken Sie uns bitte eine E-Mail an **docs@sibelius.com**.

Inhaltsverzeichnis

Zu Beginn 5
Über die Projekte 8

Projekt 1 **9**

1.1 Eine Partitur öffnen 11
1.2 Noten bearbeiten und eingeben 18
1.3 Auswahlen und Noten kopieren 25
1.4 Flexi-time™-Eingabe. 29
1.5 Alphabetische und Step-time-Eingabe . . 33
1.6 Wiedergabe 39
1.7 Text und Dynamik 42

Projekt 2 **47**

2.1 Eine neue Partitur erstellen. 49
2.2 Scannen 56
2.3 Schlüssel, Tonartvorzeichnungen und N-tolen 60
2.4 Eine Partitur mit Zeichen versehen. . . 63
2.5 Layout und Formatierung. 68
2.6 Exportieren. 72

Projekt 3 **75**

3.1 Für Keyboard schreiben 77
3.2 Für Gitarre schreiben 79
3.3 Ideen und Schlagzeug-Notation. 81
3.4 Akkordsymbole 86
3.5 Wiederholungen und Codae. 92
3.6 Klänge und Wiedergabe 95

Index **99**

Zu Beginn

Eindringliche Warnung!

Wie groß auch immer Ihre Abneigung gegenüber Handbüchern sein mag, Sie müssen diese ganze Einleitung lesen, um das Programm zum Laufen zu bringen.

Wir legen Ihnen dringend ans Herz, alle drei Projekte der Anleitungen durchzuarbeiten, bevor Sie sich auf eigene Faust an irgendeine ernsthafte Arbeit mit Sibelius First machen. Sibelius First ist leicht zu erlernen und größtenteils selbsterklärend, falls Sie jedoch diese drei Projekte nicht durcharbeiten kann es passieren, dass Sie einige grundlegende Funktionen niemals entdecken – insbesondere dann, wenn Sie an Notationsprogramme gewöhnt sind, die auf andere Weise bedient werden. Nach der Durcharbeit der Projekte, die Sie nur ein paar Stunden in Anspruch nimmt, sind Sie in der Lage Noten einzugeben, zu bearbeiten, abzuspielen und zu drucken, außerdem wissen Sie, wie Sie weitermachen müssen, um auch kompliziertere Musik zu schreiben.

Dieses Handbuch geht davon aus, dass Sie mit den Grundlagen der Bedienung Ihres Computers vertraut sind (wie Maus, Tastatur, Menüs und Dateien).

Bildschirm-Referenz



Weiter fortgeschrittene Themen werden eines nach dem anderen im Sibelius First-Referenz-Handbuch behandelt, welches alle Funktionen vollständig und ausführlich erläutert (zusammen mit einem **Glossar** der Spezialausdrücke). Um das Referenz-Handbuch in der Software aufzurufen, wählen Sie **Datei ▸ Hilfe** und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Sibelius 7 First-Referenz-Handbuch** (Kürzel **F1** *oder* **⌘ß**).

Es ist nicht anzuraten, das Referenz-Handbuch von vorne bis hinten durchzulesen, da die meisten von Ihnen ohnedies nur einen recht kleinen Teil der Musiknotation verwenden. Sie können ganz nach Muße die für Sie wesentlichen Teile bzw. Kapitel des Sibelius First-Referenz-Handbuchs herauspicken.

Referenz-Handbuch-Kästen
Verstreut im Referenz-Handbuch finden Sie Kästen wie diesen, in denen verschiedene Notations- und Notensatzregeln erklärt werden.

Typographie und Querverweise

Die Namen der Computertasten, der Menüs und Dialogfelder sind **in dieser Weise** gedruckt.

Befehle in Sibelius First finden Sie üblicherweise im Menüband, einem breiten Band mit Befehls-Schaltflächen, die am oberen Bildschirmrand erscheinen, wenn Sie auf eine Registerkarte wie **Datei** oder **Start** klicken. Jede Registerkarte bezeichnet eine dazugehörige Befehlesammlung (**Noteneingabe**, **Notation**, **Text**, **Layout** usw.); wenn Sie auf eine Registerkarte klicken, wechselt das Menüband zur Anzeige der Schaltflächen, mit denen Sie diese Befehle ausführen können. Jede Registerkarte im Menüband enthält eine Anzahl von Gruppen verwandter Befehle.

Als verkürzte und einfache Beschreibung, wie auf einen bestimmten Befehl zugegriffen wird, verwenden diese Anleitungen folgendes Format: „Wählen Sie **Start ▸ Instrumente ▸ Hinzufügen oder Entfernen**“ bedeutet „Klicken Sie auf die **Start**-Registerkarte, suchen Sie die **Instrumente**-Gruppe, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Hinzufügen oder Entfernen**“.

Das Menüband wird auf den folgenden Seiten genauer erklärt, sodass Sie sich keine Sorgen machen müssen, wenn all dies für Sie noch ein wenig mysteriös klingt.

🕮 **2.1 Vorzeichen** bedeutet „siehe das Kapitel Vorzeichen (im Sibelius First-Referenz-Handbuch)“, indem Sie auf **Datei ▸ Hilfe ▸ Sibelius 7 First-Referenz-Handbuch** gehen.

Grundlegende Terminologie

Der Großteil der folgenden Terminologie wird von fast allen Lesern verstanden werden, die Erklärungen werden aber trotzdem aufgeführt, für den Fall, dass ein oder zwei Begriffe nicht ganz vertraut klingen:

- Manche Tasten sind auf verschiedenen Tastaturen unterschiedlich beschriftet, insbesondere auf dem Mac. Für diese Anleitungen gelten folgende Konventionen:

Mac-Symbol	*Mac-Name*	*Windows-Entsprechung*
⌘	**Befehl**	**Strg** („Steuerung“)
⇧	**Shift** (Umschalt)	**Shift** (Umschalt)
⌥	**Option**	**Alt**
⏎	**Return**	**Return** (auf der Haupttastatur)
⌅	**Enter**	**Enter** (auf dem Ziffernblock)

- Sibelius First ist in Windows und auf dem Mac so gut wie identisch und dort wo es Ausnahmen gibt – nämlich hauptsächlich bei den Tastaturkürzeln – wird die Windows-Version zuerst aufgeführt. Für weitere Informationen zu den Unterschieden der Tastaturkürzel von Windows und Mac: 🕮 **Tastaturkürzel** im Referenz-Handbuch, wo alle zur Verfügung stehenden Tastaturkürzel aufgelistet werden. Kürzel werden auch in den Menüs angezeigt.
- „Tippen Sie **Strg**+**A** *oder* ⌘**A**“ bedeutet, dass Sie die Taste **Strg** (Windows) oder ⌘ (Mac) gedrückt halten und dann **A** tippen. Auch wenn das **A** als Großbuchstabe geschrieben ist, drücken Sie nicht **Shift**, außer wenn Sie ausdrücklich dazu aufgefordert werden. Bei Standardkürzeln wie **Strg**+**?** *oder* ⌘**?**, bei denen **ß** und **?** auf derselben Taste residieren, tippen Sie gleichermaßen **Strg**+**ß** *oder* ⌘**ß**, ohne **Shift** zu drücken.
- Dementsprechend bedeutet „**Alt**+Klick *oder* ⌥-Klick“, die Taste **Alt** (Windows) oder ⌥ (Mac) gedrückt zu halten und mit der Maus zu klicken.
- In Windows bedeutet auf oder in etwas zu *klicken*, mit dem Mauszeiger an die jeweilige Stelle zu zeigen und dort mit der *linken* Maustaste zu klicken. Etwas *rechtsklicken* bedeutet, mit dem Mauszeiger an die jeweilige Stelle zu zeigen und dort mit der *rechten* Maustaste zu klicken.
- Auf dem Mac bedeutet auf oder in etwas zu *klicken*, mit dem Mauszeiger an die jeweilige Stelle zu zeigen und dort mit der *linken* Maustaste zu klicken, wenn Sie eine haben. Wenn Sie ein etwas älteres Mausmodell mit nur einer Taste besitzen, klicken Sie mit dieser einen Taste. **Control**-*klicken* heißt, die **Control**-Taste (die meist mit **Ctrl** gekennzeichnet ist) gedrückt zu halten und mit der linken oder der einzigen Maustaste zu klicken. Wenn Sie eine Maus mit einer rechten Taste haben, können Sie stattdessen auch einfach mit der rechten Maustaste klicken.
- Etwas *ziehen* bedeutet, mit der Maus darauf zu zeigen, dann klicken und die linke Maustaste (oder auf dem Mac die einzige) *gedrückt zu halten*, während man die Maus bewegt. Zum Beenden des Ziehens lassen Sie die Maustaste einfach los.
- Ein *Dialogfeld* (Dialogfenster, Dialogbox) ist ein Fenster mit Knöpfen und Schaltflächen. Manche Dialogfelder teilen sich auf mehrere Seiten auf und haben entweder *Registerkarten* oder *Aufklapp*-Listen oder *-Menüs*, um zwischen den verschiedenen *Seiten* des Dialogfelds zu wechseln.

- Der *numerische Ziffernblock* ist die Ansammlung von Zahlentasten ganz rechts auf Ihrer Computertastatur. Dieser Ziffernblock wird weiterhin auch als „Keypad" bezeichnet. (Notebooks bzw. Laptops haben normalerweise keinen separaten Ziffernblock – 🕮 **Tastaturkürzel** im Referenz-Handbuch für weitere Informationen.)
- **Return** ist die große Taste rechts der Buchstabentasten (oft mit einem „um die Ecke" nach links weisenden Pfeil bezeichnet). Auf manchen internationalen Tastaturen ist diese Taste verwirrenderweise mit **Enter** bezeichnet oder mit einem speziellen Pfeilsymbol versehen, wir nennen sie aber immer **Return**.
- **Enter** („Eingabetaste") ist die große Taste rechts unten auf dem numerischen Ziffernblock (Keypad). Auf manchen Tastaturen hat sie keinen Namen, heißt aber trotzdem **Enter**.

Weniger bekannte Terminologie findet sich im **Glossar** am Ende des Referenz-Handbuchs.

Anregungen

Wir sind immer froh, von Ihnen Hinweise auf Irrtümer oder Druckfehler in diesen Anleitungen und der Referenz oder Verbesserungsvorschläge mitgeteilt zu bekommen. Schicken Sie uns dazu eine E-Mail an **docs@sibelius.com**.

Gerne dürfen Sie uns auch Ihre Verbesserungsvorschläge bezüglich des Programms an sich wissen lassen. Machen Sie dies bitte über das Anwenderforum (Chatpage) der Sibelius-Website oder kontaktieren Sie dazu die technische Hilfe.

Über die Projekte

Dieses Buch ist drei Projekten gewidmet, für deren gründliches Durchexerzieren Sie rund sechs Stunden benötigen. Es ist unbedingt empfehlenswert, diese Projekte durchzuarbeiten, da mit diesen alle entscheidenden Konzepte und Funktionen erklärt werden, die Sie jedes Mal bei Ihrer Arbeit mit Sibelius First benutzen werden.

Projekt 1 (zwei Stunden)

Dieses Projekt zeigt Ihnen, wie man eine Partitur öffnet, und stellt die Konzepte vor, wie Sie durch die Partitur navigieren, sowohl mit der Navigator-Leiste als auch mit den verschiedenen Tasten- und Mauskürzeln, wie Sie Auswahlen erstellen und kopieren und einfügen. Mit einem Arrangement des Volkslieds *Scarborough Fair* lernen Sie, wie Sie mit der Maus, der Computertastatur und einem MIDI-Keyboard Noten bearbeiten und eingeben, und wie Sie Liedtext eingeben. Sie erhalten eine Einführung in die Wiedergabe und wie Sie Ihre Partitur mit Text und Dynamik versehen.

Projekt 2 (zwei Stunden)

In diesem Projekt lernen Sie, einen Ausschnitt aus Elgars Streichquartett in e-Moll, op. 83, neu zu schaffen, indem Sie die vier Einzelstimmen mit PhotoScore Lite einscannen und sie dann in eine neu angelegte Partitur kopieren und einfügen. Sie lernen, wie Sie Schlüssel- und Tonartwechsel erstellen, eine erweiterte Noteneingabe einschließlich Triolen und anderen N-tolen, und Sie erforschen die unterschiedlichen Objektarten wie etwa Artikulationen, Linien, Haltebögen, Bindebögen und Text, die in Partitur häufig Verwendung finden. Vorgestellt werden Ihnen auch die dynamischen Einzelstimmen und der Grafikexport aus Sibelius First heraus.

Projekt 3 (zwei Stunden)

Dieses Projekt lehrt Sie die Grundlagen zum Schreiben für Tasteninstrumente, Gitarre und Schlagzeug, zusammen mit einer Einführung zum Erstellen von Akkordsymbolen und Wiederholungsgliederungen (einschließlich Haus1/2-Linien und D.S. al Coda). Sie erkunden auch, wie Sie die Wiedergabe mit der Mixer-Leiste anpassen, und lernen, wie Sie Sibelius Firsts Ideen-Leiste benutzen, um Notenfragmente bzw. Notenschnipsel abzulegen und wiederzuverwenden.

1. Projekt 1

1.1 Eine Partitur öffnen

Das erste Kapitel dieses Projekts zeigt Ihnen, wie Sie in Sibelius First eine Partitur öffnen und wie Sie sich in ihr bewegen können. Sie erfahren auch, wie Sie eine Kopie des Arrangements drucken, welches Sie im Verlauf der nachfolgenden Kapitel erstellen.

Eine Datei öffnen

Bei Sibelius First mit dabei sind einige Beispielpartituren, die verschiedene Aspekte des Programms demonstrieren. Sie können diese Dateien nach Belieben und ohne Angst vor Vergeltung bearbeiten und ändern, da die Originale sich unverändert auf Ihrer Installations-DVD-ROM befinden. Lassen Sie uns nun eine Partitur öffnen.

Als erstes sehen Sie beim Start von Sibelius First das **Schnellstart-**Dialogfeld. Hier gibt es einige hilfreiche Optionen, mit denen Sie schnell loslegen können, einschließlich mehrerer Methoden, eine neue Partitur zu beginnen, z. B. durch den Import einer MIDI-Datei, mittels Scannen gedruckter Noten, mit einer leeren Partitur oder von einer Vorlage des Partiturassistenten Score Starter aus.

Wählen Sie im **Schnellstart**-Dialogfeld die Registerkarte **Zuletzt verwendete** und klicken Sie auf **1 Eine Partitur öffnen.sib**. Klicken Sie dann auf **Öffnen**.

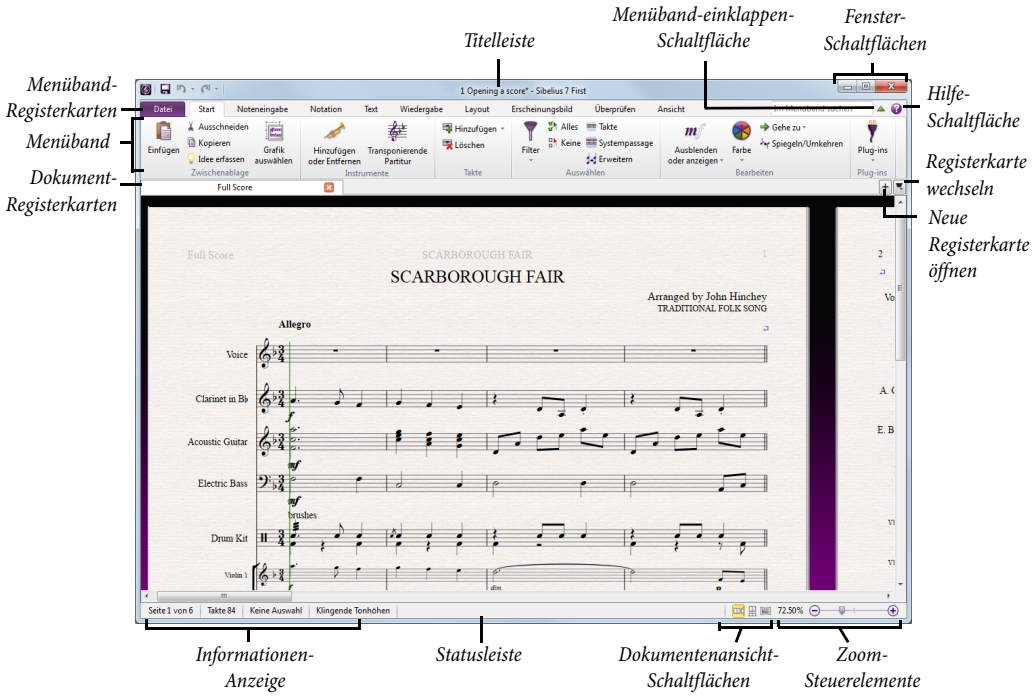
Wahlweise können Sie die Datei auch auf altmodische Art und Weise öffnen: Wählen Sie **Datei** ▸ **Öffnen** (Kürzel **Strg**+**O** *oder* ⌘**O**). Es erscheint ein Standard-**Öffnen**-Dialogfeld.

Sie sollten sich jetzt im Ordner **Partituren** befinden, der eine Verknüpfung zu einem Ordner namens **Sibelius-First-Beispielpartituren** enthält. Doppelklicken Sie diesen, gehen Sie in den Ordner **Projekt-Dateien**, doppelklicken Sie den Ordner **Projekt 1**, wählen Sie die Partitur **1 Eine Partitur öffnen** aus und klicken Sie dann auf **Öffnen**. Es handelt sich hierbei um ein Arrangement des englischen Volkslieds *Scarborough Fair*.



Nebenbei gesagt, können Sie eine Partitur auch öffnen, wenn Sibelius First noch nicht gestartet ist; suchen Sie die gewünschte Datei auf Ihrem Computer und doppelklicken Sie sie. Damit wird Sibelius First (wenn es nicht schon läuft) automatisch gestartet. Sibelius-Dateien sind mit einem Symbol wie rechts abgebildet versehen.

Wenn Sie die Partitur von *Scarborough Fair* geöffnet haben, erscheinen Noten und sehen in etwa folgendermaßen aus:



Einführung in das Menüband

Das *Menüband* ist das breite Band mit Befehlsschaltflächen, das am oberen Rand des Sibelius First-Fensters steht und alle Programmfunktionen beherbergt, eingeteilt in Aufgabenbereiche.

Das Menüband selbst ist in zehn Registerkarten aufgeteilt. Die **Datei**-Registerkarte unterscheidet sich von den anderen Registerkarten. Hier können Sie Dateien in verschiedenen Formaten importieren und exportieren, drucken, zu speziellen Lernen- und Unterrichten-Funktionen gehen und detaillierte Hilfe erhalten – das gesamte Kapitel 🕮 **1. Datei-Registerkarte** im Referenz-Handbuch ist dieser Registerkarte gewidmet.

Die übrigen Registerkarten sind grob in der Reihenfolge angeordnet, in der Sie bei der Arbeit an einer Partitur üblicherweise Aufgaben ausführen; so wie Sie sich also Ihren Weg vom Beginn zum Ende eines Projekts bahnen, arbeiten Sie sich normalerweise von links nach rechts durch die Registerkarten im Menüband.

Die neun übrigen Registerkarten enthalten die folgenden, in *Gruppen* eingeteilten Befehlsarten:

- **Start**: grundlegende Arbeitsschritte zum Einrichten einer Partitur, wie etwa Instrumente (Notenzeilen) und Takte hinzufügen oder entfernen, dazu wesentliche Bearbeitungsfunktionen wie etwa Zwischenablage-Aktionen und Sibelius Firsts leistungsfähige Filter – 🕮 **2. Start-Registerkarte** im Referenz-Handbuch.
- **Noteneingabe**: Befehle im Zusammenhang mit alphabetischer, Step-time- und Flexi-time-Eingabe, dazu Notenbearbeitungsvorgänge wie etwa Stimmen tauschen, Komponier-Werkzeug wie Verteilen oder Auszug und Umwandlungen wie Krebs, Umkehrung usw. – 🕮 **3. Noteneingabe-Registerkarte** im Referenz-Handbuch.

- **Notation**: alle grundlegenden Zeichen, bei denen es sich nicht um Noten handelt, wie etwa Schlüssel, Tonart- und Taktartvorzeichnungen, spezielle Taktstriche, Linien, Symbole, Notenkopftypen usw. – 🕮 **4. Notation-Registerkarte** im Referenz-Handbuch.
- **Text**: Schriftart und Schriftgröße, Wahl des Textstils, dazu Liedtext, Akkordsymbole, Studierzeichen, Nummerierungsoptionen für Taktzahlen und Seitenzahlen – siehe 🕮 **5. Text-Registerkarte** im Referenz-Handbuch.
- **Wiedergabe**: Wahl der Wiedergabe-Konfiguration, Abspielfunktionen, Live-Tempo, Live-Wiedergabe, und Optionen, wie Sibelius First die Zeichen in Ihrer Partitur während der Wiedergabe interpretieren soll – 🕮 **6. Wiedergabe-Registerkarte** im Referenz-Handbuch.
- **Layout**: Optionen zum Einrichten des Dokuments, wie etwa Papierformat und Notenzeilengröße, Notenzeilenabstände, Notenzeilen ausblenden, Optionen für das Magnetische Layout, dazu Formatierungsfunktionen – 🕮 **7. Layout-Registerkarte** im Referenz-Handbuch.
- **Erscheinungsbild**: Optionen, die das optische Erscheinungsbild Ihrer Partitur beeinflussen, wie etwa Notenabstände und Instrumentennamen, dazu Befehle zum Zurücksetzen der Gestaltung, der Position oder anderer Eigenschaften von Objekten in Ihrer Partitur – 🕮 **8. Erscheinungsbild-Registerkarte** im Referenz-Handbuch.
- **Überprüfen**: Kommentare in Form von Haftnotizzetteln hinzufügen und durchgehen, mehrere Versionen innerhalb Ihrer Partitur erstellen und ansehen – 🕮 **9. Überprüfen-Registerkarte** im Referenz-Handbuch.
- **Ansicht**: Einstellungen im Zusammenhang mit „unsichtbaren" Zeichen ändern (hilfreiche Zeichen, die nicht gedruckt werden, Ihnen aber nützliche Informationen über Ihre Partitur liefern), zusätzliche Leisten für fortgeschrittene Aktionen ein- oder ausblenden und geöffnete Dokumentenfenster anordnen oder zwischen diesen wechseln – 🕮 **10. Ansicht-Registerkarte** im Referenz-Handbuch.

Um mehr über das Menüband zu erfahren: 🕮 **Mit dem Menüband arbeiten** im Referenz-Handbuch. Für den Augenblick lassen Sie uns zurückgehen und lernen, wie man sich in einer Partitur bewegt.

In der Partitur umherwandern/navigieren

Es gibt mehrere Methoden, in der Partitur zu navigieren, die einfachste ist aber, indem Sie das Papier auf dem Bildschirm mit der Maus anfassen und verschieben. Klicken Sie dazu auf eine freie Stelle des Papiers, und verschieben Sie die Seite. Während Sie dies tun, können Sie sehen, dass sich die Anzeige des grauen Rechtecks links auf dem Bildschirm auch verschiebt. Dieses Rechteck ist der so genannte Navigator, der eine Miniaturansicht einiger Seiten anzeigt. Das weiße Rechteck im Navigator zeigt den auf dem Bildschirm angezeigten Ausschnitt der Partitur.

Falls der Navigator nicht geöffnet ist, schalten Sie ihn mit **Ansicht ▸ Leisten ▸ Navigator** (Kürzel **Strg**+**Alt**+**N** *oder* ⌥⌘**N**) ein – siehe unten **Leisten ein- und ausblenden**.

Klicken Sie irgendwo in den Navigator; die Ansicht springt sofort zu dieser Stelle der Partitur.

Wahlweise können Sie auch auf das weiße Rechteck des Navigators klicken und es verschieben, sodass das Fenster über die Partitur geschwenkt wird. Die Wirkung ist beeindruckend und verstärkt den erstaunlichen Eindruck, dass Sie eine Videokamera über eine echte Partitur schwenken.

Wenn Sie in langen Partituren das weiße Rechteck nach links oder nach rechts über den Rand des Navigators hinausziehen und dort festhalten, bewegt sich die Partituransicht weiter mit nach links oder nach rechts. Je weiter Sie ziehen, desto schneller bewegen Sie sich durch die Partitur. So können Sie sich fortlaufend durch beliebig viele Seiten bewegen.

Wenn Sie sich mit dem Navigator durch die Partitur bewegen, sehen Sie, dass die Seiten nebeneinander auf einem blauen Hintergrund ausgebreitet sind. Bei langen Partituren sind die Seiten paarweise miteinander verbunden, wie in einer aufgeschlagenen echten Partitur, sodass Sie die Wendestellen sehen können. Sie können die Art der Seitenanzeige ändern, sodass sie von oben nach unten oder nebeneinander als Doppelseiten erscheinen – siehe 🕮 **10. Ansicht-Registerkarte** im Referenz-Handbuch.

Das weiße Rechteck kann man nicht über die im Navigator dargestellten oberen und unteren Seitenränder hinaus ziehen, oder über den linken Rand der ersten Seite oder den rechten Rand der letzten Seiten. Es ist jedoch möglich, auf das Papier zu klicken und die Partitur vom Bildschirmrand weg zu ziehen. Wenn Sie dies tun, klicken Sie einfach irgendwo in den Navigator, um die Partitur wieder anzuzeigen.

Wenn Ihnen das Navigieren durch die Partitur langsam vorkommt, dann probieren Sie, die Papier- und/oder Hintergrundtextur von Partitur und Stimmen auf einfache Farben einzustellen. Tipps zur Änderung von Sibelius Firsts Bildschirmdarstellung finden Sie unter 🕮 **1.20 Bildschirmeinstellungen** im Referenz-Handbuch.

Sofern Sie eine Maus mit Scrollrad besitzen, können Sie sich auch mit diesem Mausrad durch die Partitur bewegen:

- Drehen Sie das Rad auf und ab, um die Seite nach oben und unten zu verschieben; halten Sie dabei **Alt** *oder* ⌥ gedrückt, um jeweils um eine Bildschirmhöhe zu verschieben
- Halten Sie die **Shift**-Taste gedrückt und drehen am Rad, um die Seite nach links und rechts zu verschieben; mit zusätzlich gehaltener **Alt**- *oder* ⌥-Taste verschieben Sie jeweils um eine Bildschirm- oder Seitenbreite
- Sie können das Mausrad auch zum Ändern der Ansichtsgröße (Zoom) verwenden, wenn Sie die **Strg**- *oder*⌘ -Taste gedrückt halten – siehe unten **Ansichtsgröße vergrößern/verkleinern (Zoom)**.

Sie können sich in der Partitur auch mit Tastaturkürzel bewegen. Sibelius First hat viele Tastaturkürzel, mit denen Sie eine Aktion durch einen Tastendruck statt mit der Maus ausführen können. Es ist sinnvoll, wenigstens die Tastaturkürzel für die häufigsten Operationen zu lernen – diese sind unter 🕮 **Tastaturkürzel** im Referenz-Handbuch aufgeführt.

Probieren Sie die folgenden Kürzel, mit denen Sie sich durch die Partitur bewegen können:

- **Bild auf** (⇞ auf manchen Mac-Tastaturen) und **Bild ab** (⇟ auf dem Mac) navigieren eine Bildschirmhöhe nach oben oder nach unten
- **Pos1** (↖ auf dem Mac) und **Ende** (↘ auf dem Mac) navigieren um eine Bildschirmbreite nach links oder nach rechts, oder um eine ganze Seite, wenn die gesamte Seitenbreite angezeigt wird.
- **Strg**+**Pos1** *oder* ⌘↖ und **Strg**+**Ende** *oder* ⌘↘ gehen zur ersten oder letzten Seite. (Manche Mac-Tastaturen haben keine ↘ (**Ende**)-Taste; in diesem Fall können Sie stattdessen die Kombination ⇧↖ verwenden, um eine Bildschirmbreite nach rechts zu gehen, und ⇧⌘↖, um zur letzten Seite zu gelangen.)

Wenn Sie in Sibelius First die **Strg**- *oder* ⌘-Taste zusammen mit einer anderen Taste verwenden, bedeutet dies üblicherweise „dasselbe in größeren Schritten" – in anderen Worten, wenn Sie die andere Taste ohne **Strg** *oder* ⌘ tippen, würden Sie den Arbeitsschritt normal ausführen; zusammen mit **Strg** *oder* ⌘ führen Sie eine größere Version des gleichen Arbeitsschritts aus. Verschiedene Arbeitsschritte in Sibelius First verwenden **Strg** *oder* ⌘, um bestimmte Dinge in großen Schritten zu tun, wie etwa Noten oder andere Objekte (z. B. Text) zu verschieben, Notenabstände zu verkleinern oder zu vergrößern usw.

Die für Ihre Arbeit mit Sibelius First möglicherweise wichtigste Taste ist die **Esc**-Taste. **Esc** ist Ihr Kommen-Sie-aus-dem-Gefängnis-frei-Joker für alle Eventualitäten! Wenn Sie auf eine Note (oder auf irgendein anderes Objekt in der Partitur) klicken und sie so ungewollt auswählen, drücken Sie **Esc**, um die Auswahl aufzuheben; wenn Sie in Sibelius First einen Vorgang abbrechen oder stoppen möchten, drücken Sie **Esc**.

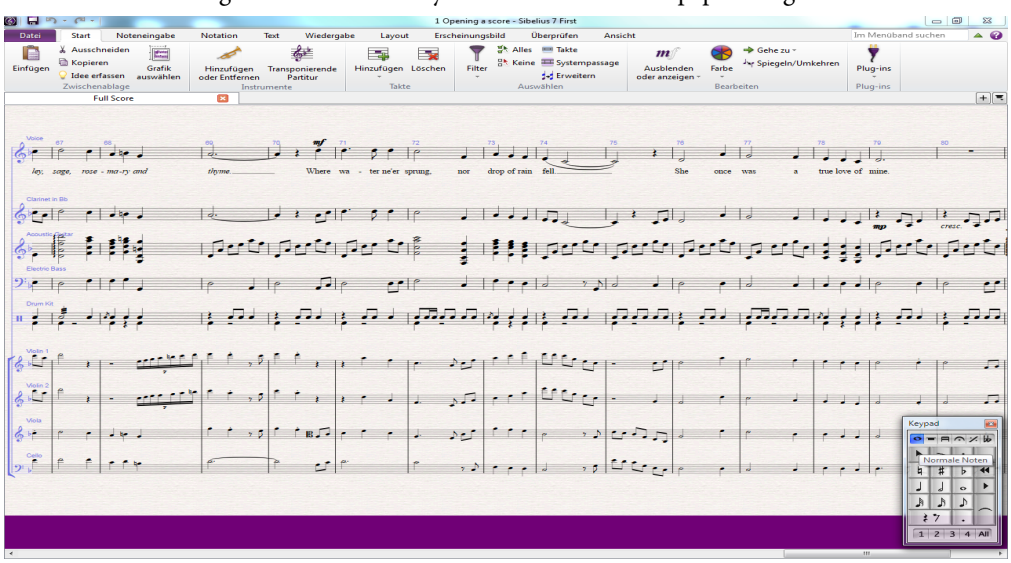
Panorama

Sibelius First besitzt eine große Anzahl an Werkzeugen, die Ihnen die Arbeit an einer Partitur erleichtern. Für eine bequemere Partituransicht während der Arbeit können Sie die Panorama-Ansicht verwenden.

Um zu Panorama umzuschalten, wählen Sie **Ansicht ▸ Dokument-Ansicht ▸ Panorama** (Kürzel **Shift**-**P**) oder klicken Sie auf die **Panorama**-Schaltfläche in der *Statusleiste* am unteren Fensterrand. Diese Schaltfläche ist rechts abgebildet.



Ihre Partitur wird sogleich als einzelnes System auf einem Endlospapier dargestellt:



In der Panorama-Ansicht können Sie Ihre Noten eingeben, ohne dass Sibelius First die Seite auf- oder abwärts verschiebt, was durchaus ablenkend sein kann. Die Partitur blättert bzw. verschiebt sich stattdessen nur nach von links nach rechts. Alle genannten Methoden zur Navigation funktionieren in Panorama genauso wie in der normalen Ansicht, mit Ausnahme des Navigators, der in der Panorama-Ansicht nicht erscheint (da Ihre Partitur nicht mehr in Seiten angelegt ist).

Diese Art von Ansicht wird manchmal in anderen Programmen als Fortlaufende Ansicht bezeichnet. Schalten Sie Panorama wieder aus, indem Sie **Ansicht ▸ Dokument-Ansicht ▸ Panorama** erneut wählen oder wieder auf die Schaltfläche in der Statusleiste klicken. Wahrscheinlich haben Sie den magischen blauen Rand bemerkt, der in der Panorama-Ansicht am linken Rand eingeblendet wird, und der immer den Schlüssel, die Tonart und den Instrumentennamen einer jeden Notenzeile anzeigt.

Für weitere Informationen über Panorama: 🕮 **10.1 Dokument-Ansicht** im Referenz-Handbuch.

Ansichtsgröße vergrößern/verkleinern (Zoom)

Es gibt mehrere Methoden, wie Sie die Vergrößerung der Partitur anpassen, am schnellsten geht es aber mit den Zoom-Tastenkürzeln: Tippen Sie **Strg+ +** *oder* **⌘ +** zum Vergrößern, oder **Strg+ –** *oder* **⌘ –** zum Verkleinern der Ansichtsgröße. Wenn Sie eine Note oder ein anderes Objekt ausgewählt haben, wird auf diese Note gezoomt. Klicken Sie auf die erste Note der Gesangsnotenzeile in der *Scarborough Fair*-Partitur und vergrößern Sie die Darstellung. Beachten Sie, wie sich dabei der in der Statusleiste angezeigte Zoomfaktor ändert. Sie haben auch die Möglichkeit, einen bestimmten Zoomfaktor aus dem Aufklappmenü unter **Ansicht ▸ Zoom ▸ Zoom** zu wählen oder eine der anderen Optionen in der Gruppe **Ansicht ▸ Zoom** zu verwenden.

Falls Sie eine Maus mit einem Scrollrad besitzen, können Sie bei gehaltener **Strg**- *oder* **⌘**-Taste mit dem Rad die Bildschirmdarstellung vergrößern und verkleinern.

Versuchen Sie auszuzoomen, bis Sie die ganze Partiturseite auf Ihrem Bildschirm sehen können. Dann zoomen Sie zurück zu 100%. Dies ist eine Ansichtsgröße, mit der die meisten Arbeitsschritte in Sibelius First bequem erledigt werden können.

Leisten ein- und ausblenden

Falls Ihr Bildschirm sich zu sehr füllen sollte, können Sie die Kontrollkästchen in **Ansicht ▸ Leisten** verwenden, um die jeweiligen Leisten von Sibelius First auszublenden, einschließlich des Navigators, den wir schon behandelt haben.

Das Keypad rechts unten auf dem Bildschirm ist ein unabdingbares Werkzeug für die Eingabe von Noten, Vorzeichen, Artikulationen, Haltebögen und anderen Zeichen, und kann angezeigt oder ausgeblendet werden, indem Sie **Ansicht ▸ Leisten ▸ Keypad** ein- oder ausschalten.

Sie können auch alle Leisten von Sibelius First ausblenden, indem Sie **Ansicht ▸ Leisten ▸ Alle ausblenden** wählen. Klicken Sie ein weiteres Mal auf diesen Knopf, um die zuvor geöffneten Leisten wieder einzublenden.

Versionen

Bei der Arbeit an einem Musikstück kann es sehr nützlich sein, verschiedene Versionen derselben Partitur zu speichern – besonders dann, wenn Sie experimentieren oder unterschiedliche Arrangements desselben Stücks erstellen möchten. Sibelius First lässt Sie alle diese unterschiedlichen Versionen in ein- und derselben Datei ablegen, sodass Sie in der gesamten Zeitspanne Ihrer Partitur zurück (oder vor) springen können.

Sie können schnell erkennen, welche Version Sie gerade sehen, und andere Versionen der Datei anzeigen, anhand der *Dokument-Registerkarten* unterhalb des Menübands. Mit diesen können Sie mehrere unterschiedliche Ansichten desselben Dokuments in einem einzigen Fenster öffnen.

Sie können mit dem hier abgebildeten **+**-Knopf ganz rechts in der Dokumentenregisterkarten-Leiste neue Registerkarten öffnen; es öffnet sich dabei ein Menü, in dem alle verfügbaren Ansichten der aktuellen Partitur, einschließlich Versionen, angezeigt werden. Dieses Menü können Sie auch aufrufen, indem Sie irgendwo in der Dokumentenregisterkarten-Leiste rechtsklicken (**Control**-klicken auf dem Mac).



Nur die **Aktuelle Version** Ihrer Partitur lässt sich bearbeiten, sodass Sie in älteren Versionen keinerlei Änderungen mehr vornehmen können, Sie können sie aber abspielen, ausdrucken oder sogar Noten und andere Objekte davon kopieren und woanders einfügen. Um eine andere Version anzuzeigen, wählen Sie sie in dem Menü, um sie in einer neuen Dokumentenregisterkarte zu öffnen.

Eine Partitur drucken

Um den Rest dieses Projekts zu vervollständigen, benötigen Sie als Vorlage einen Ausdruck des fertigen Arrangements von *Scarborough Fair*, lassen Sie uns es also jetzt ausdrucken. Wählen Sie **Datei ▸ Drucken** (Kürzel **Strg**+**P** *oder* ⌘**P**), um das **Drucken**-Dialogfeld und die Vorschau anzuzeigen. Kümmern Sie sich nicht weiter um all die Optionen – klicken Sie einfach auf **Drucken**, um Ihre Partitur zu drucken.

Nach einem kurzen Moment sollte aus Ihrem Drucker ein qualitativ hochwertiger Ausdruck der *Scarborough Fair*-Partitur auftauchen. Behalten Sie diesen Ausdruck in Reichweite, da Sie in Kürze beim Erlernen der Noteneingabe die Noten davon abschreiben.

Falls es Probleme gab, suchen Sie Hilfe unter 🕮 **1.9 Drucken** im Referenz-Handbuch.

Für das nächste Kapitel dieses Projekts müssen wir die Partitur **Projekt 1** bearbeiten können. Wählen Sie wieder **Datei ▸ Öffnen**. Wählen Sie aus dem Ordner **Projekt 1** die Datei **2 Noten bearbeiten und eingeben** und klicken Sie auf **Öffnen**. Sie sollten jetzt eine unvollständige Bearbeitung von *Scarborough Fair* sehen.

1.2 Noten bearbeiten und eingeben

Um diesen Abschnitt des Projekts zu absolvieren, sollten Sie die Projektdatei **2 Noten bearbeiten und eingeben** schon geöffnet haben (siehe oben). Falls dem noch nicht so ist, wählen Sie **Datei** ▸ **Öffnen**, wählen Sie diese Partitur im Ordner **Projekt 1** aus und klicken Sie auf **Öffnen**.

Die meisten Aktionen, die Sie in Sibelius First ausführen, haben mit der Noteneingabe und mit dem Bearbeiten des schon Eingegebenen zu tun. Sibelius First bietet Ihnen mehrere Möglichkeiten zur Noteneingabe: gedruckte Noten scannen, auf einem MIDI-Keyboard oder einer MIDI-Gitarre spielen, Noten mit der Maus setzen, Dateien anderer Programme öffnen – am schnellsten geht es aber mit dem Tippen auf Ihrer Computertastatur und sofortigem Bearbeiten.

Immer auf der Flucht

Bevor Sie lernen, wie Sie Noten in eine Partitur eingeben und bearbeiten: Erinnern Sie sich, dass wir die **Esc**-Taste als Kommen-Sie-aus-dem-Gefängnis-frei-Joker betitelt haben? (Escape ist Englisch für Flucht.) Bei allen Arten der Noteneingabe, die Sibelius First zulässt, ist **Esc** von höchster Wichtigkeit. Die Esc-Taste kann in folgenden Situationen verwendet werden:

- Wenn Sie Noten mit der Maus hinzufügen, hält Sie das Drücken von Esc ab, weitere Noten (versehentlich) zu setzen.
- Wenn Sie Noten mit Ihrer Computertastatur eintippen, stoppt **Esc** die weitere Noteneingabe und lässt die zuletzt eingegebene Note ausgewählt.
- Wenn Sie ein Textobjekt bearbeiten, stoppt **Esc** die Texteingabe und lässt das Textobjekt ausgewählt.
- Wenn etwas ausgewählt ist, hebt **Esc** die Auswahl auf.
- Wenn Sibelius First Ihre Partitur abspielt, stoppt **Esc** die Wiedergabe.

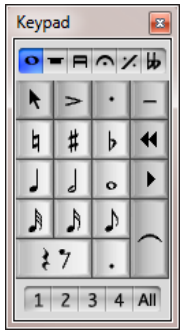
Sie können auch auf den oberen linken Knopf auf jedem der Keypad-Layouts klicken – der Knopf mit dem Bild eines Mauszeigers –, was die gleiche Funktion besitzt (siehe **Das Keypad**).

Zwischen den Noten bewegen

Auch wenn Sibelius First Sie auf eine Note klicken lässt, um sie auszuwählen (weshalb sie blau wird, sodass Sie sie bearbeiten oder ändern können), bewegen Sie sich in Sibelius zwischen Noten am schnellsten mit Ihrer Computertastatur. Mit den Tasten ← und → können Sie von einer Note oder Pause zur nächsten vor oder zurück gehen; um zur ersten Note oder Pause eines Takts zu gehen, tippen Sie einfach **Strg**+← *oder* →. Haben Sie's bemerkt? Ein weiteres Beispiel für „dasselbe in größeren Schritten".

Sie können auch die **Tab**-Taste verwenden (auf Ihrer Computertastatur oberhalb der **Feststelltaste**), um vorwärts durch alle Objekte einer bestimmten Notenzeile zu gehen. **Tab** wählt das erste Objekt auf der Seite aus, sodass Sie Ihre Maus überhaupt nicht brauchen. Probieren Sie dies in der *Scarborough Fair*-Partitur: Stellen Sie sicher, dass nichts ausgewählt ist (indem Sie **Esc** drücken), und drücken Sie dann **Tab**. Die erste Note der Gesangsnotenzeile sollte jetzt blau sein. Drücken Sie **Tab** weiter, Sie gehen dann vorwärts durch die Noten, Pausen, Dynamikzeichen, Liedtext usw. Um rückwärts zu gehen, tippen Sie einfach **Shift**-**Tab**.

Das Keypad



Auf dem „Keypad“ rechts unten auf dem Bildschirm wählen Sie Notenwerte, Vorzeichen, Artikulationszeichen, Haltebögen und andere Bezeichnungen zum Erstellen und Bearbeiten von Noten. (Artikulationen sind Symbole über oder unter einer Note wie Staccato, Tenuto und Akzent. „Notenwert“ meint die Länge bzw. Dauer einer Note. Diese Begriffe und andere musikalische oder technische Ausdrücke finden Sie im **Glossar** im Referenz-Handbuch erklärt.)

Die Zahlentasten (Ziffernblock) rechts auf Ihrer Computertastatur korrespondieren mit den Knöpfen des Keypads. Das Drücken dieser Tasten bewirkt dasselbe, wie auf sie mit der Maus zu klicken und ist dazu noch schneller. Wenn Sie ein Notebook (Laptop) verwenden, siehe **Notebook-Kürzel**.

Die sechs kleinen „Etiketten“ unter der „Keypad“-Leisten-Beschriftung schalten zwischen sechs verschiedenen Keypad-Layouts um, die wir „erstes Layout“, „zweites Layout“ usw. nennen. Um das Keypad-Layout zu wechseln, können Sie entweder mit der Maus auf die Etiketten klicken, die Funktionstasten **F7** bis **F12** drücken oder den ▸-Knopf (Kürzel **+**) klicken, um von einem zum nächsten Layout zu gelangen. Mit dem ◂◂-Knopf (Kürzel **F7** in Windows oder **–** auf dem Ziffernblock des Mac) kehren Sie zum ersten Keypad-Layout zurück.

Schauen Sie sich in den anderen Keypad-Layouts kurz um, damit Sie sehen, was dort zu finden ist – ziemlich merkwürdige Dinge. Sie werden meistens das erste Layout verwenden.

Die Zahlenreihe am unteren Rand des Keypads dient dem Einstellen und Zuweisen der „Stimme“, die Sie eingeben oder bearbeiten. Damit können Sie mehrere unterschiedliche Rhythmen gleichzeitig in einer Notenzeile schreiben. Darüber später mehr.

Beachten Sie bitte, dass Sie **Num Lock** nicht ausschalten können, um diese Zahlentasten als alternative Pfeiltasten etc. zu gebrauchen (wie das vielleicht bei anderen Programmen möglich ist), da Sibelius First den Ziffernblock für spezielle Funktionen verwendet.



Der Knopf oben links in jedem Keypad-Layout (links abgebildet) kann als Ersatz für die **Esc**-Taste verwendet werden.

Notebook-Kürzel

Wenn Sie ein Notebook ohne separaten Ziffernblock haben, fragen Sie sich möglicherweise schon, wie Sie überhaupt Noten eingeben sollen. Zum Glück müssen Sie sich nicht darauf verlegen, jede Note einzeln mühselig mit der Maus einzugeben; auch müssen Sie sich keinen Helfer suchen, der Ihnen die **Fn**-Taste drückt, während Sie tippen.

Sibelius First besitzt alternative Eintastenkürzel, die Ihnen für die Noteneingabe dieselbe Freiheit und Geschwindigkeit ermöglichen. Um diese zu verwenden, wählen Sie **Datei ▸ Voreinstellungen** (Kürzel **Strg+,** *oder* ⌘**,**), wählen Sie dann die Seite **Allgemein** aus. Wählen Sie unter **Menüs und Kürzel** aus der Aufklappliste mit der **Aktuellen Funktions-Sammlung** den Eintrag **Notebook (Laptop) Kürzel**, klicken Sie dann auf **OK**.

Anstatt die Zahlen auf dem Keypad zu benutzen, können Sie die Standardzahlen auf der Haupttastatur verwenden, die denselben Zahlen auf dem Keypad entsprechen. Wenn diese Kürzelsammlung aktiv ist, gelten **Shift-1** bis **Shift-9** zur Eingabe von Intervallen über einer Note.

Sie können auch ein separates Keypad kaufen, das über die USB-Verbindung an Ihren Computer angeschlossen wird. Dann können Sie Sibelius Firsts Standardkürzel verwenden.

Speichern Sie Ihre Arbeit!

Bevor es mit der Eingabe und dem Bearbeiten von Noten ernst wird, lassen Sie uns zunächst die Partitur speichern. Sie sollten Ihre Arbeit immer regelmäßig speichern und Sicherheitskopien erstellen, am besten auf transportablen Medien wie etwa einem USB-Memory-Stick oder durch Brennen auf CD-R.

Um eine Partitur zum ersten Mal zu speichern, wählen Sie **Datei ▸ Speichern** (Kürzel **Strg**+**S** *oder* ⌘**S**), suchen Sie einen passenden Speicherort (z. B. Ihren **Partituren**-Ordner), geben Sie Ihrer Partitur einen Namen und klicken Sie dann auf **Speichern**. In Windows befindet sich der **Partituren**-Ordner innerhalb Ihres Ordners **Eigene Dateien**; auf dem Mac ist der **Partituren**-Ordner in Ihrem Benutzer-**Dokumente**-Ordner.

Da wir jedoch an einer vorhandenen Partitur arbeiten, die schon einen Namen besitzt, sollten wir **Datei ▸ Speichern als** wählen (Kürzel **Strg**+**Shift**+**S** *oder* ⇧⌘**S**), um eine Kopie der Partitur unter einem neuen Namen zu speichern. Nennen Sie sie beispielsweise **Scarborough** und speichern Sie sie auf Ihrem Desktop (Schreibtisch).

Sibelius First speichert auch automatisch alle paar Minuten eine Kopie Ihrer Partitur in einem speziellen Ordner. Wenn Ihr Computer einen Stromausfall oder einen Absturz erleiden sollte, gibt Ihnen Sibelius First beim nächsten Start die Gelegenheit, verlorene Arbeit wiederherzustellen.

Sie können jederzeit eine Version Ihrer Partitur speichern, die Sie dann verwenden können, um Entwürfe zu speichern und zu überdenken, einen Überblick über das Arrangement zu haben oder eine unberührte Kopie vor einer größeren Änderung zu speichern. Wählen Sie **Überprüfen ▸ Versionen ▸ Neue Version**.

Darüber hinaus erstellt Sibelius First beim Speichern über **Datei ▸ Speichern** eine nummerierte Backup-Kopie im Ordner **Backup-Partituren** innerhalb Ihres **Partituren**-Ordners. Wenn z. B. Ihre Partitur versehentlich gelöscht wird oder Sie eine große Änderung vorgenommen haben, die Sie später bereuen, schauen Sie im Ordner **Backup-Partituren** nach, um dort ein kürzlich erstelltes Backup zu finden.

Weitere Informationen zu diesen nützlichen Funktionen finden Sie unter 🕮 **9.3 Versionen** und 🕮 **1.1 Mit Dateien arbeiten** im Referenz-Handbuch.

Noten mit dem Keypad bearbeiten

Alle Knöpfe des Keypads wirken sich sofort auf die momentan ausgewählte Note aus. Um also den Notenwert einer Note zu ändern oder um ihr ein Vorzeichen hinzuzufügen, klicken Sie einfach auf die Note, um sie auszuwählen, und wählen Sie dann den passenden Knopf des Keypads. Wenn Sie die Tasten des Zeichenblocks lernen und mit den Pfeiltasten navigieren, werden Sie feststellen, dass Sie viel schneller arbeiten können, als wenn Sie mit der Maus auf die Knöpfe klicken.
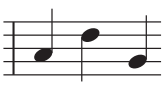
Probieren Sie es aus:

- Wählen Sie in der *Scarborough Fair*-Partitur die zweite Note der Gesangsnotenzeile in Takt 11 aus – eine Viertelnote H.
- Drücken Sie **3** (auf dem Ziffernblock/Keypad), um die Note in eine Achtelnote zu ändern. Sie werden bemerken, dass Sibelius First hilfreicherweise den Takt mit einer Achtelpause nach der Note aufgefüllt hat, um zu gewährleisten, dass die korrekte Taktlänge erhalten bleibt.
- Ändern Sie den Notenwert zurück in ein Viertel und drücken Sie **9** (auf dem Ziffernblock/Keypad), um das Auflösungszeichen in ein B zu verwandeln. Wenn Sie nochmals **9** drücken, entfernt Sibelius First das überflüssige Vorzeichen – die Note wird aber als B abgespielt (es gibt ein B in der Tonartvorzeichnung). Um dies zu testen, drücken Sie **Esc**, um die Auswahl der Note aufzuheben, klicken Sie dann erneut auf die Note, um sie auszuwählen – Sie sollten von Sibelius First jetzt ein B gespielt hören. Drücken Sie **7** ein weiteres Mal, um der Note das Auflösungszeichen wieder zurückzugeben.

Falls nichts von dem richtig zu funktionieren scheint, waren Sie möglicherweise nicht auf dem richtigen Keypad-Layout. Klicken Sie in diesem Fall auf den Knopf des ersten Keypad-Layout (oder drücken Sie **F7**) und versuchen es nochmals.

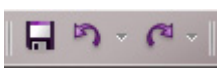
Sie können auch die Pfeiltasten Ihrer Tastatur benutzen, um die Tonhöhe von ausgewählten Noten zu ändern. Während das H ausgewählt ist, drücken Sie ↓, bis die Tonhöhe bei einem D unterhalb der Notenzeile gelandet ist. Das Tippen von **Strg**+↑/↓ *oder* ⌘↑/↓ versetzt die ausgewählte Tonhöhe um eine Oktave nach oben oder nach unten; probieren Sie, das D eine Oktave nach oben zu versetzen, indem Sie **Strg**+↑ *oder* ⌘↑ tippen.

Hier sollten Sie angelangt sein:



Wenn Sie von einem anderen Notationsprogramm zu Sibelius First gewechselt haben, sind Sie vielleicht mit einer anderen Anordnung der Ziffernblocktasten für die Notendauern vertraut, bei der die **5** einer Viertelnote entspricht. Wenn Sie möchten, können Sie Sibelius Firsts Keypad-Layout wechseln, sodass diese Anordnung zum Einsatz kommt, und sogar eine alternative Eingabemethode verwenden, bei der die Tonhöhe vor der Tondauer angegeben wird anstatt andersherum – dies wird später in diesem Projekt behandelt, siehe **Tonhöhe vor der Dauer angeben** auf Seite 36.

Rückgängig und Wiederherstellen

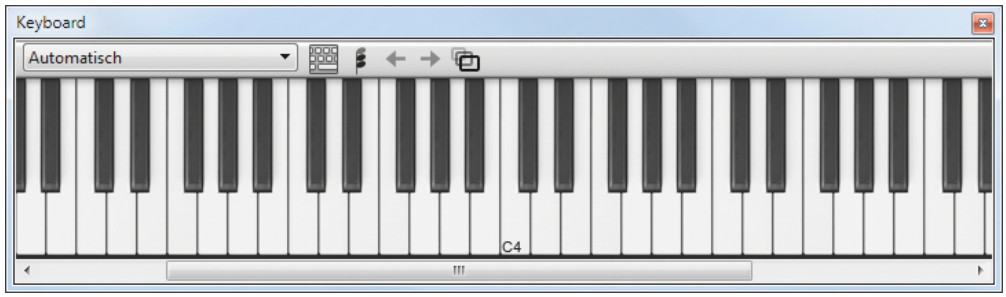


Wenn Sie einen Fehler machen oder mit Ihren Änderungen nicht zufrieden sind, können Sie sich den Ärger sparen, zurückzugehen und Ihre Partitur manuell zu korrigieren. Wählen Sie zum Beispiel die Viertelnote D aus und drücken Sie **5** auf dem Keypad, um sie in eine Halbe Note umzuwandeln. Beachten Sie, dass dadurch die nächste Note überschrieben wird. Klicken Sie in Windows auf den Linkspfeil in der *Symbolleiste für den Schnellzugriff*, hier dargestellt, oder wählen Sie auf dem Mac **Bearbeiten ▸ Rückgängig** (Kürzel **Strg**+**Z** *oder* ⌘**Z**). Damit wird Ihr letzter Arbeitsschritt rückgängig gemacht und auf wunderbare Weise erscheint die gelöschte Note wieder. Sibelius Firsts Rückgängig-Funktion bezieht sich nicht nur auf den letzten Arbeitsschritt, sondern auf (fast beliebig) viele Arbeitsschritte. Probieren Sie, **Strg**+**Z** *oder* ⌘**Z** mehrmals hintereinander zu tippen, und beobachten Sie, wie Ihre Partitur sich selbst wieder aufbaut. Machen Sie solange rückgängig, bis die Note wieder ein H ist.

Klicken Sie in Windows auf den Rechtspfeil in der Symbolleiste für den Schnellzugriff oder wählen Sie auf dem Mac **Bearbeiten ▸ Wiederherstellen** (Kürzel **Strg**+**Y** *oder* ⌘**Y**), um alles wiederherzustellen, was Sie gerade rückgängig gemacht haben.

Bei Sibelius First gibt es sogar eine „Rückgängig-Liste“ (Mac: „Widerrufen-Liste“), welche alle kürzlich erfolgten Arbeitsschritte auflistet und Sie mit einem Klick direkt zu einem bestimmten Zeitpunkt Ihrer Arbeit zurückspringen lässt. Mehr Details dazu unter 🕮 **Rückgängig und Wiederherstellen** im Referenz-Handbuch.

Leider funktioniert dies nur bei Tätigkeiten, die Sie in Sibelius First ausgeführt haben. Wenn Sie also Ihren Kaffee auf Ihrer Tastatur verschütten, nützt Ihnen diese Funktion rein gar nichts.
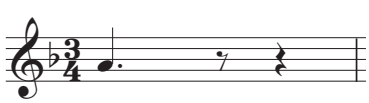


Eingabe mit der Maus und dem Keyboard-Fenster

Die Noteneingabe mit der Maus in Sibelius First ist einfach, kann jedoch recht zeitraubend sein, sodass Sie versuchen sollten, die gerade besprochenen Kürzel zu verwenden, um an Geschwindigkeit zuzulegen.

Bevor wir mit der Noteneingabe beginnen, wählen Sie **Ansicht ▸ Leisten ▸ Keyboard**, um die Keyboard-Leiste zu öffnen. Dabei handelt es sich um eine virtuelle Bildschirm-Klaviatur, die in drei verschiedenen Größen über sieben Oktaven darstellen kann. Klicken Sie auf eine Taste, um die Wiedergabe der Note zu hören:

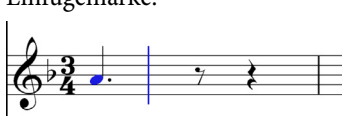
Wir werden einen Abschnitt der Gegenstimme vom Beginn der Klarinetten-Notenzeile eingeben, um die Gesangsmelodie zu ergänzen. Wir beginnen, indem wir unsere erste Note auf dem Keypad wählen. Stellen Sie zunächst sicher, dass in Ihrer Partitur nichts ausgewählt ist, indem Sie **Esc** drücken (oder auf den Knopf oben links im Keypad klicken). Drücken Sie jetzt **4** (auf dem Ziffernblock/Keypad), um eine Viertelnote zu wählen. Der Mauszeiger wird blau und zeigt damit an, dass er eine Note mit sich „herumträgt". Drücken Sie **.** (auf dem Ziffernblock/Keypad), um der Viertelnote eine Punktierung hinzuzufügen. Sobald Sie mit dem Mauszeiger über die Partitur fahren, sehen Sie eine Schattennote, die Ihnen anzeigt, wo die punktierte Viertelnote beim Klicken erstellt wird. Beachten Sie auch, wie diese Schattennote sogar Hilfslinien über oder unter der Notenzeile zeichnet, sodass Sie hohe und tiefe Noten exakt positionieren können.

Klicken Sie nun nahe am Anfang der Notenzeile der Klarinetten-Notenzeile in den A-Zwischenraum, dem zweiten Zwischenraum von unten:



Wenn Sie die Stelle nicht ganz richtig getroffen haben, können Sie die Tonhöhe mit ↑ und ↓ korrigieren, nachdem Sie die Note eingegeben haben.
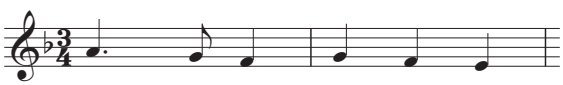
Beachten Sie, dass die Note, die Sie gerade hinzugefügt haben, dunkelblau ist und damit anzeigt, dass sie ausgewählt ist; dann sehen Sie gleich daneben noch eine senkrechte dunkelblaue Linie, die Einfügemarke.



Die Einfügemarke bedeutet, dass Sibelius First zur Eingabe weiterer Noten bereit ist. Diese Einfügemarke können Sie sich wie die blinkende Einfügemarke (Cursor) vorstellen, die Sie schon aus Textverarbeitungsprogrammen kennen. Die Einfügemarke ist insbesondere bei der alphabetischen Eingabe nützlich, die etwas später kommt, sodass wir dann genau erklären, was es damit auf sich hat.
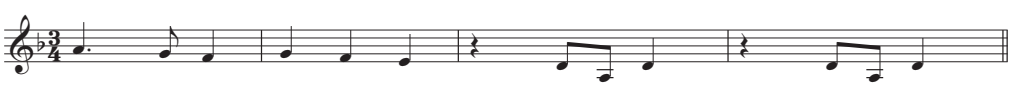
Drücken Sie **3**, um auf dem Keypad die Achtelnote auszuwählen, und klicken Sie mit der Maus, um ein G auf der zweiten Linie von unten über der Achtelpause einzufügen. Drücken Sie dann wieder **4**, um die Viertelnote erneut auszuwählen, und klicken Sie, um eine Note im F-Zwischenraum über der Viertelpause einzufügen.

Der Viertelnoten-Knopf des Keypads bleibt ausgewählt, sodass Sie weitere Noten mittels Mausklick erstellen können – Sie müssen den Viertelnoten-Knopf nicht neu auswählen. Fügen Sie drei weitere Viertelnoten hinzu, um den nächsten Takt auszufüllen, klicken Sie dabei mit dem Mauszeiger auf G, F und E:



Der nächste Takt beginnt mit einer Viertelpause, drücken Sie also **0** auf dem Ziffernblock, um eine Pause zu erstellen (die Viertelnote sollte noch ausgewählt sein).

Fahren wir mit der Eingabe der Gegenstimme fort, nun mit der Keyboard-Leiste; klicken Sie auf die Tasten und verwenden Sie den Ziffernblock, um die Notenwerte zu wechseln. Beginnen Sie, indem Sie **3** drücken, um Achtelnoten auszuwählen, und geben Sie die unten gezeigte Melodie über das Keyboard-Fenster ein; wenn Sie eine Viertelnote schreiben müssen, drücken Sie einfach 4 auf dem Ziffernblock, bevor Sie die Taste in der Keyboard-Leiste klicken (oder in die Partitur klicken), um die Note hinzuzufügen. Hier sollten Sie angelangt sein:



Sie können auch Ihre Computertastatur verwenden, um auf der virtuellen Klaviatur zu „spielen" – siehe 🕮 **3.5 Keyboard-Fenster** im Referenz-Handbuch.

Artikulation und Haltebögen mit dem Keypad hinzufügen
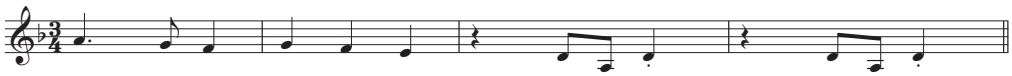
Um unsere Gegenstimme fertigzustellen, werden wir als Hilfe für den Ausführenden ein paar Artikulationen hinzufügen – später werden Sie sehen bzw. hören, dass Sibelius First bei der Wiedergabe auch auf diese Artikulationen achtet.

In derselben Weise, in der wir gelernt haben, wie die Dauer einer Note und ihr Vorzeichen geändert werden, fügen die Knöpfe des Keypads Artikulationen und Haltebögen auf der Stelle hinzu oder entfernen sie wieder: Wählen Sie dann einen Keypad-Knopf, um der Note eines dieser Objekte hinzuzufügen oder wieder von ihr zu entfernen.

Probieren Sie es aus:

- Wählen Sie die Viertelnote D im dritten Takt der Klarinetten-Notenzeile aus.
- Drücken Sie die Taste auf Ihrem Ziffernblock, die dem . (Staccato-Punkt) in der oberen Reihe der Keypad-Knöpfe entspricht. Damit wird der Note ein Staccato-Punkt hinzugefügt.

- Wiederholen Sie dies bei der Viertelnote D im nächsten Takt.



Gehen Sie jetzt zum Beginn des zweiten Systems, um einen Haltebogen hinzuzufügen:

- Wählen Sie die Halbe Note A im neunten Takt der Klarinetten-Notenzeile aus.
- Drücken Sie **Enter** (auf dem Ziffernblock/Keypad), um die Note mit einem Haltebogen zu versehen.
- Benutzen Sie jetzt die Pfeiltasten und den Ziffernblock, um Artikulationen und Haltebögen der restlichen Klarinetten-Gegenstimme hinzuzufügen.

1.3 Auswahlen und Noten kopieren

Wenn Sie von diesem Abschnitt des Projekts aus beginnen, sollten Sie die Beispielpartitur namens **3 Auswahlen und Noten kopieren** öffnen (zu finden im Ordner **Projekt 1**).

Da wir nun besprochen haben, wie man vorhandene Noten bearbeitet und die Tastenkürzel verwendet, um dieses Bearbeiten schneller auszuführen, sind wir bereit, uns anzuschauen, wie man Notenpassagen auswählt, um Noten und andere Objekte im großen Stil zu verarbeiten, zu kopieren und zu löschen.

Auswahlen und Passagen

Wenn Objekte in einer Partitur ausgewählt (selektiert) werden, erscheinen sie farbig (normalerweise blau). Dies zeigt an, dass Sie damit mit der Maus und der Tastatur irgendetwas machen können. Bei den meisten Arbeitsschritten in Sibelius First sind Auswahlen im Spiel.

Es gibt hauptsächlich drei Arten von Auswahlen:

- eine einfache Auswahl, bei der nur ein Objekt ausgewählt ist
- eine Mehrfachauswahl, bei der mehrere einzelne Objekte ausgewählt sind
- eine ausgewählte Passage, bei der ein zusammenhängender Bereich ausgewählt ist, dargestellt durch eine hellblaue Markierung („Notenzeilen-Passage“) oder eine violette Markierung („Systempassage“)

Sie können mit allen drei Arten von Auswahlen so ziemlich dasselbe anstellen. Der hauptsächliche Unterschied besteht darin, wie Sie die Objekte zunächst auswählen.

Wir schauen uns in der *Scarborough Fair*-Partitur an, wie man die verschiedenen Auswahlen erstellt und verwendet. Einzelne Objekte auszuwählen ist hinreichend einfach, wir haben schon gesehen, wie man Noten auswählt, indem man mit der Maus auf sie klickt oder die **Tab**-Taste drückt.
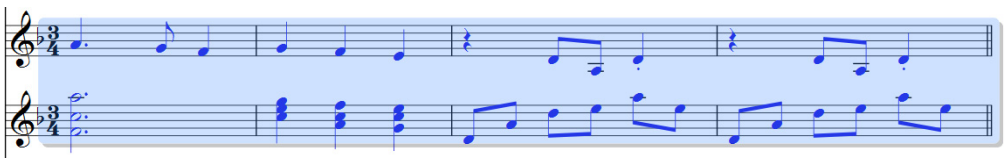
Um mehrere Objekte auszuwählen, wählen Sie ein einzelnes Objekt aus, **Strg**+klicken *oder* ⌘-klicken Sie dann ein oder mehrere weitere Objekte (d. h., halten Sie die **Strg**- *oder* ⌘-Taste gedrückt und klicken Sie mit der linken Maustaste), um diese Objekte der Auswahl hinzuzufügen. Probieren Sie dies, indem Sie die erste Note der Klarinetten-Notenzeile im ersten Takt der *Scarborough Fair*-Partitur auswählen. **Strg**+klicken *oder* ⌘-klicken Sie jetzt vorsichtig die nächste Note. Sie können auf diese Art Text und andere Objekte auswählen, probieren Sie also ein **Strg**+Klick *oder* ⌘-Klick auf den Titel. Wenn Sie so versehentlich ein Objekt der Auswahl hinzufügen, können Sie es von ihr wieder entfernen, indem Sie das Objekt nochmals **Strg**+klicken *oder* ⌘-klicken. Versuchen Sie, den Titel von der Auswahl zu entfernen.

Mit Mehrfachauswahlen können Sie spezifische Objekte bearbeiten: Probieren Sie die ↑- und ↓-Tasten, um die ausgewählten Noten nach oben und nach unten zu versetzen. Dies ist vor allem bei Objekten nützlich, die keine Noten, Akkorde und Pausen sind – z. B. zum Auswählen mehrerer Artikulationen oder Textstücke.

Bevor wir lernen, wie man eine Passage auswählt, sollten Sie die Auswahl der momentan ausgewählten Objekte aufheben, indem Sie **Esc** drücken (oder im Keypad auf den Knopf oben links klicken).

Eine Passage ist ein durchgehender Notenbereich, der sich über viele Seiten erstrecken kann. Eine Passage kann eine einzelne oder mehrere Notenzeilen umfassen. In den meisten Fällen werden Sie eine Passage auswählen, um Noten von einem Instrument in ein anderes zu kopieren, z. B. weil sie das gleiche spielen. Mit Passagen können Sie viele Noten auf einmal bearbeiten, kopieren oder löschen.

Um eine Notenzeilen-Passage auszuwählen, beginnen Sie, indem Sie auf die erste Note der Klarinetten-Notenzeile im ersten Takt klicken. **Shift**-klicken Sie jetzt vorsichtig in eine freie Stelle der Notenzeile im vierten Takt der Akustische-Gitarre-Notenzeile. Sie sollten jetzt eine hellblaue Markierung sehen, die alle dazwischen liegenden Noten umfasst:



Beachten Sie, wie alle zur Notenzeilen gehörenden Objekte im Bereich der Passage ausgewählt sind. Dies ist sehr nützlich zum Kopieren, da dabei auch alle Artikulationen, Dynamikzeichen, Textstücke und andere Objekte, die der Notenzeile zugeordnet sind, kopiert werden. Wiederum können Sie die ↑- und ↓-Tasten benutzen, um die ausgewählten Noten nach oben und nach unten zu versetzen. Die Auswahl ist auch als Miniatur im Navigator zu sehen.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, bestimmte Arten einer Notenzeilen-Passage schnell auszuwählen:

- Klick auf eine freie Stelle eines Taktes wählt diesen einzelnen Takt in einer Notenzeile aus (z. B. zum Kopieren eines Taktes).
- Doppelklick auf eine freie Stelle eines Taktes wählt die Notenzeile für die Dauer des Systems aus.
- Dreifachklick auf eine freie Stelle eines Taktes wählt die Notenzeile in der ganzen Partitur aus.
- Nach einem Klick, Doppelklick oder Dreifachklick können Sie mit **Shift**-Klick auf eine andere Notenzeile alle dazwischen liegenden Notenzeilen der Auswahl hinzufügen, oder mit **Strg**+Klick *oder* ⌘-Klick einzelne Notenzeilen hinzufügen oder entfernen.

Um eine System-Passage auszuwählen, **Strg**+klicken *oder* ⌘-klicken Sie eine freie Stelle im ersten Takt der Gesangsnotenzeile. Sie sollten jetzt eine violette Markierung um alle Notenzeilen in diesem Takt sehen:

- Sie können **Strg** *oder* ⌘ gedrückt halten, während Sie einfach-, doppel- oder dreifachklicken, um jeweils eine System-Passage für den Takt, die Dauer des Systems oder der ganzen Partitur auszuwählen.
- Sie können sogar die ganze Partitur auf einmal auswählen, und zwar mit **Start ▸ Auswählen ▸ Alles** (Kürzel **Strg**+**A** *oder* ⌘**A**). Dies ist besonders praktisch zum Transponieren der ganzen Partitur, zur Formatierungsänderung der ganzen Partitur oder zum Auswählen bestimmter Objekttypen in der gesamten Partitur.

Weitere Details zu Auswahlen gibt es unter 🕮 **2.1 Auswahlen (Selektionen) und Passagen** im Referenz-Handbuch.

Noten und andere Objekte löschen (entfernen)

Versuchen Sie, verschiedene Objekte auszuwählen, und sie dann mit der **Entf**-Taste zu löschen:

- Löschen Sie einen Text, z. B. den Bearbeiter-Text (ganz oben auf der ersten Seite).
- Löschen Sie eine Note: Die Note wird damit in eine Pause umgewandelt, sodass der Rhythmus weiterhin aufgeht.

Sie können auch eine Pause löschen, die damit ausgeblendet wird; der verbleibende Rhythmus wird weiterhin so ausgerichtet, als ob die Pause noch da wäre. Wenn Sie eine Pause löschen, wechselt diese ihre Farbe zunächst in einen helleren Farbton, um anzuzeigen, dass sie ausgeblendet wurde; wenn Sie dann die Auswahl aufheben, verschwindet sie ganz. Normalerweise sollten Sie keine Pausen ausblenden, dies kann jedoch manchmal für spezielle Notationen nützlich sein. Auch andere Objekte können für spezielle Bedürfnisse ausgeblendet werden. Um ausgeblendete Objekte sehen zu können, werden diese auf dem Bildschirm in Grau dargestellt, wenn Sie **Ansicht ▸ Unsichtbare Zeichen ▸ Ausgeblendete Objekte** (Kürzel **Strg**+**Alt**+**H** *oder* ⌥⌘**H**) einschalten.

Sie können Objekte auch mit der **Rückschritt**-Taste löschen.

Start ▸ Zwischenablage ▸ Ausschneiden (Kürzel **Strg**+**X** *oder* ⌘**X**) macht das gleiche wie **Löschen**, die gelöschten Objekte werden dabei allerdings in die Zwischenablage kopiert, um dann an anderer Stelle mittels **Start ▸ Zwischenablage ▸ Einfügen** (Kürzel **Strg**+**V** *oder* ⌘**V**) eingefügt werden zu können. Dies wird in Sibelius First nicht häufig verwendet, sodass jetzt keine Notwendigkeit besteht, es auszuprobieren.

Vergessen Sie nicht, dass Sie immer **Rückgängig** und **Wiederherstellen** verwenden können, um alles, was Sie gelöscht haben, wieder zurückzubringen.

Takte löschen

Es wird oft der Fall eintreten, dass Sie einen oder mehrere Takte – leer oder nicht – aus Ihrer Partitur entfernen möchten; diese Funktion ist also sehr wichtig zu lernen. Es gibt zwei Möglichkeiten, Takte in Sibelius First zu löschen.

Am einfachsten geht es, wenn Sie eine Passage auswählen, in der sich die Takte befinden, die Sie aus der Partitur entfernen möchten (siehe oben **Auswahlen und Passagen**), und dann **Start ▸ Takte ▸ Löschen** wählen (Kürzel **Strg**+**Rückschritt** *oder* ⌘**Rückschritt**). Sie werden gefragt, ob Sie fortfahren möchten: Klicken Sie auf **Ja** und beachten Sie dabei, dass Sie das Ankreuzkästchen mit der Bezeichnung **Diesen Hinweis nicht mehr anzeigen** einschalten können, wenn Sibelius First Sie nicht weiter bemuttern soll (schließlich gibt es ja immer noch **Rückgängig**). Wenn Sie gerne gefährlich leben und diese Option einschalten, später aber Ihre Unbesonnenheit bereuen, können Sie diese und andere gleichermaßen abgewiesenen Warnhinweise wieder erscheinen lassen, und zwar mit einem Klick auf **Alle Hinweise anzeigen** auf der Seite **Allgemein** von **Datei ▸ Voreinstellungen**.
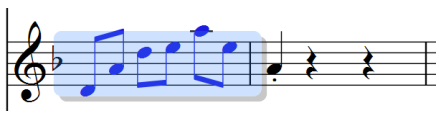
Eine zweite Möglichkeit, Takte zu entfernen: Erstellen Sie eine System-Passage und drücken Sie dann **Entf**.

Versuchen Sie, die letzten drei Takte der *Scarborough Fair*-Partitur zu entfernen, klicken Sie dann auf **Rückgängig**, oder wählen Sie auf dem Mac **Bearbeiten ▸ Rückgängig**, um sie wiederherzustellen.
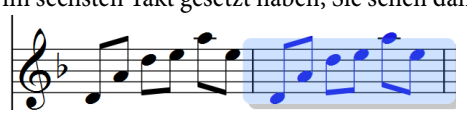
Kopieren

Noten zwischen Takten, Notenzeilen und sogar zwischen verschiedenen Dateien zu kopieren, ist in Sibelius First sehr einfach. Lassen Sie uns es ausprobieren; klicken Sie auf die Viertelnote mit Staccato im fünften Takt der Klarinetten-Notenzeile, und **Alt**+klicken *oder* ⌥-klicken Sie dann an eine Stelle im leeren sechsten Takt der Gitarren-Notenzeile. Die Note wird exakt kopiert, landet aber auf der Tonhöhe, die zu der Notenlinie oder dem Zwischenraum gehört, wo Ihr Mauszeiger beim Klicken hingezeigt hat. Beachten Sie, dass das Staccato mitkopiert wurde; alle Artikulationen einer Note werden auf diese Weise kopiert.

Diese Methode eignet sich sehr gut zum Kopieren größerer Notenabschnitte. Beginnen Sie, indem Sie den fünften Takt der Gitarren-Notenzeile auswählen:



Alt+klicken oder ⌥-klicken Sie jetzt auf die Stelle am Beginn des Takts vor der Note, die Sie gerade im sechsten Takt gesetzt haben; Sie sehen dann dies:



Sibelius First überschreibt die Note, die Sie zuvor gesetzt hatten, mit den neu kopierten Noten. Sie können **Alt**+Klick *oder* ⌥-Klick verwenden, um alle Kombinationen von Objekten in einer Partitur zu kopieren, indem Sie einfache, Mehrfach- oder Passagenauswahlen erstellen.

Wenn Sie in Windows eine dritte (mittlere) Maustaste oder ein Scrollrad zum Klicken haben, dann können Sie diese Taste anstatt **Alt**+Klick zum Kopieren und Einfügen in einem Arbeitsschritt verwenden. Wenn Sie eine Maus mit nur zwei Tasten haben, dann können Sie dies mittels „Akkord-Klick" machen, d. h., Sie klicken mit der linken und der rechten Maustaste gleichzeitig, um so die Funktion der mittleren Maustaste zu simulieren.

Sibelius First lässt Sie auch Noten oder andere Objekte in Ihrer Partitur duplizieren, sodass eine exakte Kopie direkt hinter dem Original erscheint, indem Sie **Noteneingabe ▸ Noteneingabe ▸ Wiederholen** wählen (Kürzel **R**). Wählen Sie die vier Takte der Basslinie aus, die Sie gerade mit **Alt**+Klick *oder* ⌥-Klick eingegeben haben, und drücken Sie **R**, um die Takte sich direkt dahinter wiederholen zu sehen. Sie können damit schnell alle Noten, Akkorde, Texte, Notenpassagen und verschiedene andere Objekte direkt hinter diesen wiederholen.

Sie können auch auf herkömmliche Art und Weise Noten in die Zwischenablage kopieren, indem Sie **Start ▸ Zwischenablage ▸ Kopieren** wählen (Kürzel **Strg**+**C** *oder* ⌘**C**), gefolgt von **Start ▸ Zwischenablage ▸ Einfügen** (Kürzel **Strg**+**V** *oder* ⌘**V**), um sie an anderer Stelle einzufügen. Diese Methode ist langsamer als die oben genannte und ist daher nicht besonders empfehlenswert, außer beim Kopieren von Noten zwischen unterschiedlichen Partituren (**Alt**+Klick *oder* ⌥-Klick kopiert nur innerhalb derselben Partitur).

Sowohl **Kopieren** als auch **Einfügen** stehen im Kontextmenü zur Verfügung, das Sie mit Rechtsklick (Windows) *oder* **Control**-Klick (Mac) aufrufen, während ein oder mehrere Objekte ausgewählt sind.

Vervollständigen Sie mit den verschiedenen Kopiermethoden, die wir erklärt haben, die fehlenden Takte in der Gitarrenstimme, indem Sie den vorausgehenden Takt (oder Takte) in die noch übrigen leeren Takte der Gitarren-Notenzeile kopieren.

1.4 Flexi-time™-Eingabe

Wenn Sie von diesem Abschnitt des Projekts aus beginnen, sollten Sie die Beispielpartitur namens **4 Flexi-time-Eingabe** öffnen (zu finden im Ordner **Projekt 1**).

Wir haben schon die Noteneingabe mit der Maus und der Keyboard-Leiste gesehen, bei der Sie Noten durch Klicken mit der Maus einsetzen. Es gibt aber viel schnellere Arten der Eingabe, die Sie ausprobieren sollten, um Ihre Lieblingsmethode zu finden, oder Sie mischen und kombinieren verschiedene Methoden. Sie müssen Sibelius First nicht mitteilen, wenn Sie die Eingabemethode wechseln. Sehen wir uns jetzt Sibelius Firsts einzigartiges Echtzeit-Noteneingabesystem namens Flexi-time an.

„Echtzeit"-Eingabe bedeutet einfach nur, dass Sie in ein Computerprogramm einspielen und das Programm die von Ihnen gespielten Tonhöhen und Rhythmen notiert. Das ist zumindest die Theorie. In der Praxis ist es für ein Programm jedoch sehr schwierig zu verstehen, was Sie spielen, ohne nach dem Spielen die Musik zu analysieren und ohne große Hilfestellung zu erhalten. Das bedeutet üblicherweise, dass Sie so genau wie möglich zu einem Metronom-Klick spielen und danach zum Ausbügeln Ihrer rhythmischen Ungenauigkeiten die Noten „quantisieren" müssen.

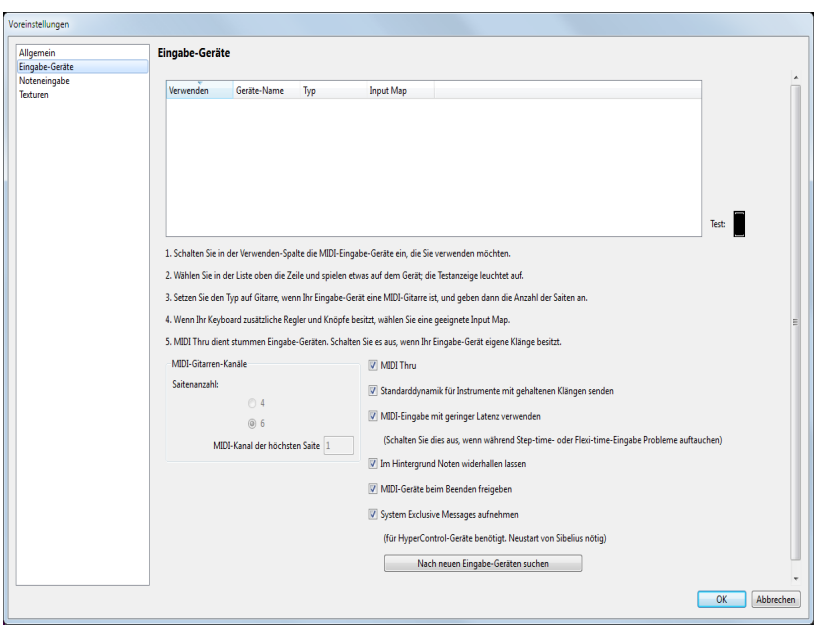
Sibelius First jedoch hat eine einzigartige Arbeitsweise, die es Ihnen ermöglicht, eher freier zu spielen und trotzdem ein gutes Resultat zu erzielen.

Wenn Sie kein MIDI-Keyboard oder keine MIDI-Gitarre haben, überspringen Sie dieses Kapitel und lesen bei **1.5 Alphabetische und Step-time-Eingabe** (Seite 33) weiter.

Ein MIDI-Gerät verwenden

Um Flexi-time zu verwenden, muss an Ihrem Computer ein MIDI-Keyboard oder eine MIDI-Gitarre angeschlossen sein.

Sobald Ihr MIDI-Gerät korrekt installiert ist, können Sie die Eingabe und die Wiedergabe in Sibelius First einrichten. Wählen Sie dazu **Noteneingabe ▸ Einrichten ▸ Eingabegeräte**:



Sie sollten den Namen Ihres Gerätes in der Tabelle ganz oben auf der Seite finden (z. B. **M-Audio Oxygen 8**) und überprüfen, ob das Kontrollkästchen **Verwenden** eingeschaltet ist. Falls Sie eine MIDI-Gitarre verwenden, müssen Sie den **Typ** ändern, indem Sie auf das Aufklappmenü klicken und **Gitarre** anstelle von **Keyboard** wählen.

In diesem Kapitel werden wir ein MIDI-Keyboard verwenden. Um mehr über das Einrichten von Eingabe und Wiedergabe mit MIDI-Geräten zu erfahren: 🕮 **3.12 Eingabe-Geräte** im Referenz-Handbuch.

Flexi-time-Optionen

Am besten probiert man, eine einzelne Melodielinie zu spielen. Lassen Sie uns dies zuerst ausprobieren – Sie sollten die Noten der *Scarborough Fair*-Partitur, an der wir gearbeitet haben, vor sich haben.

Wir werden eine Strophe der Klarinettenstimme aufnehmen; um ein optimales Ergebnis zu gewährleisten, klicken Sie auf den rechts abgebildeten Dialogstarterknopf in **Noteneingabe ▸ Flexi-time** (Kürzel **Strg**+**Shift**+**O** *oder* ⇧⌘**O**).



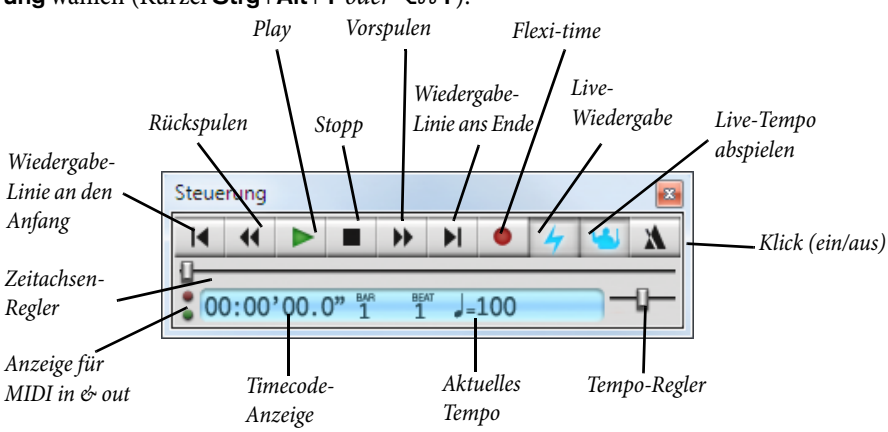
Da wir zusammen mit anderen Instrumenten im Takt aufnehmen – und wir nehmen nur eine Linie auf –, sollten Sie **Ohne (non rubato)** aus der **Tempoflexibilität**-Aufklappliste wählen und das Kontrollkästchen **In mehrere Stimmen aufnehmen** ausschalten.

Klicken Sie auf **OK**, um zur Partitur zurückzukehren.

Ausprobieren

Sie brauchen den Ausdruck der Partitur, den wir zu Beginn des Projekts gedruckt haben, um davon die Noten abzulesen.

In der Steuerung-Leiste können Sie die Wiedergabe von Sibelius First ablesen und steuern. Falls Sie die Steuerung-Leiste nicht sehen können, schalten Sie sie ein, indem Sie **Ansicht ▸ Leisten ▸ Steuerung** wählen (Kürzel **Strg**+**Alt**+**Y** *oder* ⌥⌘**Y**):



Wenn Ihnen dieser Weg lieber ist, so haben Sie auch über **Wiedergabe ▸ Steuerung** Zugriff auf viele der Wiedergabe-Steuerungen.

Wir werden beginnen, mit Flexi-time die Noten von Takt 43 bis zum Ende der Strophe in Takt 61 einzuspielen: Wählen Sie Takt 43 in der Klarinetten-Notenzeile aus, sodass er hellblau markiert ist (oder wählen Sie das Ganztaktpausensymbol an sich aus). Damit sagen Sie Sibelius First, an welcher Stelle die Aufnahme beginnen soll.

Holen Sie nun tief Luft, denn sobald Sie **Noteneingabe ▸ Flexi-time ▸ Flexi-time-Eingabe** (Kürzel **Strg**+**Shift**+**F** *oder* ⇧⌘**F**) wählen oder auf den runden Aufnahmeknopf in der Steuerung-Leiste klicken, zählt Sibelius First Ihnen einen Takt voraus und nimmt dann auf, was Sie spielen. Versuchen Sie es jetzt:



- Flexi-time zählt standardmäßig einen Takt voraus, d. h., in diesem Fall sollten Sie drei Metronom-Klicks zum Einzählen hören. (Wenn Sie den Metronom-Klick nicht hören, prüfen Sie, ob Ihr Wiedergabegerät eingeschaltet ist: 🕮 **3.13 Flexi-time** oder 🕮 **6.1 Wiedergabe** im Referenz-Handbuch.)
- Nach dem Ende des Einzählens versuchen Sie die nächsten paar Takte flüssig und dem Tempo des Metronom-Klicks folgend einzuspielen.
- Spielen Sie, solange wie Sie möchten, weiter und beobachten Sie, wie Sibelius First die Noten auf dem Bildschirm schreibt (normalerweise wird das Programm Ihnen dabei einige Noten hinterher sein). Während der Aufnahme ist es wahrscheinlich besser, den Vorgang auf dem Bildschirm nicht zu verfolgen!
- Wenn Sie die Aufnahme beenden wollen, klicken Sie auf den quadratischen Stopp-Knopf in der Steuerung-Leiste oder drücken Sie die **Leertaste**.

Schauen Sie sich nun an, was Sibelius First aufgezeichnet hat. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, wählen Sie einfach die gerade eingegebenen Takte aus, drücken Sie **Entf** und wählen Sie Takt 43 erneut aus. Unternehmen Sie so viele Versuche wie Sie möchten, bis Sie zufrieden sind. Wenn Sie möchten, dass Sibelius First während der Aufnahme Ihre Partitur verlangsamt, siehe **Das Aufnahmetempo anpassen**.

In **Projekt 3** dieser Anleitungen lernen Sie, wie man in zwei Notenzeilen gleichzeitig eingibt. Sie können auch andere Optionen wie Rubato (die Tempoflexibilität) ändern, den Klang und das Einzählen des Metronomklicks und die Art und Weise, in der Triolen und andere N-tolen erkannt werden – 🕮 **3.13 Flexi-time** im Referenz-Handbuch.

Das Aufnahmetempo anpassen

Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie Schwierigkeiten haben oder Ihre Klavierspielkünste etwas eingerostet sind – Sibelius First erwartet von Ihnen kein Virtuosentum! Wir werden uns gleich anschauen, wie man Ordnung in die Transkription bringen kann, zuerst aber lernen wir, wie man die Flexi-time-Einspielung etwas einfacher gestalten kann.

Mit dem Temporegler in der Steuerung-Leiste kann man die Wiedergabe der Partitur schneller oder (in diesem Fall wichtiger) langsamer machen. Dies gilt auch für die Flexi-time-Aufnahme – verschieben Sie den Regler nach links, der Klick verlangsamt sich dann, sodass Sie sie sorgfältiger spielen können.

Sie sollten den Temporegler nur zur Änderung der Wiedergabe der gesamten Partitur verwenden; für Tempowechsel verwenden Sie Tempo-Text und Metronom-Angaben, die Sie der Partitur hinzufügen – siehe **1.7 Text und Dynamik** (Seite 42).

Einspielung umschreiben

Wenn Sie feststellen, dass unerwünschte Pausen, sich überlappende Noten oder falsche Notendauern auftreten, kann Sibelius First diese für Sie lesbarer gestalten. Wählen Sie die Passage aus und wählen Sie **Noteneingabe ▸ Flexi-time ▸ Einspielung umschreiben**, worauf sich ein einfaches Dialogfeld öffnet. Da die Noten, die wir aufgenommen haben, keine Notenwerte kürzer als Achtelnoten enthalten, setzen Sie die **Quantisierungs-Einheit (Mindestdauer)** auf **Normal: Achtelnote** und klicken Sie auf **OK**. Sibelius First berechnet die Flexi-time-Einspielung neu und erzeugt eine rhythmisch und optisch einfachere Fassung.

Wenn es immer noch irgendwelche Fehler gibt, können Sie die schon erlernten Bearbeitungstechniken verwenden, um Notenwerte und Tonhöhen zu korrigieren.

1.5 Alphabetische und Step-time-Eingabe

Wenn Sie von diesem Abschnitt des Projekts aus beginnen, sollten Sie die Beispielpartitur namens **5 Alphabetische und Step-time-Eingabe** öffnen (zu finden im Ordner **Projekt 1**).

Lassen Sie uns nun die Noten der Klarinetten-Notenzeile zu Ende eingeben und zwei weitere Methoden der Noteneingabe in Sibelius First lernen. Sie brauchen den Ausdruck der Partitur, den wir zu Beginn des Projekts gedruckt haben, um davon die Noten abzulesen.
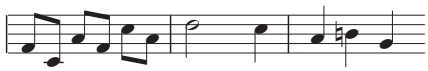
Alphabetische Eingabe

Sie können in Sibelius First Noten eingeben, indem Sie die Tonhöhen mit den Buchstaben **A** bis **G** direkt über die Computertastatur eintippen und Akkorde mit den Zahlen **1** bis **9** auf der Haupttastatur (nicht auf dem Ziffernblock) bilden. Sie können auch Akkorde aufbauen, indem Sie Noten mit der Maus auswählen und dann **Noteneingabe ▸ Intervalle ▸ Darüber** und **Noteneingabe ▸ Intervalle ▸ Darunter** wählen. Mit der Computertastatur geht es viel schneller als mit der Maus, sobald Sie damit vertraut sind. (Anm. des Übersetzers: Die Buchstaben-Tonhöhen beziehen sich auf die englischen Bezeichnungen, d. h., es gibt eine Abweichung: Um ein H einzugeben, müssen Sie B tippen.)

Probieren Sie die Noten in die Klarinettenstimme von Takt 66 bis 68 einzugeben:

- Klicken Sie auf die Ganztaktpause in Takt 66 der Klarinetten-Notenzeile, sodass diese dunkelblau wird – damit sagen Sie Sibelius First, wo die Noteneingabe beginnt. Ab jetzt berühren Sie nicht mehr die Maus, egal, wie stark die Versuchung auch sein mag!
- Tippen Sie **N** (das Kürzel für **Noteneingabe ▸ Noteneingabe ▸ Noten eingeben**), daraufhin erscheint die Einfügemarke.
- Drücken Sie **F7**, sodass Sie das erste Keypad-Layout sehen (sofern es nicht schon angezeigt wird), tippen Sie dann **3** auf dem Ziffernblock, um den Achtel-Notenwert zu wählen. Sie müssen einen Notenwert wählen, damit Sibelius First weiß, wie lang die Noten werden sollen.
- Tippen Sie **F**. Sibelius First gibt Noten automatisch mit dem kleinstmöglichen Intervall zur vorhergehenden Note ein – in diesem Fall ist das F aber eine Oktave zu tief. Tippen Sie also **Strg**+↑ *oder* ⌘↑, um die Note eine Oktave nach oben zu versetzen.
- Tippen Sie **C A** und dann **Strg**+↑ *oder* ⌘↑, um das A eine Oktave nach oben zu versetzen. Sie sehen, dass die Einfügemarke nach jeder eingegebenen Note vorrückt, um Ihnen anzuzeigen, wo die nächste Note gesetzt wird.
- Tippen Sie **F C A** (unter der Verwendung von **Strg**+↑ *oder* ⌘↑, um das C eine Oktave nach oben zu versetzen).
- Tippen Sie **5** auf dem Keypad, um eine Halbe Note zu wählen.
- Tippen Sie **D 4** (auf dem Ziffernblock/Keypad) **C A**. Damit geben Sie eine Halbe Note D und die Viertelnoten C und A ein.
- Um nun ein H einzugeben, tippen Sie **7** (auf dem Ziffernblock/Keypad), um das Auflösungszeichen zu wählen.
- Tippen Sie **B G** (das B für das H, siehe Anmerkung oben), um die Viertelnoten H und G einzugeben.
- Drücken Sie zweimal **Esc**, um die Noteneingabe zu beenden und um die Auswahl der letzten Note aufzuheben, da wir für den Moment mit der Noteneingabe aufhören.

Hier sollten Sie jetzt angelangt sein:



Genauso wie Noten mit der Maus erst dann geschrieben werden, wenn Sie tatsächlich in die Partitur klicken, so verhält es sich bei der alphabetischen Eingabe entsprechend: Eine Note wird tatsächlich nur dann gesetzt, wenn Sie einen der Buchstaben **A** bis **G** tippen. Alle auf dem Keypad gewählten Knöpfe bereiten lediglich vor, was geschehen wird, wenn Sie **A** bis **G** tippen oder mit der Maus klicken. Daher müssen Sie, genauso wie bei der Eingabe mit der Maus, Vorzeichen, Artikulationszeichen oder andere Zeichen wählen, bevor Sie den Buchstaben tippen. (Wenn Sie sie vergessen, können Sie sie immer noch später hinzufügen.) Die einzige Ausnahme sind Haltebögen (mittels Drücken von **Enter**), die nach der Note eingegeben werden (was sich einfach natürlicher anfühlt, da der Haltebogen ja auch nach der Note kommt).

Sobald Sie sich daran gewöhnt haben, die Notenwerte mit der einen Hand auf dem Ziffernblock/Keypad zu wechseln und mit der anderen Hand die Tonhöhen mit den Buchstaben **A** bis **G** und **R** einzugeben, werden Sie feststellen, dass dies eine sehr schnelle Noteneingabemethode ist.

Denken Sie daran, dass Sie Artikulation, die Vorzeichen und andere Eigenschaften vorhandener Noten bearbeiten können, einfach indem Sie die Note auswählen und den jeweiligen Knopf auf dem Keypad wählen. Die Tonhöhe zu ändern, ist genauso einfach: Wählen Sie die Note aus und tippen Sie die neue Tonhöhe unter Verwendung der Buchstaben **A** bis **G**. Wir haben schon gesehen, wie man die Länge einer Note ändert, indem man sie auswählt und auf dem Keypad einen anderen Notenwert wählt.

Benutzen Sie die alphabetische Eingabe, um den Rest der fehlenden Noten der Klarinettenstimme in Ihrer Partitur von Takt 69 an einzugeben.

Für weitere Einzelheiten: 🕮 **3.1 Einführung in die Noteneingabe** im Referenz-Handbuch.

Akkorde in alphabetischer Eingabe

Es gibt zwei einfache Möglichkeiten, in der alphabetischen Eingabe Akkorde aufzubauen. Geben Sie eine der Noten des Akkordes wie gehabt ein. Dann:

- Wählen Sie **Noteneingabe ▸ Intervalle ▸ Darüber** oder **Noteneingabe ▸ Intervalle ▸ Darunter** und suchen Sie sich im Menü ein Intervall aus
- Auf einer Standardtastatur tippen Sie eine Zahl von **1** bis **9** auf der Haupttastatur (nicht auf dem Keypad), um eine Note ein Intervall darüber hinzuzufügen, oder **Shift**-**1** bis **Shift-9**, um eine Note darunter hinzuzufügen. **1** zum Beispiel fügt ein Prime, **3** eine Terz darüber, **Shift**-**6** eine Sexte darunter hinzu. Dies sind die Tastenkürzel für die Menüeinträge von **Noteneingabe ▸ Intervalle ▸ Darüber** und **Noteneingabe ▸ Intervalle ▸ Darunter**.
- Tippen Sie **Shift**-**A** bis **Shift-G**, um eine Note mit der dem Buchstaben entsprechenden Tonhöhe über der ausgewählten Note hinzuzufügen. (Es gibt keine Kürzel, Noten mit Buchstaben-Tasten unter den ausgewählten Noten hinzuzufügen.)

Sie können einem Akkord auf die gleiche Art weitere Noten hinzufügen.

Wenn Sie die alternativen Tastenkürzel für die Tastatur eines Notebooks verwenden (siehe **Notebook-Kürzel** auf Seite 19), tippen Sie von **Shift**-**1** bis **Shift-9** eine Zahl, um eine Note ein Intervall darüber hinzuzufügen; **Shift**-**3** zum Beispiel fügt eine Terz darüber hinzu.

Besonders praktisch: Sie können eine Passage von Noten auswählen und allen Noten dieser Passage auf einmal mittels **1** bis **9** oder **Shift**-**1** bis **Shift-9** Noten darüber/darunter hinzufügen.

Step-time-Eingabe

Wir haben schon gesehen, wie man ein MIDI-Gerät verwendet, um in Sibelius First Noten mit der Aufnahme einer Echtzeiteinspielung einzugeben. Sie können Ihr MIDI-Keyboard (oder MIDI-Gitarre) auch benutzen, um Tonhöhen ähnlich wie bei der alphabetischen Eingabe zu spielen.

Wenn Sie kein MIDI-Gerät an Ihrem Computer angeschlossen haben, absolvieren Sie diesen Abschnitt mit der gerade erlernten alphabetischen Eingabemethode – oder benutzen Sie die Keyboard-Leiste als virtuelles MIDI-Keyboard. (🕮 **3.5 Keyboard-Fenster** im Referenz-Handbuch.)

Die Step-time-Eingabe ist so etwas wie die alphabetische Eingabe mit einem MIDI-Eingabegerät und damit noch schneller. Alles, was Sie zu tun brauchen, ist:

- Wählen Sie eine Pause aus, bei der Sie mit der Noteneingabe starten möchten, und tippen Sie **N**, damit die Einfügemarke erscheint.
- Wählen Sie auf dem Keypad einen Notenwert (daran müssen Sie denken, oder Sibelius First muss raten).
- Spielen Sie nun Noten auf dem MIDI-Keyboard. Wie bei der alphabetischen Eingabe wählen Sie jegliche Artikulationszeichen oder andere Attribute vom Keypad, bevor Sie eine Note erstellen. Die Knöpfe des Keypads bleiben solange gedrückt, bis Sie sie nochmals wählen bzw. drücken.
- Um den Notenwert zu ändern, wählen Sie vor dem Eingeben der Note einen neuen Notenwert vom Keypad.
- Zum Eingeben einer Pause drücken Sie **0** auf dem Keypad; damit erstellen Sie eine Pause mit der vom Keypad gewählten Dauer.

Die einzigen Unterschiede zur alphabetischen Eingabe sind:

- Sie müssen keine Vorzeichen eingeben, da Sibelius First natürlich merkt, wenn Sie eine schwarze Taste auf Ihrem MIDI-Keyboard spielen. Sibelius First rät auf intelligente Art und Weise, wie die Note der schwarzen Taste „gedeutet" werden soll, z. B. als Fis oder als Ges – auf der Grundlage der jeweiligen Tonart und des musikalischen Kontextes. Sie können Sibelius First jedoch bitten, eine Note nach dem Eingeben enharmonisch umzudeuten, indem Sie **Noteneingabe ▸ Noteneingabe ▸ Umdeuten** wählen oder einfach das Kürzel **Return** (auf der Haupttastatur) drücken.
- Gleichermaßen kennt Sibelius First immer die Oktavlage, in der Sie eingeben.
- Sie können Akkorde auf einmal eingeben, einfach indem Sie sie spielen (Sie müssen nicht wie bei der alphabetischen Eingabe Note für Note einer zuerst erstellten Note hinzufügen).

Diese Unterschiede machen die Step-time-Eingabe im Vergleich zur alphabetischen Eingabe etwas schneller. Probieren Sie den Rest der fehlenden Noten der Gitarren-Notenzeile von Takt 69 an mit der Step-time-Eingabe einzugeben:

- Wählen Sie zuerst in Takt 69 die Ganztaktpause in der Gitarren-Notenzeile aus (die Pause wird dunkelblau).
- Wählen Sie dann den Achtelnotenwert vom Keypad.
- Beginnen Sie nun, die Noten zu spielen, und wechseln Sie währenddessen die Notenwerte auf dem Keypad.

Sie können immer mit den Pfeiltasten zurückgehen, wenn Sie einen Fehler gemacht haben sollten oder etwas ändern möchten. Wie bei der alphabetischen Eingabe können Sie die Tonhöhe einer Note oder eines Akkordes ändern, indem Sie die betreffende Note auswählen und nochmals auf Ihrem MIDI-Keyboard spielen. Natürlich gibt es auch immer ein **Rückgängig**!

Mit einem MIDI-Keyboard (oder einer MIDI-Gitarre) können Sie Akkorde viel schneller eingeben, als Noten einzeln mit der Maus zu klicken (und auch ein wenig schneller als mit der Computertastatur). Für weitere Einzelheiten: 🕮 **3.1 Einführung in die Noteneingabe** im Referenz-Handbuch.

Vergessen Sie nicht, dass Sie mit **Alt**-Klick *oder* ⌥-Klick Noten kopieren und mit **R** Noten oder Takte wiederholen können.

Tonhöhe vor der Dauer angeben

Wenn Sie mit einer anderen Noteneingabemethode vertraut sind, bei der die Dauer der Note oder des Akkords nach der Tonhöhe anstatt andersherum angegeben wird, können Sie diese Eingabemethode auch in Sibelius First benutzen. Wählen Sie **Datei ▸ Voreinstellungen** und gehen Sie dort auf die **Noteneingabe**-Seite. Wählen Sie in diesem Dialogfeld im Menü **Noteneingabe-Voreinstellungen** die Option **Tonhöhe vor Dauer** und klicken Sie auf **OK**.

Ab diesem Moment zeigt das erste Keypad-Layout eine andere Anordnung der Knöpfe, deren Notendauerkürzel nun den Notendauerkürzeln anderer Programme entsprechen, sodass Sie zur Eingabe einer Viertelnote die **5** anstatt der **4** drücken. Wenn Sie etwas auswählen, um dort die Noteneingabe zu beginnen, und dann **N** drücken, können Sie Noten und Akkorde spielen, während die Schattennote die gespielten Noten anzeigt. Sibelius First wird jedoch Noten oder Akkorde erst dann eingeben, wenn Sie auf dem Keypad eine Dauer wählen, während Sie gleichzeitig auf Ihrem MIDI-Keyboard eine Note oder einen Akkord gedrückt halten.

Sie können die Optionen auf der **Noteneingabe**-Seite der **Voreinstellungen** in beliebiger Kombination verwenden. Experimentieren Sie also mit den Einstellungen und finden Sie heraus, was Ihnen am besten passt.

Diese Anleitungen gehen davon aus, dass Sie Sibelius Firsts Standard-Eingabemethode verwenden; wenn Sie sich also dazu entschließen, **Tonhöhe vor Dauer** zur Absolvierung der Projekte zu verwenden, denken Sie daran, dass die Keypad-Kürzel, die Sie dann benutzen, sich von den beschriebenen unterscheiden.

Für weitere Einzelheiten zu Sibelius Firsts Noteneingabe: 🕮 **3.11 Noteneingabe-Optionen** im Referenz-Handbuch.

Transponierende Partituren

Standardmäßig wird Ihre Partitur klingend („in C“) dargestellt. Um zu transponierenden Tonhöhen zu wechseln und die Klarinetten-Notenzeile mit den für den Spieler zum Lesen richtigen Tonhöhen anzuzeigen, wählen Sie einfach **Start ▸ Instrumente ▸ Transponierende Partitur** (Kürzel **Strg**+**Shift**+**T** *oder* ⇧⌘**T**) – probieren Sie dies jetzt. Sie sehen, wie alle Noten und Tonartvorzeichnungen in der Klarinetten-Notenzeile augenblicklich zu den transponierenden Tonhöhen der Klarinette wechseln. Sibelius First kümmert sich automatisch um alle weiteren Komplikationen, die durch transponierende Instrumente auftauchen.

Bei der Wiedergabe einer transponierenden Partitur liest Sibelius First transponierende Instrumente korrekt, um die richtigen Tonhöhen abzuspielen. Wenn Sie Noten zwischen transponierenden Instrumenten kopieren, transponiert Sibelius First diese Noten automatisch, sodass sie immer gleich klingen. (Bei der Anzeige von Einzelstimmen einer klingenden Partitur transponiert Sibelius First transponierende Instrumente automatisch – siehe unten.)

Sie können mit einem Blick auf die Statusleiste am unteren Fensterrand sofort sehen, ob die Partitur als „Klingende Partitur“ oder als „Transponierende Partitur“ dargestellt wird.

Mit Sibelius Firsts Noteneingabemethoden können Sie Noten in eine Partitur eingeben, wenn **Start ▸ Instrumente ▸ Transponierende Partitur** eingeschaltet ist. Wenn Sie die Noten mit den Buchstaben **A** bis **G** eintippen, erscheinen die entsprechenden geschriebenen Tonhöhen in der Notenzeile:

- Wählen Sie **Start ▸ Instrumente ▸ Transponierende Partitur**, um zur transponierenden Darstellung zu wechseln, falls Sie dies noch nicht gemacht haben.
- Wählen Sie die ersten beiden Takte der Klarinetten-Notenzeile aus und drücken Sie **Entf**, um die Noten zu entfernen.
- Tippen Sie **N**, um die Einfügemarke aufzurufen, und wählen Sie auf dem Keypad einen Notenwert.
- Tippen Sie **A B C D**, wodurch die Tonhöhen A, H, C und D in der Notenzeile eingegeben werden.
- Wählen Sie abermals **Start ▸ Instrumente ▸ Transponierende Partitur**, um zu einer klingenden Partitur zurückzuschalten – Sie sehen, wie die Tonhöhen automatisch transponiert werden, um zu G, A, B und C zu werden.

Wenn Sie jedoch Noten in Step-time mit einem MIDI-Eingabegerät eingeben, erscheinen die klingenden Tonhöhen in der Notenzeile:

- Wählen Sie **Start ▸ Instrumente ▸ Transponierende Partitur**, um zur transponierenden Darstellung zu wechseln.
- Wählen Sie die ersten beiden Takte der Klarinetten-Notenzeile aus und drücken Sie **Entf**, um die Noten zu entfernen.
- Tippen Sie **N**, um die Einfügemarke aufzurufen, und wählen Sie auf dem Keypad einen Notenwert.
- Spielen Sie die Noten **A**, **H**, **C** und **D** auf Ihrem MIDI-Eingabegerät.

Sie sehen, dass jetzt die Tonhöhen H, Cis, D und E in der Notenzeile eingegeben wurden. Weitere Informationen finden Sie unter 🕮 **2.3 Instrumente** im Referenz-Handbuch.

Machen Sie Ihre Änderungen rückgängig und stellen die Klarinetten-Gegenmelodie wieder her, indem Sie auf **Rückgängig** klicken oder auf dem Mac **Bearbeiten ▸ Rückgängig** wählen.

Mit Einzelstimmen arbeiten

So wie Instrumente in einer Partitur automatisch transponiert werden, erzeugt Sibelius First auch einen Satz von Instrumentalstimmen – eine für jedes Instrument in Ihrer Partitur. Diese enthalten nur die für das Instrument relevante Notation, und Sibelius First kümmert sich komplett um Formatierung, Transposition und Layout.

Sibelius First beschreitet hier revolutionäre Pfade. Jede Änderung in der Partitur wird automatisch auch in der Stimme vorgenommen und umgekehrt. Diese magischen Geschöpfe heißen *dynamische Stimmen*.

Sie können dynamische Stimmen in exakt der gleichen Weise wie eine Partitur bearbeiten. Sie können Noten verschieben, hinzufügen und löschen, Bindebögen und Dynamik ergänzen usw., ganz wie gewohnt. Jedoch wird eine Stimme immer augenblicklich aktualisiert, sobald Sie etwas in der Partitur ändern, das Gleiche gilt umgekehrt. Sie müssen dynamische Stimmen nicht herausziehen, sie sind tatsächlich Bestandteil derselben Datei wie die der Partitur. Damit lassen sich die Stimmen auch leichter verwalten.

Sie können jede Einzelstimme und auch andere Dokumentenansichten, wie etwa gespeicherte Versionen, mit den Dokumentenregisterkarten unterhalb des Menübands schnell ansehen. Mit diesen Registerkarten können Sie mehrere Einzelstimmen derselben Partitur in einem einzigen Fenster öffnen.

Da Einzelstimmen automatisch erstellt werden, wenn Sie eine Partitur beginnen, müssen Sie gar nichts tun. Lassen Sie uns einen Blick auf die Einzelstimmen der Instrumente in der *Scarborough Fair*-Partitur werfen:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Neue Registerkarte öffnen** rechts in der Dokumentenregisterkarten-Leiste (wie rechts abgebildet) oder rechtsklicken Sie (**Control**-Klick auf dem Mac) irgendwo in der Dokumentenregisterkarten-Leiste, um die verfügbaren Einzelstimmen anzuzeigen.



- Wählen Sie in der Liste **Klarinette in B** – es öffnet sich eine neue Dokumentenregisterkarte mit der Anzeige eines einzelnen Instruments, dargestellt auf gelblichem Papier, um Ihnen die schnelle Unterscheidung von Partitur und Stimme zu erleichtern.

Diese Stimme ist für den Spieler fertig; sie hat denselben Titel, dieselben Noten (jedoch in der korrekt geschriebenen Transposition) – genau genommen hat sie alles, was der Ausführende zum Spielen dieser Stimme braucht, und nichts, was er nicht braucht!

Probieren Sie, einen Takt auszuwählen und ihn eine Oktave aufwärts zu versetzen, indem Sie **Strg**+↑ *oder* ⌘↑ tippen, wechseln Sie dann zur Registerkarte mit der Partitur (Full Score) zurück oder klicken Sie auf die rechts abgebildete Schaltfläche **Registerkarten wechseln** und wählen Sie dort im Menü **Partitur (Full Score)** (Kürzel **W**).



Sibelius First hat dieselbe Passage in der Partitur eine Oktave nach oben versetzt. Tippen Sie **Strg**+↓ *oder* ⌘↓, um die Passage wieder in ihre Originallage zu bringen.

In den anderen Projekten erfahren Sie mehr darüber, wie Sie mit dynamischen Stimmen arbeiten – für weitere Einzelheiten: 🕮 **7.9 Mit Einzelstimmen arbeiten** im Referenz-Handbuch.

1.6 Wiedergabe

Wenn Sie von diesem Abschnitt des Projekts aus beginnen, sollten Sie die Beispielpartitur namens **6 Wiedergabe** öffnen (zu finden im Ordner **Projekt 1**).

Eine der stärksten Funktionen in Sibelius First – die wir noch nicht wirklich gesehen haben – ist die Möglichkeit, Ihre Partitur wiederzugeben.

Wiedergabe-Steuerung

Klicken Sie auf den **Play**-Knopf in der Steuerung-Leiste oder drücken Sie die **Leertaste**, um die Musik zu starten, deren Wiedergabe jetzt erklingen sollte (falls nicht, siehe unten). Diese Funktion finden Sie auch, wenn Sie **Wiedergabe ▸ Steuerung ▸ Play** wählen.

Sibelius First blendet automatisch das Keypad aus und wechselt die Bildschirmdarstellung zu Ganze Seite. Sie sehen auch eine senkrechte grüne Linie (das ist die Wiedergabe-Linie) durch die Partitur wandern, die die jeweilige Position anzeigt, und die Partitur verschiebt sich automatisch, um der Wiedergabe zu folgen.

Warum nicht einfach der ganzen Bearbeitung von *Scarborough Fair* lauschen? Wenn Sie stoppen möchten, klicken Sie einfach auf den **Stopp**-Knopf in der Steuerung-Leiste oder drücken Sie erneut die **Leertaste**.

Mit den jeweiligen Knöpfen in der Steuerung-Leiste oder den dazugehörigen Kürzeln **ß** (Rückspulen) und ´ (Vorspulen) können Sie vor- und zurückspulen.

Wenn Sie auf den **Play**-Knopf klicken oder die **Leertaste** drücken, beginnt Sibelius First die Wiedergabe immer an der Stelle, an der zuletzt gestoppt wurde. Um also ein Stück wieder von Beginn an abzuspielen, sollten Sie an den Beginn der Partitur zurückspulen – direkt zum Anfang oder Ende spulen Sie mit **Strg**+**ß**/´ *oder* ⌘**ß**/´.

Um von einer bestimmten Stelle an abzuspielen, können Sie wahlweise auch auf eine Note klicken, um diese auszuwählen, und dann **P** drücken. So ist es eine noch schnellere Methode, die Partitur vom Anfang zu spielen, wenn Sie **Esc** drücken, um die Auswahl aufzuheben, und dann **P** für die Wiedergabe drücken.

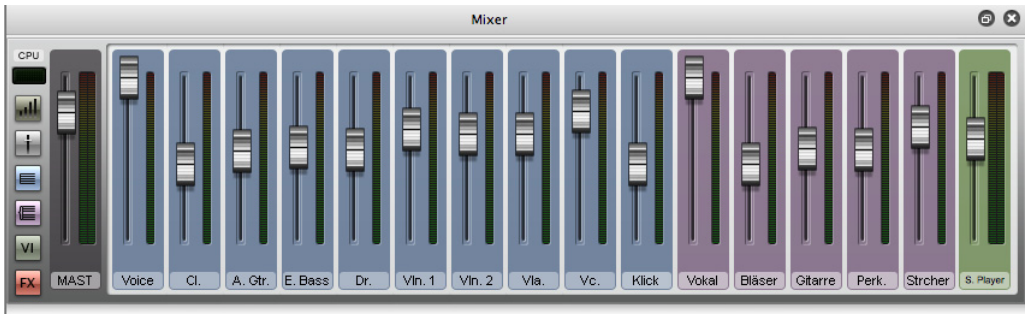
Falls Sie Probleme mit der Wiedergabe haben, siehe **Ich kann gar nichts hören!**

Die Mixer-Leiste

Beim Abspielen von **Scarborough Fair** haben Sie möglicherweise bemerkt, dass die Instrumente so klingen, als befänden sie sich an unterschiedlichen Stereo-Positionen – hier ist Sibelius Firsts SoundStage™-Funktion am Werk, die die Instrumente in einem dreidimensionalen Raum so platziert, als spielten sie auf einer Konzertbühne.

Sie selbst können in Sibelius Firsts leistungsfähiger Mixer-Leiste die Position und die Lautstärke eines jeden Instruments anpassen (sowie Hall und andere Effekte anwenden). Um den Mixer einzublenden, wählen Sie **Wiedergabe ▸ Einrichten ▸ Mixer** oder drücken Sie das Kürzel **M**.

Der Mixer ist mit farbig kodierten *Streifen* eingeteilt. In der Abbildung unten können Sie sehen, dass jede Notenzeile Ihrer Partitur einen hellblauen *Notenzeilen-Streifen* besitzt. Suchen Sie den Notenzeilen-Streifen der Gitarre und klicken und ziehen Sie den Lautstärkeregler nach oben, um die Gitarre bei der Wiedergabe lauter klingen zu lassen. Ziehen Sie den Lautstärkeregler bis auf **118**.



Lassen Sie uns jetzt die Stereoposition der Drums ändern – da Sie dazu alle Mixersteuerungen sehen müssen, vergrößern Sie den Mixer auf seine maximale Höhe (so wie in der Abbildung unten), indem Sie auf den Größenknopf klicken ( ):



Sie sehen dann einen Haufen Steuerungen mehr, einschließlich der Regler für **Reverb** (Hall) und **Chorus**. Suchen Sie den Drehknopf in der Mitte des Drum-Set-Notenzeilen-Streifens. Drücken Sie die **Leertaste** und drehen Sie, während die Partitur abgespielt wird, mit der Maus den Regler ganz nach links. Können Sie hören, wie das Drum Set scheinbar nach links „geschoben" wird?

Lassen Sie uns nun anschauen, wie man mit dem Mixer Effekte wie Hall (Reverb) und Chorus den Instrumenten einer Partitur hinzufügt:

- Suchen Sie den Gitarren-Notenzeilen-Streifen.
- Klicken Sie auf den Schieberegler mit der Bezeichnung **Reverb** (Hall).
- Ziehen Sie mit der Maus, um die Stärke des Effekts anzupassen, der der Gitarre zugewiesen wird – hören Sie sich die Klangänderung an. Die *Scarborough Fair*-Partitur verwendet den leistungsstarken eingebauten Sibelius Player und die Klangbibliothek Sibelius 7 First Sounds, um unglaublich realistische Klänge zu erzeugen. Können Sie hören, während Sie in den Gitarrenklang mehr Hall mixen, wie der Gitarrist langsam in einem großen Konzertsaal spielt?

Alle Änderungen an Lautstärke, Effekten, Stereo-Position usw., die Sie im Mixer vornehmen, werden gespeichert, wenn Sie die Partitur speichern (oder eine Version Ihrer Partitur speichern), sodass Sie alles genauso wieder vorfinden, wenn Sie den Mixer das nächste Mal öffnen.

Mehr über Sibelius Firsts Wiedergabe und den Mixer erfahren Sie unter 🕮 **6. Wiedergabe-Registerkarte** im Referenz-Handbuch.

Ich kann gar nichts hören!

Wenn Sie **Play** drücken, dann aber keinerlei Geräusche hören, gibt es einige Dinge, die Sie probieren sollten, bevor Sie Ihren Computer aus dem Fenster schmeißen (das sollten Sie dann aber hören).

Überprüfen Sie zuerst, ob die Lautsprecher Ihres Computers, Ihr MIDI-Keyboard oder andere Wiedergabegeräte eingesteckt und eingeschaltet sind und ob deren Lautstärke aufgedreht ist. Dann überprüfen Sie, ob das Betriebssystem Ihres Computers dazu konfiguriert ist, Klänge von Sibelius First wiederzugeben. Suchen Sie in der Liste unten Ihr Betriebssystem und folgen Sie den Anweisungen.

Windows XP:

- Gehen Sie zum Startmenü und wählen Sie **Systemsteuerung**, doppelklicken Sie dann **Sounds und Audiogeräte**.
- Klicken Sie oben auf die **Audio**-Registerkarte und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Volume**.
- Stellen Sie sicher, dass die **Haupt-Gerätelautstärke** und **MIDI Synth/SW Synth** aufgedreht sind und dass **Ton aus** nicht gewählt ist.

Windows Vista/Windows 7:

- Gehen Sie zum Startmenü und wählen Sie **Systemsteuerung**, danach **Hardware und Sound.**
- Wählen Sie **Lautstärke anpassen** direkt unterhalb der **Sound**-Titelleiste.
- Stellen Sie sicher, dass die **Sibelius First**-Lautstärke (unter **Programme**) und die Haupt-**Gerät**-Lautstärke aufgedreht und nicht stummgeschaltet sind.

Mac OS X:

- Wählen Sie im Dock **Systemeinstellungen.**
- Wählen Sie **Ton** und klicken Sie dort auf **Ausgabe.**
- Stellen Sie sicher, dass die **Ausgabe**-Lautstärke aufgedreht ist und dass **Ton aus** nicht gewählt ist.

Wenn Sie dann bei der Wiedergabe immer noch nichts hören können, überprüfen Sie, ob Sibelius First korrekt eingerichtet ist:

- Klicken Sie auf den rechts abgebildeten Dialogstarterknopf in **Wiedergabe ▸ Einrichten**, wodurch sich das Dialogfeld **Wiedergabegeräte** öffnet.



- Wählen Sie **Sibelius 7 First Sounds** aus dem **Konfiguration**-Aufklappmenü.
- Wählen Sie **Sibelius Player** in der rechten Spalte, klicken Sie dann auf die **Test**-Schaltfläche.
- Wenn Sie immer noch nichts hören, klicken Sie unten im Dialogfeld auf **Audio-Engine-Optionen.**
- Überprüfen Sie, ob Ihr bevorzugtes Interface ausgewählt ist (in Windows wählen Sie, sofern verfügbar, **ASIO**, andernfalls wählen Sie **Primary Sound Driver**), und klicken Sie auf **Schließen**.
- Wählen Sie in der rechten Spalte den Eintrag Sibelius Player aus und klicken Sie erneut auf die **Test**-Schaltfläche.

Wenn Sie jetzt immer noch nicht hören können, wie Sibelius First Ihre Partitur abspielt, kontaktieren Sie die technische Hilfe.

Siehe 🕮 **6.2 Wiedergabe-Geräte** im Referenz-Handbuch für weitere Informationen.

1.7 Text und Dynamik

Wenn Sie von diesem Abschnitt des Projekts aus beginnen, sollten Sie die Beispielpartitur namens **7 Text und Dynamik** öffnen (zu finden im Ordner **Projekt 1**).

Außer den Noten stehen dort viele Spielanweisungen für Musiker, die aus einer Partitur spielen, in Textform. Ein Großteil des Textes in einer Sibelius First-Partitur ist dabei schon vollständig automatisiert, sodass Sie sich etwa über Seitenzahlen, Taktzahlen und Instrumentennamen keine Gedanken machen müssen. Darüber hinaus möchten Sie aber sicher alle möglichen Arten von Text selbst eingeben, von Dynamikbezeichnungen und Liedtext bis zu Metronom- und Tempoangaben. Die meisten Textanweisungen haben Einfluss auf die Wiedergabe, sodass die von Ihnen erstellten Dynamik- und Tempoangaben von Sibelius First interpretiert und entsprechend wiedergegeben werden.

Ein paar Worte zum Text

Jede Art von Text, die Sie in Sibelius First eingeben können, hat ihren eigenen so genannten „Textstil", welcher mit einem Font (Schriftart, Font, Zeichensatz), einer Größe, Position und anderen Eigenschaften voreingestellt ist. Textstile haben so verständliche Namen wie z. B. Titel, Liedtext und Tempo.

Es gibt ein paar Dinge, auf die Sie beim Bearbeiten von Text achten sollten:

- Wenn Sie die Eigenschaften nur von wenigen bzw. einzelnen Textobjekten ändern möchten, sollten Sie dazu die Optionen in der Gruppe **Text ▸ Format** im Menüband verwenden.
- Wenn Sie den ganzen Text in Ihrer Partitur so ändern möchten, dass er einen anderen Font verwendet (z. B. um Titel, Instrumentennamen, Liedtext, Spielanweisungen usw. in einem einzigen Arbeitsschritt auf einen anderen Font einzustellen), klicken Sie auf den Dialogstarterknopf rechts unten in **Text ▸ Format** und wählen Sie einen neuen **Haupt-Text-Zeichensatz** (alternativ dazu können Sie auch eine entsprechende Stilvorlage aus der Liste wählen, um das Erscheinungsbild aller Objekte in der Partitur zu ändern – z. B. von einfachem Text zu handschriftlichem Layout).

Liedtext hinzufügen
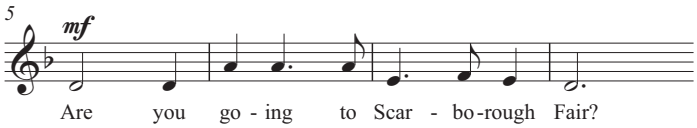
Die Gesangsnotenzeile in der *Scarborough Fair*-Partitur besitzt keinen Liedtext, was einen Sänger, der dieses Arrangement aufführen möchte, vor erhebliche Probleme stellt!

Lassen Sie uns den Liedtext eingeben:

- Klicken Sie in Takt 5 der Gesangsnotenzeile, um den Takt dort auszuwählen.
- Klicken Sie auf den oberen Teil der Schaltfläche **Text ▸ Liedtext ▸ Liedtext** (Kürzel **Strg**+**L** *oder* ⌘**L**).
- Eine blinkende Einfügemarke erscheint unter der ersten Note.
- Tippen Sie jetzt die erste Zeile des Liedtexts.

Um eine Unterbrechung zwischen Silben hinzuzufügen, tippen Sie **–** (Trennstrich, Bindestrich) und Sibelius First setzt die Einfügemarke dann automatisch zur nächsten Note. Wenn sich eine Silbe über zwei oder mehr Noten erstreckt, drücken Sie den Bindestrich für jede Note ein weiteres Mal, bis die Einfügemarke unter der Note steht, bei der Sie die nächste Silbe eingeben möchten. Um eine Unterbrechung zwischen zwei Wörtern hinzuzufügen, drücken Sie die **Leertaste**. Wenn sich die letzte Silbe des Wortes, das Sie eingegeben haben, auf mehr als eine Note erstreckt, drücken Sie die **Leertaste** für jede Note ein weiteres Mal, bis die Einfügemarke unter der Note steht, bei der Sie das nächste Wort beginnen möchten. Sibelius First zeigt an, dass das Wort als Melisma weiter geht, indem es eine Haltelinie bis zum Endpunkt der Silbe zieht.

Dies sollten Sie jetzt sehen:



Geben Sie nun den restlichen Liedtext ein.

Sie können Liedtext auch aus anderen Programmen kopieren (z. B. aus einer Textverarbeitung), mehrere Liedtext-Strophen erstellen und jeden Aspekt von Erscheinungsbild und Formatierung steuern – 🕮 **5.6 Liedtext** im Referenz-Handbuch.

Dynamik
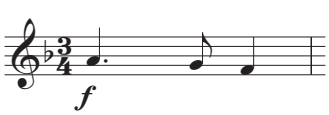
Mit dem Begriff Dynamik sind sowohl Textanweisungen wie ***mp*** als auch Cresc./dim.-Gabeln gemeint, die Sibelius First bei der Wiedergabe berücksichtigt – so wie Sie es von einem echten Spieler erwarten würden. Dynamik in Textform wird mit einem Textstil namens Expression geschrieben.

Sibelius Firsts Textstile sind im *Katalog* von **Text ▸ Stile ▸ Stil** in Kategorien aufgelistet. Dieser Katalog ist direkt im Menüband eingebettet und zeigt Ihnen die ersten Katalogeinträge, ohne dass Sie ihn öffnen müssen. In Menüband-Katalogen wie diesem können Sie mit den Pfeilknöpfen auf der rechten Seite in der Liste auf- und abwärts gehen oder sie zu einer Art Aufklappmenü öffnen.

Lassen Sie uns am Anfang des Stücks eine Text-Dynamik erstellen:

- Wählen Sie die erste Note der Klarinetten-Notenzeile aus.
- Öffnen Sie den Katalog von **Text ▸ Stile ▸ Stil.**
- Wählen Sie **Expression** aus der Kategorie **Häufige** (Kürzel **Strg**+**E** *oder* ⌘**E**). In der ersten Kategorie, **Verwendet**, werden Textstile angezeigt, die in der aktuellen Partitur schon in Benutzung sind. Die nächste und wichtigste Kategorie ist die Kategorie **Häufige**, in der es eine Vorauswahl derjenigen Textstile gibt, die Sie am meisten verwenden werden.
- Eine blinkende Einfügemarke erscheint unter der ersten Note.
- Halten Sie die **Strg**- *oder* ⌘-Taste gedrückt und tippen Sie **F** – mit der gedrückten **Strg**- *oder* ⌘-Taste sagen Sie Sibelius, dass Sie diese speziellen, fett geschriebenen Dynamikzeichen tippen möchten. Wahlweise könnten Sie auch rechtsklicken (Windows) oder **Control**-klicken (Mac), um ein Menü nützlicher Begriffe aufzurufen. Dieses Menü heißt passenderweise *Begriffe-Menü*.
- Drücken Sie **Esc**, um die Texteingabe zu beenden.

Dies sollten Sie jetzt sehen:



Geben Sie jetzt den Rest der fehlenden Dynamik in der Gesangsnotenzeile, der Klarinette und der Gitarre ein; als Vorlage nehmen Sie den Ausdruck von *Scarborough Fair*, den Sie zu Beginn des Projekts erstellt hatten. Sie können alle Dynamikzeichen in diesem Arrangement schreiben, entweder indem Sie während des Tippens **Strg** *oder* ⌘ gedrückt halten, damit Sibelius First die speziellen fett geschriebenen Zeichen verwendet, oder mithilfe des Begriffe-Menüs.

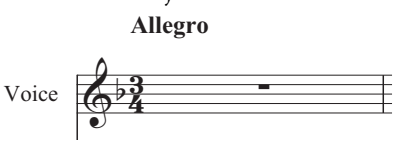
Tempo-Text

Tempo-Text wird am Beginn der Partitur geschrieben und an Stellen, an denen das Tempo sich deutlich ändert. Sibelius First folgt während der Wiedergabe dem Tempo-Text und ändert die Abspielgeschwindigkeit dementsprechend. Vielleicht haben Sie im vorangegangenen Kapitel bemerkt, dass die Partitur beim Abspielen ein bisschen zu langsam war. Wenn Ihnen dies nicht aufgefallen ist, drücken Sie jetzt zur Wiedergabe die **Leertaste** und hören Sie noch einmal genau hin!

Lassen Sie uns das Tempo ändern, indem wir einen Tempo-Text hinzufügen:

- Tippen Sie **Strg**+**Pos1** *oder* ⌘↖, um zurück an den Anfang der Partitur zu gehen, und wählen Sie den ersten Takt aus (damit sagen Sie Sibelius First, wo Sie die Tempobezeichnung erstellen möchten).
- Wählen Sie **Tempo** in der Kategorie **Häufige** im Katalog von **Text** ▸ **Stile** ▸ **Stil** (Kürzel **Strg**+**Alt**+**T** *oder* ⌥⌘**T**).
- Eine blinkende Einfügemarke erscheint über dem Takt – Sibelius First weiß, dass diese Textart über der Notenzeile stehen soll und setzt sie daher automatisch dorthin.
- Rechtsklicken (Windows) *oder* **Control**-klicken (Mac) Sie jetzt, um das Begriffe-Menü mit den Tempobezeichnungen aufzurufen.
- Wählen Sie in diesem Menü **Allegro** und klicken Sie darauf. Das Begriffe-Menü verschwindet und das Wort **Allegro** erscheint in Ihrer Partitur.
- Drücken Sie **Esc**, um die Texteingabe zu beenden.

Dies sollten Sie jetzt sehen:



Spulen Sie nun zum Anfang der Partitur zurück und drücken Sie die **Leertaste**, um Ihre Partitur abzuspielen (stellen Sie dabei sicher, dass der Temporegler in der Steuerung-Leiste auf der Mittelposition steht, um genau das richtige Tempo zu hören).

Sie könnten mit ein paar der verschiedenen Tempovorschläge im Begriffe-Menü experimentieren, indem Sie das zuvor gesetzte **Allegro** löschen und dann wieder **Tempo** in der Kategorie **Häufige** im Katalog wählen – probieren Sie aus, wie Ihre Partitur als **Prestissimo** oder **Maestoso** klingen würde.

Vielleicht interessiert es Sie auch, zu erfahren, dass Sie den Tempo-Textstil dazu verwenden können, den Rhythmusstil einer Partitur oder bestimmter Abschnitte davon zu ändern, indem Sie **Swing** oder **Straight** tippen.

Technik-Text

Um einen Spieler anzuweisen, den Klang seines Instruments zu ändern oder eine bestimmte Spieltechnik anzuwenden, verwenden Sie Technik-Text. Auch Sibelius First versteht Ihre Anweisungen und gibt sie wieder (abhängig von Ihrem Wiedergabegerät), sodass Sie Dämpfer, Pizzicato, Tremolo, Verzerrung und andere Effekte in Ihrer Partitur einsetzen können.

Technik-Text ist wie Expression-Text, nur erscheint er standardmäßig über der Notenzeile und nicht kursiv. Um eine Technik-Bezeichnung zu erstellen, wählen Sie **Technik** in der Kategorie **Häufige** im Katalog von **Text** ▸ **Stile** ▸ **Stil** (Kürzel **Strg**+**T** *oder* ⌘**T**).

Für weitere Informationen über Expression-, Tempo- und Technik-Text und weitere häufig verwendete Textstile: 🕮 **5.2 Häufige Textstile** im Referenz-Handbuch.

Vorhandenen Text bearbeiten

Um Text zu bearbeiten, der schon in Ihrer Partitur steht, können Sie ihn doppelklicken oder auswählen und **Return** drücken (auf der Haupttastatur). Lassen Sie uns so den Namen eines Instruments ändern:

- Wählen Sie den Instrumentennamen **Drum Set** am Beginn des ersten Systems aus.
- Doppelklicken Sie den Text, um ihn zu bearbeiten.
- Löschen Sie den vorhandenen Text und tippen Sie **Drum Kit** ein.
- Drücken Sie **Esc** einmal, um die Textbearbeitung zu beenden, und ein zweites Mal, um die Auswahl des Texts aufzuheben.

Dies können Sie mit jedem Textobjekt in Ihrer Partitur machen, sodass es ganz einfach ist, Titel, Liedtext, Dynamik und andere Anweisungen zu ändern.

Magnetisches Layout

Während des Bearbeitens haben Sie möglicherweise bemerkt, dass sich Text und andere Objekte in Ihrer Partitur verschieben, wenn Noten verschoben werden. Oder Sie haben vielleicht gesehen, dass bestimmte Objekte, wenn sie ausgewählt werden, ein darunterliegendes Schattenobjekt zeigen.

Was Sie hier beobachten können, sind die Auswirkungen des Magnetischen Layouts, Sibelius' revolutionärer Funktion zur Vermeidung und Erkennung von Kollisionen. Keine andere Notationssoftware führt diese Arbeit automatisch aus und versieht Ihre Partitur mit einem wunderschönen Layout, während Sie die Noten eingeben und bearbeiten! Das Magnetische Layout passt permanent die Position von Objekten in den Notenzeilen so an, dass sie sich nicht überlappen oder die Noten verdecken.

Wie dies funktioniert, darüber erfahren Sie mehr im **Projekt 2** oder unter 🕮 **7.4 Magnetisches Layout** im Referenz-Handbuch.

2. Projekt 2

2.1 Eine neue Partitur erstellen

In diesem Projekt lernen Sie, wie Sie eine Partitur ganz von vorne erstellen, wie man in Sibelius First Noten einscannt und wie Sie zum Wohle der Spieler Ihre Partitur wunderschön und klar präsentieren.

Im ersten Kapitel dieses Projekts wird Ihnen gezeigt, wie man eine Streichquartettpartitur erstellt, in die dann die Noten eingegeben werden können. Sie lernen, wie man mit dem Partiturassistenten Score Starter eine Partitur schnell einrichtet, mit allem, was Sie benötigen, um mit dem Notenschreiben zu beginnen. Dazu erfahren Sie, wie man anhand einer leeren Seite ein „Manuskriptpapier" (Vorlage) erstellt.

Ausdruck

Bevor wir mit dem Erstellen einer Streichquartettpartitur beginnen, benötigen Sie einen Ausdruck der fertigen Partitur mit den Noten, die wir eingeben werden; dieser Ausdruck dient Ihnen dann als Vorlage für die Absolvierung des restlichen Projekts. Wählen Sie **Datei ▸ Öffnen** (Kürzel **Strg**+**O** *oder* ⌘**O**) und suchen Sie die Beispielpartitur namens **Projekt 2** im Ordner **Projekt-Dateien** innerhalb des Beispielpartituren-Ordners. Öffnen Sie die Partitur namens **1 Eine neue Partitur erstellen**.

Sie sehen jetzt eine vollständige Streichquartett-Bearbeitung eines Auszugs aus Edward Elgars Streichquartett in e-Moll, op.83, III. Finale: Allegro molto.

Wählen Sie **Datei ▸ Drucken** (Kürzel **Strg**+**P** *oder* ⌘**P**) und klicken Sie auf **Drucken**, um Ihre Partitur zu drucken. Nach einem kurzen Moment sollte aus Ihrem Drucker ein Ausdruck des Streichquartetts in e-Moll auftauchen. Behalten Sie diesen Ausdruck in Reichweite, da Sie in Kürze beim Bearbeiten des Arrangements die Noten davon ablesen.

Eine neue Partitur beginnen ...

Eine neue Partitur zu beginnen, ist ganz unkompliziert. Wenn Sie aber mit dem Schreiben sofort loslegen möchten, ohne sich irgendwelche Gedanken über das Aussehen Ihrer Partitur zu machen, gibt es dafür mehrere hilfreiche Vorlagen. Es gibt zwei Methoden, um eine Partitur zu beginnen – Details dazu finden Sie weiter unten.

Schneller geht es, wenn Sie eine der 40 Score Starter-Vorlagen verwenden, die es in einer Vielzahl von Stilen und Gattungen gibt. Eine leere Partitur anhand eines „Manuskriptpapiers" einzurichten und alle Einstellungen manuell zu wählen, dauert dagegen etwas länger.

Der schnelle Weg

Wenn Sie Sibelius First starten, erscheint das **Schnellstart**-Dialogfeld und bietet Ihnen eine Auswahl nützlicher Optionen. Klicken Sie auf die **Score Starter**-Registerkarte oben in diesem Fenster.

Es erscheint eine Auswahl aus zehn unterschiedlichen Gattungen – alles von **Blues** und **Country** bis hin zu **Rock**, **Klassik** oder **Latin**. Klicken Sie auf eines der Symbole, um innerhalb dieser Gattung verschiedene Stile in Miniaturansicht aufzurufen. Jeder dieser Stile entspricht einer Vorlage, mit der Sie das Notenschreiben beginnen können. Klicken Sie auf die Miniaturansicht, um Informationen zur Vorlage zu erhalten (wie Tonart, Taktart und Tempo), und klicken Sie auf **Wiedergabe**, um ein akustisches Beispiel der Musikrichtung des dazugehörigen Stils zu hören.

Um dieses Projekt zu vervollständigen, sollten Sie aus der unteren Reihe von Gattungen **Klassik** wählen und dann auf das Miniaturbild von **Streichquartett** klicken. Wenn Sie auf **Wiedergabe** klicken, hören Sie eine kurze Aufnahme eines echten Streichquartetts. Klicken Sie auf **Wählen**, um eine Partitur auf Basis dieser Vorlage zu öffnen.

Wenn die Partitur geöffnet ist, können Sie mit dem Schreiben sofort loslegen. Alle Einzelheiten wie Instrumente, Tonartvorzeichnung, Taktartbezeichnung, Schlüssel – sogar ein Titel – wurden der Partitur schon hinzugefügt, sodass Sie sich ganz auf das Notenschreiben konzentrieren können.

Viele der Score Starter-Vorlagen enthalten schon etwas Melodie, Rhythmus, Begleitung oder ein paar Akkordfolgen. Sie finden also bestimmt etwas Passendes, wenn Ihre Inspiration Sie einmal für einen Moment im Stich lässt oder Sie nach etwas Stilvollem suchen, um Ihrem kreativen Prozess auf die Beine zu helfen.

Wir nennen diese Fragmente *Ideen*: Schnipsel jeder denkbaren Art, Länge und Instrumentenanzahl. In der Ideen-Leiste können Sie alle Ideen in einer Partitur – einschließlich der bereits vorhandenen Bibliothek von 300 Ideen – durchblättern, nach ihnen suchen und sie sogar abspielen. Ein Idee zu verwenden, das ist so einfach wie das Einfügen aus der Zwischenablage; Sibelius First transponiert Ideen sogar in die richtige Tonart und den richtigen Tonumfang. In einigen Vorlagen wurden diese Ideen der Partitur schon hinzugefügt, während weitere in der Ideen-Leiste zur Verfügung stehen; das Ideen-Fenster wird automatisch angezeigt, wenn Sie eine Partitur öffnen, die Ideen enthält (Sie können die Ideen-Leiste ein- oder ausschalten, indem Sie **Ansicht ▸ Leisten ▸ Ideen** (Kürzel **Strg**+**Alt**+**I** *oder* ⌥⌘**I**) wählen.

Wenn Sie hören möchten, wie eine Idee klingt, klicken Sie einfach in die Ideen-Leiste und halten Sie Ihre linke Maustaste gedrückt, um sich die Idee vorspielen zu lassen; Sibelius First spielt die Idee in einer Schleife ab, bis zu acht Mal hintereinander.

Der langsamere Weg

Um eine neue, leere Partitur zu beginnen, wählen Sie **Datei ▸ Neu** (Kürzel **Strg**+**N** *oder* ⌘**N**). Es erscheint der **Schnellstart**, geöffnet mit der Registerkarte **Neue Partitur**, der Sie in fünf einfachen Schritten zur Schaffung Ihrer Partitur führt.

Wählen Sie als Erstes aus einer Liste mit vorgefertigten „Manuskriptpapieren" (Vorlagen) oder erstellen Sie Ihre eigene Instrumentation. Sie sehen dann die Optionen zum Einrichten, mit denen Sie verschiedene Aspekte der Partitur individuell anpassen können, so wie folgt:

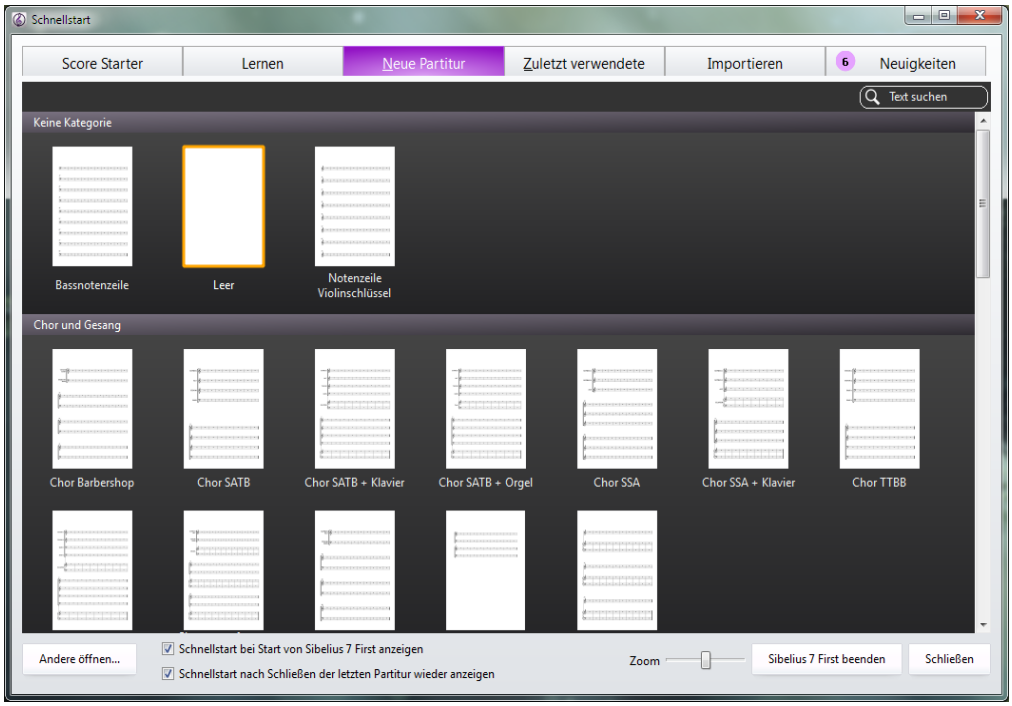
- Wählen Sie das Papierformat, die Ausrichtung und das Erscheinungsbild, z. B. ob eine herkömmliche oder eine handschriftliche Gestaltung verwendet wird.
- Stellen Sie die Anfangs-Taktartbezeichnung und das Tempo ein.
- Geben Sie die Anfangs-Tonartvorzeichnung an.
- Zuletzt geben Sie Ihrer Partitur einen Titel, geben Sie den Komponistennamen ein und erstellen Sie eine Titelseite, sofern gewünscht.

In der Vorschau sehen Sie, wie sich diese Änderungen jeweils auf die Partitur auswirken. Sie können nach jedem Schritt auch gleich auf **Erstellen** klicken, sodass Sie, wenn Sie das nicht möchten, nicht alle dieser Entscheidungen gleich am Anfang treffen müssen.

Dieser Vorgang ist so simpel, dass Sie wahrscheinlich keinerlei Hilfe bedürfen, um von einem Ende zum anderen zu gelangen; da wir aber eine bestimmte Art von Partitur einrichten möchten, lassen Sie es uns zusammen durcharbeiten.

Manuskriptpapier (Vorlage)

In der Registerkarte **Neue Partitur** des **Schnellstart**-Dialogfelds sind viele Instrumentierungen aufgeführt, eingeteilt in Kategorien wie **Kammerensembles**, **Chor und Gesang**, **Jazz** usw.



Wenn Sie für eine Standardbesetzung schreiben, dann empfiehlt es sich durchaus, auf eine dieser Vorlagen zurückzugreifen, anstatt selbst eine anzufertigen. Diese Vorlagen sind nämlich für Sie schon mit zahlreichen praktischen Standardeinstellungen versehen, wie z. B. einem speziellen Instrumentennamen-Format, einer geeigneten Notenzeilengröße (Rastral) usw.

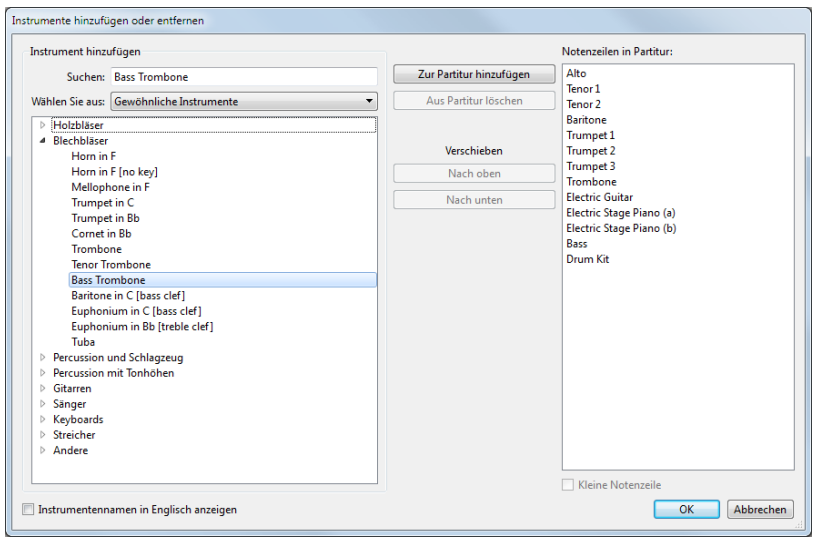
Um eine Streichquartettpartitur zu beginnen, geht es am schnellsten, wenn Sie das Manuskriptpapier **Streichquartett** in der Kategorie **Kammerensembles** verwenden. Für den Moment klicken Sie aber bitte einfach in **Keine Kategorie** auf **Leer** (wie der Name schon sagt, eine leere Vorlage), da wir lernen möchten, wie man Instrumente erstellt.

Wenn Sie auf die Miniaturdarstellung klicken, erscheint eine Vorschau der Partitur mit zusätzlichen Optionen zum individuellen Anpassen.

Instrumente erstellen

Sie können neue Instrumente zu jedem beliebigen Zeitpunkt erstellen – d. h., Sie müssen sich nicht zu Beginn auf alle festlegen –, aber Sie sollten wenigstens ein Instrument am Anfang auswählen, sonst haben Sie nichts, wofür Sie Noten eingeben könnten.

Klicken Sie rechts auf die Schaltfläche **Instrumente ändern**, um das Dialogfeld **Instrumente hinzufügen oder entfernen** zu öffnen:



Mit Sibelius First können Sie für rund 90 der gebräuchlichsten Instrumente schreiben sowie für weitere ungefähr 250 Jazz-, Rock-, Pop- und Weltinstrumente (mit der Vollversion von Sibelius sind es über 650 verschiedene Instrumente). Die Liste **Wählen Sie aus** oben links im Dialogfeld zeigt Ihnen etwas zweckmäßigere Zusammenstellungen der ganzen Sammlung.

Standardmäßig zeigt Ihnen Sibelius First **Gewöhnliche Instrumente** an, welche etwa 90 an der Zahl sind. Wenn Sie jedoch speziell für Jazz-, Rock-, Pop- und Weltmusik-Ensembles schreiben, können Sie die jeweilige Option aus der Liste auswählen, um die in der jeweiligen Musikgattung üblichen Instrumente anzuzeigen.

Die Instrumente werden in der üblichen Reihenfolge aufgelistet, in der sie in eine Partitur eingesetzt werden. Wiederum haben Sie natürlich die Möglichkeit, diese Reihenfolge für Ihre Partitur – sofern erwünscht – selbst zu bestimmen.

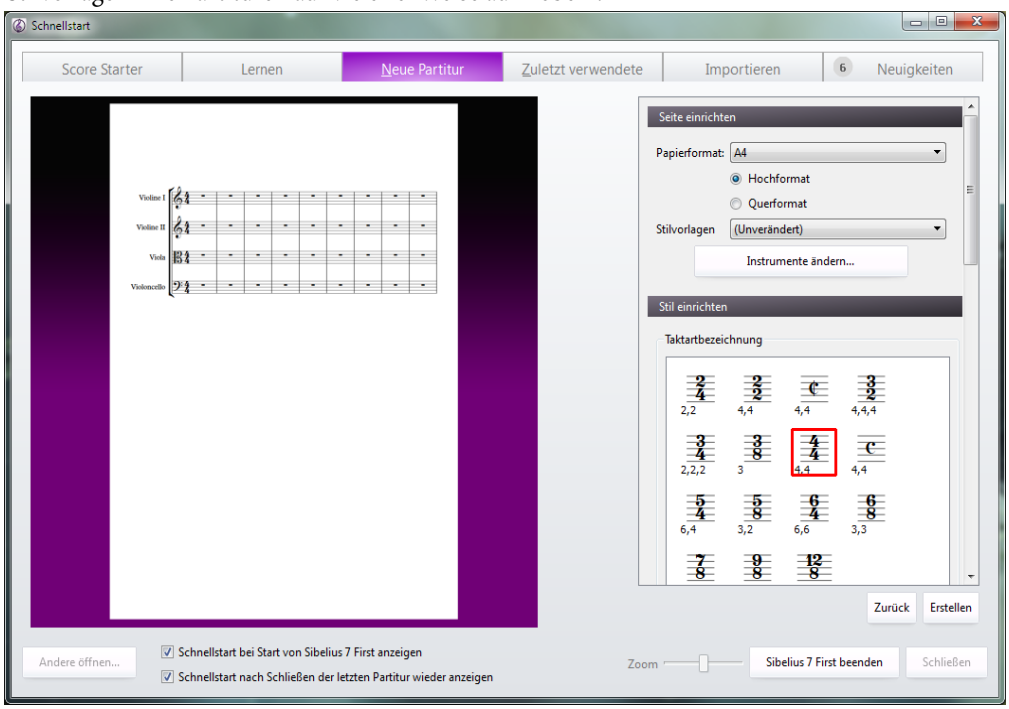
Wir werden einen Ausschnitt von Elgars Streichquartett e-Moll eingeben, sodass wir nur zwei Violine-Instrumente, eine Viola und ein Violoncello hinzufügen müssen. Klappen Sie die **Streicher**-Gruppe in der Liste der Instrumentenfamilien auf, indem Sie links davon auf den kleinen Pfeil klicken, wählen Sie dann **Violine (Solo)** aus und klicken Sie zweimal auf **Zur Partitur hinzufügen**, um zwei Solo-Violinen rechts in die Liste **Notenzeilen in Partitur** zu setzen. Fügen Sie gleichermaßen **Viola (Solo)** und **Violoncello (Solo)** hinzu und klicken Sie auf **OK**. Die Instrumentennamen der Violinen sind nicht ganz korrekt, dies können Sie aber später beheben.

(Sie können dieses Dialogfeld jederzeit wieder aufrufen, indem Sie **Start ▸ Instrumente ▸ Hinzufügen oder Entfernen** wählen oder indem Sie das Eintastenkürzel **I** tippen. Das ist sehr praktisch, nicht nur weil Sie Ihrer Partitur Instrumente hinzufügen oder aus ihr entfernen, sondern auch zu jedem Zeitpunkt deren Reihenfolge ändern können.)

Dokument einrichten

Sie landen jetzt wieder auf der Vorschau-Seite, auf der Sie für die Partitur, die Sie gerade erstellen, verschiedene Papierformate wählen und die *Stilvorlagen* einstellen können.

Die Stilvorlagen sind verantwortlich für das Erscheinungsbild Ihrer Partitur. Verschiedene Verlage haben ihre eigenen Stilvorlagen (Hausstil) und Sibelius First lässt Sie mithilfe der hier aufgelisteten Stilvorlagen Ihre Partituren auf vielerlei Weise aufmöbeln.



Mit solchen Details müssen wir uns jetzt allerdings nicht beschäftigen, lassen Sie in der Liste also **(Unverändert)** ausgewählt. Wenn Sie möchten, dann werfen Sie einen Blick auf die Liste der vorgefertigten Stilvorlagen, die Sie auf dem Bildschirm sehen; wenn Sie in der Liste darauf klicken, aktualisiert sich die Vorschauanzeige Ihrer Partitur. Die Namen beziehen sich auf den Musik-Font (d. h. auf das Design von Noten und anderen Symbolen), den die Stilvorlagen verwenden, z. B. Opus, und den Haupt-Text-Font, z. B. Plantin. (Vielleicht haben Sie irgendwann mal Lust, mit verschiedenen Stilvorlagen zu experimentieren. Die Stilvorlagen, die den Musik-Font Reprise oder Inkpen2 verwenden, erzeugen ein „handgeschriebenes" Erscheinungsbild, dies ist insbesondere für Jazz-Partituren geeignet. Der Zeichensatz Helsinki geht eher in Richtung eines traditionellen Notenstichs.)

Taktartbezeichnungen einrichten

Die Optionen zum Einstellen lassen Sie auch eine Taktartbezeichnung wählen und das Tempo für Ihre Partitur einstellen.

Klicken Sie in der Liste auf **4/4**, um diese Taktartbezeichnung zu wählen, und schalten Sie **Beginnen mit Takt der Länge** ein, da wir einen Auftakt wollen. Die Länge unseres Auftakts beträgt eine 16tel-Note, wählen Sie also eine 16tel-Note aus dem dazugehörigen Menü. Selbstverständlich können Sie die Taktart (und so gut wie alles andere) zu jeder Zeit und an jeder Stelle bei der Arbeit an der Partitur ändern; wir geben hier jetzt also nur die Anfangs-Taktartbezeichnung an.

Wir brauchen noch eine Tempobezeichnung, tippen Sie also bei Tempo-Text **Allegro molto** und schalten Sie **Metronomangabe** ein, um ein bestimmtes Tempo anzugeben. Unser Tempo beträgt 132 Viertelnoten pro Minute, wählen Sie also im Menü eine Viertelnote und tippen Sie **132**.

Tonartvorzeichnung einrichten

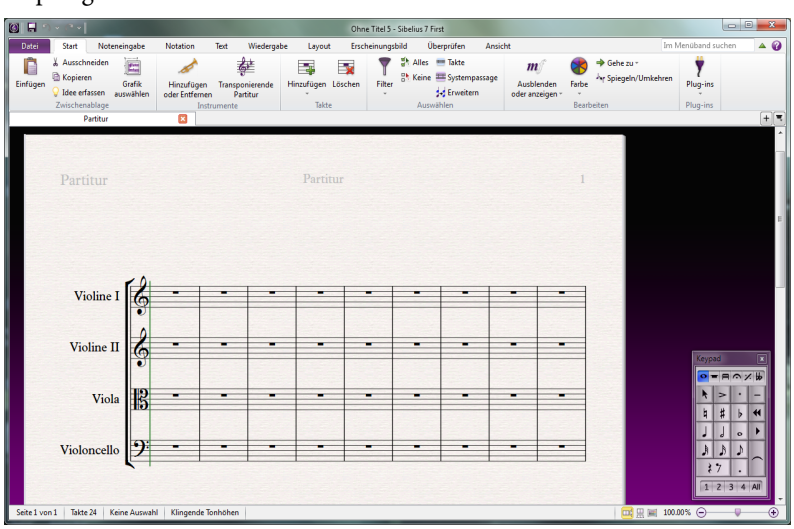
Sie können auch eine Tonartvorzeichnung wählen. Wählen Sie im Aufklappmenü **Moll-Kreuz-Tonarten** und dann in der Liste **e-Moll** aus.

Partiturinformationen einrichten

Im letzten Abschnitt der Optionen zum Einrichten können Sie noch bestimmten Text eingeben, wie den Titel des Stückes, den Namen des Komponisten/Textdichters und einen Copyright-Vermerk. Der Text erscheint automatisch auf der ersten Notenseite, und sofern Sie die Option **Titelseite erstellen** gewählt haben, fügt Sibelius First den Titel und den Komponisten auf einer zusätzlichen Titelseite hinzu – lassen Sie dies für den Moment ausgeschaltet, da wir später lernen werden, wie man eine Titelseite erstellt.

Geben Sie jetzt **Streichquartett** als **Titel** ein, **Edward Elgar, op. 83** als **Komponist**, und klicken Sie auf **Erstellen**. (Wie schon zuvor erwähnt, können Sie zu jedem beliebigen Zeitpunkt früher auf **Erstellen** klicken – Sie müssen nicht alles jetzt entscheiden!)

Im Handumdrehen hat Sibelius First Ihre Partitur angefertigt und ist bereit, Ihre Noteneingabe zu empfangen:



Eine Sache noch, um die Sie sich kümmern sollten: Doppelklicken Sie den „Violine"-Instrumentennamen in der Notenzeile der ersten Violine, und ändern Sie ihn in „Violine I", dann machen Sie dasselbe mit der zweiten Violine und benennen sie in „Violine II" um. Geschafft!

Speichern Sie Ihre Partitur

Vergessen Sie an dieser Stelle nicht, Ihre Partitur zu speichern! Im nächsten Kapitel müssen wir eingescannte Noten darin eingeben, wählen Sie also **Datei ▸ Speichern** (Kürzel **Strg**+**S** *oder* ⌘**S**), suchen Sie einen geeigneten Speicherort (z. B. Ihren **Partituren**-Ordner auf dem Desktop), geben Sie Ihrer Partitur einen passenden Namen – etwa **Elgar** – und klicken Sie dann auf **Speichern**. In Windows befindet sich der Ordner **Partituren** im Ordner **Eigene Dateien**, auf dem Mac im **Dokumente**-Ordner des Benutzers.

2.2 Scannen

Wenn Sie von diesem Abschnitt des Projekts aus beginnen, sollten Sie die Beispielpartitur namens **2 Scannen** öffnen (zu finden im Ordner **Projekt 2**).

Bei Sibelius First mit dabei ist ein kostenloses Scanprogramm namens PhotoScore Lite, das gedruckte Noten scannt und erkennt. Wenn Sie gedruckte Noten oder PDF-Dateien haben, können Sie die Noten scannen und direkt in Sibelius First einlesen, wo Sie sie dann bearbeiten, transponieren oder abspielen sowie Einzelstimmen erstellen und ausdrucken können – so, als hätten Sie sie selbst eingegeben.

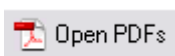
In diesem Kapitel wird Ihnen gezeigt, wie Sie die gerade erstellte neue Partitur anhand von Einzelstimmen eines Streichquartetts in eine vollständige Dirigierpartitur verwandeln. (Falls Sie an Ihrem Computer keinen Scanner angeschlossen haben, können Sie dieses Kapitel trotzdem absolvieren, da wir PDF-Dateien scannen.)

Scannen in PhotoScore Lite

Bevor wir weitermachen, sollten Sie überprüfen, ob Sie PhotoScore Lite von Ihrer Sibelius First-DVD-ROM installiert haben.

Sobald PhotoScore installiert ist, wählen Sie in Sibelius First **Datei ▸ Neu**, um den **Schnellstart** zu öffnen. Wechseln Sie jetzt zur **Importieren**-Registerkarte und starten Sie PhotoScore.

Wenn sich PhotoScore geöffnet hat, klicken Sie in der Werkzeugleiste auf die Schaltfläche **PDFs öffnen**.



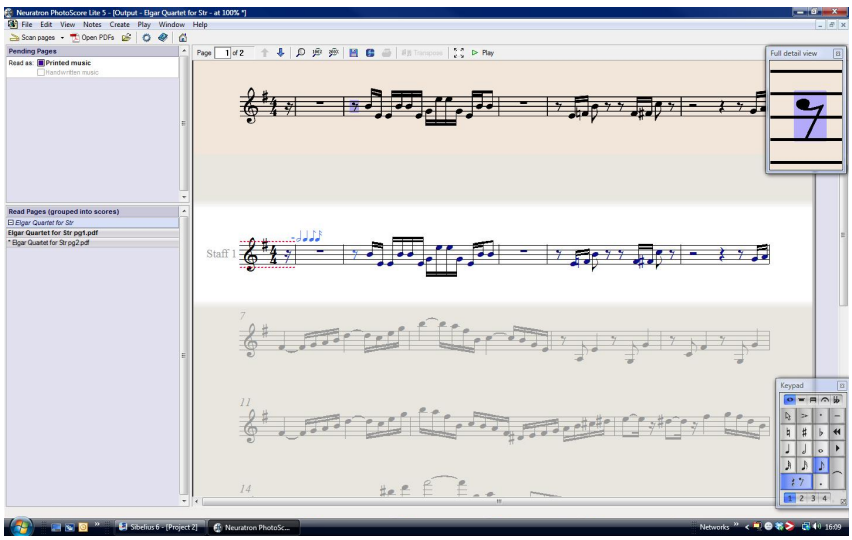
Es erscheint ein Standard-**Öffnen**-Dialogfeld. Suchen Sie den Ordner **Projekt-Dateien** im Beispielpartituren-Ordner, doppelklicken Sie die Datei **Streichquartett - Violine I.pdf** und klicken Sie auf **Öffnen**.

Bevor PhotoScore scannt und die PDF-Datei verarbeitet, lässt es Sie die Scan-Auflösung (dpi) wählen, mit der gescannt werden soll. Höhere Auflösungen scannen mit mehr Detailgenauigkeit, benötigen aber länger bei der Verarbeitung. Geben Sie Ihre eigene Auflösung an, indem Sie **600** in das Eingabefeld eintippen, und klicken Sie dann auf **OK**.

PhotoScore verarbeitet jetzt die Datei und wertet die gescannten Seiten automatisch aus, um herauszufinden, um welche Noten und sonstige Zeichen es sich dabei handelt.

Gescannte Noten bearbeiten

Sobald die Noten von PhotoScore Lite ausgewertet wurden, taucht dessen Interpretation der ersten Seite der Violinstimme im Haupt-Fenster auf. Hier können Sie Fehler korrigieren, die PhotoScore Lite gemacht hat.



Der obere Bereich des Fensters (mit einem gelbbraunen Hintergrund) zeigt Ihnen die Originalseite. Am rechten Rand befindet sich das Fenster Detaillierte Darstellung, das eine Ausschnittsvergrößerung zeigt, die mit Ihrem Mauszeiger mitwandert.

Der große untere Teil des Fensters (mit einem hellgrauen Hintergrund) zeigt die PhotoScore Lite-Interpretation des ersten Scans – hier ist zu sehen, was PhotoScore für den Inhalt der ersten Seite des Originals hält. Daher können in diesem Teil des Fensters Fehler erscheinen, die PhotoScore Lite beim Lesen gemacht hat. Schauen Sie sich das Keypad von PhotoScore Lite in der rechten unteren Ecke an, dessen Arbeitsweise der von Sibelius First gleicht, auch wenn Funktionen weggelassen wurden, die für PhotoScore Lite nicht relevant sind.

Lassen Sie uns ein paar der Fehler korrigieren, indem wir den unteren Teil des Fensters mit dem Original-Scan oben vergleichen.

Der Auftakt am Beginn der Stimme hat gepunktete rote Linien über und unter der Notenzeile, gefolgt von einer Reihe von blauen Noten über dem Taktstrich, die die Anzahl der fehlenden oder überzähligen Schläge anzeigen. Dies passiert, da PhotoScore Lite die Taktart als 4/4 gelesen hat und nicht verstehen kann, warum der Takt nur ein 16tel lang ist.

Wählen Sie im Ausgabe-Fenster die Taktartbezeichnung aus (sodass sie blau wird) und wählen Sie **Anlegen ▸ Taktart** (Kürzel **T**), um eine andere Taktartbezeichnung zu wählen. Klicken Sie auf **Andere** und wählen Sie aus den Aufklapplisten **1/16**. Stellen Sie sicher, dass Sie **Unsichtbar (für Auftakte und unregelmäßige Takte)** einschalten, damit PhotoScore die Taktartbezeichnung ausblendet.

Jetzt können Sie sehen, wie alle anderen Takte des Stücks rot werden und blaue Noten über den Taktstrichen erscheinen. Um dies zu korrigieren, fügen Sie eine zweite Taktartbezeichnung am Beginn des ersten Volltakts der Stimme hinzu:

- Drücken Sie abermals **T**, um eine Taktartbezeichnung zu erstellen, und wählen Sie **4/4**; stellen Sie sicher, dass **Unsichtbar (für Auftakte und unregelmäßige Takte)** diesmal *ausgeschaltet* ist, und klicken Sie auf **OK.**
- Der Mauszeiger wird blau, um anzuzeigen, dass er mit einem Objekt „beladen" ist.
- Klicken Sie an den Beginn des ersten Volltakts, um die Taktartbezeichnung dort zu platzieren; die gepunkteten roten Linien verschwinden jetzt.

Fehler wie etwa falsche Tonhöhen können in Sibelius First korrigiert werden, Tonart und Taktart sind aber in PhotoScore viel leichter zu korrigieren, sodass es sich empfiehlt, dies zu erledigen, bevor Sie die Ausgabe-Partitur an Sibelius First senden.

Weitere Informationen zur Bearbeitung von PhotoScores Ausgabe finden Sie unter 🕮 **1.7 PhotoScore Lite** im Referenz-Handbuch.

An Sibelius First senden

Sobald Sie alle Seiten einer Partitur bearbeitet haben, sollten Sie diese an Sibelius First senden. Wählen Sie **Datei ▸ Senden an ▸ Sibelius** (Kürzel **Strg**+**D** *oder* ⌘**D**) oder klicken Sie einfach auf das kleine Sibelius-Symbol ( ) neben der Schaltfläche **Partitur speichern** am oberen Rand des Ausgabe-Fensters.

In Sibelius First erscheint das Dialogfeld **PhotoScore- oder AudioScore-Datei öffnen** – kümmern Sie sich nicht um die Optionen in diesem Dialogfeld, klicken Sie einfach auf **OK** und lassen Sie Sibelius First die Datei öffnen. Die Violinstimme erscheint jetzt in einer neuen Partitur in Sibelius First. Wir werden sie in die Partitur übertragen, die wir im ersten Kapitel dieses Projekts vorbereitet haben:

- Dreifachklicken Sie in den ersten Takt der Violinstimme, die wir gerade von PhotoScore Lite importiert haben, um alle Noten dieser Notenzeile auszuwählen.
- Wählen Sie **Start ▸ Zwischenablage ▸ Kopieren** (Kürzel **Strg**+**C** *oder* ⌘**C**), um die Noten in die Zwischenablage zu kopieren.
- Wechseln Sie zu der Partitur, die wir vorhin vorbereitet haben, indem Sie sie im Menü von **Ansicht ▸ Fenster ▸ Fenster wechseln** auswählen.
- Wählen Sie die 16tel-Pause im Auftakt der Violine-I-Notenzeile aus.
- Wählen Sie **Start ▸ Zwischenablage ▸ Einfügen** (Kürzel **Strg**+**V** *oder* ⌘**V**), um die Noten der importierten Partitur in die vorbereitete Partitur einzufügen.

Augenblicklich füllt sich Ihre Partitur mit schön geschriebenen Noten, einschließlich aller dazugehörigen Vorzeichen, Bindebögen und Haltebögen. Sie können sehen, dass Sibelius First Ihrer Partitur automatisch Takte hinzufügt, in die die kopierten Noten eingesetzt werden. Eventuell haben Sie auch bemerkt, dass PhotoScore ein paar der Bindebögen zu kurz gesetzt hat – kümmern Sie sich jetzt nicht darum, wir korrigieren dies später.

Die restlichen Noten hinzufügen

Jetzt sollten Sie mit PhotoScore Lite die übrigen Streicherstimmen scannen, auswerten und an Sibelius senden: **Streichquartett - Violine II.pdf**, **Streichquartett - Viola.pdf** und **Streichquartett - Violoncello.pdf**. Alle PDF-Dateien dieser Stimmen befinden sich im selben Ordner wie die Stimme, die wir schon gescannt haben.

Sobald Sie sie an Sibelius First gesendet haben, kopieren und fügen Sie sie in die jeweilige Notenzeile der erstellten Partitur ein, so, wie wir es mit den Noten der Violine-I-Notenzeile gemacht haben.

Eine Version speichern

An diesem Punkt sollten Sie **Überprüfen ▸ Versionen ▸ Neue Version** wählen. Sibelius First fragt Sie nach dem Namen Ihrer Version – wahlweise können Sie auch noch einen Kommentar hinzufügen, um die Version später wiederzufinden. Geben Sie dieser Version einen einprägsamen Namen, z. B. **Version 1 - gescannte Eingabe**, und klicken Sie dann auf **OK**.

Wir werden diese Version später verwenden, um zu zeigen, wie Sie schnell Partituren oder Versionen vergleichen können.

2.3 Schlüssel, Tonartvorzeichnungen und N-tolen

Wenn Sie von diesem Abschnitt des Projekts aus beginnen, sollten Sie die Beispielpartitur namens **3 Schlüssel, Tonartvorzeichnungen und N-tolen** öffnen (zu finden im Ordner **Projekt 2**).

Aus der Partitur, die wir gerade zusammengesetzt haben, kann jetzt ein Arrangement gemacht werden. Wir haben schon gesehen, wie man den **Schnellstart** verwendet, um in Sibelius First eine Partitur einzurichten, Sie können aber dieselben Informationen hinzufügen, nachdem Sie Noten in eine Partitur eingegeben haben, und sie so nachträglich ändern. In diesem Kapitel wird Ihnen gezeigt, wie Sie Schlüsselwechsel, Tonartvorzeichnungen und N-tolen (in diesem Fall Triolen) einer vorhandenen Partitur hinzufügen.

Schlüsselwechsel

Wenn Sie mit Sibelius First eine Partitur erstellen, werden die Schlüssel automatisch am Beginn eines jeden Systems gesetzt, sodass Sie darüber keine Gedanken verschwenden müssen. In bestimmten Situationen möchten Sie aber vielleicht in einer Notenzeile einen Schlüsselwechsel setzen. Dies kann für den Spieler die Lesbarkeit verbessern, wenn sich die Noten im normalen Schlüssel zu weit außerhalb der Notenzeile verirren, d. h., wenn es Passagen mit sehr hohen oder sehr tiefen Tönen gibt. Manchmal kann ein Schlüsselwechsel nur für eine kurze Passage sein, etwa für einen Takt oder weniger, ein anderes Mal möchten Sie vielleicht einen Schlüsselwechsel von einem bestimmten Punkt an durchgehend gelten lassen.

Im Takt 15 hat das Cello plötzlich zwei hohe Noten zu spielen, die Achtelnoten As und G in der zweiten Hälfte des Takts. Lassen Sie uns vor diesen Noten einen Schlüsselwechsel setzen, damit der Cellist die Noten besser lesen kann:

- Wählen Sie Achtelnote As aus.
- **Shift**-klicken Sie die Achtelnote G direkt dahinter, um eine Passage auszuwählen.
- Öffnen Sie den Katalog von **Notation ▸ Häufige ▸ Schlüssel** (Kürzel **Q**).
- Klicken Sie auf den Tenorschlüssel in der obersten Reihe des Katalogs.
- Sibelius First fügt einen kleinen Tenorschlüssel hinzu und wechselt dann automatisch am Ende der ausgewählten Passage zurück zum ursprünglichen Schlüssel. Sie sehen auch, dass die Noten weiter auseinander gesetzt wurden, um Platz für die Schlüssel zu schaffen.

Lassen Sie uns einen weiteren Tenorschlüssel im Cello in Takt 26 hinzufügen, dieses Mal mit der Maus:

- Drücken Sie **Esc**, um sicherzustellen, dass nichts ausgewählt ist.
- Öffnen Sie den **Schlüssel**-Katalog.
- Wählen Sie den Tenorschlüssel.
- Der Mauszeiger wird blau, um anzuzeigen, dass er mit einem Objekt „beladen“ ist.
- Klicken Sie in die freie Stelle am Beginn von Takt 26 in der Notenzeile des Violoncello.
- Wiederum setzt Sibelius First einen kleinen Tenorschlüssel – dieses Mal jedoch ganz am Ende von Takt 25 im vorangehenden System. Beachten Sie, wie sich der normale Schlüssel am Beginn des Systems von dieser Stelle an in einen Tenorschlüssel umgewandelt hat.

Wechseln Sie auf gleiche Weise nach der ersten Viertelnote im Takt 28 zurück zum Bassschlüssel. Fügen Sie nun die restlichen Schlüsselwechsel in der Viola und im Violoncello in den Takten 43 bis 44 hinzu, als Vorlage nehmen Sie den Ausdruck des fertigen Arrangements, den Sie am Anfang erstellt hatten.

Für weitere Informationen: 🕮 **4.1 Schlüssel** im Referenz-Handbuch.

Tonartvorzeichnungen

Möglicherweise haben Sie schon bemerkt, dass die Musik gegen Ende dieses Ausschnitts die Tonart wechselt und nach A-Dur moduliert. Sie sehen die verstärkte Häufung von Kreuz-Vorzeichen vor den Noten. Wir werden in Takt 53 eine Tonartvorzeichnung hinzufügen, um den Tonartwechsel zu verdeutlichen bzw. anzuzeigen.

- Drücken Sie **Esc**, um sicherzustellen, dass nichts ausgewählt ist.
- Öffnen Sie den Katalog von **Notation ▸ Häufige ▸ Tonart** (Kürzel **K**).
- Wählen Sie A-Dur im Katalog.
- Der Mauszeiger wird blau, um anzuzeigen, dass er mit einem Objekt „beladen" ist.
- Klicken Sie an den Anfang von Takt 53.
- Sibelius First erstellt einen Doppelstrich und eine Tonartvorzeichnung mit drei Kreuzen. Sehen Sie, wie die durch die neue Tonartvorzeichnung unnötig gewordenen Kreuz-Vorzeichen in den nachfolgenden Takten automatisch entfernt werden.

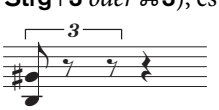
Schlüsselwechsel und Tonartvorzeichnungen können ausgewählt und dann kopiert, gelöscht oder verschoben werden. Wenn Sie einen Schlüsselwechsel oder eine Tonartvorzeichnung verschieben, können Sie sehen, wie Sibelius First die Noten automatisch auf- oder abwärts versetzt und Vorzeichen entsprechend entfernt oder hinzufügt, damit die Noten weiterhin immer gleich klingen.

Für weitere Informationen: 🕮 **4.2 Tonartvorzeichnungen** im Referenz-Handbuch.

Triolen und andere N-tolen
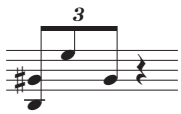
Bei „N-tolen" handelt es sich um Notenwerte, die in einem bestimmten Bruchteil ihrer normalen Geschwindigkeit gespielt werden – am häufigsten kommen sie als Triolen vor. Wir werden ein paar Triolen im Takt 30 der Violine II eingeben, die in der gescannten Stimme gefehlt haben.

- Wählen Sie die Ganztaktpause aus und drücken Sie **3** (auf dem Ziffernblock/Keypad), um eine Achtelnote zu wählen.
- Tippen Sie **8 G Shift**-**6** (verwenden Sie die **6** auf der Haupttastatur, nicht auf dem Ziffernblock). Damit geben Sie eine Achtelnote Gis ein, fügen dann eine Note eine Sexte darunter hinzu, um eine Akkord aus zwei Noten zu erzeugen. (Sie könnten stattdessen zuerst das H unter der Notenzeile eingegeben, dann **8** (auf dem Ziffernblock) getippt haben, um ein Kreuz zu wählen und das Gis über dem H hinzuzufügen.)
- Klicken Sie auf den oberen Teil der Schaltfläche **Noteneingabe ▸ Noteneingabe ▸ Triolen** (Kürzel **Strg**+**3** *oder* ⌘**3**); es erscheint eine Triolenklammer mit Zahl.



- Geben Sie zwei weitere Noten ein, um die Triole zu vervollständigen (ein hohes E im obersten Zwischenraum der Notenzeile und ein weiteres Gis).

Beachten Sie, wie die Klammer automatisch verschwindet, was für diesen Fall die übliche Schreibweise ist:



Wie Sie wahrscheinlich erwarten, sind Triolen und andere N-tolen in Sibelius First intelligent: Klammern werden automatisch ausgeblendet, wenn die Noten der N-tole mit einem durchgehenden Balken verbunden sind, und die Klammern (falls angezeigt) sind „magnetisch", ändern also ihre Position, wenn sich die Tonhöhe der Noten ändern.

Vervollständigen Sie diesen Takt und fügen Sie die restlichen Noten hinzu. Um andere Arten von N-tolen zu erstellen, können Sie entweder auf den unteren Teil der Schaltfläche **Noteneingabe ▸ Noteneingabe ▸ Triolen** klicken und aus der Liste wählen, oder Sie tippen **Strg** *oder* ⌘ mit einer Zahl, z. B. **5** für eine Quintole oder **6** für eine Sextole.

Für weitere Informationen: 🕮 **3.9 Triolen und andere N-tolen** im Referenz-Handbuch.

2.4 Eine Partitur mit Zeichen versehen

Wenn Sie von diesem Abschnitt des Projekts aus beginnen, sollten Sie die Beispielpartitur namens **4 Eine Partitur mit Zeichen versehen** öffnen (zu finden im Ordner **Projekt 2**).

So weit haben wir einen Ausschnitt aus Elgars Streichquartett in e-Moll, op. 83, III. Finale: Allegro molto, zusammengesetzt, indem wir eine leere Partitur angelegt haben, die Einzelstimmen von PDF-Dateien gescannt und in die Partitur kopiert haben. Nun werden wir die Partitur etwas lebendiger und farbiger gestalten, indem wie die Noten mit Zeichen wie Dynamik, Technik-Text, Tempobezeichnungen, Bindebögen und Artikulationen ergänzen.

Dieses Kapitel zeigt Ihnen, wie man diese verschiedenen Zeichen eingibt, und wir verfolgen dabei, wie sie sich durch Sibelius Firsts revolutionäres System zur Kollisionsvermeidung namens Magnetisches Layout gegenseitig beeinflussen.

Expression-Text

Im ersten Projekt dieser Anleitungen haben wir gelernt, wie man Text-Dynamik, Spielanweisungen und Tempobezeichnungen hinzufügt. Lassen Sie uns mithilfe des zuvor erstellten Partiturausdrucks die restlichen Text-Dynamikzeichen einfügen. Wie zuvor, denken Sie an Folgendes:

- Wählen Sie **Expression** (Kürzel **Strg**+**E** *oder* ⌘**E**) aus der Kategorie **Häufige** im Katalog von **Text** ▸ **Stile** ▸ **Stil**, um Text-Dynamik hinzuzufügen.
- Halten Sie **Strg** *oder* ⌘ während des Tippens gedrückt, um fett gesetzte Text-Dynamikzeichen wie ***f***, ***p***, ***sf*** oder ***rfz*** einzugeben – durch das Halten von **Strg** *oder* ⌘ sagen Sie Sibelius First, dass Sie die speziellen fetten Zeichen verwenden möchten, die für Dynamik verwendet werden sollten.
- Rechtsklicken (Windows) oder **Control**-klicken (Mac) Sie, um ein Begriffe-Menü mit nützlichen Dynamikbegriffen aufzurufen (dort finden Sie *espress.*, *dolce*, *poco*, *cresc.* und *dim.*).
- Alle Begriffe, die nicht im Begriffe-Menü auftauchen (z. B. *risoluto*, *rubato*, *brilliante* und *appassionato*), tippen Sie direkt in Sibelius First ein, wo sie dann als normaler kursiver Text erscheinen.

Indem Sie Text-Dynamikzeichen von einer Notenzeile in die andere kopieren, werden Sie feststellen, dass es viel schneller geht, eine Partitur mit Zeichen zu versehen – Sie können alle Kopiermethoden verwenden, die Sie im ersten Projekt des Handbuchs gelernt haben. Am schnellsten geht es, wenn Sie den Text auswählen, den Sie kopieren möchten, und dann an die Stelle **Alt**+klicken *oder* ⌥-klicken, an der Sie den kopierten Text wünschen. Wenn Sie ein Textobjekt auf seine Standardposition kopieren möchten (d. h. dorthin, wo es erschiene, wenn Sie es erstellen, während eine Note ausgewählt ist) und nicht genau dahin, wo Sie hinklicken, dann verwenden Sie **Shift**+**Alt**-Klick *oder* ⇧⌥-Klick.

Ein Objekt mehrfach kopieren

An Stellen, an denen alle Notenzeilen Ihrer Partitur dieselben Dynamikzeichen haben (z. B. das ***ff*** am Beginn von Takt 43, oder das ***s***f in Takt 53), können Sie Zeit sparen, indem Sie die Dynamik in alle Notenzeilen auf einmal kopieren:

- Erstellen Sie das Dynamikzeichen mit Expression-Text (wie oben) in der Violine I.
- Wählen Sie die Dynamik aus und wählen Sie **Start** ▸ **Zwischenablage** ▸ **Kopieren** (Kürzel **Strg**+**C** *oder* ⌘**C**), um sie in die Zwischenablage zu kopieren.
- Drücken Sie **Esc**, um die Auswahl aufzuheben.

- Erstellen Sie im selben Takt eine Passagenauswahl um die drei restlichen Notenzeilen.
- Wählen Sie **Start ▸ Zwischenablage ▸ Einfügen** (Kürzel **Strg**+**V** *oder* ⌘**V**), um das Objekt an den Anfang der Passage zu kopieren, eine Kopie in jede Notenzeile.

Sie können auch mehrere Objekte zusammen und in eine beliebige Anzahl Notenzeilen in der Vertikalen auf einmal kopieren – damit können Sie viel Zeit sparen, wenn Sie Ihre Partitur mit Zeichen versehen.

Technik-Text

Nachdem wir alle fehlenden Text-Dynamikzeichen eingegeben haben, lassen Sie uns nun die Spielanweisungen vom Ausdruck der Partitur mit Technik-Text hinzufügen:

- Wählen Sie **Technik** (Kürzel **Strg**+**T** *oder* ⌘**T**) aus der Kategorie **Häufige** im Katalog von **Text ▸ Stile ▸ Stil**, um die Spielanweisungen hinzuzufügen.
- Rechtsklicken (Windows) oder **Control**-klicken (Mac) Sie, um ein Begriffe-Menü mit nützlichen Technikbegriffen aufzurufen (dort finden Sie *senza sord.*).
- Alle Begriffe, die nicht im Begriffe-Menü auftauchen (z. B. *colla parte* und *ten.*), tippen Sie direkt in Sibelius First ein, wo sie dann als normaler nichtkursiver Text erscheinen.

Tempo-Text

Sobald Sie alle fehlenden Spielanweisungen mit Technik Ihrer Partitur hinzugefügt haben, können wir die Tempobezeichnungen eingeben. Bevor wir dies tun, ist es wichtig, die Unterschiede zwischen Notenzeilen-Text und System-Text zu verstehen.

Die Textstile Expression und Technik sind beispielsweise Notenzeilen-Text. Das bedeutet, dass sie nur für eine einzelne Notenzeile gelten und bei Bedarf in weitere Notenzeilen kopiert werden sollten, wenn dort der gleiche Effekt bei anderen Instrumenten in der Partitur gewünscht ist.

Auf der anderen Seite gilt System-Text für alle Notenzeilen der Partitur. Tempobezeichnungen beispielsweise gehören dazu: Wenn wir unserer Partitur Tempo-Text hinzufügen, erscheint er einmal über dem System (in Partituren mit vielen Instrumenten eventuell auch über einer weiteren Notenzeile weiter unten), er erscheint aber in jeder Einzelstimme.

Lassen Sie uns die fehlenden Tempobezeichnungen ergänzen. Zuerst das A tempo in Takt 7:

- Wählen Sie in der Violine I den Takt 7 aus.
- Wählen Sie **Tempo** (Kürzel **Strg**+**Alt**+**T** *oder* ⌥⌘**T**) aus der Kategorie **Häufige** im Katalog von **Text ▸ Stile ▸ Stil**, um Tempobezeichnungen hinzuzufügen.
- Rechtsklicken (Windows) *oder* **Control**-klicken (Mac) Sie, um ein Begriffe-Menü mit nützlichen Tempobegriffen aufzurufen.
- Klicken Sie auf **A tempo**, um es Ihrer Partitur hinzuzufügen.
- Drücken Sie zweimal **Esc**, um die Textbearbeitung zu beenden und die Auswahl des Texts aufzuheben.

Fügen Sie auf gleiche Weise die **A tempo**-Bezeichnungen in den Takten 20, 56 und 60 hinzu.

Cresc./dim.-Gabeln und andere Linien
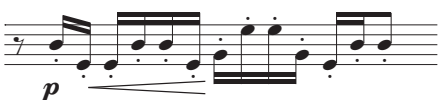
In der ausgedruckten Partitur gibt es Dynamikzeichen und Tempobezeichnungen, die wie noch nicht hinzugefügt haben. Es handelt sich um verschiedene Linienarten: Cresc./dim.-Gabeln, Bindebögen und Ritardandi.

Um Linien hinzuzufügen, wählen Sie in Ihrer Partitur einfach eine Note oder ein anderes Objekt aus, um Sibelius First zu sagen, wo die Linie beginnen soll; tippen Sie dann **L**, um den Katalog von **Notation ▸ Linien ▸ Linie** zu öffnen.
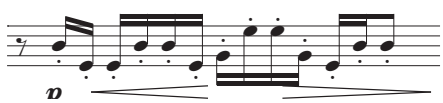
In dem Ausschnitt, den wir mit Zeichen versehen, werden wir Cresc./dim.-Gabeln und Bindebögen erstellen, welche ihre eigenen Tastenkürzel besitzen: **H** für eine Cresc.-Gabel, **Shift**-**H** für eine Dim.-Gabel und **S** für einen Bindebogen (H steht für das englische Hairpin, S für Slur).

Lassen Sie uns beginnen, indem wir im zweiten Volltakt des Ausschnitts in der Violine I die Cresc.-Gabel erstellen:

- Wählen Sie in der Violine I die zweite Note im zweiten Takt nach dem Auftakt aus.
- Tippen Sie **H**, um eine Crescendo-Gabel unter der Note hinzuzufügen.
- Drücken Sie die **Leertaste** viermal, um die Gabel notenweise zu verlängern, bis Sie die Mitte des Takts erreichen, eine 16tel-Note E. Wenn Sie zu weit verlängert haben, verwenden Sie **Shift**-**Leertaste**, um die Gabel wieder zu verkürzen.



- Wählen Sie jetzt die neunte Note im selben Takt aus – auch eine 16tel-Note E – und **Shift**-klicken Sie die letzte Note im Takt, um die Auswahl bis ans Taktende zu verlängern.
- Tippen Sie **Shift**-**H**, um eine Diminuendo-Gabel hinzuzufügen: Beachten Sie, wie die Gabel automatisch in gleicher Länge wie Ihre Auswahl erstellt wird. Das ist ein weiterer Zeitspartipp!



Jetzt können Sie durch den Rest der Partitur gehen und die fehlenden Cresc./dim.-Gabeln ergänzen – genauso wie Text-Dynamikzeichen können Sie mittels Mehrfachkopieren Gabeln in mehrere Notenzeilen auf einmal kopieren.

Lassen Sie uns die fehlenden Tempo-Linien hinzufügen:

- Wählen Sie in der Violine I den Takt 19 aus, indem Sie in eine freie Stelle im Takt klicken.
- Drücken Sie **L**, um den **Linie**-Katalog zu öffnen.
- Wählen Sie **poco rit. (nur Text)** aus der Kategorie **Rit. und Accel.** (diese Linie zeigt nach dem Text keine gestrichelte Dauerlinie).

Fügen Sie auf die gleiche Weise eine identische **poco rit.**-Linie im Takt 59 hinzu, nur wählen Sie dieses Mal eine Achtelnote in der Mitte des Takts aus und drücken Sie **L**.

Fügen Sie zum Abschluss eine **rit.**-Linie im letzten Takt des Ausschnitts hinzu – wählen Sie wiederum **rit. (nur Text)** aus der Kategorie **Rit. und Accel.**, sodass keine gestrichelte Dauerlinie nach dem Text angezeigt wird.

Mehr über Linien unter 🕮 **4.5 Linien** im Referenz-Handbuch.

Bindebögen

Bindebögen und Phrasierungsbögen sind wie Cresc./dim.-Gabeln spezielle Linien, die so häufig verwendet werden, dass sie ihr eigenes leicht zu merkendes Kürzel besitzen: **S** (für Slur = engl. für Bindebogen). Bindebögen, die eine Phrasierung anzeigen, werden manchmal auch Phrasierungsbögen genannt. Da Phrasierungsbögen aber nichts anderes sind als lange Bindebögen, verwenden wir den Begriff „Bindebogen" für beide dieser Bogenarten.

Als wir die PDF-Dateien der Streichquartettstimmen gescannt haben, hat PhotoScore Lite die Bindebögen nicht erkannt (die Vollversion PhotoScore Ultimate kann dies jedoch), sodass Sie die fehlenden Bögen jetzt hinzufügen müssen.

Um einen Bindebogen zu platzieren, wählen Sie die Note aus, an der er beginnen soll, und drücken Sie **S**. Falls Sie den Bindebogen an der falschen Stelle erzeugt haben, wählen Sie ihn einfach aus und drücken Sie **Entf**, wählen Sie dann die richtige Note aus, bei der der Bindebogen beginnen soll, und drücken Sie **S**. Wie beim Verlängern von Cresc./dim.-Gabeln verwenden Sie die **Leertaste**, um den Bindebogen notenweise zu verlängern, und **Shift**-**Leertaste**, um ihn zu verkürzen, falls Sie über das Ziel hinausgeschossen sind.

Probieren Sie eine Note beim Bogenanfang oder -ende auszuwählen und nach oben oder nach unten zu verschieben; Sie sehen, dass der Bindebogen magnetisch ist und so sauber wie möglich bei den Noten an Bogenanfang oder -ende bleibt. Wenn Sie einen Bindebogen auswählen, sehen Sie auch einen schwachen Umriss mit sechs kleinen Kästchen um den Bogen. Diese Kästchen sind so genannte *Anfasser*, die Ihnen eine enorme Kontrolle über die Bogenform verleihen. Mit Klicken und Ziehen auf diese Anfasser können Sie die Form in jeweils eine bestimmte Richtung ändern.

Sie sollten sehr genau zwischen Bindebögen und Haltebögen zwischen Noten unterscheiden, es handelt sich dabei um ganz verschiedene Dinge – Haltebögen werden über das Keypad eingegeben (siehe unten) und verhalten sich ganz anders als Bindebögen.

Mehr über Bindebögen unter 🕮 **4.7 Bindebögen** im Referenz-Handbuch.

Artikulationen

Im ersten Projekt dieses Handbuchs haben Sie gelernt, wie man über das Keypad den Noten Artikulationen hinzufügt, einschließlich Staccato, Tenuto, Akzent und Haltebogen. Drücken Sie **F10** (oder klicken Sie auf das **Artikulationen**-Symbol im Keypad), um auf dem vierten Keypad-Layout noch weitere Artikulationen zu finden. Von hier können Sie Bogenstrichangaben, Marcato-Zeichen und Fermaten hinzufügen.

Sie können Artikulationen zu Noten in einer Mehrfach- oder Passagenauswahl hinzufügen, was den Vorgang erheblich beschleunigen kann, Ihre Partitur mit Zeichen zu versehen. Zum Beispiel werden alle Noten der Violine I und der Violine II in Takt 3 staccato gespielt:

- Klicken Sie in eine freie Stelle im dritten Takt in der Violine I und **Shift**-klicken Sie in den dritten Takt der Violine II, um eine Passage auszuwählen.
- Stellen Sie sicher, dass das erste Keypad-Layout angezeigt wird, indem Sie **F7** tippen.
- Drücken Sie die Taste auf Ihrem Ziffernblock, die dem **.** (Staccato-Punkt) in der oberen Reihe der Keypad-Knöpfe entspricht. Damit wird allen Noten in diesem Takt in beiden Notenzeilen ein Staccato-Punkt hinzugefügt.

Gehen Sie nun durch den Ausschnitt des Streichquartetts und fügen Sie gemäß der ausgedruckten Vorlage die fehlenden Artikulationen hinzu. Die meisten Artikulationen, die Sie benötigen, finden Sie auf dem ersten Keypad-Layout, Sie brauchen jedoch das vierte Keypad-Layout, um folgende zusätzliche Artikulationen hinzuzufügen:

- Marcato in den Takten 8 und 38 in der Violine I
- Marcato in den Takten 20, 22, 29 und 40 in der Violine II
- Marcato in den Takten 9, 10, 21, 23, 40 und 49–52 in der Viola
- Marcato in den Takten 49–52 im Violoncello

Die Staccatissimo-Zeichen in Takt 48 und 49 können Sie mit Sibelius First nicht eingeben (die Vollversion von Sibelius enthält aber neben diesem Zeichen zusätzlich noch viele andere).

Mehr über Artikulationen unter 🕮 **4.17 Artikulationen** im Referenz-Handbuch.

2.5 Layout und Formatierung

Wenn Sie von diesem Abschnitt des Projekts aus beginnen, sollten Sie die Beispielpartitur namens **5 Layout und Formatierung** öffnen (zu finden im Ordner **Projekt 2**).

Sobald Sie die Noten in einer Partitur eingegeben und sie mit dem Hinzufügen weiterer Zeichen fertiggestellt haben, möchten Sie sicherstellen, dass sich Ihre Noten makellos präsentieren. Da Sibelius First das Partiturlayout immer anpasst, während Sie mehr Noten eingeben, weitere Instrumente, Text und andere Objekte hinzufügen, warten Sie am besten, bis die Partitur mehr oder weniger vollständig ist. Andernfalls müssen Ihre Anpassungen möglicherweise rückgängig gemacht werden.

Ein paar Effekte des Magnetischen Layouts, Sibelius' System zur Vermeidung und Erkennung von Kollisionen, konnten wir schon beobachten, als Dinge in Ihrer Partitur während der Noteneingabe und der Bearbeitung zurechtgerückt wurden. Sibelius First besitzt eine große Sammlung an Werkzeugen und Funktionen, die Ihnen bei der Formatierung Ihrer Noten helfen (mit *Formatierung* ist der Vorgang der Anordnung und Verteilung auf den Seiten gemeint).

In diesem Kapitel wird Ihnen gezeigt, wie Sie Umbrüche erstellen, die Seitenausrichtung und Notenzeilengröße (Rastral) beeinflussen, die Notenzeilenabstände ändern und Titelseiten erstellen, um eine schöne und elegante Partitur anzufertigen.

Magnetisches Layout

Zuerst schauen wir uns das Magnetische Layout in Aktion an und zeigen, wie Sibelius First in der Lage ist, die Position von Objekten in der Notenzeile neu zu berechnen, damit diese sich nicht gegenseitig überlappen oder Noten verdecken. Lassen Sie uns sehen, wie das geht:

- Wählen Sie die vorletzte Note am Ende des ersten Volltakts im Violoncello aus, eine 16tel-Note Fis.
- Setzen Sie mit ↓ die Tonhöhe abwärts.
- So wie Sie die Note tiefer machen, geht auch die Dynamik weiter nach unten, um der Note auszuweichen.

Beachten Sie, wie klug Sibelius First die ganze Linie von Dynamik zusammen nach unten verschiebt und deren relative Position zueinander in der Waagrechten damit beibehält. Sibelius First verschiebt sie gemeinsam, wenn irgendeines zur Kollisionsvermeidung weggerückt werden muss.

Dies funktioniert bei allen Textobjekten, Symbolen, Linien und anderen Objekten (z. B. Akkordsymbolen).

Sie können Objekte in der Gegend herum ziehen – Sibelius First benutzt den verfügbaren Platz, um sicherzustellen, dass sie sich nicht gegenseitig überlappen oder verdecken. Dies geschieht auf intelligente Art und Weise, sodass weniger wichtige Objekte (wie etwa Text, Linien und Symbole) wichtigeren Objekten (z. B. Noten, Vorzeichen, Pausen, Artikulationen) aus dem Weg gehen, die an festen Positionen verbleiben müssen, üblicherweise näher an der Notenzeile.

Mehr dazu gibt es unter 🕮 **7.4 Magnetisches Layout** im Referenz-Handbuch.

Lassen Sie uns nun die verschiedenen Formatierungsmöglichkeiten anschauen, die es in Sibelius First gibt.

Umbrüche

Ob Sie nun komponieren, arrangieren oder nur Noten abschreiben: Sie werden immer zurückgehen und Dinge ändern, etwa Takte inmitten des Stücks hinzufügen, das Sie gerade geschrieben haben. Sibelius First muss darauf angemessen reagieren, indem es die nachfolgenden Noten neu formatiert – was auch augenblicklich geschieht.

Ein Vorteil dieser sofortigen Neuformatierung besteht darin, dass es keinen Befehl zum Hinzufügen eines neuen Systems oder einer neuen Seite gibt – dies passiert einfach, während Sie weitermachen.

Manchmal besteht jedoch die Notwendigkeit, dass ein System oder eine Seite an einer bestimmten Stelle enden soll; zum Beispiel markiert in Elgars Streichquartett-Ausschnitt die **A tempo**-Bezeichnung in Takt 7 den Beginn eines neuen Systems, da dort ein *Systemumbruch* eingefügt wurde.
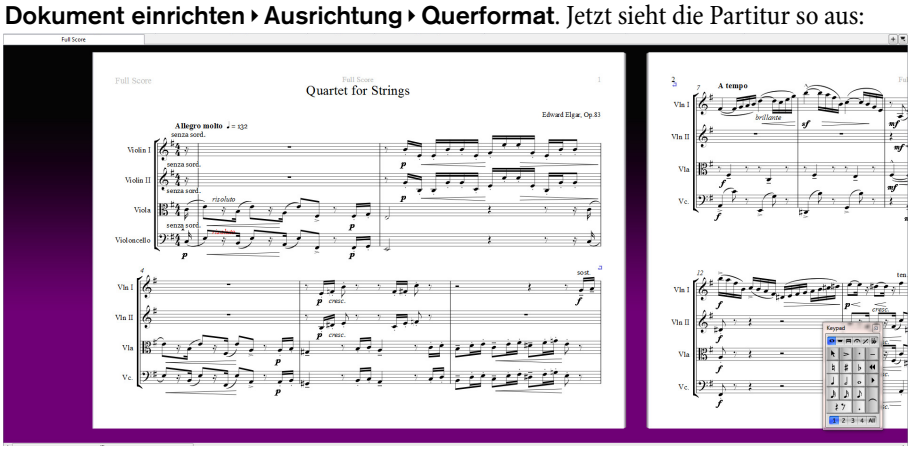
Um einen Systemumbruch zu setzen, wählen Sie einen Taktstrich aus und wählen **Layout ▸ Umbrüche ▸ Systemumbruch**, oder verwenden Sie das Kürzel **Return** (auf der Haupttastatur). Sie sollten Systemumbrüche benutzen, um die Abstände weiter zu gestalten, wenn Sie denken, dass die Noten auf einem System zu eng stehen, oder umgekehrt, wenn Sie denken, dass ein System im Vergleich zum System darüber zu weit gesetzt ist (in diesem Fall können Sie einen Systemumbruch im vorangehenden System setzen, um einen Takt davon ins nächste System zu verschieben). Probieren Sie in der Partitur, an der wir gearbeitet haben, Systemumbrüche einzufügen.

Sibelius First lässt Sie auch Seitenumbrüche setzen, die Sie normalerweise nur am Ende von Abschnitten bzw. Sektionen benutzen, z. B. in einer Partitur mit mehreren Sätzen, oder wenn der nächste Abschnitt am Beginn einen neuen Titel hat. Um mehr zu erfahren und zu lernen, wie man Notenpassagen fixiert, damit sie sich nicht mehr umformatieren: 🕮 **7.7 Layout und Formatierung** im Referenz-Handbuch. In Einzelstimmen kann Sibelius First sogar Umbrüche automatisch an geeigneten Stellen einfügen: 🕮 **7.5 Automatische Umbrüche** im Referenz-Handbuch.

Dokument einrichten

Ein weiterer Vorteil von Sibelius Firsts sofortiger Neuformatierung ist, dass Sie massive Änderungen an den schon eingegebenen Noten vornehmen können – wie etwa die Seitenausrichtung ändern – und das Layout der ganzen Partitur augenblicklich entsprechend angepasst wird.

Um ein extremes Beispiel der Art von Formatierung zu zeigen, die die ganze Zeit geschieht, lassen Sie uns die Seitenausrichtung der Partitur von Hochformat in Querformat ändern. Wählen Sie **Layout ▸ Dokument einrichten ▸ Ausrichtung ▸ Querformat**. Jetzt sieht die Partitur so aus:



Probieren Sie, **Layout ▸ Dokument einrichten ▸ Notenzeilengröße** auf 4 mm zu verkleinern, und beobachten Sie, wie die Noten verkleinert werden, um auf weniger Seiten Platz zu finden.

Sie können in der Gruppe **Layout ▸ Dokument einrichten** im Menüband aus einer Vorauswahl an Papierformaten wählen; wenn Sie Ihre eigenen Seitenmaße und Ränder einstellen möchten, klicken Sie auf den rechts gezeigten Dialogstarter-Knopf in **Layout ▸ Dokument einrichten**, mit dem das Dialogfeld **Dokument einrichten** geöffnet wird.



Weitere Informationen zu diesen Einstellungen finden Sie unter 🕮 **7.1 Dokument einrichten** im Referenz-Handbuch.

Notenzeilenabstände

So wie Sie einer Partitur mehr Noten hinzufügen, können Sie schnell feststellen, dass es auf der Seite sehr rege zugeht und Sie Notenzeilen weiter auseinander setzen müssen, um für Noten und andere Objekte mehr Platz zu schaffen. Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, dies zu tun; experimentieren Sie damit in Ihren eigenen Partituren.

Die Standardabstände zwischen Notenzeilen und Systemen werden gesteuert von den Einstellungen **Spatien Zwischenraum** in der Gruppe **Layout ▸ Notenzeilenabstände**, in der Sie das Erscheinungsbild dieser Aspekte Ihrer Partitur in einem einzigen Arbeitsschritt ändern können. Sie sollten immer zuerst an diesen Einstellungen feilen, bevor Sie individuelle Änderungen direkt in der Partitur vornehmen.

Manchmal ist es aber nützlich, den Abstand zwischen Notenzeilen innerhalb eines einzelnen Systems vergrößern zu können, um Kollisionen bei sehr hohen oder sehr tiefen Noten zu verhindern. Sie können Sibelius First bitten, das Beste aus dem Platz zu machen, den Sie zwischen Notenzeilen und Systemen eingestellt haben, indem Sie **Layout ▸ Notenzeilenabstände ▸ Optimieren** wählen. Sibelius First berechnet jetzt die kleinstmögliche Verschiebung der Notenzeilen, die notwendig ist, um die Kollisionen zwischen Objekten auf der einen Notenzeile mit solchen auf der anderen aufzulösen. Lassen Sie uns dies auf der ersten Seite unserer Partitur ausprobieren:

- Klicken Sie in den Auftakt der Violine I, um diesen Takt auszuwählen.
- **Shift**-klicken Sie die Notenzeile des Violoncello im letzten Takt des untersten Systems auf der ersten Seite.
- Wählen Sie **Layout ▸ Notenzeilenabstände ▸ Optimieren.**
- Sibelius First berechnet jetzt die beste Möglichkeit, die Kollisionen von Noten in einer Notenzeile mit Noten in anderen Notenzeilen zu verhindern.

Der letzte Ausweg mag manchmal sein, eine Kollision auf einem einzelnen System manuell aufzulösen, was Sie durch Ziehen bzw. Verschieben der Notenzeilen erreichen können. Probieren Sie dies aus: Wählen Sie einen Takt in der Violine II aus, indem Sie in eine freie Stelle der Notenzeile klicken, und ziehen Sie die Notenzeile auf- und abwärts – oder verwenden Sie die Kürzel **Alt**↑+/↓ *oder* ⌥↑/↓ (zusammen mit **Strg** *oder* ⌘ in größeren Schritten). Beachten Sie, wie Sibelius First die Noten neu formatiert, während Sie die Notenzeile verschieben.

Sie können die Abstände auf diese Weise zwischen den Notenzeilen in der ganzen Partitur ändern oder in einem einzelnen System, oder in der Tat in jeder anderen Passage, die Sie auswählen. Falls Sie dabei einen Fehler machen, können Sie die Layout-Befehle **Layout ▸ Notenzeilenabstände ▸ Abstand darüber/darunter zurücksetzen** verwenden, um die Abstände auf die Voreinstellung zurückzusetzen.

Weitere Informationen dazu finden Sie unter 🕮 **7.3 Notenzeilenabstände** im Referenz-Handbuch.

Titelseiten erstellen

Sie können eine Titelseite beim allerersten Anlegen einer Partitur erstellen (wie wir im ersten Kapitel dieses Projekts gesehen haben), indem Sie die Option **Titelseite erstellen** in den Einrichten-Optionen auf der Registerkarte **Neue Partitur** des **Schnellstarts** einschalten.

Sie können eine Titelseite aber auch zu jeder beliebigen Zeit erstellen (auch mitten in der Nacht), lassen Sie uns dies jetzt also ausprobieren. Wählen Sie **Layout ▸ Dokument einrichten ▸ Titelseite**, um ein Dialogfeld mit Einzelheiten der Partitur zu öffnen. (Da wir in den Neue-Partitur-Einrichten-Optionen Titel und Komponist angegeben haben, füllt Sibelius First diese hier automatisch ein, sodass Sie sie der Titelseite hinzufügen können.)

Schalten Sie die Option **Stimmenname einbeziehen** ein, damit oben auf der Seite „Partitur“ steht, klicken Sie dann auf **OK**, um eine einzelne Titelseite mit Titel und Komponist zu erzeugen.

Titelseiten löschen



Wenn Sie eine Titelseite erstellen – sei es über **Layout ▸ Dokument einrichten ▸ Titelseite** oder über die Neue-Partitur-Einrichten-Optionen –, erscheint ein spezielles Layoutzeichen am Beginn der Partitur (siehe Abbildung links).

Um die Titelseite, die Sie gerade erstellt haben, zu löschen, klicken Sie einfach auf dieses Layoutzeichen, um es auszuwählen, und drücken Sie **Entf**.

Wie bei allen anderen Arbeiten in Sibelius First können Sie immer alle Änderungen an Titelseiten rückgängig machen – klicken Sie auf **Rückgängig** oder wählen Sie **Bearbeiten ▸ Rückgängig** auf dem Mac, um die gerade gelöschte Titelseite wiederherzustellen.

2.6 Exportieren

Wenn Sie von diesem Abschnitt des Projekts aus beginnen, sollten Sie die Beispielpartitur namens **6 Exportieren** öffnen (zu finden im Ordner **Projekt2**).

Sie können Dateien, Seiten oder kleinere Passagen Ihrer Partitur als PDF verschicken und gemeinsam mit einer Sibelius-Datei an eine E-Mail anhängen, die direkt aus Sibelius First versendet wird.

Sie können in Sibelius First außerdem Video- und Audiodateien der Wiedergabe Ihrer Partitur erstellen und direkt auf YouTube, Facebook oder SoundCloud veröffentlichen. Genaueres dazu unter 🕮 **1.11 Exportieren von Videodateien**, **1.10 Exportieren von Audiodateien** und **1.3 Im Internet veröffentlichen** im Referenz-Handbuch.

Sie können Ihre Partitur als MusicXML-Datei exportieren, die von anderen Notationsprogrammen geöffnet werden kann. Sie können Grafiken sogar direkt von Sibelius First kopieren und einfügen. Darüber hinaus hilft Ihnen Sibelius First, Ihre Noten im Internet zu veröffentlichen, sodass andere Leute sie anschauen, abspielen, die Tonart und die Instrumente ändern und sie ausdrucken können, mithilfe des kostenlosen Browser-Plug-ins Scorch.

Wenn Sie ein iPad besitzen, bietet die Avid Scorch-App die perfekte Möglichkeit, Ihre Notensammlung überallhin mitzunehmen und neue Musik zu entdecken (🕮 **1.16 Avid Scorch-Export** im Referenz-Handbuch).

In diesem Kapitel wird Ihnen gezeigt, wie Sie eine Grafik von Sibelius First in ein anderes Programm kopieren (z. B. Microsoft Word), wie Sie ein Video Ihrer Partitur exportieren und wie Sie Ihre Noten auf ScoreExchange.com veröffentlichen, damit andere Musiker sie ansehen und spielen können.

Grafiken in andere Programme kopieren

Lassen Sie uns lernen, wie man kleine Notenabschnitte mittels einfachem Kopieren und Einfügen exportiert.

- Erstellen Sie eine Passagenauswahl des ganzen ersten Systems.
- Wählen Sie **Start ▸ Zwischenablage ▸ Grafik auswählen** (Kürzel **Alt**+**G** *oder* ⌘**G**): Um die Noten herum erscheint ein gestricheltes Rechteck mit Anfassern.
- Falls nötig, klicken und ziehen Sie an den Anfassern, um die Größe des Rechtecks anzupassen.
- Wählen Sie **Start ▸ Zwischenablage ▸ Kopieren** (Kürzel **Strg**+**C** *oder* ⌘**C**), um den Inhalt des Rechtecks in die Zwischenablage zu kopieren.
- Drücken Sie **Esc**, um die Auswahl aufzuheben.
- Öffnen Sie das Programm, in das Sie die Grafik einfügen möchten (z. B. Microsoft Word).
- Wählen Sie **Bearbeiten ▸ Einfügen** (Kürzel **Strg**+**V** *oder* ⌘V).

Das war's! Weitere Informationen unter 🕮 **1.12 Exportieren von Grafiken** im Referenz-Handbuch.

Ein Video Ihrer Partitur exportieren

Wenn Sie möchten, dass andere Musiker, die Sibelius First nicht installiert haben, Ihre Noten ansehen, wiedergeben und sogar mit Ihrer Musik als Begleitung üben können, gibt es keinen besseren Weg, als ihnen ein Video Ihrer Partitur zu schicken. Von Sibelius First können Sie ein solches sogar direkt auf Facebook oder YouTube veröffentlichen (🕮 **1.3 Im Internet veröffentlichen** im Referenz-Handbuch).

Wenn Ihre Partitur fertig ist, vergessen Sie nicht, sie zu speichern. Lassen Sie uns jetzt ein Video exportieren:

- Klicken Sie auf die **Datei**-Registerkarte, wählen Sie **Exportieren** und **Video**.
- Stellen Sie sicher, dass die Wiedergabekonfiguration **Sibelius 7 First Sounds** in der **Konfiguration**-Liste ausgewählt ist.
- Wählen Sie eine Auflösung aus der Aufklappliste (**Standard (480p)** ist für die meisten Zwecke empfehlenswert – Sie können jedoch auch ein HD-Video exportieren, wenn Sie möchten).
- Geben Sie der Datei einen Namen und wählen Sie, wo auf Ihrem Computer sie gespeichert werden soll, z. B. auf Ihrem Desktop.
- Klicken Sie auf die **Exportieren**-Schaltfläche, um die Video-Datei zu speichern.

Je nach Länge Ihrer Partitur und der gewählten Auflösung kann der Vorgang einige Minuten dauern. Sobald der Export abgeschlossen ist, doppelklicken Sie auf die Datei auf Ihrem Desktop und schon können Sie sie in Ihrem Lieblings-Player ansehen. Mehr dazu gibt es unter 🕮 **1.11 Exportieren von Videodateien** im Referenz-Handbuch.

Wenn Sie Videos Ihrer Noten online veröffentlichen möchten, gehen Sie auf **Datei ▸ Veröffentlichen ▸ Auf YouTube veröffentlichen** bzw. **Datei ▸ Veröffentlichen ▸ Auf Facebook veröffentlichen** und Sie sehen ähnliche Optionen, mit denen Sie ein Video erstellen und direkt auf Ihr Konto hochladen können.

Noten auf ScoreExchange.com veröffentlichen

Lassen Sie sie uns jetzt online veröffentlichen:

- Wählen Sie **Datei ▸ Veröffentlichen ▸ Auf Score Exchange veröffentlichen**.
- Geben Sie die Details Ihres Score Exchange-Kontos ein und klicken Sie auf **Anmelden** oder erstellen Sie ein neues Konto (siehe unten).
- Klicken Sie auf die **Veröffentlichen**-Schaltfläche.
- In Ihrem Webbrowser wird eine Seite angezeigt, auf der Sie zusätzliche Informationen zu Ihrem Stück angeben können und entweder einen Preis festlegen oder es kostenlos zugänglich machen können.
- Ihre Partitur sollte dann innerhalb von 24 Stunden auf der Website ScoreExchange.com für alle Welt sichtbar erscheinen.

Falls Sie bei Score Exchange noch kein Mitgliedskonto eingerichtet haben, klicken Sie auf die **Registrieren**-Schaltfläche und machen Sie die entsprechenden Angaben, um ein neues Konto zu erstellen.

Mit ScoreExchange.com können Sie auch Ihre eigenen Noten verkaufen, neue Musik entdecken und Live-Aufnahmen hochladen und anhören. Weitere Einzelheiten dazu unter 🕮 **1.3 Im Internet veröffentlichen** im Referenz-Handbuch.

3. Projekt 3

3.1 Für Keyboard schreiben

In diesem Projekt lernen Sie ein paar der wichtigen Funktionen, die Ihnen beim Schreiben von Jazz- und kommerzieller Musik behilflich sein werden: die Eingabe von komplexen Keyboard-Noten, das Schreiben für Gitarre, Notenfragmente und -schnipsel in der Ideen-Leiste ablegen und wiederverwenden, Akkordsymbole mit Text und per MIDI-Eingabe erstellen, Wiederholungsgliederungen und wie Sie Ihre Partituren realistischer klingen lassen können, um davon Audioaufnahmen und Videos zu erzeugen.

Das erste Kapitel dieses Projekts baut auf den Noteneingabefähigkeiten auf, die Sie im ersten Projekt der Anleitungen erlernt haben, und zeigt Ihnen, wie man mit einem MIDI-Keyboard und Sibelius Firsts Flexi-time-Eingabe komplexere Keyboardnoten eingeben kann.

Ausdruck

Wählen Sie zuerst **Datei ▸ Öffnen** (Kürzel **Strg**+**O** *oder* ⌘**O**) und navigieren Sie zu **Projekt 3** im Ordner **Projekt-Dateien** innerhalb des Beispielpartituren-Ordners. Öffnen Sie die Partitur **Fertiges Arrangement**. Sie sollten jetzt ein vollständiges Arrangement eines Funk-Stücks namens *Urbane Filigree* sehen.

Da wir für das ganze Projekt eine Vorlage dieses Stücks brauchen, wählen Sie **Datei ▸ Drucken** (Kürzel **Strg**+**P** *oder* ⌘**P**) und klicken Sie auf **Drucken**, um die Partitur zu drucken.

Nach einem kurzen Moment sollte aus Ihrem Drucker ein Ausdruck von *Urbane Filigree* kommen. Behalten Sie diesen Ausdruck in Reichweite, da Sie davon ablesen werden, wenn wir in Kürze unser Arrangement bearbeiten.

Um nun mit diesem Projekt weiterzumachen, gehen Sie auf **Datei ▸ Öffnen**, wählen Sie dann die Projektpartitur **1 Für Keyboard schreiben** und klicken Sie auf **Öffnen**. Sie sollten jetzt ein Arrangement sehen, in dem die Noten des Electric Stage Piano und der E-Gitarre fehlen.

Ein MIDI-Keyboard verwenden

Um Flexi-time benutzen zu können, muss an Ihrem Rechner ein MIDI-Eingabegerät angeschlossen sein. Um in Sibelius First die Eingabe und die Wiedergabe einzurichten, wählen Sie **Datei ▸ Voreinstellungen** und gehen Sie zur Seite **Eingabegeräte**.

In diesem Kapitel werden wir ein MIDI-Keyboard verwenden. Um mehr über das Einrichten von Eingabe und Wiedergabe mit MIDI-Geräten zu erfahren: 🕮 **3.12 Eingabe-Geräte** im Referenz-Handbuch.

Flexi-time-Optionen

Wir werden lernen, wie man in Sibelius First mit der Flexi-time-Eingabe komplexe Noten über ein MIDI-Keyboard einspielt. Wenn Sie die Noten in Sibelius First lieber nicht in Echtzeit aufnehmen möchten, können Sie die fehlenden Noten mit der im ersten Übungsprojekt erlernten Step-time-Methode eingeben. Wenn Sie kein MIDI-Keyboard haben, lesen Sie bei **3.2 Für Gitarre schreiben** auf Seite 77 weiter.



Wir werden den fehlenden Part des Electric Stage Piano aufnehmen; um bestmögliche Ergebnisse zu gewährleisten, klicken Sie auf den rechts abgebildeten Dialogstarter-Knopf in **Noteneingabe ▸ Flexi-time** (Kürzel **Strg**+**Shift**+**O** *oder* ⇧⌘**O**), um das Dialogfeld **Flexi-time-Optionen** zu öffnen.

Wählen Sie **Ohne (non rubato)** in der **Tempoflexibilität**-Aufklappliste und schalten Sie das Kontrollkästchen **In mehrere Stimmen aufnehmen** aus. Klicken Sie auf **OK**, um zur Partitur zurückzukehren. Wenn Sie das Tempo langsamer haben möchten, damit das Einspielen einfacher ist, verschieben Sie den Temporegler in der Steuerung-Leiste nach links.

Flexi-time-Eingabe mit zwei Händen

Platzieren Sie den Ausdruck so, dass Sie die Noten der Notenzeilen des Electric Stage Piano gut lesen können (oder, wenn Sie das lieber möchten, improvisieren Sie Ihre eigene Stimme, den Akkordsymbolen über den Notenzeilen im Ausdruck folgend). Wählen Sie dann in der Partitur den ersten Takt der beiden zusammengehörenden Notenzeilen des Electric Stage Piano aus: Klicken Sie dazu in die obere Notenzeile, **Shift**-klicken Sie dann in die untere Notenzeile, sodass beide ausgewählt sind. Damit sagen Sie Sibelius First, wo und in welchem Instrument Sie die Aufnahme beginnen möchten. Jetzt:

- Klicken Sie in der Steuerung-Leiste auf den roten **Aufnahme**-Knopf oder wählen Sie **Noteneingabe ▸ Flexi-time ▸ Aufnahme** (Kürzel **Strg**+**Shift**+**F** oder ⇧⌘**F**).
- Flexi-time zählt mindestens einen ganzen Takt vor – in diesem Fall sollten Sie einen Takt und drei Schläge Einzählen vor dem Auftakt hören.
- Nach dem Ende des Einzählens versuchen Sie die nächsten Takte flüssig und dem Tempo des Metronom-Klicks folgend einzuspielen. Während Sie spielen, erscheinen die von Ihnen gespielten Noten auf dem Bildschirm.
- Wenn Sie zu den schon vorhandenen Noten in der oberen Notenzeile in Takt 9 gelangen, hören Sie einfach mit Ihrer rechten Hand auf zu spielen.
- Ab Takt 17 spielen Sie dann wieder mit der rechten Hand die Stimme des Electric Stage Piano weiter.
- Wenn Sie die Aufnahme beenden wollen, klicken Sie auf den quadratischen **Stopp**-Knopf in der Steuerung-Leiste oder drücken Sie die **Leertaste** oder **Esc**.

Weitere Informationen über die Einspielung mit Flexi-time finden Sie unter 🕮 **3.13 Flexi-time** im Referenz-Handbuch.

Einspielung umschreiben

Wenn Ihnen Flexi-time eine zu komplizierte Notation erzeugt und Sie diese vereinfachen möchten, sollten Sie **Noteneingabe ▸ Flexi-time ▸ Einspielung umschreiben** ausprobieren. Diese Option lässt Sie ungewollte Pausen, überlappende Noten und fehlerhafte Notendauern in Ordnung bringen. Wie wir in **Projekt 1** gesehen haben, können Sie, wenn Sie eine Passage in beiden Notenzeilen auswählen und das Plug-in starten, Sibelius First anweisen, die Flexi-time-Transkription neu zu berechnen und eine rhythmisch und optisch einfachere Fassung zu erzeugen.

Wenn es immer noch irgendwelche Fehler gibt, können Sie die schon erlernten Bearbeitungstechniken verwenden, um Notenwerte und Tonhöhen zu korrigieren.

3.2 Für Gitarre schreiben

Wenn Sie von diesem Abschnitt des Projekts aus beginnen, sollten Sie die Beispielpartitur namens **2 Für Gitarre schreiben** öffnen (zu finden im Ordner **Projekt 3**).

In Sibelius First gibt es eine Reihe von speziell für das einfachere Schreiben von Gitarrenmusik ausgelegten Werkzeugen und Funktionen. Dazu gehört u. a. die Möglichkeit, Noten in Form einer Gitarren-Tabulatur zu schreiben. Sibelius First schreibt Noten automatisch als Notation oder als Tabulatur. Es muss nicht irgendetwas „tun", um zwischen den beiden Schreibweisen umzuschalten – es behandelt Tabulatur einfach als eine andere Art, die zugrundeliegenden Noten darzustellen.

Sibelius First enthält Angaben über alle Arten von Saiteninstrumenten, die als Tabulatur notiert werden können, und stellt die korrekte Saitenanzahl und die dazugehörige Stimmung dar, ob Sie nun für eine normale Gitarre schreiben möchten oder für eine vier-, fünf- oder sechssaitige Bassgitarre. Das heißt, dass Sie in Sibelius First so ziemlich das Gleiche mit Tabulatur machen können wie mit Standard-Notation – Sie können sie wiedergeben, transponieren, kopieren (auf Tabulatur- oder Notenzeilen) etc.

In diesem Kapitel wird Ihnen gezeigt, wie Sie in Sibelius First Noten als Standardnotation einspielen und dann in eine Gitarren-Tabulatur verwandeln, und wie Sie Gitarren-Tabulatur direkt eingeben.

(Falls Sie eine MIDI-Gitarre besitzen, sollten Sie versuchen, diese bei der Absolvierung dieses Kapitels für die Noteneingabe in Sibelius First zu verwenden. Andernfalls können Sie ein MIDI-Keyboard oder die in **Projekt 1** erlernte alphabetische Eingabemethode benutzen.)

Eine MIDI-Gitarre verwenden

Wenn Sie eine MIDI-Gitarre an Ihrem Computer angeschlossen haben (oder eine Gitarre mit einem sechsstimmigen Pick-up und einem Gitarren-MIDI-Interface), die Sie für dieses Kapitel verwenden möchten, sollten Sie in Sibelius First die Eingabe und die Wiedergabe einrichten. Wählen Sie dazu **Datei ▸ Voreinstellungen** und gehen Sie zur Seite **Eingabegeräte**.

Sie sollten den Namen Ihres Gerätes in der Tabelle ganz oben auf der Seite finden und überprüfen, ob das Ankreuzkästchen **Verwenden** eingeschaltet ist. Sie müssen den **Typ** ändern, indem Sie auf das Aufklappmenü klicken und **Gitarre** anstelle von **Keyboard** wählen; geben Sie dann die Saitenanzahl an.

Um mehr über das Einrichten der Eingabe und der Wiedergabe mit einer MIDI-Gitarre zu erfahren: 🕮 **3.12 Eingabe-Geräte** im Referenz-Handbuch.

Die Gitarrenstimme eingeben

Nehmen Sie den Ausdruck der Partitur zur Hand, den wir erstellt haben, um davon die Noten ablesen zu können, die wir eingeben werden.

Wenn Sie an Ihrem Computer ein MIDI-Eingabegerät angeschlossen haben, spielen Sie die Gitarrenstimme mit der Flexi-time-Eingabe bis zu Takt 20 ein, indem Sie den ersten Takt der Notenzeile auswählen und dann **Noteneingabe ▸ Flexi-time ▸ Aufnahme** wählen oder auf den roten **Aufnahme**-Knopf in der Steuerung-Leiste klicken.

Andernfalls verwenden Sie eine Kombination Ihrer bevorzugten Noteneingabemethoden, um die Noten bis zu Takt 20 einzugeben: Eingabe mit der Maus, alphabetische Eingabe, Step-time-Eingabe und die Keyboard/Griffbrett-Leisten. Diese sind keine einander ausschließenden „Modi", die Sie zum Schreiben der Noten ein- oder ausschalten müssen – Sie können die Eingabemethoden nach Belieben wechseln und mischen.

Nachdem Sie die Gitarrenstimme eingegeben haben, werden Sie sehen, dass Sie ein paar der Noten und Akkorde auf die Verwendung eines stummen Notenkopfs (Kreuz) ändern müssen. Wählen Sie dazu die Note oder den Akkord aus (Tipp: Ein Doppelklick auf einen Akkord wählt alle zugehörigen Noten aus) und klicken Sie auf die Schaltfläche **Notation ▸ Notenköpfe ▸ Typ**, um den Notenkopf in einen Kreuz-Notenkopf zu verwandeln. Wir erfahren in diesem Projekt später noch mehr über das Ändern von Notenköpfen; siehe auch 🕮 **4.9 Notenköpfe** im Referenz-Handbuch.

In Tabulatur umwandeln

Sibelius First kann auf der Stelle eine Standardnotation in Tabulatur umwandeln, indem es die Noten in eine Gitarrentabulatur-Notenzeile kopiert:

- Wählen Sie **Start ▸ Instrumente ▸ Hinzufügen oder Entfernen** (Kürzel **I**).
- Suchen Sie nach **Elektrische Gitarre, Standard-Stimmung [Tab]**, klicken Sie auf **Zur Partitur hinzufügen** und klicken Sie auf **OK**.
- Dreifachklicken Sie die Notations-Notenzeile der E-Gitarre, die Sie gerade eingegeben haben, um alle Noten der gesamten Notenzeile auszuwählen.
- **Alt**+klicken *oder* ⌥-klicken Sie in der Notenzeile der E-Gitarre ganz am Anfang des allerersten Systems (links neben dem Anfangstaktstrich), um die Noten zu kopieren.
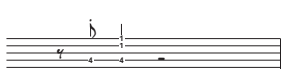
Sie sehen, dass alle Noten in Tabulaturnotation konvertiert werden. Sie können weiterhin mit **Alt**+Klick *oder* ⌥-Klick Noten von Tabulatur-Notenzeilen kopieren – Sibelius First wandelt die kopierten Noten in die für den jeweiligen Notenzeilentyp passende Notation um.

Tabulatur-Notation schreiben
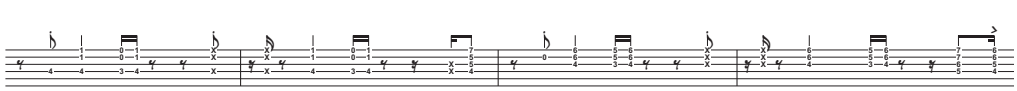
Nachdem wir nun gesehen haben, wie Sibelius First zwischen Standard- und Tabulatur-Notation wechseln kann, lassen Sie uns ein paar Noten direkt in die Tabulatur eingeben:

- Wählen Sie die Ganztaktpause in Takt 21 der Gitarren-Notenzeile aus.
- Drücken Sie **N**, um die Noteneingabe zu beginnen – stellen Sie sicher, dass das erste Keypad-Layout angezeigt wird (drücken Sie sicherheitshalber **F7**).
- Tippen Sie **3 0** (auf dem Ziffernblock/Keypad), um eine Achtelpause einzugeben.
- Drücken Sie einmal ↑, um nach oben zur vierten Saite zu gehen, und tippen Sie **4** (diesmal auf der Haupttastatur).
- Fügen Sie einen Staccato-Punkt vom Keypad hinzu.
- Rücken Sie zur nächsten Position vor, indem Sie → drücken, tippen Sie dann **4** (auf dem Ziffernblock/Keypad), um zu einer Viertelnote zu wechseln.
- Drücken Sie zweimal ↑, um nach oben zur zweiten Saite zu gehen, und tippen Sie **1** (auf der Haupttastatur).
- Gehen Sie hoch zu ersten Saite und tippen Sie nochmals **1**.

Sie sollten Folgendes sehen:



Geben Sie nun den Rest der letzten vier Takte als Tabulatur ein, so wie unten gezeigt:



3.3 Ideen und Schlagzeug-Notation

Wenn Sie von diesem Abschnitt des Projekts aus beginnen, sollten Sie die Beispielpartitur namens **3 Schlagzeug-Notation** öffnen (zu finden im Ordner **Projekt 3**).

In diesem Kapitel erforschen wir eines der leistungsfähigsten Kreativwerkzeuge von Sibelius First – die Ideen-Leiste. Damit können Sie Notenfragmente bzw. Schnipsel oder sonstige Ausschnitte beliebiger Länge, die Ideen genannt werden, für ein späteres Abrufen und Wiederverwenden speichern.

Sibelius lässt Sie nicht nur Ihre eigene Kreativität so schnell erfassen, sondern kommt auch schon mit mehr als 300 integrierten Ideen, die viele Instrumente und musikalische Gattungen umspannen. Wenn Ihre Inspiration Sie also für einen Moment im Stich lässt oder Sie nach etwas Stilvollem suchen, um Ihrem kreativen Prozess auf die Beine zu helfen, werden Sie in Sekundenschnelle etwas Passendes finden.

Nachdem wir uns schon angeschaut haben, wie man für Keyboard und Gitarre schreibt, lernen wir in diesem Kapitel auch, wie man eine Schlagzeug-Notation anfertigt. Wir werden auch sehen, wie man mit der Ideen-Leiste beim Schreiben von Schlagzeugnoten viel Zeit sparen kann.

Eine Schlagzeug-Notenzeile der Partitur hinzufügen

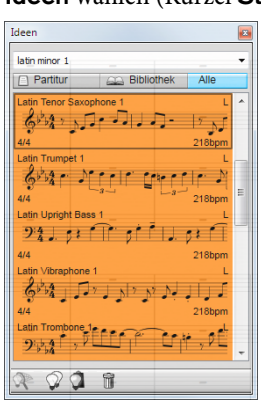
Die Partitur, an der wir arbeiten, besitzt bisher noch keine Schlagzeug-Notenzeile, lassen Sie uns also eine hinzufügen:

- Wählen Sie **Start ▸ Instrumente ▸ Hinzufügen oder Entfernen** oder drücken Sie das Kürzel **I.**
- Suchen Sie **Drum Set (Rock)** und klicken Sie auf **Zur Partitur hinzufügen.**
- **Drum Set (Rock)** erscheint dann in der Liste **Notenzeilen in Partitur**; klicken Sie darauf, um es auszuwählen.
- Verwenden Sie die Schaltfläche **Nach unten**, um die Reihenfolge so zu ändern, dass **Drum Set (Rock)** zwischen **5-saitige Bassgitarre** und **Tamburin** steht.
- Klicken Sie auf **OK**, um zur Partitur zurückzukehren.

Sie sollten jetzt eine neue Schlagzeug-Notenzeile in Ihrer Partitur haben, bereit zur Noteneingabe.

Hörprobe der Drum-Ideen

Rufen Sie die Ideen-Leiste auf, falls sie nicht schon eingeblendet ist, indem Sie **Ansicht ▸ Leisten ▸ Ideen** wählen (Kürzel **Strg**+**Alt**+**I** *oder* ⌥⌘**I**). Jetzt sieht die Ideen-Leiste so aus:



Probieren Sie aus, zwischen **Bibliothek**, **Partitur** und **Alle** umzuschalten. Wenn der **Bibliothek**-Knopf eingeschaltet ist, haben Sie Zugriff auf die mitgelieferten Ideen. Probieren Sie in der Liste rauf und runter zu gehen.

Alle aufgeführten Ideen zeigen eine kleine Vorschau der Noten oder anderer Objekte, die sie enthalten; normalerweise werden Sie zwei oder drei Takte der obersten Notenzeile sehen (obgleich Ideen eine beliebige Anzahl von Takten und Instrumenten enthalten können). Wichtige Merkmale werden in den vier Ecken der Vorschau angezeigt: links oben der Ideenname; rechts oben erscheint der Buchstabe **L**, wenn sich die Idee in der Bibliothek und nicht in der Partitur befindet; links unten die Taktart der Idee; und rechts unten das Tempo der Idee.

Wenn Sie hören möchten, wie eine Idee klingt, klicken Sie einfach in die Ideen-Leiste und halten Ihre linke Maustaste gedrückt, um sich die Idee vorspielen zu lassen; Sibelius spielt die Idee wiederholt in einer Schleife, bis Sie die Maustaste loslassen.

Sie können nach Ideen suchen, die sich mit einem bestimmten Stil oder Genre decken, indem Sie oben in der Leiste verschiedene Merkmale eintippen. Auf diese Weise können Sie die Liste der Ideen eingrenzen, bis Sie zu denen gelangen, die vielleicht geeignet sind.

Tippen Sie einige Merkmale ein, um eine Ahnung zu bekommen, wie viele verschiedene Ideen es in einer Vielfalt an Stilen und Genres in Sibelius First tatsächlich schon gibt: **motown**, **funk**, **happy**, **melody**, **slow**.

Eine Idee einfügen

Lassen Sie uns also einige dieser Ideen selbst ausprobieren. Wählen Sie zuerst **Reggae Drum Kit 1** in der Ideen-Leiste aus. Sie sehen, dass die Idee jetzt umrahmt ist, was bedeutet, dass sie ausgewählt ist. Kopieren Sie die Idee jetzt in die Zwischenablage, entweder indem Sie **Strg**+**C** *oder* ⌘**C** tippen oder durch einen Klick auf den **Kopieren**-Knopf ganz unten in der Leiste.

Beim Einfügen einer Idee in eine Partitur ist im Prinzip nichts anders als sonst beim Einfügen: Wählen Sie entweder eine Stelle in der Partitur aus, an der die Idee erscheinen soll, und wählen Sie dann **Start** ▸ **Zwischenablage** ▸ **Einfügen** (Kürzel **Strg**+**V** *oder* ⌘**V**) oder stellen Sie sicher, dass Sie nichts ausgewählt haben, wählen Sie dann **Start** ▸ **Zwischenablage** ▸ **Einfügen** und klicken in die Partitur dorthin, wo die Idee platziert werden soll. Sie könnten auch auf den **Einfügen**-Knopf ganz unten in der Ideen-Leiste klicken. Wählen Sie in der Partitur den ersten Volltakt der Drum-Set-Notenzeile aus und tippen Sie **Strg**+**V** *oder* ⌘**V**, um die Idee einzufügen.

Sie sollten sehen, dass die gerade eingefügte Idee mit den ersten vier Takten der Schlagzeug-Notenzeile nach dem Auftakt dem Papierausdruck entspricht.

Sie könnten den Charakter der Musik ändern, indem Sie auf die gleiche Art die Idee **Hip-Hop Drum Kit 5** einfügen.

Schlagzeug-Notation eingeben
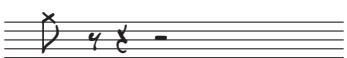
Für dieses Stück werden wir jedoch die Schlagzeug-Notenzeile selbst schreiben, also löschen Sie jetzt bitte alle Ideen, die Sie in Ihre Partitur eingefügt haben.

Wenn Sie in Schlagzeug-Notenzeilen eingeben, können Sie alle bisher erlernten Eingabemethoden verwenden, bei einer Drum-Notation – die verschiedene Notenkopftypen verwendet – geht es jedoch mit Step-time- oder Flexi-time-Eingabe viel schneller.

Wenn Sie an Ihrem Rechner ein MIDI-Keyboard angeschlossen haben, können Sie einfach die Tonhöhe spielen, die zu der jeweiligen Linie oder dem jeweiligen Zwischenraum gehört (so als stünde die Notenzeile im Violinschlüssel), Sibelius First wählt dann automatisch den richtigen Notenkopf. (Wenn Sie kein MIDI-Keyboard haben, geben Sie die Noten mit alphabetischer Eingabe ein und lesen Sie dann unter **Notenköpfe ändern**, wie man die Notenkopftypen manuell ändert.)

Lassen Sie uns das Drum-Pattern im zweiten Volltakt eingeben:

- Wählen Sie die Ganztaktpause in Takt 6 aus und drücken Sie **N**, um die Noteneingabe zu beginnen.
- Drücken Sie **3** auf dem Ziffernblock/Keypad, um eine Achtelnote zu wählen.
- Spielen Sie auf Ihrem MIDI-Keyboard das **G** über der Notenzeile (g''); dies entspricht einer geschlossenen Hi-Hat.
- Beachten Sie, wie Sibelius First den Notenkopf in einen Kreuz-Notenkopf ändert:



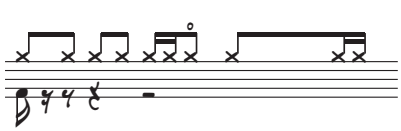
- Geben Sie drei weitere Achtelnoten Hi-Hat ein.
- Drücken Sie **2** auf dem Ziffernblock/Keypad, um eine 16tel-Note zu wählen.
- Spielen Sie zweimal **G** auf Ihrem MIDI-Keyboard, um zwei 16tel-Noten Hi-Hat einzugeben.

Fahren Sie auf diese Weise fort, die Hi-Hat-Noten im restlichen Takt einzugeben; um das Kreissymbol für die offene Hi-Hat-Note hinzuzufügen, drücken Sie einfach **F10**, um das vierte Keypad-Layout zu wählen, drücken Sie dann **.** (auf dem Ziffernblock/Keypad), was dem **Flageolett/Offen**-Knopf entspricht. Sie können **.** ein weiteres Mal drücken, um bei Bedarf das Kreissymbol zu entfernen; stellen Sie sicher, dass Sie **F7** drücken, um zum ersten Keypad-Layout zurückzukehren, um mit der Noteneingabe fortzufahren.

Sibelius First kann bis zu vier unabhängige Stimmen („Ebenen“) in einer Notenzeile schreiben. Die Stimmen sind farbig gekennzeichnet: Die erste Stimme (die wir bisher verwendet haben) ist dunkelblau, die zweite Stimme ist grün, die dritte Stimme ist orange und die vierte Stimme ist rosa; nur in seltenen Fällen werden Sie mehr als zwei Stimmen benötigen.

Um die Bass-Drum- und Snare-Pattern hinzuzufügen, so, dass deren Notenhälse immer nach unten zeigen, während die der Hi-Hat-Noten nach oben zeigen, werden wir die zweite Stimme verwenden:

- Drücken Sie zuerst **Esc**, um sicherzustellen, dass nichts ausgewählt ist.
- Wählen Sie jetzt **Noteneingabe ▸ Stimmen ▸ Stimme ▸ 2** (Kürzel **Alt**+**2** *oder* **⌥2**), um zur zweiten Stimme zu wechseln, oder klicken Sie auf die **2** in der Knopfreihe am unteren Rand des Keypads.
- Wählen Sie eine 16tel-Note, indem Sie **2** auf dem Ziffernblock/Keypad drücken.
- Der Mauszeiger wird grün, um anzuzeigen, dass er mit einem Objekt beladen ist, das in der zweiten Stimme eingegeben wird.
- Klicken Sie jetzt mit dem Mauszeiger am Beginn des Takts in den F-Zwischenraum, dem untersten Zwischenraum in der Notenzeile:



Schließen Sie jetzt die Eingabe ab, indem Sie die Bass-Drum- und Snare-Patterns bis Takt 2 wie zuvor mit Ihrem MIDI-Keyboard hinzufügen.
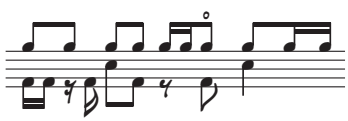
Weitere Informationen zu Stimmen („Ebenen“) finden Sie unter 🕮 **3.14 Stimmen („Ebenen“)** im Referenz-Handbuch.

Notenköpfe ändern

Wenn Sie mit alphabetischer Eingabe Noten in eine Schlagzeug-Notenzeile eingeben, ändert Sibelius First nicht automatisch die Notenköpfe. Lassen Sie uns also lernen, wie man dies manuell macht, indem wir dasselbe Pattern in Takt 3 eingeben, diesmal über die Computertastatur:

- Wählen Sie die Ganztaktpause in Takt 3 aus und drücken Sie **N**, um die Noteneingabe zu beginnen.
- Drücken Sie **3** auf dem Ziffernblock/Keypad, um eine Achtelnote zu wählen.
- Tippen Sie **G** auf Ihrer Computertastatur; sorgen Sie für die richtige Oktavlage (g'') über der Notenzeile.
- Geben Sie drei weitere Achtelnoten ein, indem Sie dreimal **R** drücken.
- Drücken Sie **2** auf dem Ziffernblock/Keypad, um eine 16tel-Note zu wählen.
- Tippen Sie zweimal **G** auf Ihrer Computertastatur, um zwei 16tel-Noten einzugeben.

Fügen Sie die verbleibenden Hi-Hat-Noten hinzu und geben Sie in der zweiten Stimme die Bass-Drum- und Snare-Pattern ein:
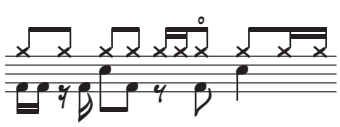


Sibelius First lässt Sie eine Auswahl filtern, was bedeutet, dass Sie eine Gruppe von Objekten bestimmter Eigenschaften auswählen können. Lassen Sie uns dies nun probieren:

- Wählen Sie Takt 3 aus, sodass er blau markiert ist.
- Wählen Sie **Start ▸ Auswählen ▸ Filter** und suchen Sie **1. Stimme** in der **Stimmen**-Kategorie (Kürzel **Strg**+**Shift**+**Alt**+**1** *oder* ⇧⌥⌘**1**).
- Sibelius First erstellt eine Mehrfachauswahl der Noten nur der ersten Stimme, d. h. der Hi-Hat-Noten.

Jetzt betreffen alle Bearbeitungen, die Sie vornehmen, nur die ausgewählten Noten in der ersten Stimme. Lassen Sie uns also den Notenkopf ändern:

- Wechseln Sie den Notenkopf, indem Sie auf den oberen Teil der Schaltfläche **Notation ▸ Notenköpfe ▸ Typ** klicken (Kürzel **Shift**+**Alt**+**1** *oder* ⇧⌥**1**).
- Alle ausgewählten Noten haben jetzt einen Kreuz-Notenkopf:



Wenn Sie einen anderen Notenkopftyp verwenden möchten, können Sie den **Notenköpfe**-Katalog öffnen, indem Sie auf den unteren Teil der Schaltfläche **Notation ▸ Notenköpfe ▸ Typ** klicken.

Mehr über Notenköpfe erfahren Sie unter 🕮 **4.9 Notenköpfe** im Referenz-Handbuch.

Eine Idee erfassen

Lassen Sie uns jetzt eine neue Idee erstellen. Der Vorgang, eine Idee in die Ideen-Leiste zu bringen, nennt sich das „Erfassen“ dieser Idee:

- Wählen Sie den Takt 3 aus, sodass er blau markiert ist.
- Wählen Sie **Start ▸ Zwischenablage ▸ Idee erfassen** (Kürzel **Shift**-**I**) oder klicken Sie auf den Knopf **Idee erfassen** ( ) am unteren Rand der Ideen-Leiste.

Die Noten, die Sie ausgewählt haben, erscheinen sofort ganz oben in der Liste in der **Partitur**-Kategorie der Ideen-Leiste, sodass Sie sie später wiederverwenden können, was besonders für Schlagzeug-Notenzeilen wie diese hilfreich ist.

„Faulenzer“-Takte (sich wiederholende Takte)

Drum- und andere Schlagzeugstimmen bestehen häufig aus sich wiederholenden Patterns bzw. Folgen von ein oder zwei Takten Dauer. Anstatt denselben Takt viele Male zu kopieren (was an sich sehr einfach ist), verwenden Arrangeure und Komponisten oft ein so genanntes Faulenzersymbol. Dies ist für den Spieler meist leichter zu lesen und zeigt an, dass exakt dieselbe Folge wie im Takt zuvor zu wiederholen ist. Sibelius First versteht dies und spielt Faulenzer genauso ab, wie es ein echter Spieler täte.

Lassen Sie uns der Tamburinstimme Faulenzer hinzufügen (beginnend in Takt 9), um zu sehen, wie dies funktioniert.

Um einen Faulenzer hinzuzufügen, wählen Sie Takt 10 in der Tamburin-Notenzeile aus und drücken Sie **F11**, um das fünfte Keypad-Layout anzuzeigen. Drücken Sie jetzt **1** (auf dem Ziffernblock/Keypad), um einen eintaktigen Faulenzer zu erzeugen. Tippen Sie weiter **1**, bis Sie bei Takt 16 ankommen.

Beachten Sie, dass Sie vom fünften Keypad-Layout auch zwei- und viertaktige Faulenzer eingeben können. Sibelius First spielt alle diese unterschiedlichen Faulenzer korrekt ab.

Weitere Informationen über Faulenzer finden Sie unter 🕮 **4.20 „Faulenzer“-Takte (sich wiederholende Takte)** im Referenz-Handbuch.

Die Schlagzeugstimmen fertigstellen

Geben Sie den Rest der Noten in den Drum-Set- und Tamburin-Notenzeilen ein; als Vorlage gilt weiterhin der Papierausdruck der Partitur. Benutzen Sie zur Unterstützung bei dieser Tätigkeit die Ideen-Leiste, Faulenzer und mehrere Stimmen (Ebenen).

3.4 Akkordsymbole

Wenn Sie von diesem Abschnitt des Projekts aus beginnen, öffnen Sie die Beispielpartitur namens **4 Akkordsymbole** (zu finden im Ordner **Projekt 3**).

In Sibelius First besteht ein Akkordsymbol aus zwei Teilen, die die Harmonie an der jeweiligen Stelle in den Noten anzeigen: Akkordtext und ein Akkordraster. Ein Akkordraster stellt bildlich dar, welcher Finger auf welchem Bund einer jeweiligen Saite gesetzt werden muss.

Sie können Akkordsymbole auf zwei Arten eingeben: direkt durch Tippen in die Partitur oder indem Sie auf einem MIDI-Gerät die Noten spielen, die das Akkordsymbol beschreiben. Sie können dann wählen, ob Sie sowohl Akkordtext und Akkordraster oder nur eines von beiden anzeigen möchten.

In diesem Kapitel wird Ihnen gezeigt, wie Sie Akkordsymbole durch Tippen eingeben und bearbeiten, wie Sie die MIDI-Akkordsymbol-Eingabe spielen und anpassen und wie Sie ein paar der Akkordsymbol-Plug-ins verwenden. Mehr über Akkordsymbole erfahren Sie unter 🕮 **5.7 Akkordsymbole** im Referenz-Handbuch.

Akkordsymbole erstellen durch Tippen

Sie können in Sibelius First Akkordsymbole ganz einfach eintippen.

- Klicken Sie auf die Note oder den Akkord, über dem Sie das Akkordsymbol setzen möchten – in diesem Beispiel wählen Sie den ersten Volltakt der Notenzeile des Electric Stage Piano aus.
- Wählen Sie **Text ▸ Akkordsymbole ▸ Akkordsymbol** (Kürzel **Strg**+**K** *oder* ⌘**K**).
- Über der ausgewählten Note erscheint eine blinkende Einfügemarke.
- Tippen Sie eine schlichte (englische) Textversion des gewünschten Akkords. Sibelius First erzeugt alle benötigten Spezialsymbole automatisch, um Akkordsymbole einheitlich und lesbar darzustellen. Probieren Sie Ab13(#11) zu tippen.
- Drücken Sie die **Leertaste**, um zur nächsten Note oder zur nächsten Zählzeit vorzurücken, oder drücken Sie **Tab**, um zum Anfang des nächsten Takts zu springen.

Sibelius First erzeugt das dazugehörige Akkordsymbol, unter der Verwendung von speziellen Kreuz- und B-Zeichen sowie von vielen anderen Spezialzeichen; in diesem Fall sollten Sie A♭13(♯11) sehen.

Am schnellsten jedoch geht die Eingabe von Akkordsymbolen über Spielen auf einem MIDI-Gerät, während Sie Sibelius First die Berechnung überlassen.

Akkordsymbole erstellen durch Spielen

Sibelius First kann über 750 Akkordtypen erkennen anhand der Noten, die sie enthalten, sodass Sie Ihr MIDI-Keyboard (oder Ihre Gitarre) dazu benutzen können, Akkordsymbole ganz schnell in einer Partitur einzugeben.

(Sie müssen an Ihrem Computer ein MIDI-Gerät angeschlossen haben, um Akkordsymbole in Sibelius First einspielen zu können. Wenn Sie kein MIDI-Gerät haben, tippen Sie die Akkordsymbole einfach in die Partitur, so wie oben beschrieben.)

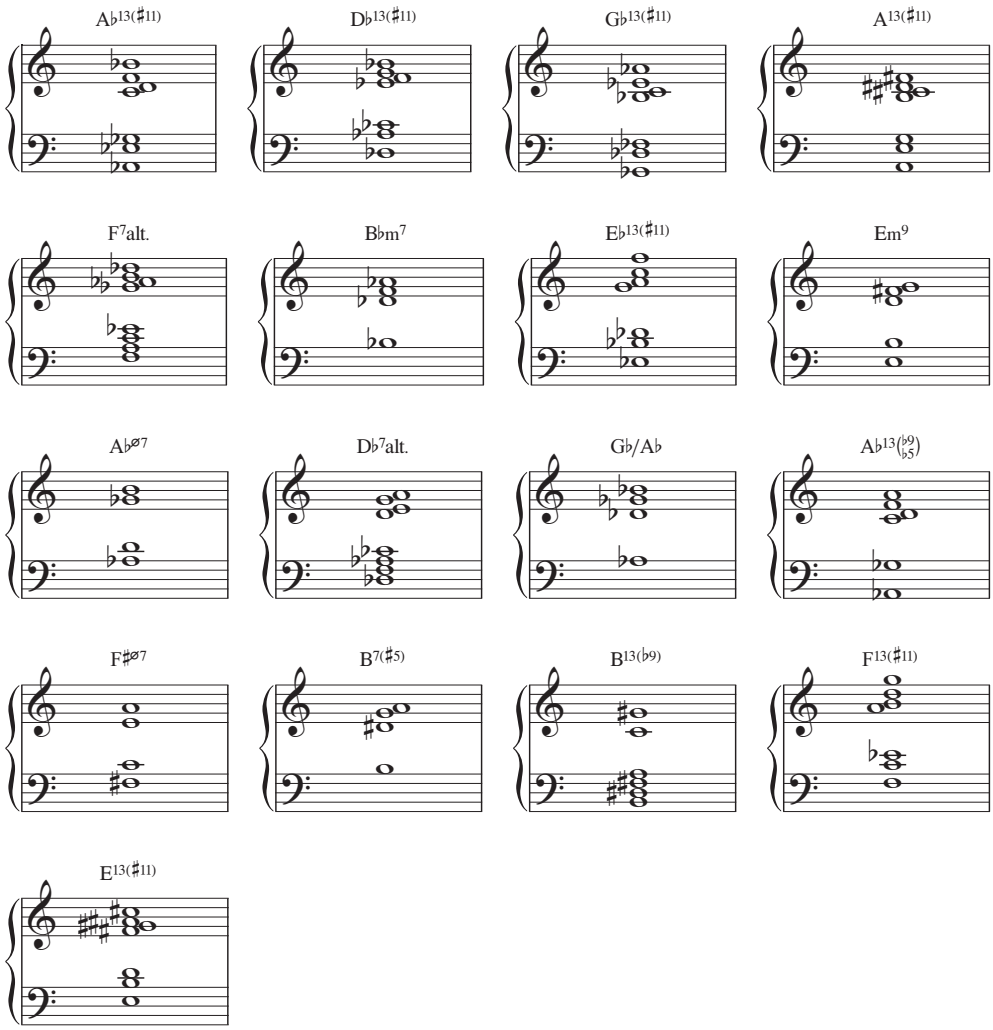
Lassen Sie es uns ausprobieren:

- Wählen Sie den dritten Volltakt der Notenzeile des Electric Stage Piano aus.
- Wählen Sie **Text ▸ Akkordsymbole ▸ Akkordsymbol.**
- Über der ersten Note erscheint eine blinkende Einfügemarke.
- Spielen Sie auf Ihrem MIDI-Keyboard einen C-Dur-Akkord.
- Sibelius First gibt ein C-Akkordsymbol ein und rückt zur nächsten Zählzeit vor.

Sie können eine riesige Spanne von Akkorden spielen – von einfachen Dreiklängen bis zu extrem komplexen erweiterten Akkorden – Sibelius First notiert auf intelligente Weise die am besten übereinstimmenden Akkordsymbole. Probieren Sie aus, verschiedene Notenkombinationen auf Ihrem MIDI-Keyboard zu spielen, um zu sehen, wie sie notiert werden.

Standardmäßig verwendet Sibelius First das Voicing des von Ihnen gespielten Akkords nicht nur, um den Akkordtyp festzustellen, sondern auch dessen spezifische Schreibweise. Wenn Sie den Akkord beispielsweise in einer seiner Umkehrungen spielen, erzeugt Sibelius First ein Akkordsymbol mit einer geänderten Bassnote, z. B. D/F♯. Weitere Informationen dazu, wie Sie Sibelius Firsts Akkorderkennung nach Ihren eigenen Wünschen einrichten bzw. anpassen können, finden Sie unter 🕮 **5.7 Akkordsymbole** im Referenz-Handbuch.

Halten Sie **Strg** *oder* ⌘ gedrückt, wählen Sie die soeben erstellten Akkordsymbole aus und löschen sie oder verwenden Sie **Rückgängig**, um sie aus der Partitur zu entfernen. Wir werden jetzt die Akkordsymbole für die in *Urbane Filigree* verwendeten Akkorde eingeben. Das sind recht komplexe Akkorde, sodass Sie hier die Noten haben, die Sie spielen müssen, um die entsprechenden Akkordsymbole in der Partitur zu erzeugen:



Schließen Sie die Eingabe ab, indem Sie die Akkordsymbole der Partitur hinzufügen; als Vorlage gilt weiterhin der Papierausdruck. Je nachdem, was Ihnen lieber ist, können Sie sie auf Ihrem MIDI-Keyboard spielen oder die Akkordnamen tippen.

Akkordsymbole gemäß bestehenden Tonhöhen erstellen

Auf die gleiche Weise kann Sibelius First die Harmonien vorhandener Noten und Akkorde erkennen, indem es sie analysiert. Immer wenn Sie eine Auswahl erstellen, die Noten enthält, zeigt die Statusleiste am unteren Fensterrand die Tonhöhen der ausgewählten Noten an (oder der ersten Note oder des ersten Akkords einer Passage, wenn Sie einen Notenbereich ausgewählt haben). Es wird auch in Form eines Akkordsymbols die Harmonie des Akkords angezeigt, der sich aus den ausgewählten Noten am Anfang der Auswahl ergibt, bei Bedarf über mehrere Notenzeilen hinweg.

Lassen Sie uns dies nun probieren:

- Wählen Sie die erste Note in Takt 9 in der Notenzeile der 5-string Bass Guitar aus.
- Halten Sie **Shift** gedrückt und wählen Sie den ersten Akkord dieses Takts in der Notenzeile der Electric Guitar aus (alles dazwischen in der Notenzeile des Electric Stage Piano ist ebenfalls ausgewählt).
- In der **Tonsatz**-Anzeige in der Statusleiste am unteren Fensterrand sollte $B^{\flat}m^{7}$ stehen.

Dieselbe Analyse können Sie verwenden, um Ihrer Partitur Akkordsymbole hinzuzufügen, indem Sie eine Passage auswählen und dann **Text ▸ Akkordsymbole ▸ Von Noten hinzufügen** wählen; daraufhin öffnet sich ein Dialogfeld, in dem Sie verschiedene Optionen bezüglich der Häufigkeit und der Platzierung von Akkordsymbolen wählen können, die auf Basis der Noten in der Auswahl berechnet werden.

Akkordtext-Entsprechung

Sibelius First sucht automatisch das beste Akkordsymbol für eine bestimmte Kombination von Tonhöhen aus, manchmal möchten Sie aber vielleicht ein anderes Akkordsymbol haben. Um weitere Möglichkeiten für dieselbe Tonhöhenfolge zu sehen, wählen Sie das Akkordsymbol (oder die Akkordsymbole), dessen Akkordtyp Sie ändern möchten, wählen Sie dann **Text ▸ Akkordsymbole ▸ Akkordtext-Entsprechung** (Kürzel **Strg**+**Shift**+**K** *oder* ⇧⌘**K**), oder Sie rechtsklicken (Windows) *oder* **Control**-klicken (Mac) und wählen dann **Akkordtext-Entsprechung** aus dem **Akkordsymbol**-Untermenü.

Um z. B. $G^{\sharp 7}$ in $A^{\flat 7}$ zu ändern, siehe **Akkordsymbol umdeuten**.

Lassen Sie uns dies ausprobieren:

- Wählen Sie den $A^{\flat 13(\sharp 11)}$-Akkord im ersten Takt der Notenzeile Electric Stage Piano aus.
- Tippen Sie **Strg**+**Shift**+**K** *oder* ⇧⌘**K**, um zur nächsten Akkordtext-Entsprechung zu wechseln.
- Der Akkordtyp wechselt zu $D^{7}(\substack{\sharp 9\\ \flat 5})/G^{\sharp}$.
- Tippen Sie **Strg**+**Shift**+**K** *oder* ⇧⌘**K**, um zum nächsten Akkordsymbol zu wechseln.
- Der Akkordtyp wechselt zu $A^{\flat 7}(\sharp 11 \text{add} 13)$.
- Machen Sie mit der Änderung des Akkordtexts auf diese Art weiter, bis Sie wieder zu $A^{\flat 13(\sharp 11)}$ zurückkehren.

Mit dieser Methode können Sie den Akkordtext eines Akkordsymbols schnell ändern, wenn Sibelius First nicht den von Ihnen bevorzugten Text gewählt hat oder wenn das von Ihnen gespielte Voicing einen anderen Akkordtyp vermuten ließ.

Jetzt sollten Sie überprüfen, ob alle Akkorde, die Sie eingegeben haben, korrekt notiert sind; bei Bedarf ändern Sie sie durch Tippen von **Strg**+**Shift**+**K** *oder* ⇧⌘**K**. Um ein vorhandenes Akkordsymbol zu bearbeiten, doppelklicken Sie es einfach oder wählen Sie es aus und drücken Sie **Return** (auf der Haupttastatur), um es zu bearbeiten. Spielen Sie es dann nochmals auf Ihrem MIDI-Gerät oder tippen Sie den korrekten (englischen) Klartext.

Akkordsymbol umdeuten

Sibelius First „deutet" einen Akkord gemäß der vorherrschenden Tonartvorzeichnung, gelegentlich werden Sie aber den Grundton eines Akkordsymbols mit dessen enharmonischer Entsprechung umtauschen wollen, ohne den Akkordtyp zu ändern. Lassen Sie uns sehen, wie das geht:

- Wählen Sie das Akkordsymbol aus, das Sie umdeuten möchten.
- Wählen Sie **Text ▸ Akkordsymbole ▸ Akkordtext umdeuten.**
- Der Grundton des Akkordsymbols (und eine wechselnde Bassnote bei einem Akkord mit Schrägstrich) werden in die enharmonische Entsprechung umgedeutet.

Akkordsymbole kopieren

Wir haben gesehen, wie Akkordsymbole bei einer Keyboard-Notenzeile erscheinen; wenn Sie Akkordsymbole aber in andere Instrumente kopieren, weiß Sibelius First, ob ein Akkordraster angezeigt werden soll oder nicht und aktualisiert sie sogar, um die korrekte Transposition in transponierenden Partituren darzustellen.

Lassen Sie uns die soeben eingegebenen Akkordsymbole kopieren:

- Dreifachklicken Sie in die obere Notenzeile des Electric Stage Piano, um sie in der ganzen Partitur auszuwählen.
- Wählen Sie **Start ▸ Auswählen ▸ Filter** und suchen Sie **Akkordsymbole** in der **Text**-Kategorie, um nur Akkordsymbole auszuwählen.
- Kopieren Sie die Akkordsymbole in die Gitarren-Notenzeile, indem Sie am Beginn des ersten Volltakts der E-Gitarren-Notenzeile **Alt**+klicken *oder* ⌥-klicken.
- Kopieren Sie die Akkordsymbole in die 4-Saiten-Bassgitarren-Notenzeile, indem Sie am Beginn des ersten Volltakts der Bassgitarren-Notenzeile **Alt**+klicken *oder* ⌥-klicken.

An dieser Stelle lohnt sich der Hinweis, dass Sie Akkordsymbole auf eine beliebige Anzahl Notenzeilen mehrfach kopieren können; kopieren Sie einfach die Akkordsymbole, die Sie vervielfältigen möchten, in die Zwischenablage mit **Strg**+**C** *oder* ⌘**C**, wählen Sie dann die Notenzeilen aus, in die Sie sie kopieren möchten und tippen Sie **Strg**+**V** *oder* ⌘**V**.

Akkordraster-Variante

Sibelius First weist jedem Akkordsymbol in einer Gitarren-Notenzeile automatisch ein Akkordraster zu. Diese stammen entweder aus einer eingebauten Sammlung für eine sechssaitige Standardstimmung – gewählt nach der einfachsten Spielbarkeit – oder werden automatisch auf Basis der Akkordnoten berechnet. Das bedeutet, dass Sibelius First Ihnen eine große Auswahl an spielbaren Griffen für einen bestimmten Akkordtyp bietet, auch wenn Sie spezielle Gitarrenstimmungen verwenden.

Sie können das von Sibelius First standardmäßig gewählte Akkordraster wechseln, so wie Sie auch das standardmäßige Akkordsymbol wechseln können, das Sibelius First heraussucht, wenn Sie auf einem MIDI-Gerät spielen. Wählen Sie dazu einfach das Akkordsymbol (oder die Akkordsymbole) aus, dessen oder deren Akkordraster Sie wechseln möchten, wählen Sie dann **Text ▸ Akkordsymbole ▸ Akkordraster-Variante** (Kürzel **Strg**+**Shift**+**Alt**+**K** *oder* ⇧⌥⌘**K**) oder Sie rechtsklicken (Windows) *oder* **Control**-klicken (Mac) und wählen dann **Akkordraster-Variante** aus dem **Akkordsymbol**-Untermenü.

Lassen Sie uns dies ausprobieren:

- Wählen Sie den A$^{\flat 13(\sharp 11)}$-Akkord im ersten Takt der E-Gitarren-Notenzeile aus.
- Tippen Sie **Strg**+**Shift**+**Alt**+**K** *oder* ⇧⌥⌘**K**, um eine Variante des gezeigten Akkordrasters zu erhalten – probieren Sie dies ein paar Mal hintereinander, um die von Sibelius First erzeugten Varianten anzuschauen.

Akkordsymbol-Plug-ins

Sibelius First ist mit einigen sehr praktischen Plug-Ins ausgestattet, die Ihnen bei der Arbeit mit Akkordsymbolen behilflich sein können. Diese befinden sich in der Kategorie **Akkordsymbole** im **Plug-ins**-Katalog am Ende der **Start**-Registerkarte im Menüband.

Um anhand schon geschriebener Akkordsymbole eine einfache Begleitung zu erzeugen, probieren Sie **Start ▸ Plug-ins ▸ Akkordsymbole ▸ Akkordsymbole aussetzen**. Dies benutzt die Akkordsymbole in Ihrer Partitur, um eine Klavier- oder Gitarrenbegleitung in verschiedenen Stilen anzufertigen.

Wenn Sie für Gitarre schreiben, kann es Ihnen eine Hilfe sein, **Start ▸ Plug-ins ▸ Akkordsymbole ▸ Kapodaster-Akkorde hinzufügen** zu verwenden. Dies fügt einen oder mehrere Sätze zusätzlicher Akkordsymbole hinzu, normalerweise über den bereits vorhandenen. Dabei werden die Akkorde angegeben, die ein Gitarrist greifen müsste, wenn er mit Kapodaster an einem bestimmten Bund spielt.

3.5 Wiederholungen und Codae

Wenn Sie von diesem Abschnitt des Projekts aus beginnen, sollten Sie die Beispielpartitur namens **5 Wiederholungen und Codae** öffnen (zu finden im Ordner **Projekt 3**).

In diesem Kapitel wird erklärt, wie man die Form eines Stückes mit Wiederholungs-Taktstrichen, Haus 1/Haus 2-Linien und Codae ändert. Bei der Wiedergabe Ihrer Partituren spielt Sibelius First alle diese Wiederholungsgliederungen – so wie es ein echter Spieler täte.

Wiederholungs-Taktstriche

Wir werden die ersten vier Takte des Stückes mithilfe von Wiederholungs-Taktstrichen wiederholen. Beginnen wir, indem wie einen Wiederholungs-Taktstrich am Ende des wiederholten Abschnitts einfügen:

- Klicken Sie auf den Taktstrich am Ende von Takt 4; er wird violett, um anzuzeigen, dass er ausgewählt ist.
- Öffnen Sie den Katalog von **Notation ▸ Häufige ▸ Taktstrich.**
- Wählen Sie **Wiederholungs-Ende** in der Liste.
- Der Taktstrich wechselt augenblicklich zu einem Wiederholungs-Taktstrich, der das Ende des wiederholten Abschnitts bezeichnet.

In diesem Kontext weist der Wiederholungs-Taktstrich den Spieler an, zum Anfang der Partitur zu gehen und von dort zu wiederholen, was auch den Auftakt mit einschließt. Um den Beginn des wiederholten Abschnitts zu markieren, müssen wir noch einen weiteren Wiederholungs-Taktstrich erstellen:

- Wählen Sie **Wiederholungs-Anfang** im Katalog von **Notation ▸ Häufige ▸ Taktstrich.**
- Der Mauszeiger wird blau, um anzuzeigen, dass er mit einem Objekt „beladen“ ist.
- Klicken Sie auf den Taktstrich am Anfang des ersten Volltakts, um den Wiederholungs-Taktstrich dort zu platzieren.
- Drücken Sie **Esc**, um die Auswahl aufzuheben, drücken Sie dann **P**, um die Partitur vom Anfang an abzuspielen.

Sibelius First spielt jetzt bis Takt 4, springt dann zu Takt 1 zurück, bevor danach der Rest der Partitur wiedergegeben wird.
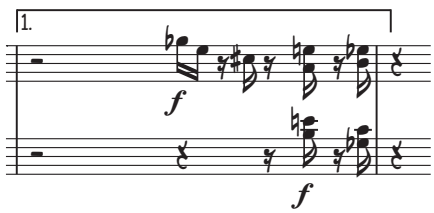
Haus 1/Haus 2-Linien

Für etwas aufwändigere Wiederholungsabschnitte verwenden Komponisten und Arrangeure Haus 1/2-Takte, die nur beim ersten bzw. beim zweiten Durchgang eines wiederholten Abschnitts gespielt werden. In Sibelius First werden Haus 1/2-Takte mit System-Linien geschrieben – sie verhalten sich in gleicher Weise wie die Tempo-Linien, mit denen wir in **Projekt 2** zu tun hatten.

Lassen Sie uns eine Wiederholung mit Haus 1/2-Takten erstellen; wir müssen einen Takt einfügen, den wir als Ende des ersten Durchgangs unseres Wiederholungsabschnitts benötigen:

- Wählen Sie zunächst den Taktstrich mit dem Wiederholungs-Ende aus, den wir zuvor erstellt haben, und drücken Sie **Entf**, um ihn zu entfernen.

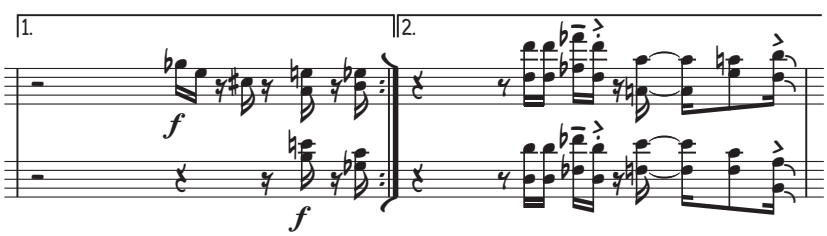
- **Strg**+klicken *oder* ⌘-klicken Sie in Takt 4 in irgendeiner Notenzeile, um eine Systemauswahl zu erstellen – es erscheint eine violette Markierung um alle Notenzeilen in diesem Takt.
- Tippen Sie **Strg**+**C** *oder* ⌘**C**, um die Noten aller Instrumente in diesem Takt zu kopieren.
- Wählen Sie den Takt 8 in der Notenzeile der Trompeten in B (evtl. Trumpets in B♭) aus, den wir als das Ende für den zweiten Durchgang unseres Wiederholungsabschnitts verwenden werden.
- Tippen Sie **Strg**+**V** *oder* ⌘**V**, um die kopierten Takte in die Partitur einzufügen. Der neue Takt wird in die vorhandenen Takte eingeschoben, d. h., er wird zu Takt 8.
- Während dieser Takt noch ausgewählt ist, drücken Sie **L**, um den Katalog von **Notation ▸ Linien ▸ Linie** zu öffnen.
- Wählen Sie die **Haus 1**-Linie in der Kategorie **Häufige**, um die Linie in Takt 8 hinzuzufügen:



Die Linie steht jetzt ganz oben in der Partitur, wird aber in jeder Einzelstimme in Takt 8 erscheinen, da es sich um eine System-Linie handelt. Lassen Sie uns nun den Taktstrich des Wiederholungs-Endes und die Haus 2-Linie hinzufügen, um die Wiederholungsgliederung zu vervollständigen:

- Klicken Sie auf den Taktstrich am Ende von Takt 8; er wird violett, um anzuzeigen, dass er ausgewählt ist.
- Wählen Sie **Wiederholungs-Ende** im Katalog von **Notation ▸ Häufige ▸ Taktstrich.**
- Der Taktstrich wechselt augenblicklich zu einem Wiederholungs-Taktstrich.
- Wählen Sie den Takt 9 in der Notenzeile der Trompeten in B (evtl. Trumpets in B♭) aus.
- Drücken Sie **L**, um den Katalog von **Notation ▸ Linien ▸ Linie** zu öffnen.
- Wählen Sie die **Haus 2**-Linie in der Kategorie **Häufige**, um die Linie in Takt 8 hinzuzufügen.

Wahrscheinlich möchten Sie die Linien etwas verkürzen, um sie am Überlappen zu hindern – klicken Sie dazu auf die Endpunkte und ziehen Sie mit der Maus oder benutzen Sie die Tasten ← und → (vergessen Sie nicht, zusammen mit **Strg** *oder* ⌘ geht das in größeren Schritten):



Wiederholungen mit Coda und Dal segno (D.S.)

Lassen Sie uns eine einfache Wiederholung mit einer Coda und einem „dal segno" (D.S.) erstellen; die Takte 22 bis 25 werden wir zur Coda machen:

- Wählen Sie den Taktstrich am Anfang von Takt 22 aus.
- Wählen Sie **Doppelstrich** im Katalog von **Notation ▸ Häufige ▸ Taktstrich**, um einen Doppelstrich hinzuzufügen, der ein Sektionsende angibt.
- Wählen Sie **Layout ▸ Umbrüche ▸ System unterbrechen**, um eine Lücke nach dem Doppelstrich einzufügen. Beachten Sie, wie Sibelius First Schlüssel, Tonartvorzeichnung und Klammern automatisch erneut zeichnet.
- Wählen Sie die Pause am Beginn von Takt 22 in der Notenzeile der Trompeten in B (evtl. Trumpets in B♭) aus.
- Wählen Sie **Tempo** aus der Kategorie **Häufige** im Katalog von **Text ▸ Stile ▸ Stil.**
- Rechtsklicken (Windows) *oder* **Control**-klicken (Mac) Sie, um das Begriffe-Menü aufzurufen.
- Wählen Sie in der Liste der vorgeschlagenen Begriffe und Symbole das erste der beiden Coda-Symbole aus (𝄌).
- Tippen Sie das Wort **Coda** und drücken **Esc**.

Lassen Sie uns jetzt die Dal-segno-Wiederholung hinzufügen. Wenn der Spieler das Ende von Takt 21 erreicht, werden wir ihn anweisen, zu Takt 1 zurückzuspringen:

- Wählen Sie den Doppelstrich am Ende von Takt 21 aus.
- Wählen Sie **Wiederholung (D.C./D.S./Zur Coda)** aus der Kategorie **Häufige** im Katalog von **Text ▸ Stile ▸ Stil.**
- Rechtsklicken (Windows) *oder* **Control**-klicken (Mac) Sie, um das Begriffe-Menü aufzurufen.
- Wählen Sie **D.S. al Coda** in der Liste der vorgeschlagenen Begriffe und Symbole.
- Drücken Sie **Esc**, um die Auswahl aufzuheben.
- **Strg**+klicken *oder* ⌘-klicken Sie in Takt 1 in irgendeiner Notenzeile, um eine Systemauswahl zu erstellen – es erscheint eine violette Markierung um alle Notenzeilen in diesem Takt.
- Drücken Sie **Z**, um den Katalog von **Notation ▸ Symbole ▸ Symbol** zu öffnen.
- Wählen Sie **Segno** (𝄋) aus der Kategorie **Häufige**, um das Symbol in der Partitur zu erstellen.
- Ziehen Sie das Symbol über der Notenzeile an eine geeignete Stelle am Ende des Takts. (Der Unterschied zwischen Symbolen und anderen Objekten ist, dass Sie Symbole an jeder beliebigen Stelle platzieren und Sibelius Firsts Positionierungsregeln dabei aufheben können.)

Lassen Sie uns zuletzt noch die Anweisung „Zur Coda" hinzufügen. Wenn der Spieler das Ende von Takt 4 erreicht, werden wir ihn anweisen, zu Takt 1 zurückzuspringen:

- Wählen Sie den Taktstrich am Anfang von Takt 4 aus.
- Wählen Sie **Wiederholung (D.C./D.S./Zur Coda)** aus der Kategorie **Häufige** im Katalog von **Text ▸ Stile ▸ Stil.**
- Rechtsklicken (Windows) *oder* **Control**-klicken (Mac) Sie, um das Begriffe-Menü aufzurufen.
- Wählen Sie **Zur Coda** in der Liste der vorgeschlagenen Begriffe und Symbole.
- Drücken Sie **Esc**, um die Auswahl aufzuheben.

Wenn Sie jetzt Ihre Partitur abspielen, folgt Sibelius First den Wiederholungen, die wir hinzugefügt haben. Mehr über die Verwendung von Wiederholungsgliederungen erfahren Sie unter 🕮 **6.8 Wiederholungen** im Referenz-Handbuch.

3.6 Klänge und Wiedergabe

Wenn Sie von diesem Abschnitt des Projekts aus beginnen, sollten Sie die Beispielpartitur namens **6 Klänge und Wiedergabe** öffnen (zu finden im Ordner **Projekt 3**).

In diesem Kapitel lernen Sie, die Klänge zu ändern, die Sibelius First für die Wiedergabe Ihrer Partitur verwendet, Effekte hinzuzufügen und eine Audiodatei Ihrer Partitur zu erzeugen.

Partitur mixen

Wie wir in **Projekt 1** gelernt haben, ist der Mixer ein höchst leistungsfähiges Werkzeug, um die Wiedergabe Ihrer Partitur durch Sibelius First zu steuern. Sie können hier die Wiedergabeklänge eines jeden Instruments in Ihrer Partitur ändern, Effekte wie Hall und Chorus hinzufügen, spezielle Vorgaben bearbeiten, um den Klang eines jeden Instruments anzupassen und den allgemeinen Mix Ihrer Partitur abzustimmen.

Als Erstes werden wir den Mixer verwenden, um bestimmte Notenzeilen stummzuschalten.

- Drücken Sie **M**, um die Mixer-Leiste zu öffnen, falls sie nicht schon eingeblendet ist.
- Suchen Sie die Notenzeilen-Streifen **Synthesizer (a)** und **Synthesizer (b)**.
- Klicken Sie auf den **Stumm (Mute)**-Knopf (M) oberhalb des Lautstärkereglers eines jeden Streifens – damit werden die Notenzeilen teilweise stummgeschaltet (falls Sie den **Stumm (Mute)**-Knopf nicht sehen, sorgen Sie dafür, dass die Mixer-Leiste in maximaler Größe dargestellt wird).
- Klicken Sie abermals auf den Knopf, um sie ganz stummzuschalten:



Spielen Sie jetzt Ihre Partitur ab. Den Synthesizer-Klang sollten Sie nicht hören.

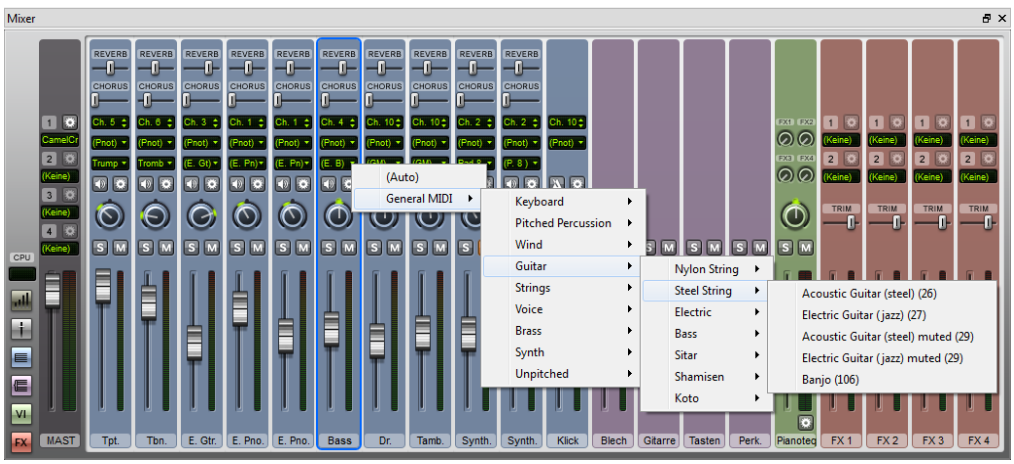
Wenn Sie die Lautstärke einer ganzen Sektion auf einmal ändern möchten, schalten Sie ganz oben in der Mixer-Leiste die Gruppen-Streifen an. Für jede Instrumentenfamilie gibt es einen Gruppen-Streifen. Wenn Sie hier den Regler betätigen, wird die relative Lautstärke der ganzen Familie geändert.

Wenn Sie die Gruppen-Streifen nicht sehen können, blenden Sie sie ein, indem Sie links in der Mixer-Leiste auf die Schaltfläche **Gruppen anzeigen/ausblenden** ( ) klicken.

Instrumentenklänge ändern

Sie können angeben, welche der auf Ihrem Computer verfügbaren Klänge Sibelius First für die Wiedergabe eines jeden einzelnen Instruments verwenden soll. Lassen Sie uns einige der Klänge ändern:

- Stellen Sie sicher, dass der Mixer in Maximalgröße dargestellt wird.
- Suchen Sie den **Bass**-Notenzeilen-Streifen.
- Vergewissern Sie sich, dass in der mittleren der drei Anzeigen am oberen Rand des Mixers **(S. Play)** zu lesen ist, das Sibelius-Player-Wiedergabegerät.
- Klicken Sie auf den Pfeil neben der Anzeige, die momentan **(P.B)** für Pick Bass Guitar ausgibt.
- Es erscheint ein Menü mit der Anzeige der Wiedergabegeräte, die Sibelius First benutzen kann. Wir werden die Sibelius First 7 Sounds verwenden.
- Wählen Sie **Sibelius 7 First Sounds ▸ Guitar ▸ Bass ▸ Upright Acoustic Bass**, um zum Klang eines gezupften Akustikbasses zu wechseln:



Spielen Sie Ihre Partitur jetzt wieder ab und achten Sie auf den Unterschied – eventuell möchten Sie noch die Balance passend zu den neuen Klängen justieren.

Effekt-Parameter

Jeder Instrumentenklang besitzt bis zu sechs Effekt-Parameter, die sich mit den Drehknöpfen rechts des Notenzeilen-Streifens steuern lassen. Wenn ein Instrument zusätzliche Parameter besitzt, ist ein Pfeil-Knopf (⏩) unten im Notenzeilen-Streifen zu sehen. Klicken Sie auf diesen Knopf, um die Effekt-Parameter aufzuklappen:



Klappen Sie alle Notenzeilen-Streifen in der Mixer-Leiste auf einmal auf, indem Sie einen der Pfeil-Knöpfe **Shift**-klicken.

Ändern Sie die verschiedenen Effekte mithilfe der Drehknöpfe und hören Sie sich die geänderte Wiedergabe durch Sibelius First an. Wenn Sie einen der Drehknöpfe auf seine Standardeinstellung zurücksetzen möchten, doppelklicken Sie ihn einfach. (Beachten Sie, dass Sie dies praktischerweise auch mit den Stereo-Position-Knöpfen, den Lautstärke-, Hall- und Chorusschiebereglern tun können.)

Weitere Informationen darüber, wie Sie mit dem Mixer die Wiedergabe in Sibelius First ändern können, finden Sie unter 🕮 **6.3 Mixer** im Referenz-Handbuch.

Eine Audiodatei exportieren

Bei der Verwendung von virtuellen VST/AU-Instrumenten, wie z. B. den Sibelius 7 Sounds, können Sie Ihre Partitur mit einem Mausklick als Audiodatei exportieren. Sie können Audiodateien direkt auf CD brennen, auf SoundCloud hochladen (**Datei ▸ Veröffentlichen ▸ Auf SoundCloud veröffentlichen**) oder in andere Formate wie etwa MP3 konvertieren, sodass Sie Dirigenten oder Musikern eine Aufnahme geben können, die ihnen einen Eindruck Ihres Stücks vermittelt und mit der sie sogar üben können.

Lassen Sie uns eine Audiodatei von *Urbane Filigree* exportieren:

- Wählen Sie **Datei ▸ Exportieren ▸ Audio**.
- Stellen Sie sicher, dass auf der Seite **Audio exportieren** unter **Wiedergabe-Linie** die Option **Vom Anfang exportieren** gewählt ist.
- Bestimmen Sie einen Dateinamen für Ihre Audiodatei und wählen Sie einen Speicherort auf Ihrem Computer, z. B. auf dem Desktop (standardmäßig wählt Sibelius First denselben Ordner wie für die Partitur).
- Klicken Sie auf die **Exportieren**-Schaltfläche.
- Sibelius First nimmt Ihre Partitur als Audiodatei auf und speichert diese im zugewiesenen Ordner.

Für weitere Informationen: 🕮 **1.10 Exportieren von Audiodateien** im Referenz-Handbuch.

Index

Dieser Index bezieht sich nur auf diese Anleitungen; das Referenz-Handbuch zu Sibelius First enthält weit mehr Informationen und Einzelheiten zu den Funktionen. Wenn Sie also etwas in diesem Index nicht finden können, schauen Sie stattdessen im Referenz-Handbuch nach.

A

Abstände der Notenzeilen 70
accelerando 65
Akkordrahmen . . . . . *siehe* Akkordsymbole
Akkordsymbole 86
  Akkordraster-Varianten 91
  Akkordtext-Entsprechung 89
  durch Spielen erstellen 86
  durch Tippen erstellen 86
  kopieren 90
  umdeuten 90
Alphabetische Eingabe 33
Anregungen 7
Anzeigen
  Stimmen 38
Artikulationen 23, 66
ASIO 41
Audio-Engine-Optionen 41
Audiospuren 97
Auftakt 54
Auftakte 54
Auswahlen
  Mehrfach- 25
  Passagen- 25
  System-Passagen 26
Auswählen
  Grafiken 72

B

Backup 20
Balance 39
Bearbeiten
  Text 45
Begriffe-Menü 63, 94
Bindebögen 65, 66

C

Coda 92
Cresc./dim.-Gabeln 43, 65
Crescendo 43, 65
Cursor. . . . . *siehe* Wiedergabe, Eingeben, Text

D

D.S. 94
Dal segno 94
Datei-Menü
  Schnellstart 11
Dialogfeld
  definiert 6
Diesen Hinweis nicht mehr anzeigen 27
Diminuendo 43, 65
DirectSound 41
Drucken 17
Drum-Set 81
Dynamik 43, 63
  Cresc./dim.-Gabeln 43
Dynamische Stimmen 38

E

Effekte 96
Einfügemarke 23
Einfügen. . . . . *siehe* Kopieren
Eingeben
  Akkorde 34
  Akkordsymbole 86
  Drum-Set-Notation 82
  Gitarren-Tabulatur 80
  in Echtzeit über MIDI 29
  in zwei Notenzeilen 78
  mit Step-time 35
Einzelstimmen 38
Ensembles 51
Erstellen
  Instrumente 52
Exportieren 72
  Audiospuren 97
  Grafiken 72

F

Fehlerbehebung
  Drucken 17
  Wiedergabe 41
Filter 84
Flexi-time 29
  in zwei Notenzeilen 78
Formatierung 68

G

Geschriebene Tonhöhen 37
Gitarre 79
Gitarrenraster. . . . . *siehe* Akkordsymbole
Grafiken
  exportieren 72
Griffbrettgitter . . . . . *siehe* Akkordsymbole
Größe der Notenzeilen 69
Größe der Seiten 69
Größere Notenzeilen 69
Grüne Linie 39

H

Halbe Hälse. . . . . *siehe* Halsstummel
Haltelinien 42
Haus 1/Haus 2-Linien 92
Helsinki-Font 53
Hilfe. . . . . *siehe* Fehlerbehebung
Hochformat 69

I

Ideen erfassen 85
Ideen-Fenster 50, 81
Inkpen2-Font 53
Instrumentalstimmen 38
Instrumente
  erstellen 52
  Schlüssel 60
  transponierend 37
Instrumentennamen 45
Instrumentierung 51
Irreguläre Rhythmen 61

K

Keyboard-Fenster 22
Keypad-Fenster 19
Klavier
  Keyboard 22
Klick 31
Klingende Tonhöhen 37
Kollisionsvermeidung 45
Kontextmenü 63
Kopieren 28
  Akkordsymbole 90
  Grafiken in Word 72
  Ideen 82
  Liedtext 43
  mehrere Objekte gleichzeitig 63
  mit der Maus 28
  Text 63

L

Laptop 19
Lautstärke 39
  siehe auch Dynamik
  stummschalten 95
Layout 68
  Notenzeilengröße 70
Liedtext 42
  Trennstriche (Bindestriche) 42
Linien
  Cresc./dim.-Gabeln 65
  grün 39
  Haus 1/2 92
  hinter Liedtextsilben 42
  rit./accel. 65
  System 65
  Wiedergabe 39
Löschen 27
  Takte 27
Löschen von Titelseiten 71

M

Magnetisches Layout 45, 68
Manuskriptpapier (Vorlage) 51
Mausrad 14
Mehrfach kopieren 63
Mehrfachauswahl 25
Metronomklick 31
MIDI-Eingabe 29, 35
MIDI-Eingabe von Akkordsymbolen 86
MIDI-Gitarre 79
Mixer-Fenster 95
  Klänge der Instrumente ändern 96
Mute (Stumm) 95

N

Navigator ... 13
Notebook ... 19
Noten
  Artikulationen ... 66
  bearbeiten ... 20
  eingeben ... 33
  in Tabulatur umwandeln ... 80
  kopieren ... 28
  Notenkopftyp ändern ... 84
  N-tolen ... 61
  transponierend ... 21, 33
  vergrößern ... 69
  verkleinern ... 70
  wiederholen ... 27
Notenköpfe ... 84
Notenzeilen
  Abstände dazwischen ändern ... 70
  erstellen ... 52
  Klänge beim Abspielen ändern ... 96
  stummschalten ... 95
  verkleinern ... 70
Notenzeilengröße ... 69
N-tolen ... 61

O

Objekte
  löschen ... 27
Oktavieren ... 33
Opus-Font ... 53

P

Pan(orama)-Position ... 40
Panorama ... 15
Papierformate ... 69
Partituren
  Backup ... 20
  bewegen/navigieren ... 13
  erstellen ... 11, 49
  mehrere Versionen ... 16
  öffnen ... 11
Partiturinformationen ... 54
Passagenauswahl ... 25
Pausen
  löschen ... 27
PDF-Dateien
  mit PhotoScore öffnen ... 56
PhotoScore Lite ... 56
Phrasierungsbögen ... *siehe* Bindebögen
Primary Sound Driver ... 41

Q

Quantisieren ... *siehe* Umschreiben, Flexi-time
Querformat ... 69

R

rallentando ... 65
Referenz ... 5
Reprise Font ... 53
Reverb (Hall) ... 40
ritardando ... 65
Rückgängig ... 21, 27, 37, 71
Rückspulen ... 39

S

Scannen ... 56
Schlagzeug ... 81
Schlüssel ... 60
Score Starter ... 11
Seiten
  anzeigen ... 14
Sibelius Player ... 40
Sibelius-Referenz ... 5
Silben ... 42
  Verlängerung ... 42
Spielanweisungen ... 44
Step-time-Eingabe ... 35
Stereo-Position ... 40
Steuerung-Fenster ... 30, 39
Stimmen („Ebenen“) ... 84
Streifen ... *siehe* Mixer-Fenster
System
  Passagenauswahlen ... 26
  Umbruch ... 69
  unterbrechen ... 94
System unterbrechen ... 94

T

Tabulatur ... 79
Taktartbezeichnungen ... 54
Takte
  Auftakt ... 54
  löschen ... 27
  vereinen ... 28
  wiederholen ... 85
Taktstriche
  Wiederholungs- ... 92
Tastaturkürzel ... 6, 19
Technik-Text ... 44, 64
Tempo ... 54, 64
  als Text eingeben ... 44
  anpassen für Flexi-time ... 31

Terminologie 6
Text 42
  ausrichten 68
  auswählen 27
  bearbeiten 45
  Dynamik 63
  Expression-Text 63
  Instrumentennamen 45
  kopieren 63
  Technik-Text 44, 64
  Tempo 44
  Tempo-Text 64
Titelseiten 54, 71
  löschen 71
Tonartvorzeichnungen 54, 61
Tonhöhen
  geschrieben (transponiert) 37
  klingend 37
Transponieren
  Instrumente 37
  Partituren 37
Transponierte Tonhöhen 37
Triolen 61

U

Umbrüche 69
  System 69
Umschreiben 32

V

Verbesserungen 7
Versionen 16
Voreinstellungen 19
Vorspulen 39

W

Werkzeug-Fenster 16
Wiedergabe 39
  Fehlerbehebung 41
  Klänge der Instrumente ändern 96
  Lautstärke 39
  Linie 39
  rückspulen 39
  starten 39
  stoppen 39
  vorspulen 39
Wiederherstellen 21
Wiederholungen 92
  Endungen 92
Wiederholungs-Takte 85

Z

Zoom 16