

Edice hudby 17. a 18. století

Nejčastější problémy v notovém programu Finale a jejich řešení

1) Založení nové partitury: nejlépe pomocí EMPTY STAVES. Tak lze vložit libovolný počet osnov v pořadí, jaké potřebujeme pro naši partituru.

Potom lze jednoduše pomocí STAFF TOOL (ikona: houslový klíč, kliknout do čtverečku na začátku osnovy) zadat jejich atributy:

a) název **přesně podle pramene** (tedy Violino I, nikoliv anglicky Violin etc.) – v nabídce FULL STAFF NAME. Zkrácený název osnovy (ABBREV. STAFF NAME) necháváme volný. Pokud doplňujeme název hlasu, musí být *kurzívou* (předtím, než začneme psát text, zmáčkneme CTRL+Shift+písmeno „i“)

b) **svorky** spojující jednotlivé osnovy partitury. Nástroj STAFF, řádek ADD GROUP AND BRACKET. V zásadě mají být spojeny svorkou příbuzné nástroje: dechy, vyšší smyčce atd. Pokud máme dvoje housle a violu, musí být spojeny hranatou svorkou (tj. v nabídce druhou zprava) housle až viola a složenou závorkou dvoje housle. Sólový zpěv je bez svorky, basso continuo má svorku pro jeden řádek (nutno zaškrtnout „Show beacket if group contains only one staff“).

c) v téže nabídce zadáváme **taktové čáry**. Jsou vedeny jako svorky, tj. nástroje po skupinách, zpěv má taktovou čáru pouze na osnově a nikoli mezi řádky.

2) pěvecké party doporučuji zapisovat v **klíči**, v kterém jsou v originále. Vyhnete se tak dalším opisovačským chybám. Do správného klíče (soprán a alt do houslového, tenor do oktávového G klíče) lze potom příslušný řádek převést jediným kliknutím: nástroj CLEF, dvojklik na začátek řádku, vybrat klíč.

3) pokud nemáme připojení na MIDI, **noty zapisujeme** nejlépe pomocí SPEEDY ENTRY TOOL. V tomto nástroji slouží jednotlivá písmena klávesnice k zápisu notových výšek. K tomu je nutno mít zapnutý CapsLock a v nabídce odškrtnout „Use MIDI device for input“. Od prvního písmena zleva Q, A a Y je to vždy tón c, oktáva se volí pomocí lomítka /. Notové délky se zadávají pomocí čísel: 3 je šestnáctina, 4 osmina, 5 čtvrtka atd.

Při **nezapnutém CapsLocku** obsahuje SPEEDY důležité klávesové zkratky:

S: zvýšení o půltón, N odrážka, mínus (-): snížení o půltón

Tečka: tečka u noty, rovná se (=): ligatura k další notě

BackSpace: změna noty na pomlku příslušné hodnoty

O nebo H: skrytí noty nebo pomlky, pravý CTRL+3: triola (nebo +5 kvintola atd.)

Klávesové zkratky důležité pro práci editora:

A: napíše před notu **posuvku**, která je už v předznamenání. Používá se při zadávání posuvek přesně podle pramene (např. odrážka po zvýšení v předchozím taktu);

P: napíše před notu **posuvku v kulaté závorce**. Používá se pro posuvky dodané editorem;

B: spojí nebo rozpojí noty trámecm/praporky. Zásadní při zadávání textu, někdy též kvůli frázování.

4) **frázovací obloučky** se zapisují pomocí SMART SHAPE, nikoli jako ligatury! (pomůcka: oblouček musí být na obrazovce červeně). Pro ediční práci používáme jedna obloučky plné (ty které jsou v prameni), jednak čárkované (ty, které dodáváme podle analogie). Oblouček přes dvě noty se zadává dvojklikem na první notu, více not tažením myši.

5) pro veškeré slovní, dynamické, přednesové pokyny, označení Da Capo, Fine apod. volíme nástroj EXPRESSION (ikonka je mf – mezzoforte), dvojklik nad nebo pod notu, kam chceme značku umístit. Pokud není příslušný pokyn v nabídce (což většinou není), je třeba ho vytvořit pomocí CREATE. Pro zadávání pokynů, které jsou v prameni, volíme normální písmo, pro doplněné pokyny (např. do dalších hlasů) volíme *kurzívu* (CTRL+Shift+písmeno „i“). Po vytvoření pokynu a jeho vybrání (SELECT) je třeba zadat, do kterých hlasů má být pokyn umístěn – zde je možno volit mezi jedním hlasem, všemi hlasy partitury či různými kombinací hlasů (některé pokyny jsou v partituře jen v jednom hlasu, v partech ve všech hlasech).

6) Text se zapisuje v LYRICS TOOL (ikona: písačské pero), nikoli v TEXT TOOL (ikona: velké A). TEXT TOOL se používá jen k zadání názvu skladby a autora v záhlaví.

7) návod ke **vkládání textu** - LYRICS:

Dvě možnosti – první, složitější je psát text přímo do osnovy (TYPE INTO SCORE).

Druhá možnost, jednodušší:

a) text si napíšu předem ve Wordu s příslušným opakováním slov,

b) připravím text pro zadávání: se správnou interpunkcí a velkými a malými písmeny (Salve Regina Regina), rozdělím jej **pomlčkami** do slabik (Sal-ve Re-gi-na Re-gi-na), opakovaná slova či fráze oddělím **čárkami** (Sal-ve Re-gi-na, Re-gi-na), opakování celých oddílů (např. textu u árie) oddělím **středníkem**

c) v nabídce LYRICS zvolím EDIT LYRICS, vložím připravený text do okna

d) v nabídce LYRICS zvolím CLICK ASSIGNMENT, vyskočí mi připravený text a pak jen jednoduše klikáním pod příslušné noty zadávám text. Pokud přísluší pod každou notu pouze jediná slabika (např. u recitativů), zadám celý text najednou podržením CTRL a kliknutím myši.

e) v případě mylného zadání je možno posunout text o jednu notu doprava či doleva pomocí SHIFT LYRICS.

8) Po zadání textu je nutno **rozdělit podle textu trámce a praporky**: více not nad jednou slabikou musí být spojené, pokud je ke každé notě jedna slabika, musí být tyto noty oddělené praporky. Nejrychlejší způsob, jak to provést, je nástrojem MASS EDIT (který taky slouží ke kopírování, transponování apod.)

a) kliknout před příslušný řádek, ten se označí

b) v nabídce najít REBEAM, poté REBEAM TO LYRICS

c) zaškrtnout „Also break beam at each beat in Time Signature“, čímž zabráním nesmyslně dlouhým trámcům přes celý takt v případě koloratury

d) zkontrolovat rozložení trámců a praporků podle pramene – výborná kontrola, zda je správně podložen text.

8) Návod na tvorbu generálbasu:

Generálbas se píše nástrojem CHORD TOOL – ikona vypadá takto: CM7. Viz speciální pokyny.

10) Výsledné úpravy stránky se dělají nástrojem „Procenta“ a PAGE LAYOUT. „Procenty“ si zmenší systém v partituře (pozor – kliknout před systém, pokud kliknu před řádek, zmenší se jen ten jeden). PAGE LAYOUT umožňuje:

a) úpravu počtu taktů na řádek („Fit Music“), b) úpravu počtu systémů na stránku („Space systems evenly“) a c) úpravu počtu řádků v systému („Optimize staff systems“) – např. pokud se jeden hlas na delší dobu odmlčí.