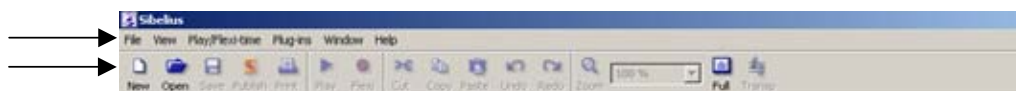


Sơ Lược Căn Bản Sử Dụng Chương Trình Sibelius 1.4

- Sau đây là những hướng dẫn lần lượt sử dụng những chức năng trong chương trình Sibelius 1.4, chương trình có nhiều chức năng khi trình bày một tác phẩm, và chương trình cũng thiết bị những phím tắt để công việc nhanh chóng hơn khi trình bày.

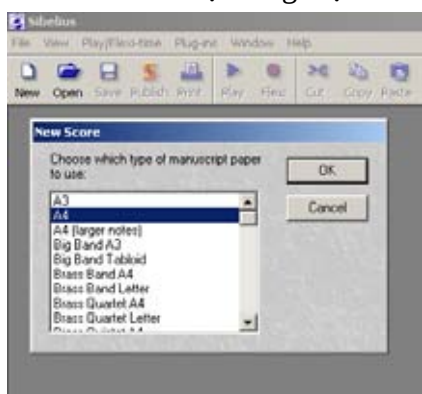
1- Mở chương trình **Sibelius** lên.



2- Mỗi khi tạo một bản mới trong một chương trình thì ta luôn có 2 cách tạo:

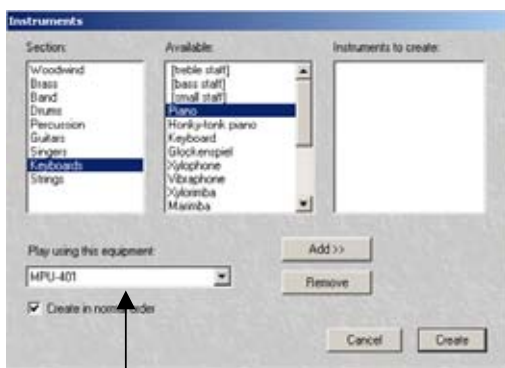
- 1 là tạo ở điểm chính của chương trình ở chữ **File**
- 2 là tạo ở lối tắt trên menu chương trình và có thể dùng phím tắt (**CTRL+N**)

3- Khi nhấn vào 1 trong 2 cách trên thì ta sẽ thấy hiện ra một hình mới có nhiều sự lựa chọn trước khi bắt đầu một công việc trình bày hay một công việc hòa nhạc.



Hình này sẽ hiện ra 65 kiểu khác nhau cho ta lựa chọn, nhưng khi ta trình bày thì chọn kiểu **A4** làm căn bản, bởi vì trong phần **A4** này không có gì hơn ngoài 1 trong 2 khóa Sol và Bas, khổ giấy cũng là căn bản cho ta khi in thành tập nhạc. Ở những kiểu khác thì có những phần dụng cụ cho sẵn, nhưng đôi khi ta cũng thêm hoặc bớt cho vừa theo ý khi hòa nhạc.

4- Khi ta chọn **A4** làm chuẩn cho phần trình bày thì trên màn ảnh sẽ hiện thêm những chức năng khác để cho ta chọn trước khi vào một công trình.



Khi màn hình này hiện ra thì sẽ cho ta lựa chọn âm thanh của nhiều nhóm nhạc cụ khác nhau, trong phần **Section** có 9 kiểu cho ta chọn, và mỗi phần đó sẽ có nhiều âm thanh riêng của từng nhóm trong **Available**. Trong phần này thì ta sẽ không sử dụng gì cả, để nguyên thủy của chương trình cho sẵn là: **Keyboards – Piano**. Vì khi trình bày thì không có nhiều phức tạp đòi hỏi trong sự lựa chọn. Khi ta chọn dụng cụ **Piano** thì ta nhấn vào chữ **Add>>** để âm thanh đó sẽ là chuẩn cho bài hát ta sẽ trình bày. **Lưu ý:** Phần nhỏ này khá quan trọng cho một bản nhạc khi trình bày là **Âm Thanh**, vì khi ta chọn âm thanh không đúng thì những nốt

nhạc đó sẽ không phát ra, bởi vì ta chọn không đúng phần cứng âm thanh, bởi thế trong màn hình này ta có thấy ở phía dưới bên góc trái có hiện ra một khung vuông ở trên có chữ **Play using this equipment**, trong khung vuông (*) này thì ta sẽ chọn đúng tên phần cứng của âm thanh thì chương trình mới phát ra âm thanh của nốt nhạc ta ghi vô chương trình. Cuối cùng khi ta sẽ nhấn vào chữ **Create** để đi tiếp sang mục tới cho phần trình bày.

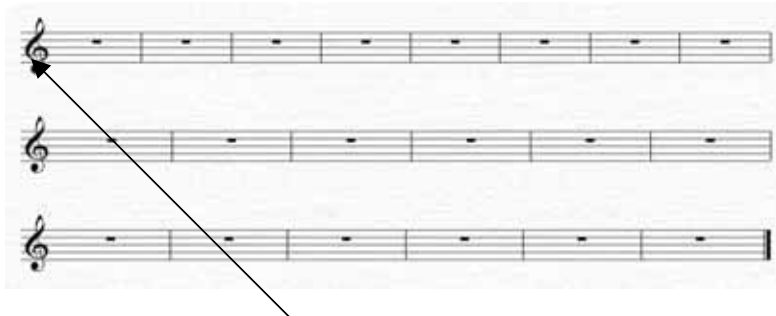
5- Khi ta nhấn vào chữ **Create** thì trên màn hình sẽ hiện ra



Đây là 2 dòng nhạc căn bản ta sẽ thấy khi những chức năng đã chọn ổn định. Bây giờ ta sẽ vô sâu hơn vào chi tiết của công trình sử dụng những chức năng quan trọng trong phần trình bày một bài nhạc.

1- Thường thì ta thấy nhiều ca khúc được trình bày với những dòng nhạc liên tiếp thứ tự, và dòng nhạc đầu tiên có dịch vô khoảng 2-5 cm so với những dòng khác, đó là một chức năng nhỏ làm bài nhạc trình bày thêm vẻ kỹ thuật hơn. Sau đây có 2 ví dụ để ta thấy rõ ràng trên thực tế.

Hình (A)



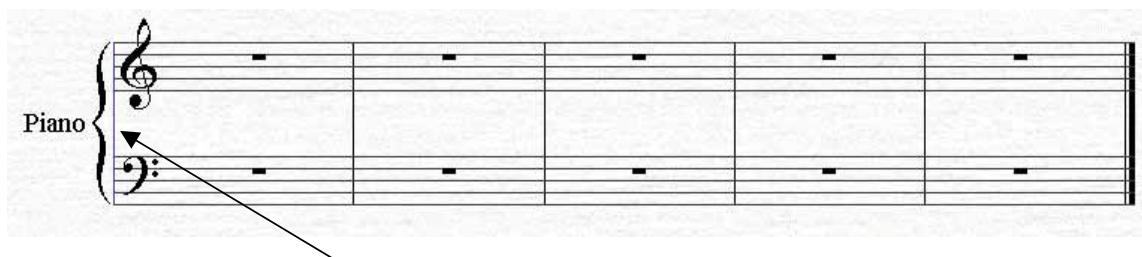
Đầu nhịp này không thay đổi, vẫn thẳng hàng với những dòng nhạc kế

Hình (B)



Đầu nhịp này ta thấy có sự thay đổi, trường canh đầu của dòng nhạc đầu dịch vô khoảng 2 cm so với những dòng nhạc kế tiếp.

- 2- Trước khi viết nốt nhạc vào dòng nhạc có vài chức năng nhỏ ta nên chỉnh cho ổn định. Chức năng đầu tiên là ta sẽ quyết định nhịp đầu của dòng nhạc có dịch vào hay không ? nếu ta muốn trường canh đó dịch vào thì ta sẽ để nguyên 2 dòng khóa Sol & Fa để có thể kéo trường canh đó dịch vào theo như ý muốn. Nếu muốn kéo trường canh dịch vào như hình (B) thì ta sẽ làm như sau:



Để kéo nhịp đó vào theo hướng phải thì ta chỉ chuột vào vạch nhịp theo hình mũi tên thì vạch nhịp đó sẽ chuyển thành màu xanh, khi vạch nhịp đó hiện ra màu xanh thì ta có thể cầm chuột kéo trường canh đó về hướng tay phải vào bao nhiêu tùy ý. **Lưu ý:** Phải có 2 dòng nhạc thì mới kéo được trường canh này về hướng phải.

Khi ta đã kéo trường canh đó vào theo ý muốn rồi thì ta sẽ làm chức năng kế tiếp là xóa những gì không cần thiết để bài trình bày khỏi rườm rà trên trang giấy. Vì trên bài trình bày cần những gì quan trọng nhất thì ta nên để, ngoài ra ta có thể tắt hoặc xóa hết những chức năng phụ đi.

Chức năng kế đến là xóa chữ **Piano** & **hình bầu dôi** ở đầu trường canh đi **nếu** ta không cần đến những bài 1 bè. Để xóa 2 chức năng này thì ta nhấn chuột vào từng cái rồi nhấn **Delete** là những chức năng đó tự biến đi.

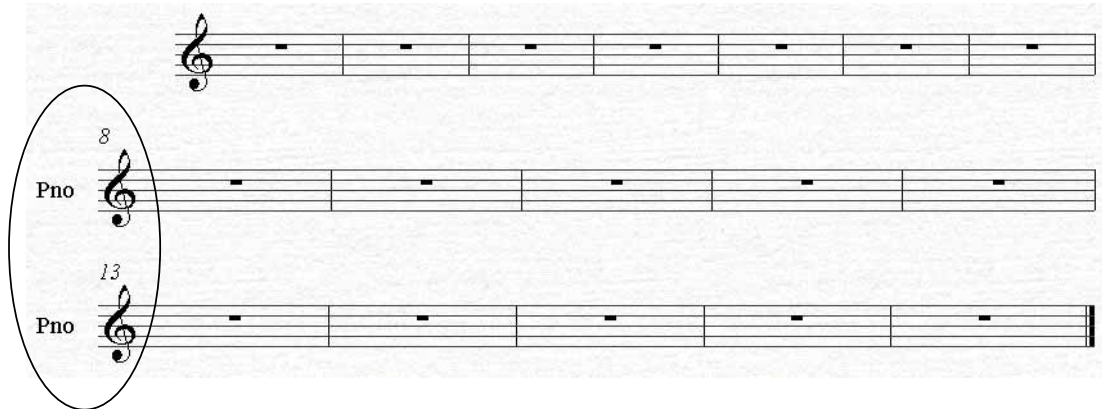
Khi ta có 2 dòng nhạc như hình (B) và muốn xóa dòng nhạc khóa Fa 4 đi thì ta đứng ở bất cứ trường canh nào ở dòng Fa 4 rồi nhấn vào chuột 2 cái thì nguyên dòng Fa 4 đó sẽ hiện ra màu xanh, sau đó ta nhấn **Delete** để xóa những trường canh đó đi.

3- Bây giờ ta chỉ có dòng nhạc ở khóa Sol và vài trường canh cho sẵn, chức năng kết đến là sẽ tạo thêm trường canh để viết thêm nốt nhạc, có 2 cách tạo thêm trường canh.

- a- Nếu ta biết rõ ràng bài nhạc đó sẽ dùng bao nhiêu trường canh thì ta sẽ đứng ở bất cứ chỗ nào trong chương trình rồi nhấn **phải chuột** rồi vào phần **Bar**. Trong phần bar này thì ta có 3 sự lựa chọn, và mỗi sự lựa chọn đều có phím tắt cho ta dùng một cách nhanh chóng. Sự lựa chọn **At End** là ta sẽ cho thêm trường canh vô theo căn cứ ở trường căn cuối cùng. Phần at end này sẽ dùng nhiều nhất trong 2 sự lựa chọn kia. **Single** thì có thể cho thêm 1 trường canh mà thôi !. **Other....** thì ta sẽ ghi số trường canh cố định mà được biết bài nhạc sẽ trình bày.
- b- Nếu ta dùng quen hơn một chút về chương trình thì những phím tắt sẽ trở thành căn bản, vì những lối phím tắt này giúp ta làm công việc rất nhanh chóng, không cần sử dụng chuột nhiều khi làm việc. Cũng 3 chức năng ở phần (a) nhưng trong phần (b) này ta sẽ làm quen với 3 kiểu phím tắt của 3 chức năng khác nhau.

- **At End = CTRL+B**
- **Single = CTRL+SHIFT+B**
- **Other... = SHIFT+ALT+B**

4- Khi ta chọn một trong 3 chức năng trên để tạo thêm trường canh trong dòng nhạc thì ta sẽ có diện hình như sau:

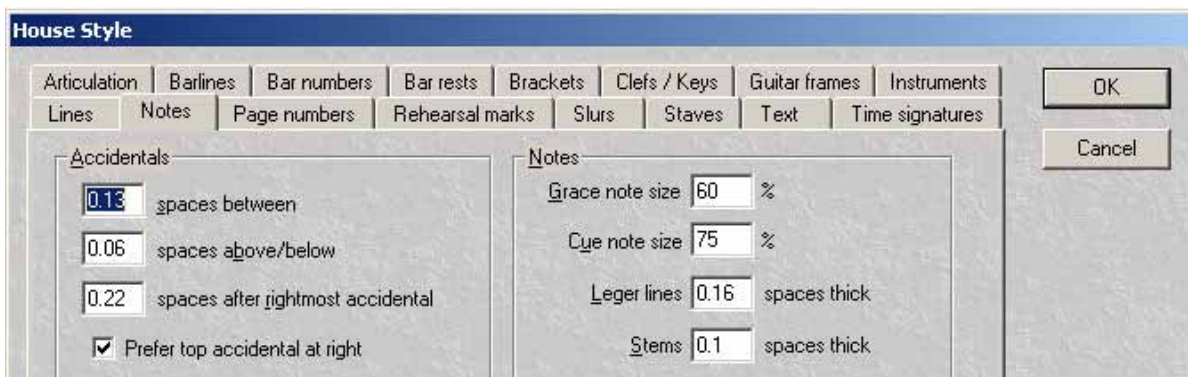


Lần đầu khi ta cho thêm trường canh thì ở bên góc trái của đầu mỗi nhịp có hiện số trường canh và tên của dụng cụ ta sẽ ghi cho bài hát đó, nhưng 2 chức năng này cũng không quan trọng cho lắm khi trình bày một ca khúc, số trường canh này dùng đến trong những bài hòa âm lớn cho dàn nhạc thì quan trọng để theo dõi đang ở đoạn nào. Tên của dụng cụ thì cũng không cần khi trình bày ca khúc, cũng chỉ dùng trong những bài hòa âm lớn mà thôi !.

Để có thể xóa 2 chức năng này đi thì ta sẽ học thêm 2 chức năng mới nữa trong chương trình, trong chương trình Sibelius 1.4 này có một nơi giữ tổng quát tất cả những điều hệ chức năng, và có 2 cách để vào phần điều hệ chức năng này.

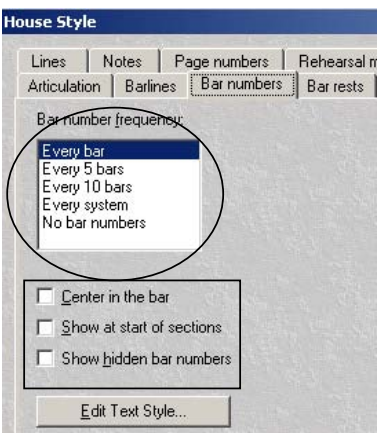
- Vào **File**, rồi xuống tìm chữ **House Style...** bên cạnh của chữ này ta có thấy ghi phím tắt bên góc phải, đó là cách thứ 2 để ta mở vào phần điều hệ chức năng này.
- Phím tắt vào điều hệ chức năng giống phần (a) **CTRL+H**.

Khi vào trong điều hệ chức năng này rồi thì ta sẽ thấy hầu như tất cả những chức năng ta sẽ dùng tới nằm trong đây.



Trong điều hệ chức năng này thì ta sẽ thấy ở hàng trên đầu có chia rõ ràng 2 tầng và mỗi tầng có 8 ngăn điều hệ chức năng, trong mỗi ngăn có những chức năng riêng của nó mà ta sẽ từ từ tìm hiểu sâu về chi tiết của mỗi chức năng. Trong phần này ta sẽ không học hết chi tiết của từng ngăn, vì nhiều chức năng không cần sửa đổi, vì chương trình đã tính rõ ràng ta chỉ việc sử dụng mà thôi !, nhưng có vài ngăn ta sẽ vô để sửa đổi lại theo ý mình muốn.

Muốn tắt được số trường canh mà nhìn thấy ở phía trái của đầu mỗi nhịp thì ta sẽ vô chọn ngăn **Bar Numbers**.



Trong ngăn này đủ cho ta thấy có nhiều sự lựa chọn của từng ngăn, vì chương trình này tạo cho ta nhiều cơ hội trong sự lựa chọn. Ở ngăn bar numbers này ta thấy có 5 cơ hội lựa chọn trong khung bầu dục và 3 sự lựa chọn phụ trong khung vuông.

Every bar là tắt cả những số sẽ hiện lên của từng trường canh.

Every 5 bars là những số sẽ hiện lên ở cách mỗi 5 trường canh.

Every 10 bars là những số sẽ hiện lên ở cách mỗi 10 trường canh.

Every system là những số sẽ hiện lên ở đầu dòng nhạc bên phía trái.

No bar numbers là tắt số trường canh đó đi, không hiện trên dòng nhạc. Khi ta muốn hoãn chỉnh lại thì ta sẽ vô lại phần này để điều chỉnh lại theo ý muốn.

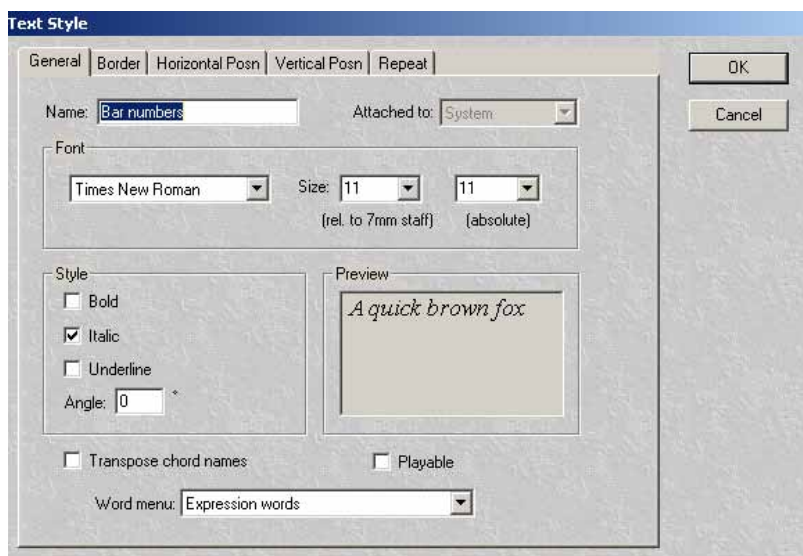
3 chức năng phụ trong khung vuông có hiệu ứng như sau:

Nếu ta gạch vô khung vuông **Center in the bar** đầu tiên thì những số trường canh sẽ nằm ở giữa từng trường canh.

Nếu ta gạch vô khung vuông **Show at start of sections** thì ở trường canh đầu tiên sẽ hiện lên số trường canh.

Ở khung thứ 3 thì không có hiệu ứng gì cả, ta không cần điều chỉnh đến khung thứ 3 này.

Ở dưới 3 chức năng này có một phần nhỏ để ta vào sửa đổi lại vài chi tiết mà ta muốn thay đổi là **Edit Text Style...** ta sẽ nhấn vào chữ này và sẽ thấy thêm vài chức năng khác nữa trong mục này.



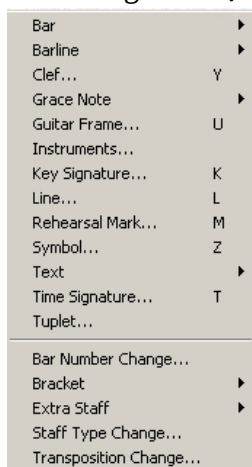
Trong đây ta lại thấy thêm 5 chức năng khác nữa trong phần edit này, 4 chức năng đầu trong phần này thì ta có thể sửa lại được. Ở phần **General** thì ta có thể đổi phông chữ, to nhỏ của phông chữ, kiểu cách cho phông chữ, những gì ta hoàn chỉnh lại thì ta có thể nhìn ở trong khung vuông **Preview**. Phần **Border** là ta có thể chọn khung vòng vuông hoặc tròn ngoài số và ta cũng có thể phân định cho vòng khung to/nhỏ theo ý của mình. Phần **Horizontal Posn** thì không có hiệu ứng nhiều lắm. Phần **Vertical Posn** thì ta có thể phân định cho số nằm ở vị trí nào theo ý mình muốn.

Đó là chức năng xóa số trường canh hoặc mở lên và vài chức năng phụ khác trong ngăn này. Bên cạnh dòng nhạc có chữ **Pno** nếu muốn xóa đi thì nhấn chuột vào chữ đó 1 cái rồi nhấn **Delete** là chữ đó sẽ tự động biến đi.

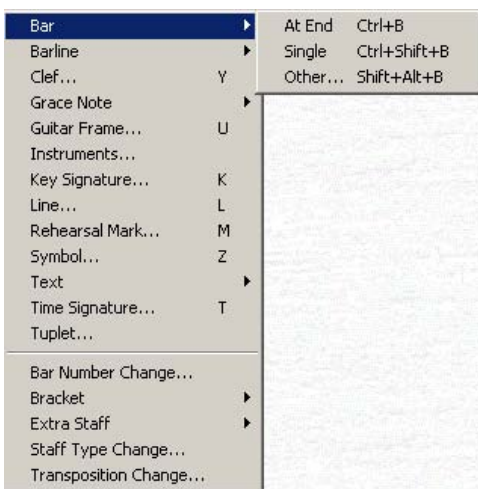
6- Để trước khi viết nốt vô dòng nhạc thì ta cần phải biết rõ âm giai và nhịp của bản nhạc đó, để chương trình có thể hiểu và diễn tả những nốt nhạc đó sau khi ta đã ghi nốt lên dòng nhạc.

Ta sẽ chọn nhịp cho bài nhạc, có 2 cách để vào chọn nhịp:

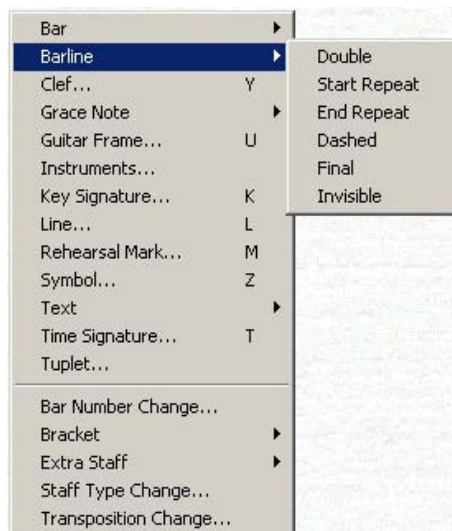
a- Đứng ở bất cứ chỗ nào trong chương trình rồi nhấn tay phải chuột thì ta sẽ thấy hiện ra màn hình có thêm một loạt chức năng khác, trong phần điều hệ chức năng này bao gồm tổng quát những ký hiệu âm nhạc, những gì liên quan đến trong dòng nhạc, trong bản nhạc đều nằm trong điều hệ chức năng này. Ta sẽ nhìn hình dưới đây:



Trong đây bao gồm nhiều chức năng, và tất cả những chức năng Trong đây ta đều sử dụng hết. Chỉ khác là có chức năng này dùng nhiều hơn chức năng khác thôi ! còn ngoài những gì ta cần dùng đến trong phần trình bày đều nằm ở trong đây hết. Nhưng để tránh mất thời gian lâu và chậm trong khi trình bày thì ta sẽ để ý trong mỗi chức năng đều có hiện phím tắt bên góc phải, những phím tắt này ta sẽ lần lượt sử dụng tới và rồi những phím tắt này sẽ nằm trong ngón tay mỗi khi ta sử dụng tới nó. Ngoài ra trong hình ta có thấy một số chức năng có hình tam giác chỉ qua phía bên phải có nghĩa là chức năng đó còn có thêm những chức năng phụ kế tiếp, sau đây ta sẽ nhìn hình của từng chức năng phụ đó ra sao, để dễ dàng hơn trong khi sử dụng.



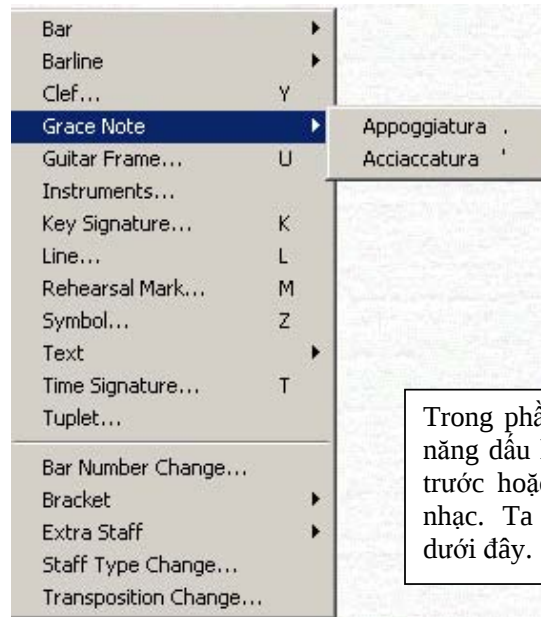
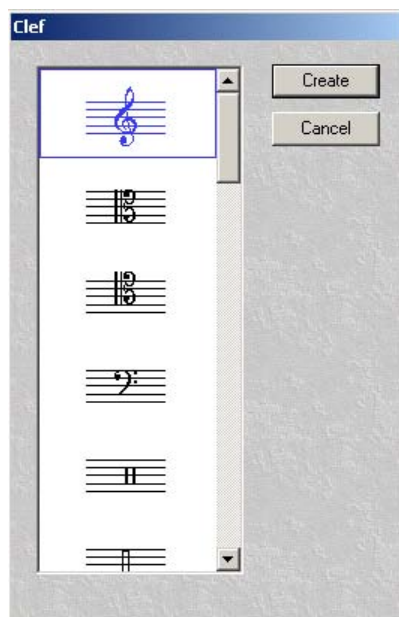
Trong phần này ta đã sử dụng chức năng này rồi, chức năng này để tạo thêm trường canh bằng 3 cách khác nhau và có thể dùng phím tắt đã ghi bên góc phải.



Trong phần này là những chức năng có ký hiệu kết, tái diễn, trở lại v.v... ta sẽ nhìn hình theo thứ tự như sau:



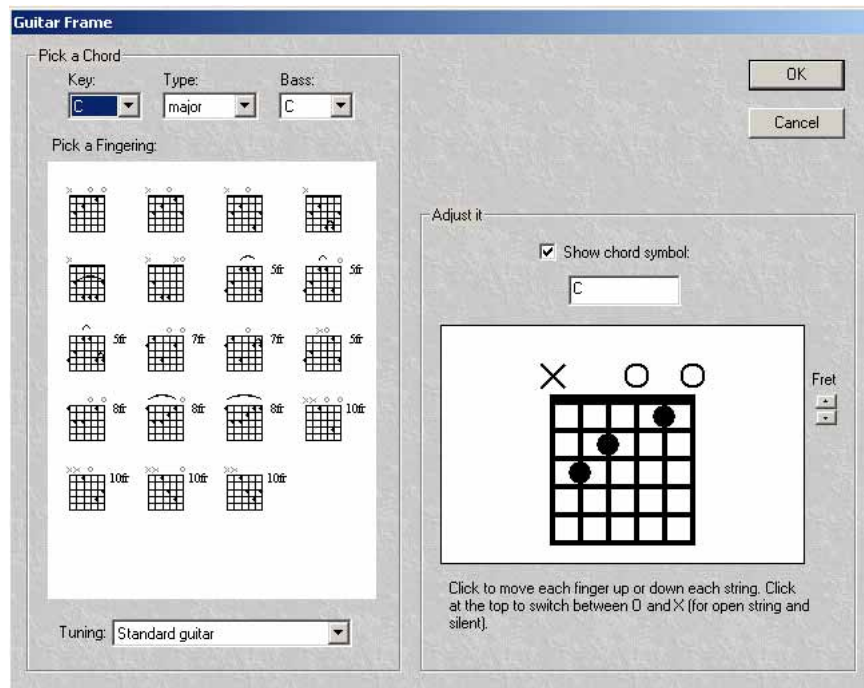
Clef (Y)



Trong phần này là chức năng dấu luyện đơn nhỏ trước hoặc sau một nốt nhạc. Ta sẽ xem hình dưới đây.

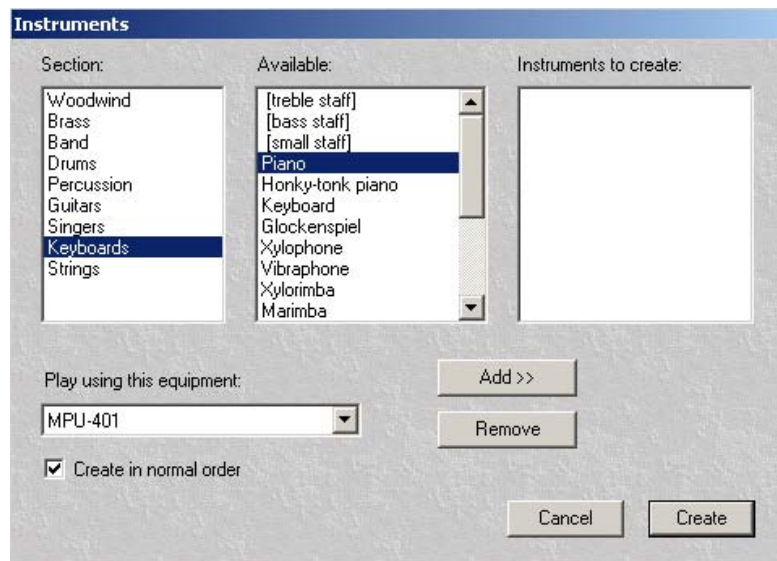


Guitar Frame... (U)



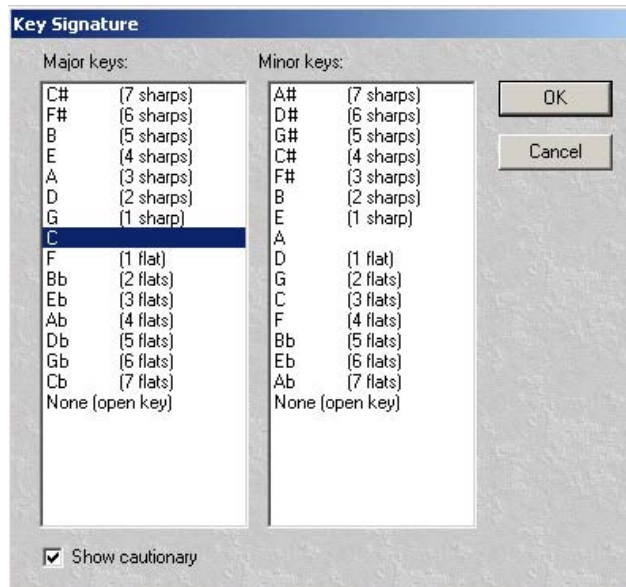
Trong phần này ta có thể làm những hình chỉ ngón hợp âm cho guitar

Instruments



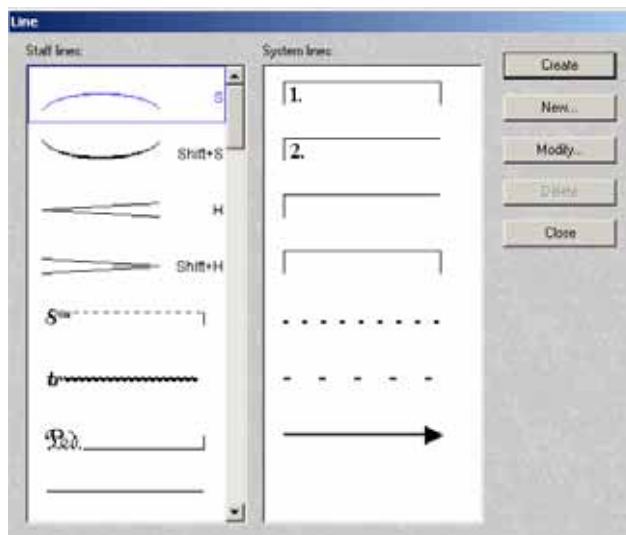
Trong phần này thì ta có thể tạo thêm dụng cụ trong khi đang làm một công trình, những dụng cụ trong hình là những dụng cụ ta có thể chọn để đưa vào chung với những dụng cụ ta đang làm.

Key Signature (K)

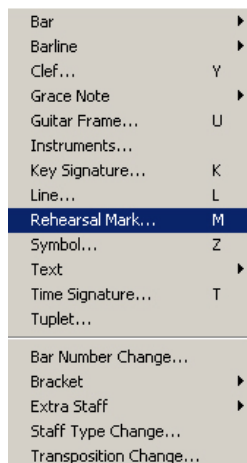


Trong phần này ta sẽ chọn bộ khóa cho bài nhạc sẽ trình bày. Trong hình vẽ có chia rõ ràng 2 ngăn, bên thứ và bên trưởng cho ta dễ dàng phân biệt.

Line (L)

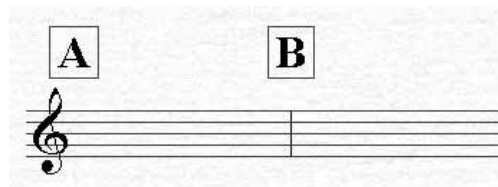


Trong phần này thì ta thấy có nhiều ký hiệu khác nhau, có 4 ký hiệu có ghi phím tắt để ta sử dụng nhanh chóng hơn. Muốn dùng 4 ký hiệu có phím tắt đó thì ta nhấn vô nốt nhạc đó 1 cái, khi nốt nhạc hiện ra màu xanh thì ta nhấn ký hiệu của những chữ này. Ngoài những hình thức cho sẵn trong khung này ta cũng có thể tự tạo ra một hình thức mới mà mình muốn. Nếu hình thức đó chưa được vừa ý thì ta có thể vào **Modify...** để chỉnh lại vài chi tiết nhỏ khác cho vừa ý muốn của mình.



Rehearsal Mark... (M)

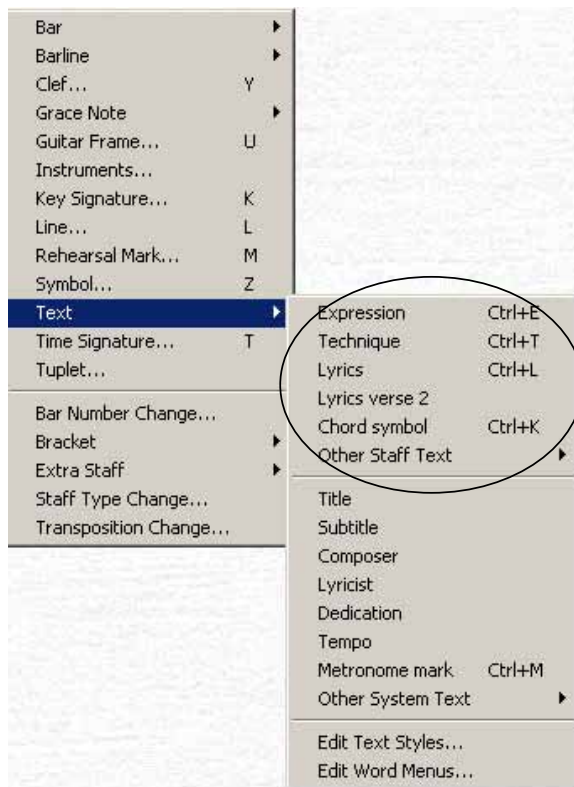
Trong phần này có chức năng phân đoạn trong một bài hát, vì thường những tác giả sáng tác ca khúc phân theo đoạn A - B- C v.v... thì phần này có ký hiệu sẵn cho ta, nếu ta không vừa ý và muốn đổi lại thì vào **CTRL+H**, rồi vào **Rehearsal Mark...**



Symbol (Z)



Trong phần này ta có thể thấy nhiều hình khác nhau của nhiều dụng cụ và nhiều ký hiệu về âm nhạc. Khi ta chọn một trong những hình này ta có thể vào **Modify...** để chỉnh lại theo ý muốn của mình. Ở phía dưới góc phải của hình này ta thấy có 4 kiểu chọn khác nhau trong phần **Size**, **Normal** là hình bình thường, **Cue** là hình nhỏ đi một chút, **Grace note** thì nốt sẽ nhỏ hơn **Cue**, **Cue grace** sẽ nhỏ hơn **Grace note**. Nếu ta lỡ chọn hình rồi mà muốn đổi lại thì nhấn vào hình đó, khi hiện ra màu xanh, nhấn vào tay phải chuột rồi chọn **Properties** hoặc dùng phím tắt **CTRL+Enter**, sau đó sửa lại theo ý mình muốn.



Trong phần này ta sẽ dùng tới nhiều kiểu chữ khác nhau trong một bài trình bày, sau đây ta sẽ thử từng chức để biết rõ chức năng đó có hiệu húng gì.

Espression viết theo kiểu nghiêng

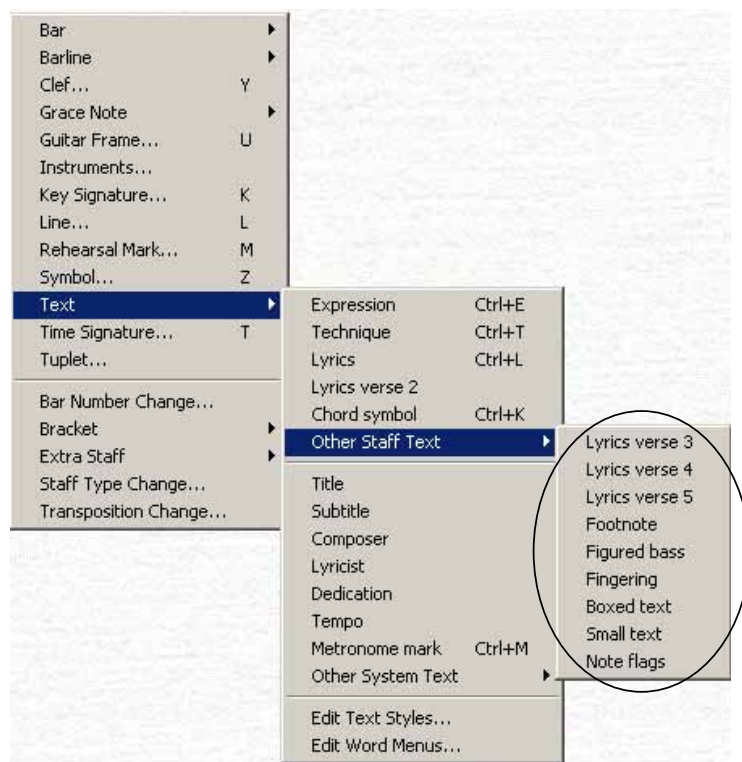
Technique viết theo kiểu thường

Lyrics viết lời ca

Lyrics verse 2 viết lời ca thứ 2

Chord Symbol viết hợp âm

Những chức năng này nên dùng phím tắt khi làm việc, vì khi làm một công trình hoặc một công việc có những phím tắt sẵn thì ta nên tận dụng nó để hoàn tất công việc mau chóng hơn.



Trong phần phụ này thì ta thấy có 9 sự lựa chọn mới để ta dùng trong một bài trình bày, sau đây ta sẽ tìm hiểu để biết thêm mỗi chức năng có hiệu ứng gì.

Lyrics verse 3,4,5 là lời ca thứ tự của từng câu

Footnote là những lời viết ở trang cuối cùng

Figured bass là lời viết dưới những nốt bass

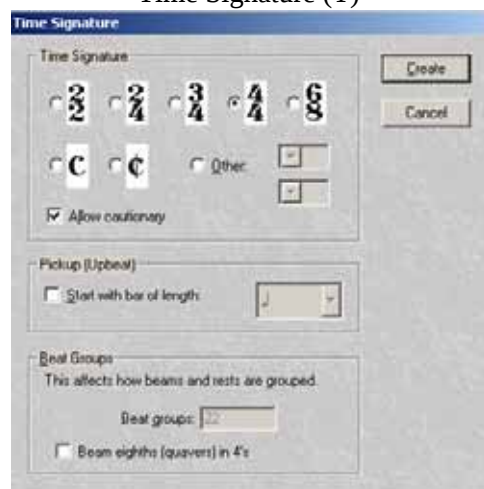
Fingering là để viết những ngón tay cho từng nốt

Boxed text là viết bất cứ lời gì có khung vuông ở ngoài

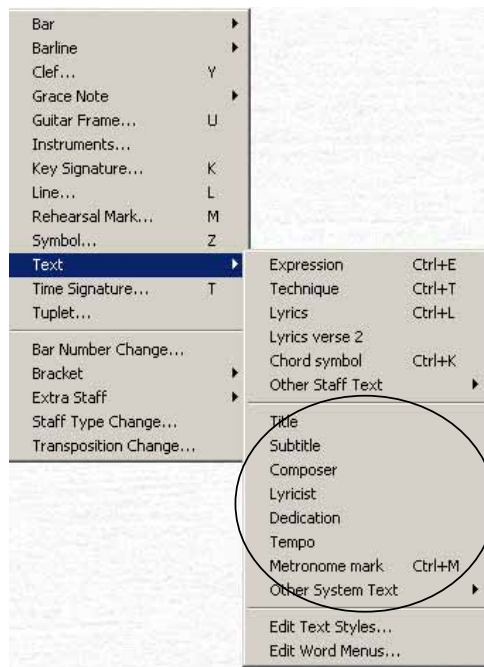
Small text là những loại chữ nhỏ

Note flags là những hình của nốt nhạc

Time Signature (T)

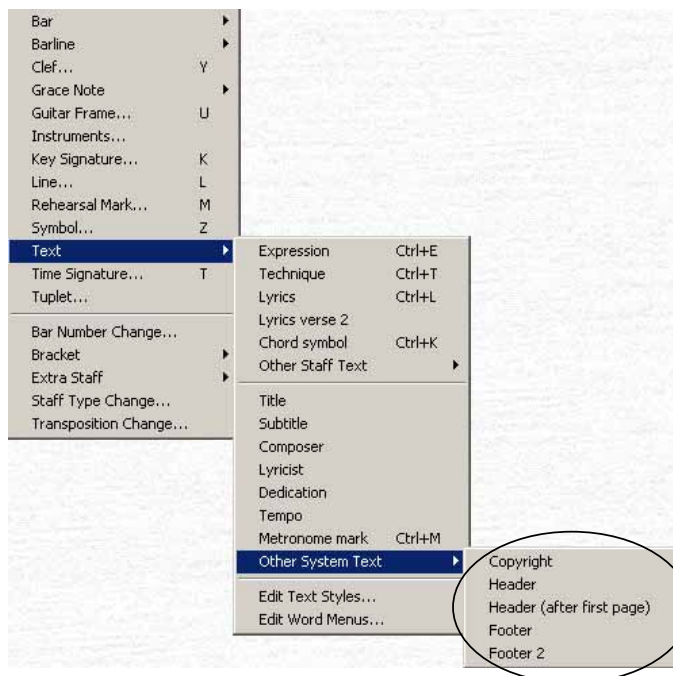


Trong phần này ta sẽ chọn nhịp cho ca khúc mà ta sẽ trình bày, ở trong hình ta thấy có 7 loại nhịp đã cho sẵn, nhưng nếu ta muốn chọn loại nhịp nào đó ngoài 7 loại nhịp có sẵn thì ta nhấn vào **Other**: để chọn nhịp mà ta muốn dùng trong ca khúc. Ở phần dưới **Pickup** nếu ta gạch vào khung vuông nhỏ đó và chọn giá trị nốt nào thì nốt đó sẽ là nốt đầu tiên của đầu trường canh.



Trong phần này thì hầu như tất cả các kiểu chữ đã được khóa vào khuôn khổ, ngoại trừ Metronome mark là có thể di chuyển được, còn những kiểu khác là chỉ đưa lên hặc xuống mà thôi !. Sau đây ta sẽ tìm hiểu thêm về những chức năng này có hiệu ứng gì.

Title là để viết tựa đề ca khúc
Subtitle là để viết tựa đề phụ ca khúc
Composer là để viết tên tác giả, thơ, v.v..
Lyricist là để viết lời diễn tả bên góc trái
Dedication là để viết lời trên đầu trang
Tempo là để chọn tốc độ cho ca khúc
Metronome mark là để viết lời thường

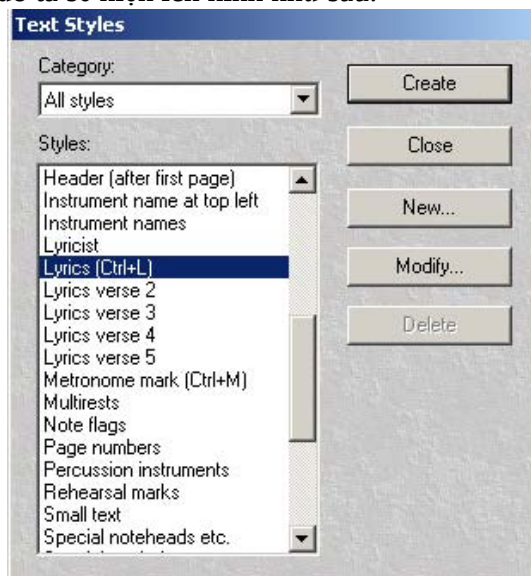


Trong phần này ta sẽ thấy thêm 5 sự lựa chọn khác trong phần viết kiểu chữ. 5 sự lựa chọn này dùng để viết những điểm ở đầu hoặc ở dưới cuối trang. Sau đây ta sẽ tìm hiểu thêm về từng chức năng này có hiệu ứng gì.

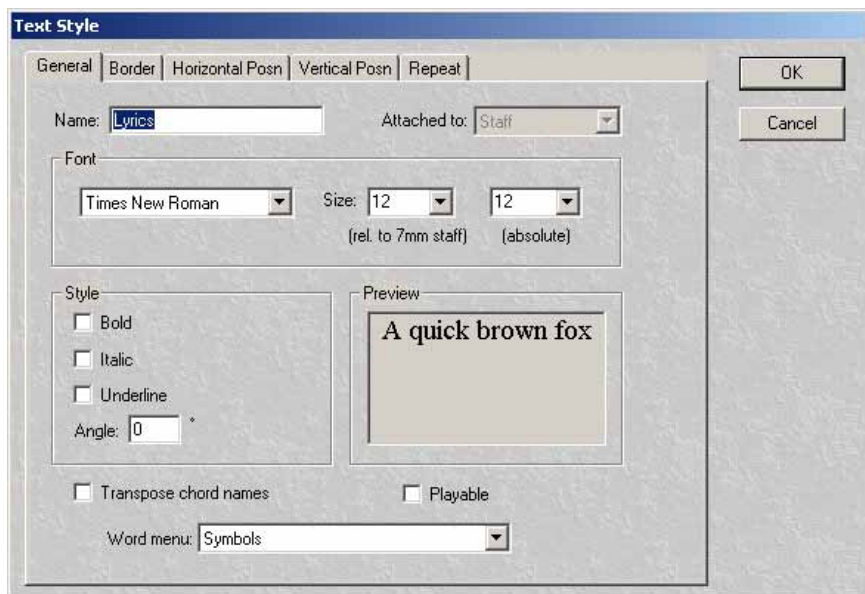
Copyright là để viết người xuất bản và giữ bản quyền, v.v....
Header là để viết những câu ở trên đầu trang giấy.
Header (after first page) là để viết lời sau trên đầu sau trang đầu tiên.
Footer là để viết số trang bên góc trái.
Footer 2 là để viết số trang bên góc phải.

Trong phần này ở dưới cùng ta thấy 2 câu **Edit Text Style...** & **Edit Word Menus...**, trong 2 câu này ta chỉ dùng tới câu **Edit Text Style** mà thôi !, trong đây ta có thể điều chỉnh những chức năng ta

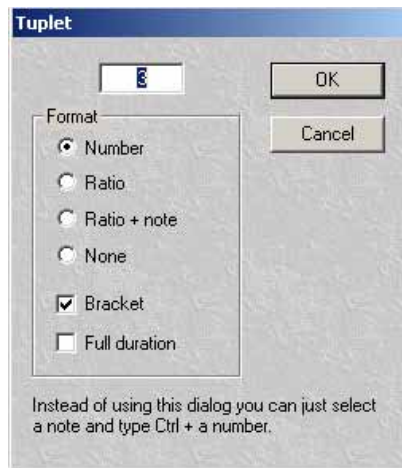
muốn trước khi ta bắt đầu viết. Ví dụ ta muốn viết lời 1 của bài hát thì ta sẽ nhấn vào **Edit Text Style**, rồi sau đó ta sẽ hiện lên hình như sau:



Sau khi màn hình này hiện lên rồi ta chọn **Lyrics (CTRL+L)** vì ta muốn chỉnh lại vài chức năng trong phần viết lời ca. Sau đó nhấn vào **Modify...** thì trên màn ảnh sẽ hiện ra thêm một màn hình mới như sau:



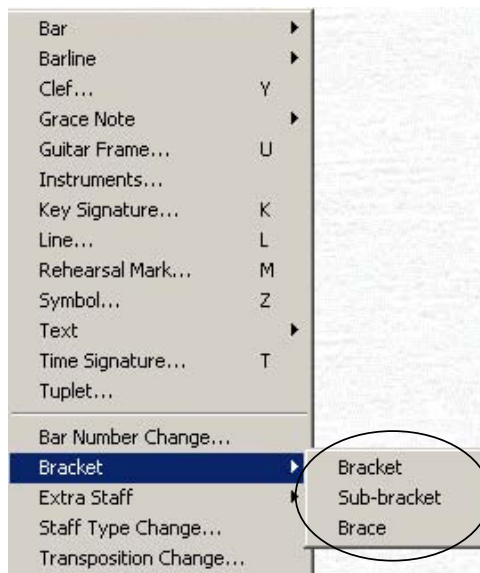
Trong phần này ta sẽ điều chỉnh lại một vài điểm chẳng hạn như phong chữ và độ to/nhỏ của chữ ta dùng. Vì trình một một nhạc phẩm Việt Nam cho nên lời ca phải viết bằng dấu tiếng việt nên ta sẽ chọn theo phong chữ mà ta sẽ dùng. Ta sẽ đổi phong chữ ở trong phần **Font**, nếu ta dùng phong chữ VNI thì chọn VNI....., nếu dùng VPS thì chọn VPS.... rồi sau đó chọn độ to/nhỏ của phong chữ. Ở dưới phần **Style** thì ta sẽ chọn kiểu chữ đứng/ngiêng/có gạch dưới và điều chỉnh độ ngả ở trong khung nhỏ **Angle**. Khi ta đã chọn xong thì nhấn **OK** rồi ra ngoài trở lại dùng phím tắt **CTRL+L** rồi viết lời ca. Ta có thể ra lệnh cho chương trình biết những phần nào dùng phong chữ và độ to/nhỏ thì đều điều chỉnh ở trong đây hết.



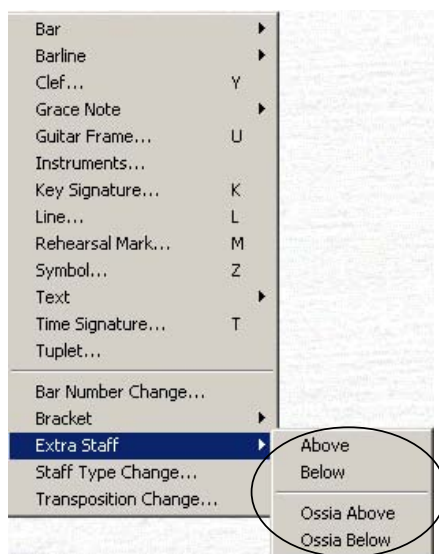
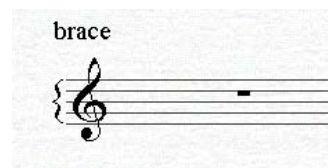
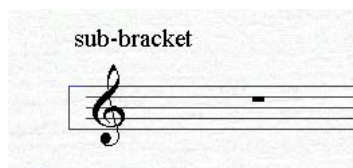
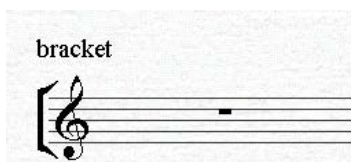
Trong phần này tiếng việt được gọi là những nốt liên như: liên 3,5,6,12 v.v....., và ta cũng có thể chọn nhiều kiểu khác nhau ở trong những ô tròn, ta muốn kiểu nào thì nhấn vào ô tròn đó thì sẽ được như ước muốn. Chữ **Bracket** có nghĩa là cây nối ngang, nếu ta bỏ gạch đó đi thì trên liên 3 đó chỉ có số mà không có cây ngang qua. Chữ **Full duration** có nghĩa là trọn tốc độ, tốc độ đúng theo như mình đã ra lệnh. Ở dưới cuối có câu được tạm dịch là: Khi dùng tránh phải vào màn hình này thì ta có thể dùng phím tắt bằng cách nhấn vào nốt nhạc đó rồi nhấn **CTRL+số liên** mà mình muốn. Sau đây ta sẽ thấy vài ví dụ của nhiều kiểu khác nhau.



Trong phần này ta sẽ chọn số để đặt trước trường canh mà ta muốn. Sau đó nhấn **OK**. Nếu ta không muốn số đó hiện lên thì ta bỏ gạch ở hàng chữ **Show bar number** đi.



Trong phần này ta sẽ tìm hiểu thêm về 3 chức năng này có hiệu ứng gì, xem hình ở dưới đây.



Trong phần này thì ta sẽ học cách tạo thêm giòng nhạc trong một công trình, trong hình ta thấy có 4 cách tạo thêm giòng nhạc, Sau đây ta sẽ tìm hiểu thêm về từng chức năng có hiệu ứng gì.

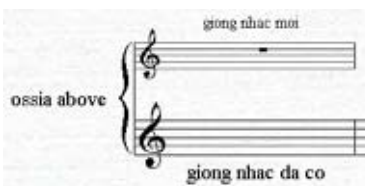
Above tạo thêm giòng nhạc ở trên giòng nhạc đang có.

Below tạo thêm giòng nhạc ở dưới giòng nhạc đang có.

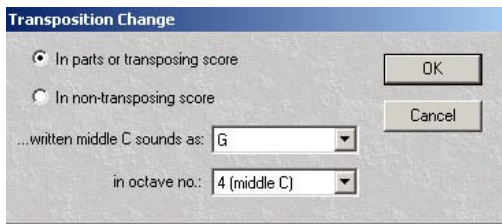
Ossia Above tạo thêm giòng nhạc nhỏ ở trên giòng nhạc đang có.

Ossia Below tạo thêm giòng nhạc nhỏ ở dưới giòng nhạc đang có.

Ta cũng nên nhớ, muốn tạo thêm giòng nhạc ta phải chọn bao nhiêu trường canh muốn cho thêm vô rồi nhấn chuột vào cho đến khi hiện ra màu xanh rồi ta sẽ chọn một trong bốn chức năng này. Sau đây ta sẽ xem vài thì dụ như sau.



Trong phần này ta có thể cho thêm giòng nhạc có mấy hàng tùy mình, có 7 sự lựa chọn ta có thể dùng, nếu ta muốn một đoạn nhạc nào đó cần 2 hàng trong giòng nhạc đó thì ta chọn **2 lines** rồi nhấn vào ngay trường canh nào ta muốn rồi giòng nhạc mới sẽ hiện ra. Trong đây ta có thể chọn 3 ngăn khác nhau, ngăn đầu dùng những giòng căn bản, ngăn thứ 2 là dùng cho những âm cụ dây như: guitar, banjo v.v..., ngăn thứ 3 là cho dàn trống và những dụng cụ percusion.



Trong phần này giúp ta chuyển cung những nốt nhạc hay đoạn nhạc lên hoặc xuống bao nhiêu cung thì tùy ý mình.

- 7- Bây giờ ta sẽ vào phần ghi nốt lên giọng nhạc, vì những gì ở trên ta đã được biết qua sẽ là những gì ta sẽ dùng tới trong chốc lát. Khi ta đã có được giọng nhạc và tạo thêm giọng nhạc, điều chỉnh những chức năng mà ta muốn rồi thì bắt đầu ta sẽ ghi nốt nhạc theo cách thức như sau.



Trong hình mà ta đang xem có rất nhiều chức năng trong đó, ở trên hàng đầu tiên có hiện số 1,2,3,4 đó là ngăn của từng bè, có nghĩ là có 4 bè thì mỗi bè một số phân định rất rõ ràng. Nếu ta muốn ghi bè 2 thì nhấn vào số 2 thì tự nhiên nốt nhạc đó có màu khác với số của bè 1, và mỗi bè có một màu khác nhau. Những hình và nốt trong khung tròn này đều có phím tắt, và nguyên hình này cùng một dạng hình những số bên phải trên bàn phím ta dùng. Khi ta muốn ghi nốt nào dùng theo phím tắt thì mỗi một hình/nốt đều có phím tắt riêng, ta có thể thử ví dụ nốt đen thì phím tắt là số 4, nếu mà ta thấy không có thay đổi gì là bởi vì bộ số bên tay phải trên bàn phím chưa mở lên và ta sẽ mở lên bằng cách nhấn chữ **Num LK**. Hình ta đang nhìn là ở nguyên thủy của **dấu thẳng nốt đen**. Hàng kế đến ta sẽ được xem hình như sau:



Trong hình này ta thấy khác hơn hình trên, trong hình này thì ta thấy rõ ràng có những nốt khác hơn và những ký hiệu không giống hình đầu tiên, nếu ta muốn sửa đổi nốt chính thành những nốt trong hình này thì ta tô màu xanh vào nốt đó rồi chọn kiểu nào ta muốn sau đó nhấn **Edit Note** thì nốt nguyên thủy sẽ thay đổi theo ý ta muốn.



Trong ngăn này ta thấy thêm những hình khác nữa, những hình này sẽ giúp ta sửa đổi những cây nốt qua từ nốt này sang nốt kia, nếu ghi từng chi tiết của mỗi chức năng thì quá dài, nếu ta muốn biết từng chức năng có hiệu ứng gì thì ta tô màu của nốt ta muốn sửa rồi sau đó nhấn vào những kiểu trong đây thì ta sẽ thấy rõ. Phím tắt ta cũng dùng giống nhau như những ngăn khác mà thôi !.



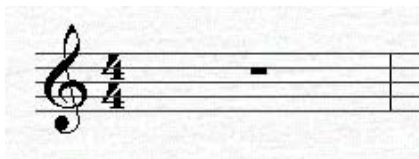
Trong ngăn này ta sẽ thấy những dấu nghỉ nhiều kiểu khác nhau, phương pháp dùng giống những hình trước.



Trong ngăn này chứa những dấu thăng, giáng của nhiều kiểu khác nhau, phương pháp dùng căn bản giống những hình trước đây.

Trở lại hình đầu tiên và cũng là hình căn bản mà ta dùng nhiều nhất trong khi trình bày một ca khúc, sau đây ta sẽ học sử dụng từng nốt và cách ghi vào giòng nhạc. Chương trình này được thiết tính rất hợp lý và dựa đúng theo nhạc lý, nếu ta ghi thiếu hoặc dư nốt thì chương trình sẽ báo rõ ràng trên giòng nhạc, mà nếu ta lỡ viết dư nhịp thì chương trình cũng cho ta biết là mình đã tính sai. Bởi thế ta

nên tin tưởng ở chương trình này ở điểm ghi nốt nhạc, không sợ sai cũng như dư/thiếu nốt nhạc trong một trường canh. Sau đây vài thí dụ căn bản để ta hiểu nguyên tắc khi ghi nốt nhạc cho đúng và nhanh chóng, không gì hơn cho bằng chính ta ngồi thử và tìm ra cách làm riêng của mình. Vì chương trình không có cầu kỳ như ta nghĩ, rất đơn giản và hợp lý, bởi thế ta hãy dựa theo căn bản mà thực hành rồi sẽ thấy kết quả của chương trình. Bây giờ ta sẽ thử nhìn vài thí dụ cách ghi nốt lên giòng nhạc.



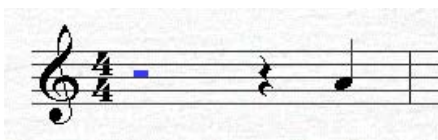
Khi ta đã chọn nhịp cho một bài hát rồi thì chương trình sẽ hiểu được và sẽ tự động tính cho ta những nhịp trong từng trường canh, có nghĩ là ta cứ ghi theo thứ tự từ một bài nhạc, nếu ta ghi sai nốt thì không cần phải xóa nốt đi mà chỉnh lại nốt rồi tiếp tục ghi mà thôi !, đó là điểm hay của Sibelius.

Hình ta đang xem là bài nhạc có nhịp 4/4 và dấu nghỉ trong trường canh này báo cho ta biết là dấu nghỉ 4/4. Nếu nốt nhạc đầu tiên nằm ở ngay đầu nhịp thì ta không cần phải sửa lại dấu nghỉ, chỉ viết thẳng lên rồi chương trình sẽ tính tiếp. Ví dụ bài nhạc có 2 nốt đơn và 1 nốt đen như sau:



Khi ghi 3 nốt này thì ta sẽ dùng phím tắt số (3) là nốt đơn, số (4) là nốt đen, cứ viết nốt vào thứ tự sau đó dấu nghỉ ở đằng sau chương trình sẽ tự động tính cho ta.

Nếu ta viết một bài hát 4/4 mà có nốt đen ở phách cuối thì ta sẽ làm như sau:



Để bắt đầu viết những nốt nằm ở giữa phách hoặc giữa trường canh thì ta nên định nghĩa cho chương trình biết bằng cách đặt những dấu nghỉ ra trước, như hình này thì ta sẽ chọn nốt trắng phím tắt là số (5) rồi sau đó chọn dấu nghỉ là số (0), khi ta chọn nốt trắng và dấu nghỉ có nghĩa là dấu nghỉ giá trị bằng một nốt trắng, khi đã chọn xong ta chỉ vào khoảng chỗ nào ta muốn rồi nhấn một cái thì dấu nghỉ đó sẽ hiện lên. Như hình này thì ta chỉ chuột vào khoảng đầu của trường canh, rồi sau đó nhấn vào chỗ đó thì ta sẽ thấy dấu lặng trắng sẽ hiện lên. Khi ta chọn dấu lặng trắng thì chương trình sẽ chia dấu lặng tròn ra làm đôi, có nghĩa là ta sẽ có 2 dấu lặng trắng trong một trường canh, nhưng nốt nhạc ta muốn là nốt đen ở cuối phách thì ta sẽ chia dấu lặng trắng này ra làm đôi thì sẽ trở thành 2 dấu lặng đen, phương pháp giống lúc đầu. Sau khi ta đã thấy 2 dấu lặng đen rồi thì ta sẽ tắt dấu lặng ở phím tắt là (0) đi rồi bắt đầu ghi nốt lên giòng nhạc. Đó là phương pháp ghi nốt khi gặp những nốt nằm ở giữa nhịp hay giữa trường canh.

Bây giờ ta đi thêm một bước nữa là ghi nốt có dấu lặng ở bên cạnh, ta sẽ nhìn hình và làm như sau:



Để viết được nốt trên ta sẽ chọn nốt đen phím tắt là số (3) rồi sau đó chọn thêm dấu nghỉ phím tắt là dấu (.) ta vào chỗ nào muốn ghi nốt trên giềng nhạc rồi nhấn chuột vô một cái. Nếu ta có lỡ viết một nốt đen mà quên không có dấu chấm nghỉ ở đằng sau thì ta không cần phải xóa nốt đó đi, ta để nguyên nốt đen đó rồi nhấn thêm dấu nghỉ ở phím tắt rồi ghi đè lên nốt cũ và chương trình sẽ tự động sửa lại. Đây là điểm rất hay của chương trình, vì vậy mà ta đỡ tốn thời gian xóa đi viết lại.

Bây giờ ta sẽ học thêm một chức năng khác trong ngăn này là giây nghỉ kéo ngang từ nốt này qua nốt kia. Sau đây ta sẽ xem hình và làm như sau:



Để làm giây kéo ngang từ nốt này qua nốt kia thì có 2 cách để làm.

- a- Ta có thể viết nốt ra trước rồi sau đó ta tô màu nốt sẽ ngân qua rồi nhấn giây kéo ngân ở phím tắt là dấu (+) trên bàn phím. Sau đó ta sẽ thấy hiện ra một giây nối từ nốt này qua nốt kia.
- b- Nếu ta quen và thông thạo bên bàn phím và để bớt thời gian thì ta có thể chọn 2 thứ một lúc, có nghĩa là ta biết nốt đen sẽ có dấu ngân qua thì ta chọn nốt đen (3) và dấu ngân (+) một lúc, ta thấy trên bàn phím tắt có hiện 2 màu xanh một lúc có nghĩa là 2 chức năng cùng hiện ra một lúc theo như ý ta muốn. Làm cách này thì ta đỡ tốn thời gian nhiều hơn là cách (a). Nếu ta mà có lỡ bỏ giây ngân lộn thì cũng có 2 cách xóa.
 - a- Ta tô màu giây kéo ngang đó rồi nhấn **delete** là xóa đi thôi !.
 - b- Ta có thể đứng vào nốt ngân chính rồi nhấn phím tắt (+) thì giây ngân đó sẽ biến đi, và ta nhấn lại (+) thì giây đó sẽ mở lên.

Chức năng khác trong ngăn này là chữ **Edit Note**, chữ này ta ít khi dùng tới khi muốn sửa nốt, vì chương trình đã tự động sửa nốt theo ý ta muốn nên tránh phải xóa đi nhiều lần, nên chữ edit note này không quan trọng lắm, nhưng ta cũng nên biết chức năng của nó. Nếu ta muốn sửa đổi một nốt nào đó theo hình dạng nốt khác thì ta tô màu vào nốt sẽ sửa rồi chọn kiểu nốt mới, ta nhấn vào chữ **Edit Note** này thì trên giềng nhạc sẽ hiện ra nốt mà ta muốn sửa.

Bây giờ ta sẽ học thêm 3 chức năng khác cùng trong ngăn này là dấu hóa. Sau đây ta sẽ xem hình và thực hành như sau:



dấu bình (7), dấu thăng (8), dấu giáng (9)

Cách dùng dấu hóa này giống cách dùng giây ngân, nhưng 3 dấu này có 3 phím tắt khác nhau mà ta đã xem bên cạnh hình.

Sau đây là 4 chức năng cuối cùng trong ngăn này mà ta được biết đến, ta sẽ xem hình và thực hành như sau:



4 hình này ta sẽ hiểu từng chức năng như sau:

- a- Hình mũi tên tam giác có nghĩa là ra ngoài, không còn ở trong chức năng nào cả, phím tắt là **(ESC)**
- b- Hình thứ 2 có tên là **Accent**, nghĩa là diễn nốt dứt khoát ra.
- c- Hình thứ 3 có tên là **Staccator**, nghĩa là diễn ngắt nốt ra.
- d- Hình thứ 4 có tên là **Tenuto**, nghĩa là diễn gần giống Accent, nhưng âm thanh bình thường.

- 8- Phần kế tiếp ta sẽ học cách viết lời vào nốt nhạc, chương trình phân định rất rõ ràng giữa lời và nốt, khi ta đã có những nốt của bài nhạc rồi thì ta sẽ lần lượt ghi lời vào những nốt nào ta muốn đặt lời ở phía dưới. Căn bản trong chương trình này thì ta sẽ chọn **Text – Lyrics (CTRL+L)** để viết lời ca đầu tiên, nếu ta muốn chọn phong nhữ viết thì xem lại sự hướng dẫn những phần trên đã chỉ cách đổi phong chữ. Sau đây ta sẽ được xem hình thức viết lời vào từng nốt nhạc ra sao.



Hình trên đây ta thấy những lời ca được đặt dưới từng nốt nhạc, để đặt lời ca vào được nốt nhạc thì ta sẽ làm như sau:

Trước khi viết lời ca thì vô trong phần **Edit Text Style....** sửa lại những phần Lyrics thành phong tiếng việt mà mình muốn dùng, sau đó ra ngoài trở lại và dùng phím tắt để viết lời ca là: **(CTRL+L)**, khi ta nhấn phím tắt này rồi thì trên đầu mũi tên chuột sẽ hiện ra màu xanh để báo cho ta biết chuẩn bị một chức năng nào đó ta đã chọn. Khi mũi tên hiện lên màu xanh thì ta chỉ vào nốt nhạc đầu tiên rồi nhấn một cái thì ta sẽ thấy hiện ra một khung nhỏ để ta viết lời ca vô khung đó, và mỗi một nốt nhạc chương trình sẽ tự động chia ra thành từng khung rõ ràng để dễ dàng khi sửa đổi. Khi ta viết xong chữ đầu tiên rồi thì nhấn nút **(Space)** trên bàn phím keyboard thì nó sẽ tự động chạy qua nốt kế tiếp, và cứ thế mà ta viết cho hết bài nhạc thôi !. Khi ta viết tiếp tục lời ca thì những hàng chữ đó nằm hơi kề sát nhau, nhưng ta không phải lo chuyện này, vì sau khi viết xong hết lời ta sẽ đi đến phần kéo nốt cho cân bằng trong ô nhịp.

Những chữ có luyến láy thì ta nhấn qua và không viết gì cả ở nốt luyến đó thì nó cứ thế đi tiếp. Ở những nốt ngân thì ta nhảy qua nốt ngân cuối thì nó sẽ hiện ra một đường gạch dài theo giá trị của nốt ngân đó, nếu ta không muốn có hàng kẻ đó thì có thể nhấn vào nó và xóa đi. Sau đây ta sẽ xem thì dụ như sau:



Ở chữ núi ngã ta có thấy một gạch ngang nối qua nốt kế tiếp, gạch ngang này cũng nối lên được trường độ của sự ngã của nốt. Thường thì ta hay thấy ở những nhạc phẩm tây phương hay có gạch ngang này, nhưng trong nhạc việt thì ít thấy có, tùy cặp mắt của mỗi người nhìn, chứ không có gì là không nên cả, vì nhiều người không biết nhạc nhìn vào gạch ngang này cũng có thể hiểu hoặc đoán được nốt đó nghỉ dài bao lâu. Nếu ta muốn không có gạch ngang này để khỏi phải xóa sau cùng thì ta sẽ viết lời ca của nốt ngã chính, sau đó chạy qua nốt nhân phụ có hình (*) viết tạm một chữ nào đó, ví dụ (t) rồi sau đó xóa đi, nhấn space chạy qua tiếp nốt tới thì nó sẽ không hiện ra gạch ngang này, đây là một chiêu nhỏ mà ta nên biết, vì rất tiết kiệm thời gian phải ngồi xóa những gạch ngang này đi.

9- Sau khi viết hết lời ca thì ta sẽ làm tiếp phần trình bày của ta là kéo nốt nhạc thừa ra để có khe hở của từng nốt nhạc, ta sẽ xem thí dụ và cách làm như sau:



Ta muốn kéo nốt nào thừa ra theo hướng trái/phải thì nhấn chuột vào nốt đó để tô màu xanh, sau đó ta nhấn bên trái chuột xuống và kéo theo hướng nào ta muốn thì nốt đó sẽ đi theo chuột của ta kéo. Cứ như thế ta kéo hết một bài nhạc không cần phải lo lắng chia trường canh, vì khi ta kéo đến đâu thì chương trình sẽ tự động chia trường canh dùm cho ta.

10-Khi ta kéo nốt ổn định rồi thì ta sẽ làm đến phần ghi hợp âm lên trên đầu trường canh, phần này cũng tương tự như phần ghi lời ca, nhưng ta dùng khác ngăn chữ, có nghĩa là mỗi một phần ta sẽ có ngăn riêng của nó. Trong phần ghi hợp âm thì ta sẽ nhấn phím tắt là: **(CTRL+K)**, nếu ta không nhớ phím tắt thì vô phần **Text** để xem lại, nếu ta muốn sửa phong chữ thì nguyên tắc giống như lời ca mà thôi !. Khi đã điều chỉnh xong thì ta đứng ở trường canh đầu và nhấn một cái vào trên trường canh đó thì ta sẽ thấy hiện ra một khung nhỏ để ta viết chữ vô. Ta sẽ xem thí dụ như sau:

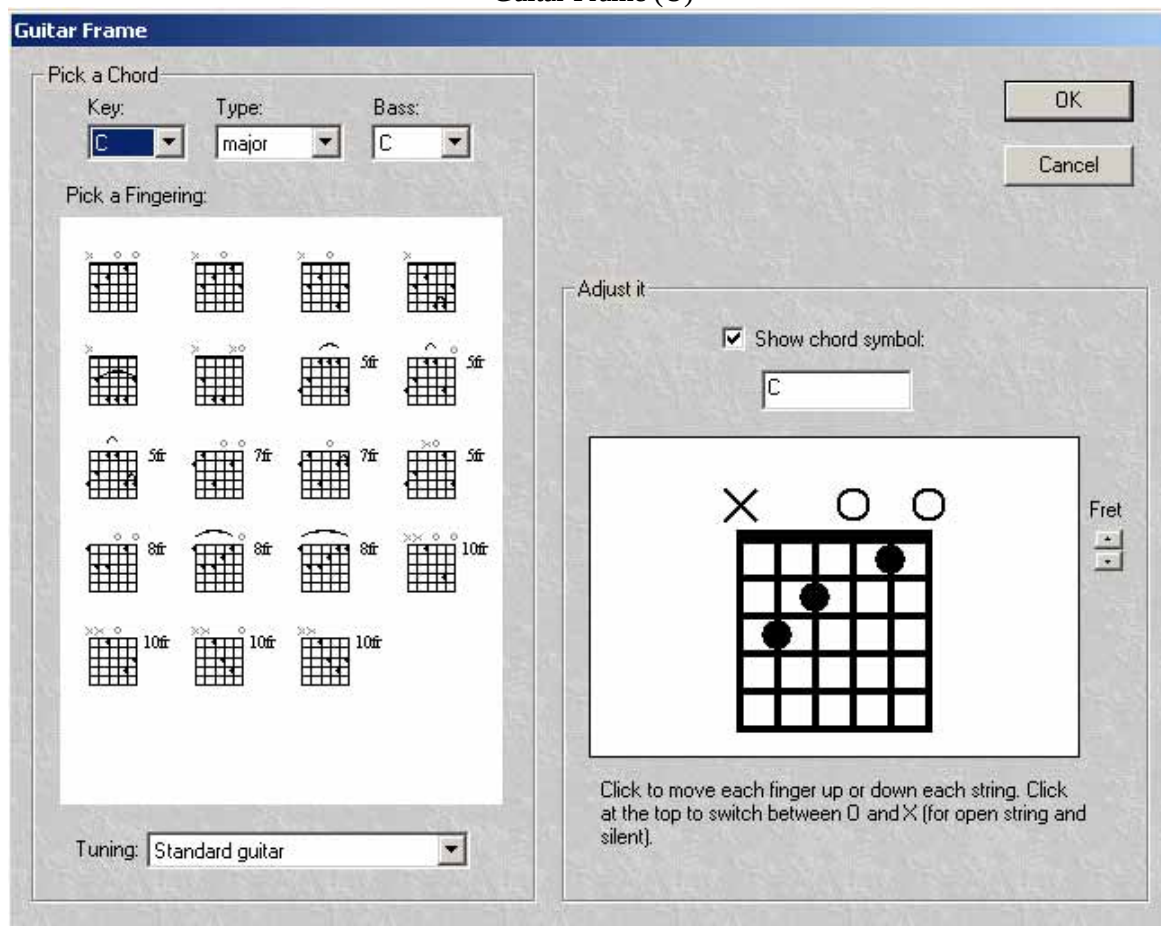


Khi ghi hợp âm thì nguyên tắc giống lời ca, có nghĩa là khi ta nhấn **(Space)** để đi tiếp thì nó sẽ chạy qua nốt nhạc kế tiếp cho ta, chứ không phải theo từng trường canh một.

Ngoài cách ghi âm chữ ra trong chương trình cũng có thiết bị một chức năng khá thông dụng là hình hướng dẫn cách dùng hợp âm trên tây ban cầm, vì nhiều người chơi nhạc nhưng không biết chơi hợp

âm thì trong chương trình này có thiết bị cho ta chức năng này. Sau đây ta sẽ tìm hiểu thêm về chức năng này.

Guitar Frame (U)



Trong phần này thì ta thấy có thêm nhiều chức năng phụ khác mà ta cũng cần biết sơ qua những chức năng này có hiệu ứng gì.

Key là phần chọn âm gia cho bài nhạc

Type dạng hợp âm

Bass nốt cho bè bass

Trong khung **Pick a Fingering** là những kiểu mẫu có sẵn cho ta lựa chọn, khi ta chọn một kiểu nào đó thì bên tay phải sẽ hiện hình đó lớn hơn để ta thấy rõ cách nhấn ngón.

Trong khung **Adjust it** này thì ta có thể tự làm những hợp âm theo ý muốn cá nhân, và trong khung chữ **C** là để ta ghi hợp âm mà ta muốn diễn đạt, ở bên cạnh hình góc phải có chữ **Fret** là để ta chọn thể chơi trên tây ban cầm theo ý muốn các nhân.

Ở cuối bên góc trái có chữ **Tuning**: là để ta chuyển âm giai trên tây ban cầm nhưng cùng một thể chơi. Đó là những chức năng trong phần hợp âm có hình. Sau đây ta sẽ thử xem trên thực tế như thế nào khi những hình hợp âm này hiện trên những giông nhạc.



Đây là hình mà hợp âm đã được đặt trên một trường canh, nếu ta có muốn sửa lại những hợp âm này thì chỉ chuột vào hình đó rồi nhấn 2 cái thì tự động sẽ vô lại lúc ban đầu để ta chọn lại hợp âm, sau khi ta sửa lại theo ý muốn rồi thì sẽ nhấn **OK** để ra sự thay đổi của hình.

Hình ta đang nhìn trên là tạm gọi là đã khá ổn định, tương đối đầy đủ, nhưng nếu ta nhìn chi tiết hơn thì sẽ thấy lời ca nằm hơi sát nốt nhạc quá, thì cách mà để kéo dịch xuống thì ta sẽ chỉ chuột vào bất cứ chữ nào rồi nhấn 2 hoặc nhiều lần thì sẽ thấy nguyên hàng chữ đó tô thành màu xanh, khi hàng chữ đó hiện ra màu xanh có nghĩa là ta thay đổi thì nguyên hàng chữ sẽ đi theo. Khi ta muốn dịch xuống thì có 2 cách như sau:

- a- Nhấn chuột vào nguyên hàng chữ đã được tô màu xanh rồi kéo lên/xuống bao nhiêu tùy mình, nhưng làm cách này thì không có dễ dàng cho lắm, bởi vì hàng chữ đó sẽ không nằm đúng theo vị trí như mình muốn trong khi ta chỉ muốn dịch xuống thôi !.
- b- Bây giờ ta sẽ học thêm một cách kỹ thuật khác siêu hơn, nhanh hơn, chính xác hơn đó là tô màu xanh hàng chữ đó rồi ta không dùng chuột để kéo nữa mà ta sẽ dùng phím tắt (**CTRL+mũi tên chỉ lên/xuống-phải/trái**) là hàng chữ đó đi từng mm theo ý của mình muốn. Khi ta nhấn (**CTRL+4 mũi tên vừa rồi**) thì hàng chữ xê dịch nhiều hơn, nếu ta không nhấn CTRL thì hàng chữ đó sẽ xê dịch từng tí một. Cách này giúp ta cả 2 mặt luôn, độ di động to và nhỏ và lại chính xác nữa. Kỹ thuật này ta có thể dùng tất cả những gì liên quan đến viết lời.

11-Sau khi ta kéo lời ca tạm ổn rồi thì phần kế đến là viết những bè phụ lên dòng nhạc, khi viết bè phụ thì ta nên nhớ rằng chương trình sibelius đã thiết bị sẵn sàng 4 bè đều có 4 số khác nhau để ta dễ dàng điều chỉnh của từng bè hơn. Nếu ta muốn viết bè phụ cùng một tiết tấu thì không cần thiết phải chuyển số, vì ta chuyển số khi 2 bè có 2 tiết tấu khác nhau. Khi viết bè phụ thì nguyên tắc căn bản viết nốt lên dòng nhạc giống như viết bè chính, ta viết nốt phụ lên dòng nhạc rồi sau đó sẽ điều chỉnh chức năng sau cùng. Sau đây ta sẽ xem hình nốt bè chính và bè phụ có cùng tiết tấu:



Hình trên là điển hình 2 bè nằm cùng một tầng số, vì 2 bè có tiết tấu giống nhau. Khi ta viết 2 bè có cùng tiết tấu giống nhau thì có 2 cách viết.

- a- Ta viết bình thường vào vị trí của nốt nhạc mà ta muốn đặt vô, cách viết giống nguyên tắc viết bè chính
- b- Cách này thì nhanh hơn cách a, bởi vì ta không cần fải ngồi chuyển số theo giá trị của từng nốt nhạc nữa, mà ta sẽ dùng cách khác tạm gọi là lổi viết tắt theo kiểu in nốt theo bè chính. Cách này ta sẽ làm như sau: Chỉ chuột vào nốt bè chính để tô màu xanh, sau đó nhấn vào chữ **Alt** rồi di luôn, chỉ chuột vào dòng nhạc nào nốt bè 2 sẽ đặt vào rồi nhấn vô vị trí đó thì ta sẽ thấy tự động hiện ra nốt nhạc thứ 2, phương pháp này cùng tạm như hình thức copy nốt, nhưng làm kiểu này thì ta sẽ thấy kết quả nhanh chóng hơn cách a.

Sau đây ta sẽ xem hình 2 bè có 2 tiết tấu khác nhau:



Đây là hình của 2 bè có 2 tiết tấu khác nhau, nếu ta để ý thì thấy rõ 2 bè khác biệt nhau ở những gạch ngang của tiết tấu hoàn toàn khác nhau, bởi vì khi ta dùng 2 bè của 2 tầng số thì những cây gạch chỉ lên / xuống đều khác nhau. Khi ta dùng 2 bè cùng một tầng số thì những cây chỉ gạch lên / xuống chỉ nằm chung một mà thôi !, khi ta viết 2 bè ở 2 tầng số thì mỗi một bè chỉ lên / xuống đều khác nhau. Bè một luôn luôn chỉ lên và bè 2 chỉ xuống để ta phân định rõ ràng 2 bè có 2 lối chỉ gạch khác nhau.

Nếu ta có viết thêm bè 3 bè 4 thì nguyên tắc cũng giống như nhau, nhưng ta nên tận dụng những bè có cùng một tiết tấu bằng cách copy nốt thì nhanh hơn. Không ảnh hưởng gì cả khi ta trộn lẫn 2 tầng số chung một dòng bè giống nhau, tầng số chỉ phân định cho ta 2 tiết tấu khác nhau mà thôi !.

Bây giờ ta sẽ học cách hoãn nốt theo nhiều hình dạng khác nhau, vì chương trình cũng thiết bị sẵn cho ta nhiều hình dạng nốt để ta có sự lựa chọn khi trình bày tác phẩm, ta cũng nên thử và tìm tòi những hình dạng nào thích hợp với cặp mắt của ta cho một tác phẩm.

Sau đây ta sẽ học cách điều chỉnh nốt theo nhiều hình dạng khác nhau, trước khi điều chỉnh được nốt theo những hình dạng khác thì ta sẽ tô màu tất cả những nốt mà ta muốn hoãn chuyển. Để tô màu bằng đó nốt thì ta nhấn chuột vô nốt đầu tiên rồi sau đó nhấn **CTRL** xuống luôn và tiếp tục nhấn vào những nốt kế tiếp để tất cả những nốt ta sẽ hoãn chuyển thành màu xanh. Ta xem hình như sau:



Khi những nốt nhạc đã trở thành màu xanh thì ta sẽ dùng phím tắt để hoãn chuyển theo nhiều hình dạng khác nhau. Khi chuyển hình dạng thì có 2 phương cách để chuyển.

- a- Khi những nốt đã được tô màu xanh thì ta sẽ nhấn theo nhiều tầng số khác nhau, ta có thể dùng đến 19 tầng số, và mỗi tầng số có hình dạng nốt khác nhau. Ví dụ khi những nốt nhạc đó đã được tô màu xanh ta nhấn tầng số **19** thì tất cả những nốt nhạc đó sẽ hiện ra như sau:



Bây giờ ta thấy những nốt nhạc xanh đã chuyển theo dạng khác, không khác bẻ chính nhiều với hình dạng nốt, nhưng nốt bẻ phụ nhỏ hơn để ta phân biệt được bẻ chính và bẻ phụ. Nếu ta nhấn thử những tầng số khác thì ta cũng sẽ nhìn được hình dạng nốt trực tiếp.

- b- Ngoài cách a này ra ta cũng có thể dùng cách thứ 2 là không hoàn chuyển nốt theo tầng số nữa mà chuyển theo phím tắt, nhưng trên nguyên tắc thì những hình dạng nốt này vẫn nằm theo tầng số. Nhưng khi chuyển thì ta dùng cách khác nhau mà thôi !. Cách thứ 2 này rất đơn giản, khi ta tô màu những nốt sẽ hoàn chuyển rồi thì ta nhấn nút **SHIFT + nút lên / xuống** để thay đổi hình dạng nốt. Cách này ta chuyển một cách nhanh chóng và dễ dàng.

Đó là sơ lược về cách thức viết bẻ phụ, dĩ nhiên ta cũng có thể để hình thức những bẻ phụ ở dạng nguyên ngữ, nhưng đôi khi có những ca khúc soạn theo bẻ chéo nên ta cũng cần biết bẻ nào là bẻ chính và bẻ nào là bẻ phụ.

11-Phần kế đến ta sẽ học thêm vài chức năng cũng như kỹ thuật phụ yếu của chương trình để bài trình bày thêm về kỹ thuật hơn. Một tác phẩm xem thoáng qua rất đơn sơ, nhưng một người ngồi trình bày thì mới biết sự phức tạp và bao quát như thế nào. Nhưng với những chức năng của chương trình đã thiết bị sẵn sàng thì ta chỉ dùng mà thôi !, những phím tắt đã có sẵn, ta chỉ cần biết hiệu ứng và thực hành để xem về đẹp của bài trình bày ra sao. Sau đây ta sẽ học những chức năng nho nhỏ còn lại trong một bài trình bày.

Khi ta viết những nốt luyến nhỏ thì thường sẽ có những giây nối kéo qua nốt chính, thì ta sẽ làm như sau:



Hình A và B khác nhau ở điểm giây gạch của nốt luyến khác nhau, phím tắt của giây gạch nối là **S** và chữ **S** thì giây gạch sẽ có vòng bầu ở dưới như hình A. Nếu ta muốn vòng bầu ở trên thì là nhấn **Shift+S** thì ta sẽ có giây gạch có vòng bầu ở trên.

Sau đây là chức năng khác ta cũng nên biết trong chương trình, đó là lộn ngược những cây gạch của tiết tấu theo chiều hướng lên hoặc xuống. Ta xem thí dụ như sau:



Hình A ta thấy khác hơn hình B là ở điểm cây gạch ngang, vì hình B này đã được lộn ngược những cây gạch lên. Để làm được chức năng này thì ta sẽ tô màu nốt nhạc đầu tiên của phách đó nếu 2 nốt đơn đi theo thành một nốt đen, rồi ta nhấn phím tắt ở chữ X thì tự động phách đó sẽ lộn ngược lên/xuống theo ý của ta muốn.

Kế tiếp ta sẽ học cách tách rời những giây nối của từng phách rời ra, ta sẽ nhìn hình và làm như sau: Trước khi đổi những hình thức sau đây thì ta nên biết sơ về menu này một chút.



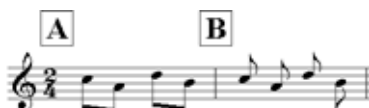
Trước khi chuyển thì ta chọn qua hình **đấu kép (1)** thì ta sẽ thấy có nhiều hình khác lạ mà ta chưa hề sử dụng đến trong phần trình bày. Sau đây ta sẽ lần lượt xem từng hình dạng của mỗi chức năng ra sao.

Ở chức năng này thì ta sẽ nối 2 phách đen lại thành một gạch ngang dài, khi ta tô màu ở nốt thứ 3 và nhấn một trong 2 chức năng này thì ta sẽ thấy thí dụ như sau:



Hình A là nguyên thủy
Hình B là sau khi thay đổi

Ở chức năng này thì ta tắt từng phách tách rời ra, nếu ta muốn nối lại thì nhấn 3 chức năng có gạch nối ngang thì nốt sẽ có gạch nối lại bình thường. Ta xem thí dụ như sau:



Đó là vài điển hình để ta thấy trong phần chức năng này có thể làm được những gì, vì trong những chức năng này rất khó định nghĩa rõ ràng để ta hiểu trên trang giấy, tốt hơn hết ta ngồi thử từng chức năng có tác dụng gì của nhiều trường hợp khác nhau. Thực sự thì cũng không có phức tạp, nhưng có nhiều chức năng không có cùng nguyên tắc cố định để ta giải thích rõ ràng, bởi thế có vài chức năng ta nên nghiên cứu sâu về nó để hiểu rõ ràng hơn.

Sau đây ta học thêm một chức năng nho nhỏ để tiện cho những lúc ta khỏi mất thời gian ngồi viết lại từ đầu. Chức năng này là copy những nốt nhạc đã có sẵn qua những trường canh kế tiếp. Ta xem thí dụ như sau:



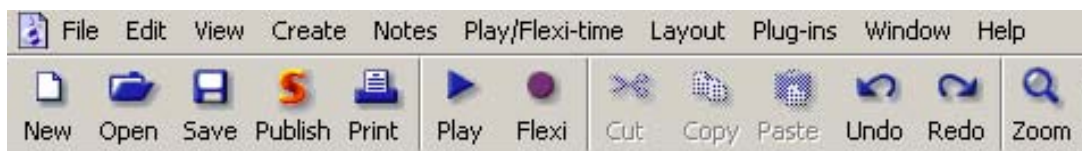
Khi ta đã tô màu 2 trường canh ta muốn copy rồi thì ta nhấn **CTRL+C** để ra lệnh copy rồi sau đó nhấn **CTRL+V** để ra lệnh bỏ vô, ta chỉ chuột vào trường canh nào ta muốn bỏ vô rồi nhấn vô bên trái chuột một cái thì những gì đã copy sẽ nằm vô vị trí ta đã nhấn vào.

Kế đến là những dấu hiệu về âm nhạc, để diễn tả đúng theo như ý tác giả muốn diễn xuất trong một ca khúc. Có 2 cách để viết những ký hiệu này:

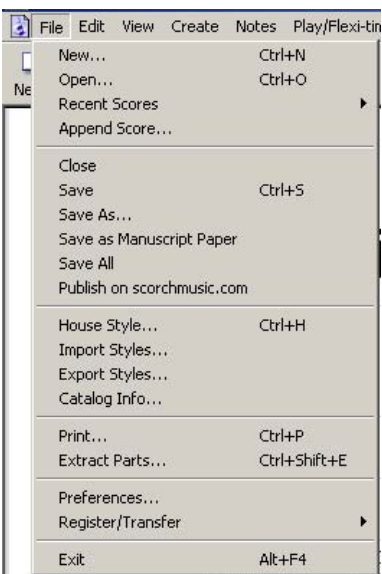
- a- Ta chọn **CTRL+L** như thường lệ để viết lời ca, thay vì ta viết lời ca thì ta nhấn vào tay phải chuột thì ta thấy trên màn hình sẽ hiện ra thêm một bảng menu có nhiều chức năng khác nữa, trong đây là những ký hiệu mà ta có thể dùng đến trong một ca khúc, nếu ta muốn dùng ký hiệu nào thì nhấn vào nó rồi ta sẽ thấy trên bài trình bày.
- b- Bên cạnh mỗi hình đều có những phím tắt, nếu ta nhớ được phím tắt nào thì nên dùng những phím tắt của chương trình đã thiết bị sẵn cho ta sử dụng.

12-Để trước khi kết thúc học về sibelius thì ta sẽ học tóm tắt về một số chức năng cần biết trước hoặc sau khi in tác phẩm. Dĩ nhiên có nhiều chức năng phụ ta không dùng đến, vì những chức năng đó không quan trọng lắm trong phần trình bày. Sau đây ta sẽ học phần menu chính ở trên đầu chương trình, và trong từng menu chính có những menu phụ, và trong một số menu phụ đó ta sẽ tìm hiểu thêm về những hiệu ứng của nó.

Ở ngay phần đầu bài hướng dẫn ta đã nhìn thấy hình này, bây giờ ta đi sâu vô chi tiết hơn.



Ở hàng trên đầu ta có thấy có 10 menu chính, trong 10 menu chính này có những menu phụ khi ta nhấn vô nó, bây giờ ta tìm hiểu những menu phụ ở menu **File**.

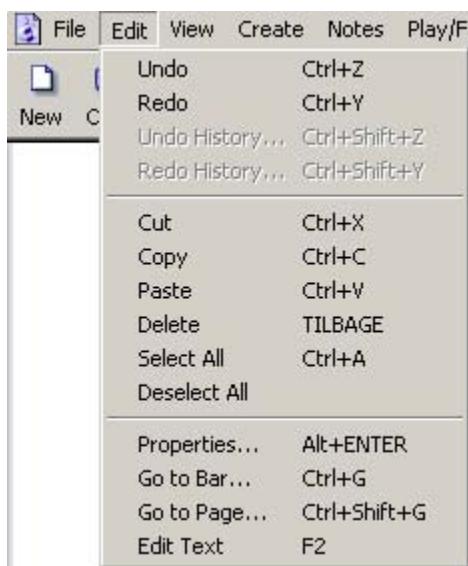


Khi ta chưa mở một nhạc phẩm lên thì trong menu sẽ không có nhiều như hình ta đang xem, hình ta đang xem là khi một nhạc phẩm đang mở, thì ta thấy được tất cả những menu phụ. Có một số chức năng trong đây ta đã học qua ở phần đầu, bây giờ ta chỉ học những chức năng cần dùng đến mà thôi !.

- Trong ngăn thứ 3 ở menu phụ này thì ta thấy có chữ **Catalog Info** trong chức năng này thì ta muốn điền những chi tiết của tác phẩm vô thì ta điền vô những ô đã cho sẵn. Nếu ta muốn đưa tác phẩm lên mạng thì nên điền vô trong mục này, để người xem có thể biết sơ về chi tiết của tác phẩm.

- Trong ngăn thứ 5 ở menu phụ này thì ta thấy có chữ **Preferences** trong chức năng này ta có thể điều chỉnh trong trang trình bày. Ví dụ ra lệnh khi kéo trang giấy, mở/tắt âm thanh khi mở chương trình, chọn khổ giấy khi mở chương trình, chọn số lần xóa ta có thể trở lại, chọn nền cho trang giấy. Đó là một số lệnh ta có thể dùng theo ý thích cá nhân.

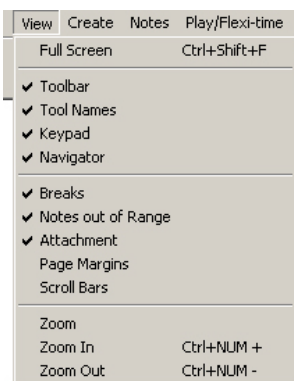
Menu kế đến ta sẽ tìm hiểu là **Edit**, ta sẽ xem hình dưới đây.



Trong menu phụ này thì ta thấy có rất nhiều chức năng, hầu như tất cả những chức năng trong đây ta đều dùng đến, vì những chức năng này liên quan chính yếu trong khi ta trình bày. Như ta đã thấy, mỗi chức năng đều có phím tắt bên tay phải. Sau đây ta xem ý nghĩa của từng chức năng.

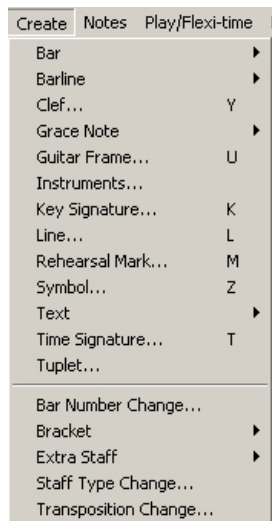
- **Undo** có nghĩa là trở lại nếu ta lỡ làm sai.
- **Redo** có nghĩa là chạy tới nếu ta lỡ **Undo**.
- **Cut** có nghĩa là cắt.
- **Copy** có nghĩa là sao in.
- **Paste** có nghĩa là bỏ vô.
- **Delete** có nghĩa là xóa đi.
- **Select All** có nghĩa là tô tất cả những gì đang làm.
- **Properties** có nghĩa là những liên quan trong phần đó
- **Go to Bar** có nghĩa là chạy tới trường canh ta muốn ra lệnh.
- **Go to Page** có nghĩa là chạy tới trang ta muốn ra lệnh.
- **Edit Text** có nghĩa là sửa lỗi.

Menu kế đến ta sẽ tìm hiểu là **View**, ta sẽ xem hình dưới đây.



Trong menu phụ này ta cũng thấy một loạt chức năng khác không kém phần quan trọng, những chức năng này là những menu nằm ở ngoài trang giấy mà ta nhìn thấy, dĩ nhiên không bắt buộc ta phải dùng hết, nhưng có những cái quan trọng hơn cái khác, tùy theo nhu cầu của người trình bày muốn gì. Tóm lại những chức năng trong đây ta nên thử ngồi nghiên cứu thêm để tự hiểu rõ hơn, vì những cái vạch đen đó biểu hiện ngay nếu ta bỏ đi. Ở gần cuối cùng có chức năng **Zoom in/out**, bên tay phải có ghi phím tắt nếu ta dùng đến nó thì nhanh biết mấy, chức năng này ta nên dùng khi trình bày.

Menu kế đến ta sẽ tìm hiểu là **Create**, ta sẽ xem hình dưới đây.



Trong menu này chắc khỏi nhắc đến ta cũng biết, là một trong menu quan trọng nhất khi trình bày một tác phẩm. Menu này đã giải thích rất rõ ràng ở những trang hướng dẫn đầu tiên.

Trong menu **Notes** ta không có dùng đến, vì những chức năng đó không có hiệu ứng gì trong phần trình bày của ta.

Menu kế đến ta sẽ tìm hiểu là **Play/Flexi-time**, ta sẽ xem hình dưới đây.

Play/Flexi-time	Layout	Plug-ins	Window
Play/Pause		P	
Flexi-time		Ctrl+F	
Flexi-time Options...		Ctrl+Alt+F	
Stop		O	
All Notes Off		Ctrl+Shift+O	
Sounds...		I	
Espressivo			▶
Swing			▶
Reverb...			
Dictionary...			
Equipment...			
Substitute Equipment...			▶
Options			▶

Trong menu này ta thấy có nhiều chức năng liên quan đến âm thanh, những chức năng này cũng không kém quan trọng, bởi thế ở những trang đầu ta đã tìm hiểu sơ qua cách điều chỉnh âm thanh cho đúng để một bài nhạc có thể phát ra được âm thanh đúng như ý ta muốn. Ngoài chức năng phát âm thanh ra chương trình cũng thiết bị cho ta một chỗ để vô điều chỉnh âm thanh diễn đúng theo kỹ thuật mà ta mong muốn trong những ký hiệu âm nhạc nữa. Ta sẽ xem ý nghĩa của từng chức năng như sau.

- **Play/Pause** có nghĩa là mở nhạc và ngưng nhạc.
- **Flexi-time** có nghĩa là tiếng gõ giữ nhịp.
- **Flexi-time Options** có nghĩa là vào để điều chỉnh thêm chức

năng mà ta muốn cho thêm hoặc bớt.

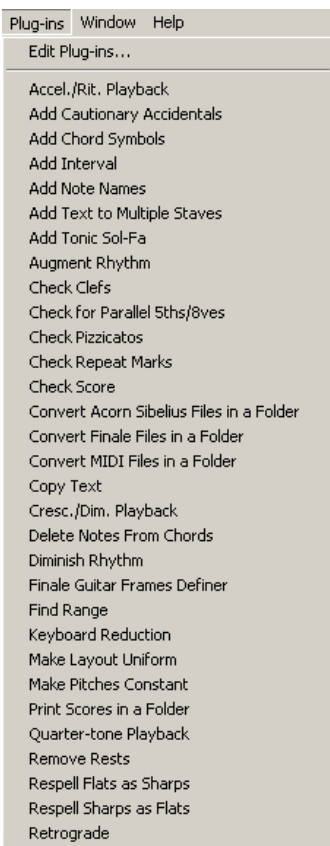
- **Stop** có nghĩa là ngưng nhạc.
- **All Notes Off** có nghĩa là tắt hết nốt nhạc đi.
- **Sound** có nghĩa là mục âm thanh.
- **Espressivo** có nghĩa là những loại âm thanh ta có thể chọn theo ý thích
- **Swing** có nghĩa là những thể điệu ta có sự lựa chọn.
- **Reverb** có nghĩa là những kiểu effect cho âm thanh.
- **Dictionary** có nghĩa là từ âm thanh có hệ điều chỉnh theo ý ta muốn, trong chức năng này ta có thể điều chỉnh những ký hiệu âm nhạc theo ý ta muốn khi những ký hiệu đó được đặt trên bài hát.
- **Equipment** có nghĩa là nơi điều chỉnh phần cứng âm thanh.
- **Substitute Equipment** có nghĩa là nơi phụ điều chỉnh phần cứng âm thanh.
- **Options** có nghĩa là những chức năng ta có thể vào cho thêm theo ý thích trong phần âm thanh.

Menu kế đến ta sẽ tìm hiểu là **Layout**, ta sẽ xem hình dưới đây.

Layout	Plug-ins	Window	Help
Document...			Ctrl+Shift+D
Hide Empty Staves			Ctrl+Shift+H
Show Empty Staves...			
Show Multirests			Ctrl+Shift+M
System Object Positions...			
Snap Object			Ctrl+Shift+S
Flip Object			X
Align in a Row			Ctrl+Shift+R
Align in a Column			Ctrl+Shift+C
Reset Note Spacing			Ctrl+R
Spacing Rule...			
System Break			ENTER
Page Break			Ctrl+ENTER
Divide System			
Split Multirest			Ctrl+Shift+P
Make Into System			
Make Into Page			
Lock Format			Ctrl+Shift+L
Unlock Format			Ctrl+Shift+U

Trong menu này liên quan nhiều về phần trình bày của ta, nhưng cũng có vài chức năng không quan trọng, và cũng có thể không dùng đến. Chức năng dùng nhiều nhất trong menu này có thể nói là chức năng nằm trên đầu tên là **Dokument**, chức năng này để ta điều chỉnh khổ giấy của 4 bề: trên/dưới-trái/phải. Đôi khi ta cần độ hở ở dưới nhiều hơn hay ít đi thì điều chỉnh trong chức năng này. Ở trong ngăn thứ 2 của menu này ta có thấy chữ **Flip Object**, chức năng này có thể lật ngược gạch ngang của phách lên/xuống, nếu ta muốn thử thì tô màu vào một nốt nhạc nào đó rồi nhấn phím tắt của chức năng này là **X** thì sẽ thấy nốt nhạc hay phách đó sẽ lật ngược lại. Ngoài hai chức năng này ra, đôi khi ta cũng cần chia trường canh ra làm đôi, thì ta sẽ dùng chức năng **Divide System**, chức năng này cắt đôi trường canh mà ta tô màu xanh ra, nếu ta muốn thử thì tô màu một trường canh nào đó rồi nhấn vào chức năng này thì sẽ thấy có thành 2 trường canh tắt rời ra. Ngoài ra ta không dùng đến những chức năng khác trong menu này.

Menu kế tiếp ta sẽ tìm hiểu là **Plugins**, ta sẽ xem hình dưới đây.



Trong chức năng này thì có hầu như tất cả các chương trình, chức năng này có nghĩa là làm những lệnh đã có sẵn, nếu ta muốn dùng vào trường hợp nào trong bài trình bày của ta thì có thể trong những chức năng này đáp ứng được một phần nào với ý của ta. Có nhiều chức năng trong đây ta cũng không bao giờ dùng đến, nhưng cũng có vài chức năng cũng khá đơn giản để ta dùng một cách nhanh chóng. Sau đây vài thí dụ của vài chức năng có hiệu ứng một cách nhanh chóng.

- **Add Interval** có nghĩa là cho thêm những quãng ta muốn cho vô một cách dễ dàng và mau lẹ. Ta nhấn vô những nốt hay trường canh nào để tô màu xanh, sau đó ta sẽ nhấn vô chức năng này thì sẽ thấy có những quãng thêm vô theo như ta mong muốn.

- **Add Note Names** có nghĩa là ta đứng ở vị trí bình thường và nhấn vô chức năng này thì tự động ta sẽ thấy trên từng nốt nhạc sẽ hiện lên những chữ cái theo ngôn từ của âm nhạc.

Ngoài ra còn một số chức năng khác nữa không có ghi trong cuốn hướng dẫn này, nhưng nếu ta thử thì sẽ thấy từng chức năng có hiệu ứng gì. Vì sách ghi không bằng tự mình ngồi tìm cho mình những gì chương trình đã thiết bị cho ta.

Những trang hướng dẫn này gói ghém gọn trong một tập nhỏ này, hy vọng sẽ giúp bạn một phần nào thực hành được những gì bạn mong muốn, vì chương trình thiết bị rất nhiều, nhưng với khả năng và thời gian của chúng ta không có để trau dồi thêm ngoài những gì đã ghi trong tập hướng dẫn này. Nếu ta thực hành được những gì trong tập này thì cũng đã là kết quả chính yếu của người lập chương trình, vì nhiều chức năng ta cũng không cần sử dụng đến tuy nó có sẵn, vì nhu cầu của mỗi người khác nhau. Đối với người viết thì những gì gói ghém trong tập hướng dẫn nhỏ này cũng là một niềm vui cho một người đang mong mỏi được làm một bài trình bày trong chương trình này.

Có rất nhiều chương trình để trình bày nốt nhạc, nhưng người viết thấy sibelius là một trong những chương trình tuy lớn ở một khía cạnh nào đó khi ta biết dùng hết chức năng, nhưng sibelius cũng rất nhỏ và gọn khi ta đã dùng qua nó, bởi vì trong cái to thì cái nhỏ đó là đơn sơ, nhiều chương trình khác lớn tương đương với sibelius, nhưng rất phức tạp ở mọi mặt khi dùng. Nếu ta bắt đầu dùng sibelius thì ta hãy tự vui vì ta đã tìm được một chương trình khá đầy đủ, và cũng là một chương trình có một điểm đặc biệt hơn những chương trình khác là phối hợp với mạng lưới, một chức năng rất hay mà những chương trình khác chưa có. Nếu bạn cũng là người thiết kế mạng thì đây, SIBELIUS đã là của bạn, SIBELIUS đã đạt được ước muốn của bạn.

Cuối cùng người viết cũng hy vọng những trang hướng dẫn này đem lại niềm vui và thành công với những bạn muốn tìm hiểu về chương trình Sibelius, hy vọng những trang này sẽ được cập nhật nếu có

những gì mới lạ mà người viết tìm tòi thêm trong thời gian tới. Ở trang cuối ta có thể xem những phím tắt được ghi gọn trong một trang nhỏ để ta dễ dàng dùng trong thời gian ban đầu.

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! *Chúc bạn luôn luôn thành công* !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Những phím tắt khi dùng SIBELIUS

Phím tắt trong File	Phím tắt trong Play/Flexi-time
New – CTRL+N	Play/Pause – P
Open – CTRL+O	Play/Flexi-time – CTRL+F
Save – CTRL+S	Flexi-time Options – CTRL+ALT+F
Houstyle – CTRL+H	All Notes Off – CTRL+SHIFT+O
Print – CTRL+P	Phím tắt trong Layout
Extract Parts – CTRL+SHIFT+E	Dokument – CTRL+SHIFT+D
Exit – CTRL+F4	Hide Empty Staves – CTRL+SHIFT+H
Phím tắt trong Edit	Show Multirets – CTRL+SHIFT+M
Undo – CTRL+Z	Snap Object – CTRL+SHIFT+S
Redo – CTRL+Y	Flip Object – X
Cut – CTRL+X	Align in a row – CTRL+SHIFT+R
Copy – CTRL+C	Align in a column – CTRL+SHIFT+C
Paste – CTRL+V	Reset Note Spacing – CTRL+R
Select All – CTRL+A	System Break – Enter
Properties – CTRL+Enter	Page Break – CTRL+Enter
Go to bar – CTRL+G	Split Mutirets – CTRL+SHIFT+P
Go to page – CTRL+SHIFT+G	Lock Format – CTRL+SHIFT+L
Edit text – F2	Unlock Format – CTRL+SHIFT+U
Phím tắt trong View	<u>Lưu ý:</u> Vì ta sử dụng chương trình theo phiên bản tiếng anh, nên ta cũng tập dùng những ý nghĩa phím tắt theo tiếng anh để ta khỏi bối ngỡ khi đang dùng. Vì những danh từ này dịch qua tiếng việt thì e rằng hơi khó vì phiên bản ta dùng là tiếng anh, bởi thế tất cả những phím tắt trên đều dùng bằng tiếng anh. Chương trình đã có sẵn những phím tắt cho ta khi sử dụng, ta cũng nên dùng những phím tắt này, vì đây là điều thuận tiện nhất và không gì cho bằng biết dùng những phím tắt khi làm việc, vì ta thử so sánh 2 lối làm việc sẽ biết ngay. <i>“Phím tắt đem lại hữu ích mà lại tiết kiệm thời gian”</i>. Biên Soạn Đinh Công Lý 03/12/02
Full Screen – CTRL+SHIFT+F	
Zoom in – CTRL++	
Zoom out – CTRL+-	
Phím tắt trong Create	
<i>Bar</i>	
- At end – CTRL+B	
- Single – CTRL+SHIFT+B	
- Others...- SHIFT+ALT+B	
Clef – Y	
Guitar Frame – U	
Key Signature – K	
Line – L	
Rehearsal Mark – M	
Symbol – Z	
<i>Text</i>	
- Expression – CTRL+E	
- Techique – CTRL+T	
- Lyris – CTRL+L	
- Chord Symbol – CTRL+K	
- Metronome Mark – CTRL+M	