

Азатян Г.Р.

САМОУЧИТЕЛЬ

по программе

Sibelius 4

Эта книга предназначена для самостоятельного изучения популярного нотного редактора Sibelius 4, основными возможностями которого являются:

- создание и распечатка нотных партитур на компьютере
- преобразование midi в ноты
- сканирование нотных партитур
- синхронизация музыки с видео
- озвучивание нот и запись музыки

г. Батуми

июль 2007 г.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Вниманию читателей предлагается самоучитель по популярному нотному редактору Sibelius 4. В основу книги явился личный опыт автора, на протяжении нескольких лет работающего с данной программой, начиная еще с версии Sibelius 1.1.

Данная книга не является переводом справки Sibelius, хотя автор знаком с данным справочным пособием, содержащим интересную и подробную информацию о программе, а также некоторые нотные примеры. В данной же книге осуществлена попытка изложить возможности программы на доступном и простом русском языке, с опорой не столько на теорию, сколько на решение практических задач. По этой причине в данном самоучителе вы не найдете досконального описания всех функций программы; с другой стороны, для повышения наглядности приведены конкретные примеры и типовые задачи, возникающие перед пользователем программы в процессе работы.

Хочется надеяться, что эта книга поможет вам в освоении компьютерного набора нот и других возможностей, предоставляемых программой Sibelius 4.

Некоторые замечания, касающиеся этой книги.

- **Стиль оформления.** Так как Sibelius – программа англоязычная, а обучаться мы будем все же на русском языке, все названия кнопок, команд меню и т.д. будут указываться по-английски, а рядом, через двойную косую черту, будет присутствовать их русский перевод. (Хочется верить, что такие названия кнопок, как «Yes», «No» «OK», в переводе не нуждаются, поэтому оставим их без перевода).

- Названия меню будут указываться через знак стрелки в очередности их расположения, заканчиваясь названием конкретной команды. Например:

Edit ⇒ Filter ⇒ Advanced Filter // Правка ⇒ Фильтр ⇒ Расширенный фильтр

Это говорит о том, что следует открыть меню Edit, в нем открыть вложенное меню Filter, где выполнить команду Advanced Filter.

Обратите внимание:



так среди текста будут выделены *примечания*, содержащие сведения о возможностях программы, а также советы и рекомендации по выполнению той или иной команды.

- В данном самоучителе описана версия программы **Sibelius 4.0**. Существуют и обновления программы до более поздних версий, отличающиеся некоторыми усовершенствованиями, а также дополнительными командами, отсутствующими в версии 4.0. С подробным списком новых возможностей новых версий Sibelius вы можете ознакомиться на сайте программы: www.sibelius.com.

Благодарности

Автор выражает благодарность всем тем, кто так или иначе повлиял на создание данного самоучителя:

- в первую очередь – Вячеславу Бондарю (г. Кривой Рог, Украина), первым познакомившему автора с программой Sibelius 4;
- Владимиру Головневу (г. Ростов-на-Дону), без советов и рекомендаций которого, наверное, часть книги так и не была бы написана;
- организации «Коммюнити украинских барабанщиков» и лично Андрею Прищенко (г. Киев, Украина) за предоставленные материалы о нотной записи ударных инструментов.

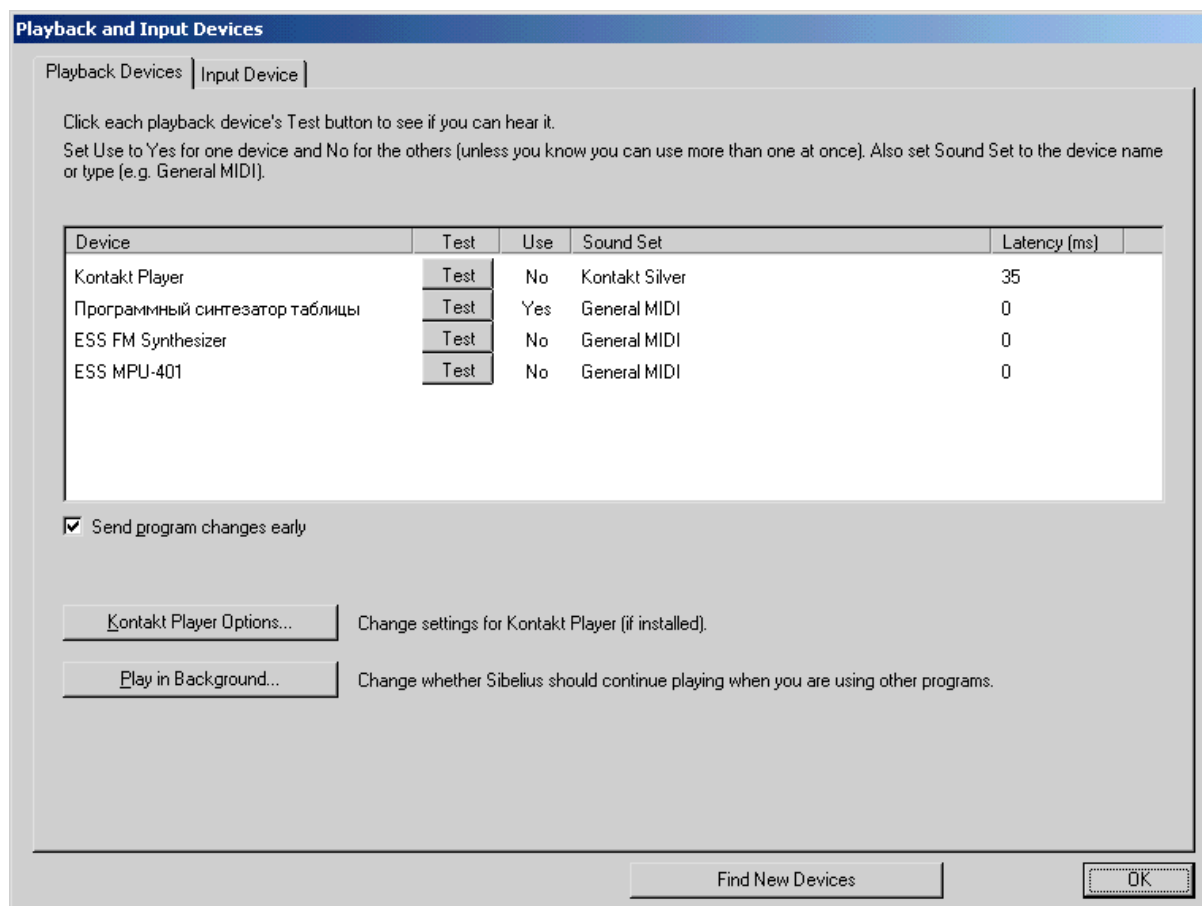
РАЗДЕЛ I. ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ

Sibelius 4 – программа, обладающая широкими возможностями по созданию нотных партитур как путем набора нотного текста вручную, так и проигрыванием мелодий на MIDI-клавиатуре или просто открытием любого MIDI-файла, который у вас на глазах превратится в готовую партитуру, которую лишь придется немного доработать. Ноты своего произведения вы легко можете распечатать с типографским качеством, а также сохранить в виде картинки или Web-страницы.

Кроме того, созданную вами музыку вы можете в любой момент прослушать и сохранить в звуковом формате (MIDI или WAV), а из файлов WAV впоследствии записать музыкальный компакт-диск или озвученный видеоролик (но это уже средствами специально предназначенных для этого программ).

Глава 1. Первый запуск

После установки Sibelius 4, после успешного ввода серийного номера и регистрации, при первом запуске программы на экране появится окно выбора звуковоспроизводящего устройства:



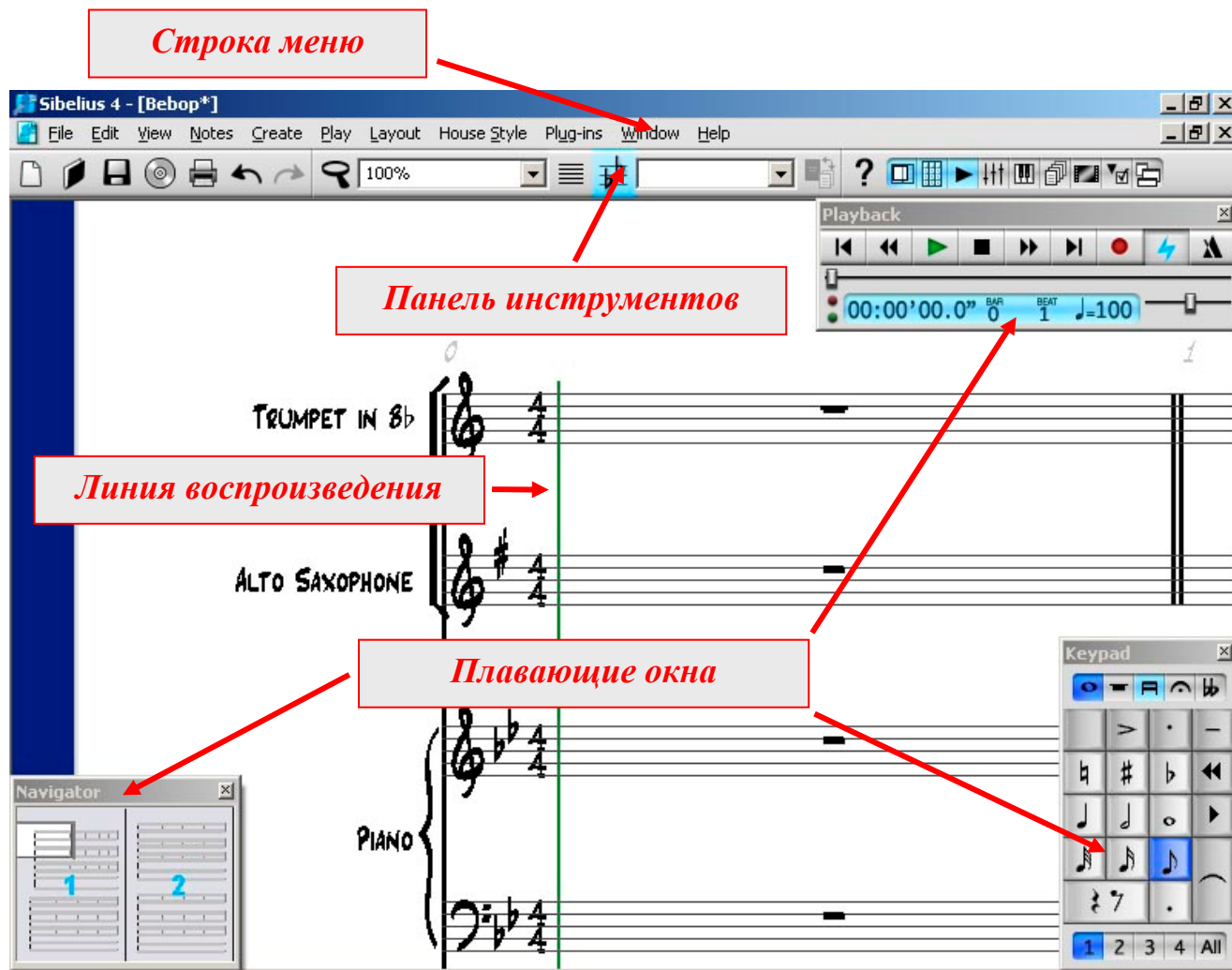
Кнопки под названием Test, расположенные в каждой строке с наименованием устройства, позволят проверить качество воспроизведения звука, при этом вы услышите диатоническую гамму. Выбрав наиболее подходящее устройство, необходимо задействовать его, переключив щелчком мыши указатель в графе Use на значение «Yes». При этом остальные устройства следует отключить, выбрав на них значение «No».

Если вы установили вместе с программой Sibelius 4 дополнительное приложение - Kontakt Player (программный синтезатор, разработанный компанией Native Instruments специально для программы Sibelius), то ранее, перед запуском программы, на экране

возникнет дополнительно окно настройки звука Kontakt Player. В таком случае в качестве воспроизводящего устройства следует выбрать устройство Kontakt Player. Подробно о его настройке смотрите в отдельной главе.

После настройки звука перед нами появится окно «Быстрый старт», в котором содержатся команды для открытия файла, конвертирования MIDI-файла, создания нового файла, сканирования напечатанных нот (возможно только при установленном приложении PhotoScore), а также переключатель, позволяющий выбрать, показывать ли данного окно каждый раз при запуске программы.

После всех предварительных настроек при первом запуске перед нами открывается окно программы с открытым файлом «Bebop.sib». Окно Sibelius состоит из следующих элементов:



Чтобы увидеть дальнейшую часть партитуры, нажмите кнопку мыши на любом свободном месте листа (не касаясь нотных станков и других объектов), при этом курсор мыши примет форму ладони, – и просто «перетаскивайте» лист партитуры по экрану, дойдя до нужного фрагмента. Дополнию, что в этих же целях можно использовать плавающее окно «Навигатор», расположенное в левом нижнем углу экрана.

Пользователи предыдущих версий Sibelius обратят внимание на новый элемент – **линию воспроизведения**. Она указывает на место в партитуре, с которого начнется воспроизведение музыки, а во время воспроизведения следует по партитуре, находясь постоянно на том месте, которое проигрывается в данный момент. Если вы пока не можете привыкнуть к ее существованию, то можете отключить ее отображение через команду меню View ⇒ Playback Line // Вид ⇒ Линия воспроизведения.

Меню, расположенные в верхней строке (File, Edit и т.д.), содержат большое количество команд, необходимых для создания, редактирования и вывода на печать нотных партитур, а также настройки их озвучивания. Наиболее часто используемые команды меню помещены отдельно на **панель инструментов** для более быстрого доступа к ним.

Sibelius позволяет проигрывать написанные вами ноты тембрами выбранных вами инструментов. Обратите внимание на расположенное в правом верхнем углу окно с заголовком «Playback». Подробно назначение всех дополнительных окон мы изучим позже, а сейчас просто нажмите на зеленую кнопку воспроизведения: зазвучит джазовый оркестр! Остановить воспроизведение можно, как нетрудно догадаться, расположенной рядом черной клавишей «Стоп» или нажатием клавиши **Esc**.

Глава 2. Основные понятия и термины

Теперь ознакомимся кратко с основными понятиями и терминами программы, которые понадобятся нам в процессе обучения и дальнейшей работы.

Для начала внесем небольшие изменения в понятие *партитуры*, как способа объединенной записи одновременно звучащих нотоносцев: партитурой (по-английски – score) мы будем называть также и любой **документ программы Sibelius**, независимо от количества содержащихся в нем нотоносцев.

Все элементы, входящие в партитуру, являются ее *объектами*. Общеизвестны такие объекты нотной партитуры, как *нотные станы* или *нотоносцы* (по-английски – staves), *такты* (bars), *тактовые черты* (barlines), *ключи* (clefs), *ключевые знаки* (key signatures), *знаки размера* (time signatures), *ноты* (notes), *знаки артикуляции* (articulations). Несколько нотоносцев партитуры объединяются в *системы* (systems) – своего рода «строки» партитуры.

Кроме этого, многие объекты, схожие по своему виду и свойствам, для удобства и упорядочивания доступа к ним, в Sibelius сгруппированы в отдельные категории:

➤ Так, к **тексту** относятся всевозможные текстовые записи, как, например: заголовок партитуры, имя композитора и автора текста, указания темпа; некоторым из них в Sibelius присвоены и специфические названия:

- текстовые нюансы (**Expression**) включают в себя такие обозначения, как *f*, *p*, *mp*, *sf*, *cresc.*, *dim.*, а также *legato*, *staccato* и т.п.;
- текст техники исполнения (**Technique**) – arco, pizzicato, tremolo и др.;
- «Лирика» (**Lyrics**) – текст для пения.

Существует очень много категорий текста, и это на первый взгляд может смутить, однако все объясняется следующим образом.

Во-первых, многие виды текста располагаются в партитуре в строго определенных местах. Так, например, заголовок партитуры (Title) автоматически размещается в самом верху по центру, имя композитора (composer) – немного ниже по правому краю, имя автора слов (lyricist) – ниже заголовка по левому краю и т.д.

Во-вторых, Sibelius пытается «понимать» многие введенные Вами обозначения динамики, темпа, а также способа исполнения тем или иным инструментом, и воспроизводить набранные ноты с учетом этих обозначений (подробнее об этом в разделе «Работа со звуком»). Поэтому текстовые записи сгруппированы и по категориям их влияния на воспроизведение музыки.

С полным списком текстовых категорий мы ознакомимся позднее, изучая команды меню Sibelius.

➤ **Линиями** (lines) в Sibelius называются: *лиги, крещендо (диминуэндо), трели, глиссандо*, другие знаки, по форме напоминающие линии. Линии *крещендо (диминуэндо)*, кроме того, за свою внешность также именуются «вилками» (hairpins). Абсолютное большинство линий вполне понимаются программой и исполняются при воспроизведении музыки.

➤ К **символам** относятся всевозможные знаки нотной партитуры. Это – знаки нот, пауз, артикуляции, а также ключи, знаки альтерации, разные служебные символы и т.д. Основное отличительное свойство символов состоит в том, что их можно разместить в партитуре в произвольных местах и никакого влияния на воспроизведение музыки они не оказывают.

➤ **Скрытые объекты** – это объекты нотной партитуры, к которым применена команда Hide (Скрыть). Это значит, что при распечатке партитуры они напечатаны не будут, но тем не менее существуют в партитуре и выполняют свои функции. То есть, скрытые ноты все равно звучат, скрытые обозначения темпа изменяют темп при воспроизведении и т.д. Когда включена опция меню View ⇒ Hidden Objects // Вид ⇒ Скрытые объекты, скрытые объекты отображаются на экране бледно-серым цветом; при выключенной опции – полностью невидимы.

Существует возможность скрыть объект в партитуре, но при этом отображать его в партиях инструментов (команда Show in Score), и наоборот – скрыть в партиях и отображать в партитуре (Show in Parts). Эти команды мы изучим в дальнейшем, при знакомстве с меню программы Sibelius 4.

➤ Некоторые из объектов партитуры относятся к одному конкретному нотному стану: они называются **объектами станов** (текст стана, линия стана); другие же относятся ко всей системе в целом, и называются **системными объектами** (текст системы, системная линия – имеется в виду линия в понятии программы Sibelius).

Например, к объектам станов относятся: *лиги, трели, глиссандо, текст «лирика», текстовые нюансы* и другие.

К системным объектам относятся, в частности: *заголовок произведения, имя композитора* и другие объекты, связанные не с одним нотным станом, а с целой системой.

Также к системным относятся те объекты, которые влияют на темп и повторы при воспроизведении музыки, а потому и не могут воздействовать на какой-либо один отдельно взятый нотоносец. Это – *обозначения темпа, вольты* (окончания при повторах). К системным объектам также относятся и *репетиционные знаки* (буквенные или цифровые обозначения, распределенные по партитуре для облегчения ориентирования в нотном тексте).

Системные объекты (кроме заголовка и другого сопутствующего ему текста) отображаются в партитуре над теми из нотоносцев, которые указаны в меню House Style ⇒ System Object Positions // Свой стиль ⇒ Позиции системных объектов.

Кроме того, все системные объекты обязательно отображаются и в партиях инструментов (если к ним не применена команда Show in Score).

➤ Отдельным типом объекта Sibelius является **выделение**, к которому относится любой объект или группа объектов, *выделенные* в настоящее время мышью либо специальной командой – фильтром. Выделение позволяет произвести те или иные действия именно с выделенным объектом (объектами), не изменяя остальных.

Видом выделения является *пассаж* – выделение продолжительной части партитуры обрамляющим прямоугольником (не путайте с обычным для музыкантов смыслом этого слова).

Подробно о выделении и его способах мы будем говорить позже, в отдельной главе.

Глава 3. Панель инструментов

Как можно догадаться, кнопки, помещенные на панель инструментов, содержат наиболее важные команды, предназначенные для работы с партитурой. Поэтому прежде изучения команд меню рассмотрим кнопки панели инструментов. Их назначение следующее:



- создать файл (новую партитуру);



- открыть файл;



- сохранить файл на диске;



- экспорт аудио. Набранные вами ноты сохраняются в виде звукового файла (wav). Данная команда действует только при наличии установленного приложения Kontakt Player.



- вывод нот на печать;



- отменить / вернуть выполненные в партитуре действия;



- масштаб изображения на экране. При нажатии этой кнопки курсор мыши примет форму лупы. Нажатие левой кнопки мыши при этом увеличивает масштаб, нажатие правой кнопки – уменьшает. Действие данной кнопки прекращается ее повторным нажатием либо клавишей Esc;¹



- индикатор масштаба (включается только при работе с партитурой. (когда ни одного файла не открыто, индикатор затенен серым цветом);



- сфокусироваться на нотном стане. При нажатии этой кнопки на экране остаются только нотоносцы (один или несколько), с которыми вы в данный момент работаете. Остальные временно исчезают из поля зрения, сохраняя тем самым экранное пространство – до повторного нажатия кнопки.



- транспонирование партитуры. Используется для правильного отображения тональностей в партиях транспонирующих инструментов (таких, как кларнет Си-б, туба Фа).



- переключение между основной партитурой и партиями инструментов (когда ни одного файла не открыто, элемент затенен серым цветом);



- переключение между партитурой и партией инструмента, нотоносец которого в данный момент выделен;



- вывод на экран справки Sibelius. Возможно, в ней вы почерпнете более глубокие и достоверные сведения о работе с программой, но только по-английски.

Далее расположен ряд кнопок, объединенных одной рамкой:



¹ Кроме того, управлять масштабом можно и с помощью колеса мыши при нажатой клавише Ctrl (очень удобно!)

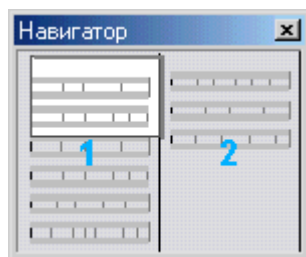
Эти кнопки включают и отключают отображение **плавающих окон**. Плавающими же они называются потому, что их можно произвольно перемещать по экрану, выбрав их расположение на свой вкус. Раз уж мы до них добрались, то перечислим и опишем назначение этих окон.

Глава 4. Плавающие окна

Навигатор



- С ним мы уже немного знакомы. Служит он для быстрого перемещения по партитуре, что особенно удобно, если в ней много страниц. Просто поведите по нему мышью с нажатой левой кнопкой!



Цифровая клавиатура



- цифровая клавиатура - это окно, в котором отображены дополнительные цифровые клавиши, расположенные в правой части клавиатуры вашего компьютера (цифровая клавиатура). И это не случайно: нажатие кнопки мыши на экранной клавиатуре соответствует нажатию такой же клавиши на цифровой клавиатуре компьютера. У окна клавиатуры есть 5 вкладок, переключаемых как нажатием кнопки мыши на заголовке вкладки, так и нажатием клавиш **F8** – **F12**:

Common Notes
(Общие ноты)

More Notes
(Больше нот)

Beams/Tremolos
(Группировка/
Тремоло)

Articulation
(Артикуляция)

Accidentals
(Дополнительные
знаки альтерации)



Также, несколько забегаая вперед, отметим, что Sibelius позволяет записывать в одном нотоносце до 4-х независимых голосов. Объекты каждого голоса (ноты, линии, текст) при выделении различаются друг от друга цветами: **голос 1- синий, голос 2 – зеленый, голос 3 – оранжевый, голос 4 – пурпурный.**

Кнопки 1, 2, 3, 4 в нижней части окна клавиатуры позволяют назначить создаваемые нами объекты соответствующему голосу и при нажатии также принимают соответствующий цвет. Они аналогичны командам «Voice / Голос») из меню «Edit / Правка» и им соответствуют сочетания клавиш: **Alt + 1**; **Alt + 2**; **Alt + 3**; **Alt + 4**.

Что касается кнопки **ALL** (сочетание клавиш - **Alt** + **5**), то она действует на некоторые элементы партитуры (текст, лиги), после чего они, принимая при выделении **голубой цвет**, относятся уже не к одному голосу, а действуют одновременно на ноты всех голосов.

Таким образом, нажатие одних и тех же клавиш цифровой клавиатуры предоставляет нам довольно широкие возможности. Можно сказать, что это – **основной инструмент набора и редактирования нот**.

Окно воспроизведения



Кнопкой, изображенной слева, открывается уже знакомое нам окно воспроизведения. Его кнопки похожи на кнопки обычного проигрывателя:



Назначение этих кнопок следующее:



- Переместить линию воспроизведения в начало партитуры;



- Плавная перемотка линии воспроизведения назад;



- Воспроизведение;



- Стоп;



- Плавная перемотка вперед;



- Переместить линию воспроизведения в конец партитуры;



- Начать ввод музыки с MIDI-клавиатуры (опция под названием «Flexi-Time™»);



- «Живое воспроизведение» (Sibelius «запомнит» все оттенки, с которыми вы сыграете вводимую музыку, и будет так и воспроизводить ее впоследствии);



- включить щелчки метронома при воспроизведении.

Ниже кнопок расположена полоса с ползунком – так называемая «линия времени» («timeline»), которая следит за воспроизведением и движется параллельно с линией воспроизведения на партитуре.

В нижней части окна имеется голубой экранчик, отображающий информацию о времени воспроизведения мелодии (в часах, минутах, секундах и миллисекундах), номере текущего такта (bar), тактовой доле (beat), проигрываемой в данный момент, а также текущем темпе. Сбоку от указанного экрана расположен регулятор темпа воспроизведения.

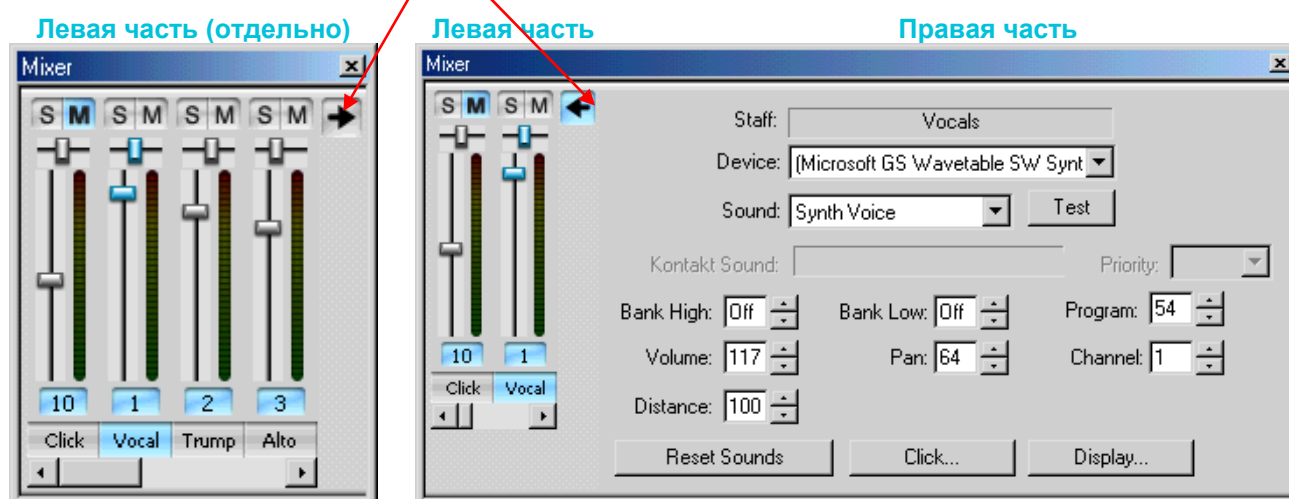
Микшер



Нажатием данной кнопки открывается микшер – окно, предназначенное для регулировки звучания созданной вами музыки.

Окно микшера состоит из двух частей, разделенных кнопкой с голубой стрелкой. В левой части содержатся основные настройки звучания, в правой – дополнительные.

По умолчанию правая часть окна скрыта, но ее можно включить (а также вновь отключить), нажав на клавишу-стрелку:



При первом открытии в окне видно лишь 2 колонки инструментов, однако, растянув мышью границы окна, можно увидеть и остальные. Не очень удобно, но придется с этим смириться.

Левая часть окна содержит настройки громкости и стерео-позиции каждого инструмента. Здесь содержится определенное число колонок, надписанных именами инструментов (каждый инструмент в микшере соответствует конкретному нотоносцу в партитуре). В каждой колонке инструмента содержатся следующие настройки:

- **Настройка громкости** (длинный вертикальный регулятор);
- **Настройка стерео-позиции** (короткий горизонтальный регулятор);
- **S (Solo)**. Нажатие этой кнопки оставляет звучащим только один выбранный инструмент, выключая остальные. Повторное нажатие возвращает все на свои места;
- **M (Mute)**. Эта кнопка имеет три положения, каждое из которых включается однократным щелчком мыши:
 - 1) кнопка окрашена в серый цвет, то есть отключена, инструмент звучит;
 - 2) кнопка наполовину окрашена в голубой цвет, звучание инструмента наполовину приглушенное;
 - 3) кнопка голубая, инструмент выключен.
- Нажатие **кнопки с названием инструмента** (внизу колонки) выделяет выбранную колонку для редактирования;
- голубые светящиеся кнопки с цифрами указывают на канал MIDI, используемый тем или иным инструментом (если это кому-то так нужно знать).

Кроме того, первая слева колонка – «Click» («Щелчки») обычно по умолчанию отключена. Это – щелчки метронома, отстукивающего удары в соответствии с темпом. И «метроному», кстати, можно также назначить свой инструмент!

В правой части окна содержатся настройки самих инструментов. Важнейшим для нас здесь является раскрывающийся список, расположенный в третьей строке сверху – Sound // Звуки. Именно здесь можно назначить для выделенного инструмента тембр, а также, нажав кнопку Test, для примера прослушать ноту *do* в его исполнении.

В дополнение к сказанному нужно добавить, что любое изменение, внесенное микшером, легко можно отменить стандартным способом – через меню Edit ⇨ Undo/Redo // Правка ⇨ Отменить/Вернуть.

Kontakt Player



- Да, выглядит почти как настоящий синтезатор:



Как известно, Kontakt Player поставляется в двух редакциях: Kontakt Player Silver (с набором из 20 инструментов) и Kontakt Player Gold (с набором из 64 инструментов).

В данный момент перед вами окно Kontakt Player Gold. В его верхней части расположены 32 ячейки, называемые *слотами*. Каждый слот соответствует загруженному в память инструменту (в данный момент загружен один инструмент - фортепиано). При нажатии левой кнопкой мыши на ячейке-слоте название выбранного инструмента появляется на табло, после чего звучание инструмента можно настроить по своему желанию.

Kontakt Player Gold позволяет одновременно загрузить в память до 32 инструментов, о чем гордо свидетельствует золотистая табличка «32», тогда как Silver может загрузить одновременно только 8 инструментов (у него серебристая табличка с восьмеркой, и всего 8 слотов). В остальном же окна Gold и Silver ничем не отличаются.

Начать играть на этой «пианинке» можно не сразу, а только при открытом файле и теми инструментами, которые присутствуют в партитуре. Если у вас имеется MIDI-клавиатура, то вы можете задействовать ее (при условии, что инструмент уже загружен в память, то есть звучит при воспроизведении партитуры). Если у вас нет MIDI-клавиатуры – можете немного поиграть мышью.

В расположенной в верхней части окна черной строке располагаются названия инструментов, присутствующих в партитуре. В правой части окна присутствуют 8 регуляторов, назначения которых следующие:

- ATTACK – регулирует твердость атаки звука (не во всех инструментах);
- BNESS (вероятно, brightness) – изменение тембра звука от матового к звонкому;
- TUNE – настройка высоты звука. Так как она по умолчанию выставлена на правильное значение, то вернее было бы назвать ее не настройкой, а скорее «расстройкой»;
- PAN – стерео-позиция (от левого к правому динамику);
- REVERB – уровень реверберации. Kontakt Player не просто добавляет эхо к звучанию инструмента, но содержит отдельный набор тех же инструментов, звучащих с эхом (echo instruments). Эхо значительно обогащает тембр инструмента, добавляет объемность звучания. По сути, это регулятор громкости эхо-инструмента.
- VOLUME – регулятор громкости основного инструмента.

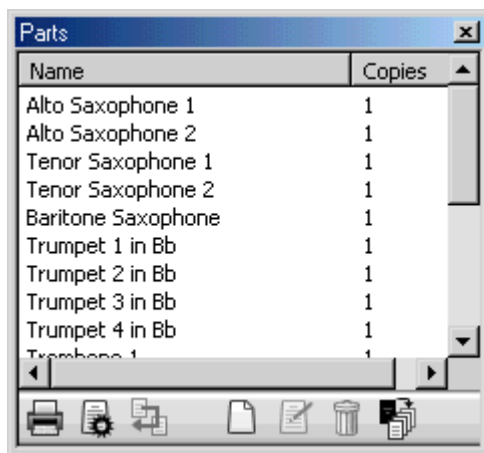
- Кроме того, в окне присутствуют еще два регулятора, которые обычно не задействованы. Может быть, они и потребуются в какой-то момент, а может быть, они просто бутафорские...
- Из остальных «тумблеров» и кнопок, пожалуй, в лучшую сторону можно отметить строку с регулятором «Velocity» - влияет на продолжительность звучания каждой ноты (исполнение будет отрывистым при значении менее 100%, либо более слитным при большем значении).

Более подробно о работе Kontakt Player мы поговорим позже, в главе «работа со звуком».

Динамические партии



- Данной кнопкой открывается окно партий инструментов. Разберемся и с ним:



- В графе «Name // Название» - разумеется, названия партий. Одинарный щелчок мышью выделяет выбранную партию, а с нажатием клавиши **Ctrl** последующими щелчками можно добавлять к выделению и другие партии (как, к примеру, выделено на рисунке).

Быстрым двойным щелчком партия инструмента открывается для просмотра (редактирования). То же самое действие, кстати, достигается выбором нужной партии в раскрывающемся списке на панели инструментов – том самом, где вначале написано «Full Score». Медленным двойным щелчком название партии можно переименовать.

- В графе «Copies // Копии» медленным двойным щелчком мыши можно изменить количество копий данной партии для последующего вывода на печать.
- Кнопки, расположенные внизу, имеют следующие значения:



- распечатать выделенные партии;



- нажмите эту кнопку, если вы хотите, чтобы в партиях инструментов страницы отличались от партитуры разметкой и оформлением;



- копировать оформление просматриваемой в данный момент партии на партию, которую вы выберете из списка в окне;



- создать новую партию;



- добавить в открытую партию дополнительные нотные станы;



- удалить партию;



- «Извлечь партии» - то есть сохранить их в отдельных файлах. Раньше, в Sibelius 3, эта опция находилась в меню «Файл», а теперь до чего техника дошла!

Разумеется, сохраненные партии уже не будут «динамическими».

Теперь некоторые тонкости, касающиеся работы с динамическими партиями. Последний текст взят из справки Sibelius.

Как известно, все действия, такие, как **создание и удаление объектов** (нот, линий, текста), произведенные в партитуре, одновременно производятся и в партиях, и наоборот: действия, произведенные в партиях, отображаются и в партитуре.

Но это не касается таких действий, как перемещение объектов (текста, линий, лиг), изменение длины лиг, линий и нотных штилей. Они подчиняются несколько другим законам:

- Если вы измените **длину, форму или местоположение объекта** в партитуре, то это пока что отразится и на партиях;
- Но если вы произведете то же самое в партии, этого *не произойдет* в партитуре. Такой объект в партии принимает **оранжевый цвет**, говорящий о том, что теперь вы можете редактировать его как в партитуре независимо от партии, так и в партии независимо от партитуры. Это может в некоторых случаях пригодиться.
- Если вам будет угодно вновь отобразить оранжевый объект в партии также, как он выглядит в партитуре, выделите его и выполните команду меню Layout ⇒ Reset Position // Формат ⇒ Переустановить позиции);
- Если вас все же раздражает цвет «кильки в томате», можете отключить его командой меню View ⇒ Differences in Parts // Вид ⇒ Различия в партиях»).

Видео



- данной кнопкой на панели инструментов открывается окно видео:



Чтобы вставить видеоролик в партитуру, выполните команду меню Play ⇒ Video and Time ⇒ Add video // Воспроизведение ⇒ Видео и время ⇒ Добавить видео). Скажу сразу, что если вы раскаетесь в содеянном, та же команда примет название «Remove video», и вы сможете удалить видеоролик. Теперь одновременно с воспроизведением музыки в вышеуказанном окне будет воспроизводиться и видео.

К видеороликам, которые можно вставить в Sibelius, относятся файлы с расширениями **.avi**, **.mpg**, **.wmv** и если у вас установлен QuickTime, то и **.mov**. Следует знать, что когда вы сохраняете партитуру с видео, видеоролик не объединяется в один файл с партитурой, а Sibelius лишь запоминает его местоположение на диске. Поэтому, если вам понадобится передать кому-либо ваши ноты с видео, не забудьте и видео прихватить с собой!

Кнопки этого окна имеют следующие предназначения:



- добавить «**Hit Point**»



- видео в 1/2 реального размера;



- видео реального размера;



- видео двойного размера;



- видео на весь экран.

Ну а с краю находится регулятор громкости видеоролика. Чтобы его собственный звук не мешал вашей музыке, можно его просто выключить, отодвинув влево до предела.

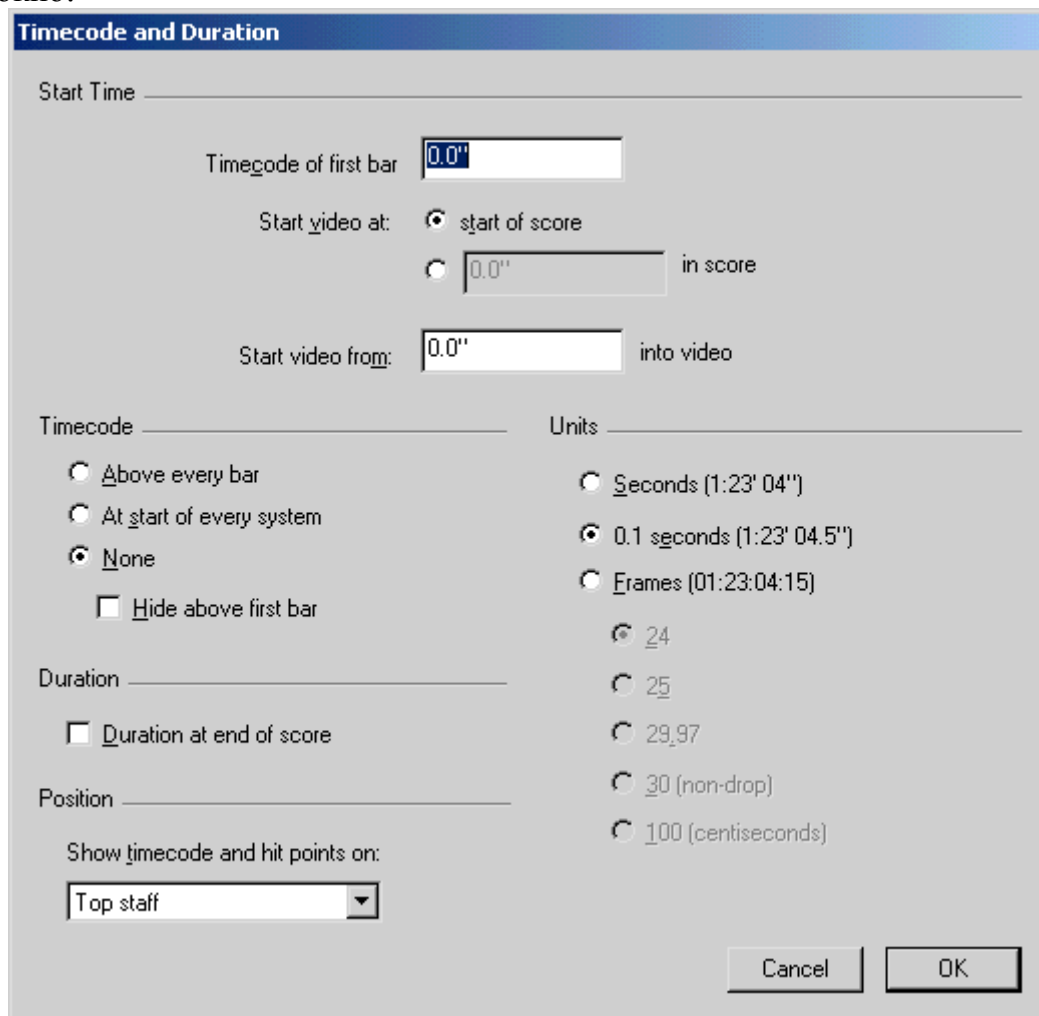
Что такое Hit Point? – Термин этот явно узкоспециальный и подобрать к нему правильный перевод на русский язык не так уж просто.

Для того, чтобы понять, что это за «ударные точки» и с чем их едят, постараемся вникнуть с самого начала: для чего в Sibelius 4 вообще введена возможность вставлять видео? – Для написания музыки, синхронизированной с видеосюжетом, то есть для *создания музыкальных видеоклипов*. Разумеется, композитору необходимо видеть кадры фильма (клипа) и в соответствии со сложившимися у него в моменты просмотра впечатлениями писать музыку, соответствующую происходящим на экране действиям. Для этого необходимо вставлять в партитуру специальные отметки, отделяющие одну сюжетную линию от другой. Это и есть «hit points». И так как предназначены они для синхронизации музыки и видео, воздержимся от буквального перевода и назовем их условно **точками синхронизации**.

Вставляются точки синхронизации следующим образом. К примеру, запустив воспроизведение, вы обратили внимание на важный кадр, который хотели бы отметить в партитуре. Следите за временем, прошедшим с начала воспроизведения (Timecode), которое высвечивается в маленьком голубом экране окна воспроизведения. Если вы не успели «поймать» нужный кадр, просто остановите воспроизведение, а затем кнопками «перемотки» в окне воспроизведения вернитесь к нему и спокойно нажмите кнопку «Hit point» в окне видео.

Теперь разберемся с основными функциями, касающимися работы с видео. Расположены они в меню Play ⇒ Video and Time // Воспроизведение ⇒ Видео и время.

1. Команда Timecode and Duration // Время звучания и длительность открывает следующее окно:



Да, выглядит сложно. Не пугайтесь, сейчас во всем разберемся.

- В строке **Timecode of first bar** можете ввести время, с которого начнется отсчет (если вас не устраивает начинать по порядку – с нуля), в формате «часы : минуты : секунды : миллисекунды»;
- В строке **Start video at:** можно указать, начинать воспроизведение видео сразу (start of score) или через определенное время (в секундах и миллисекундах);
- В строке **Start video from** можно заставить видеоролик воспроизводиться не с его начала, а с определенного момента (указывается время от начала ролика);
- В строке **Time** выберите, отображать ли в партитуре время, прошедшее с начала воспроизведения: над каждым тактом; в начале каждой строки; не отображать; отображать ли над первым тактом;
- Установив галочку в строке под заголовком **Duration**, вы можете в самом конце партитуры поместить надпись о времени ее полного звучания;
- В строке **Position** можно выбрать, над каким нотоносцем размещать обозначения времени и точки синхронизации;
- В строке **Units** можно выбрать разные форматы отображения времени.

2) Команда **Hit Points** открывает окно, в котором точки синхронизации без труда можно вручную создавать (указывая время от начала воспроизведения), удалять, а также переименовывать и редактировать.

Теперь о конечном результате. Предположим, вы написали музыку к видеоклипу. Что делать дальше? Очевидно, что средствами Sibelius смонтировать клип невозможно. Главное, что нам необходимо – это сохранить мелодию в виде звукового файла WAV, что можно выполнить через команду меню File ⇒ Export ⇒ Audio // Файл ⇒ Экспорт ⇒ Аудио), но только, если у вас установлен Kontakt Player.

Если же вам до сих пор не удалось обзавестись этим приложением, есть и другой выход. В том же меню есть команда «MIDI file». Сохраните вашу музыку в формате MIDI, а затем приобретите или скачайте в Интернете маленькую, но очень мощную программку под названием Awave Studio, которая без труда превратит MIDI в WAV.

Далее. Полученный файл нам нужно склеить с видеоклипом. В справке Sibelius рекомендуют для этих целей Windows Movie Maker (из стандартного набора Windows XP). Можете попробовать: в общем-то, на любительском уровне довольно неплохо. Ну а если вам нужна профессиональная программа, извлекающая звук из видео и вставляющая звук в него, то выберите лучше Virtual Dub или Adobe Premiere Pro.

Самое важное: **длительность музыки должна строго соответствовать длительности видео**. Так, если ваша мелодия заполняет не весь клип, а, к примеру, последние секунды сопровождаются тишиной, запишите и эту тишину, иначе вся ваша синхронизация пропадет даром!

А вот тут-то в Sibelius и Kontakt Player вкралась небольшая недоработка: по окончании записывания аудио оказывается, что получившийся файл WAV звучит на пару секунд дольше, чем предполагалось. Все дело в том, что Kontakt Player в конце записывания аудио о чем-то «думает» эти несколько секунд, и они в виде тишины добавляются в конце мелодии (может быть, это произошло только на моем Пентиуме III из-за нехватки системных ресурсов?).

Выход в этой ситуации следующий: открыть получившийся файл в аудио-редакторе типа Sound Forge или Adobe Audition (и тот, и другой хороши). Вполне подойдет и приятная программка Nero Wave Editor (из пакета Nero 6 или 7).

Здесь ваша мелодия предстанет в виде звуковой волны. В строке состояния вы можете следить за временем звучания (тем самым Timecode – 00:00:00:00), и удалить ненужную пустоту в конце так, чтобы точно подогнать длительность мелодии под видеоклип. Кроме того, можно увеличить громкость (Kontakt Player почему-то все тихо записывает), и сохранить WAV.

Окно свойств



- с нажатием этой кнопки на экране появляется окно свойств. Для чего оно нужно?

Практически каждый объект партитуры имеет свои свойства, которые могут быть отредактированы различными тонкими способами, и как вы догадываетесь, не без помощи данного окна. В окне 7 вкладок, раскрывающихся при нажатии кнопки мыши на заголовке. Рассмотрим поочередно каждую из них.

1. General (Общие). Эта вкладка может воздействовать почти на все объекты нотной партитуры. В верхней части окна отображается информация о текущем нотоносце, такте и позиции в такте, где находится выбранный объект.

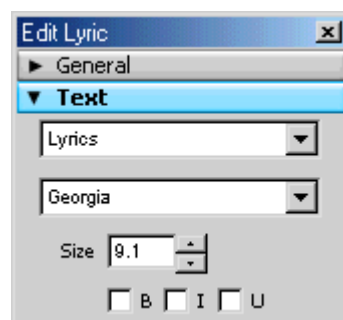
Ниже в выпадающем списке имеются команды:

- «**Hide**» - скрыть выделенный объект (сделать невидимым);
- «**Show**» - показать скрытый объект (сделать видимым);
- «**Show in Score**» - показать в партитуре, но скрыть в партиях;
- «**Show in Parts**» - показать в партиях, но скрыть в партитуре.

- В полях **X** и **Y** можно перемещать выделенный объект по горизонтали и вертикали;

- по команде «**Flip**» («Перевернуть») выделенные объекты переворачиваются (ноты переворачиваются штилями вверх и вниз, знаки артикуляции и лиги размещаются сверху или снизу ноты и т.д.).

2. Text (Текст). Здесь вы можете изменять шрифт, начертание, размер выделенных текстовых фрагментов.



3. Playback (Воспроизведение). Здесь содержатся различные настройки воспроизведения. Наиболее интересные из них следующие:

- Если вы выделите **ноту** (несколько нот или целый фрагмент) и убедитесь галочку под цифрой 1 (под заголовком «Play on pass:»), то выбранная вами нота (выбранные ноты) при воспроизведении проигрываются не будут. Это бывает полезно, когда несколько голосов соединяются в унисон и Sibelius заставляет этот унисон неимоверно громко звучать. В таком случае можно оставить звучащим один голос, а ноты остальных голосов в этом фрагменте выключить;

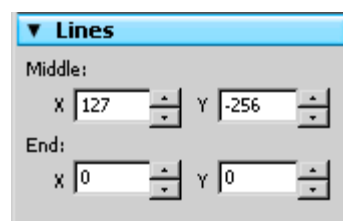
- Выделив линию **глиссандо**, в полях под заголовком «Gliss/Rit/Accel» можно настроить ее воспроизведение (без эффекта глиссандо, согласно инструменту, хроматически, диатонически по белым/черным клавишам), а также изменить характер эффекта (постоянный - linear, ранний – early, поздний - late);

- Выделив линию **rit.** или **accel.**, можно настроить их эффект замедления и ускорения;

- Выделив **трель**, в полях под заголовком «Trill» можно изменить ее звучание: на определенное количество полутонов (half steps); скорость (speed), проигрывать ровно, без ускорения (play straight), начать на верхней ноте (start on upper note).



4. Lines (Линии). Здесь содержатся настройки линий. Создаются они через меню Create ⇒ Line // Создать ⇒ Линию) или просто нажатием клавиши [L]. В этой вкладке, изменяя координаты X и Y, можно передвигать линии, а у лиг, кроме того, - изменять форму. Честно сказать, то же самое можно делать, просто перетаскивая края линий мышью, но тут все серьезно: столько цифр!



5. Bars (Такты). Команды этой вкладки можно задействовать, предварительно выделив какой-либо такт или тактовую черту. При этом мы можем установлением соответствующих «галочек» настроить, отображать ли в начале тактов:

- акколады либо скобки (**Brackets**),
- начальную черту (**Initial barline**),
- ключи (**Clefs**),
- ключевые знаки (**Key Signature**).

Ниже расположены команды:

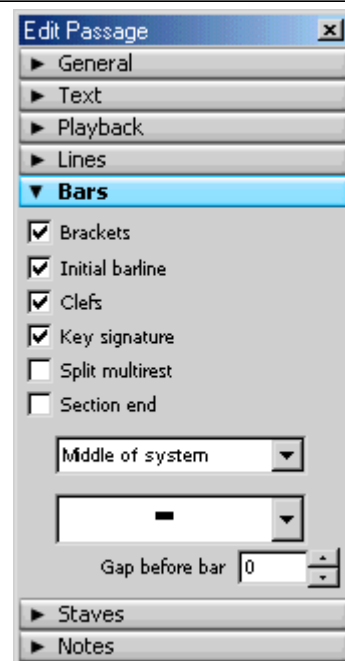
- **Split multirest** – на выделенном такте многотактовая пауза будет разъединена;
- **Section End** – конец раздела (см. стр.102).

Break (разрыв) – см. стр.97:

- **No break** – нет разрыва;
- **System Break** – разрыв системы;
- **Page Break** – разрыв страницы;
- **Middle of system** – выделенный такт будет размещен по центру системы (если возможно);
- **Middle of page** – выделенный такт будет размещен по центру страницы (если возможно).

Вид паузы на пустых тактах («тактовая пауза»);

Gap before Bar - Промежуток перед тактом (в см).



6. Staves (Станы).

В этой вкладке, выделив нотный стан, можно:

- изменить его тип (количество линеек),
- сделать его узким (вспомогательным) – «Small»,
- определить рабочий диапазон («Range») выбранного на нем инструмента в двух режимах: «Comfortable» (Удобный) и «Professional» (Профессиональный). Ноты, не входящие в данный диапазон, будут отмечаться на экране предупреждающим красным цветом (если включена опция в меню View ⇒ Note colors ⇒ Notes out of Range)



7. Notes (Ноты).

В этой вкладке настраивается отображение нот и других связанных с ними объектов. Опишем опции поочередно, начиная сверху:

✓ Выделив нужные ноты, вы можете легко назначить им всевозможные **нотные головки** из раскрывающегося списка;

✓ Регулятор «Accidental» перемещает по горизонтали сопутствующий ноте **знак альтерации**;

✓ Далее следуют регуляторы, которые активируются при выделении **нот с легато (tie)**:

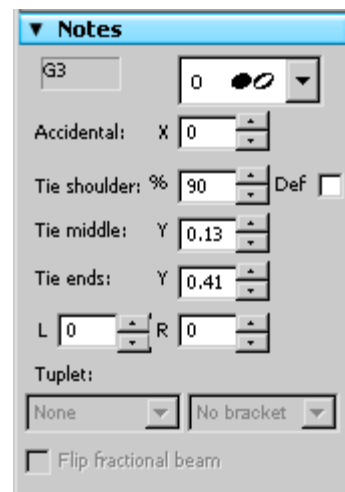
- **Tie shoulder**: *степень закругленности линии*. Поэкспериментировав, вы можете вновь назначить значение, принятое по умолчанию (60%), выставив «галочку» в переключателе «Def» (сокращение слова *Default*);

- **Tie middle, Tie ends, L, R**: перемещение линии в разных направлениях.

✓ Далее, в двух раскрывающихся списках под заголовком «Tuplet» присутствуют опции для выбора различных стилей обозначения **мультиолой**¹. Для того, чтобы задействовать эти списки, выделите либо всю мультиоль, либо ее обозначение (цифру, скобку и т.д.). **В списке слева** вы можете настроить вид обозначения: **None** (ничего); **Number** (цифра); **Ratio** (соотношение, напр. **3:2**); **Ratio & Note** (соотношение и нота, напр.: **4:6 ♩**).

В списке справа вы можете указать, отображать ли рядом с мультиолью **квадратную скобку** (bracket: **—3—**). Значение «**Auto-bracket**» предоставляет программе самой выбирать, отображать скобку рядом с мультиолью либо нет (в соответствии с группировкой длительностей).

✓ Расположенная в самом низу опция **Flip fractional beam** разворачивает в другую сторону дополнительное короткое ребро в пунктирном ритме.



¹ «Мультиоли» - появившийся недавно обобщенный термин, под которым именуются *дуоли, триоли, квартоли, квинтоли* и другие подобные им ритмические фигуры с соотношением длительностей.

Скрыть плавающие окна



- данная кнопка убирает с экрана все включенные плавающие окна.

Глава 5. Команды меню

Изучив основные команды, расположенные на панели инструментов, а также плавающие окна, в данной главе мы постараемся подробно описать команды меню Sibelius 4 (с переводом на русский язык), а также их описание и соответствующие сочетания клавиш.

Открыв любое из меню программы, мы увидим список команд, собранных по категориям; при этом команды каждой категории отделяются от остальных разделительными чертами. Также заметим, что немного правее некоторых команд указаны сочетания клавиш клавиатуры, заменяющие использование той или иной команды.

Кроме того, каждый заголовок и каждая команда меню имеют одну подчеркнутую букву (File; Edit; View и т.д.). Нажатие этой буквы совместно с клавишей **Alt** позволяет открыть меню и выполнить команду с клавиатуры, без использования мыши.



Примечание. При русской раскладке клавиатуры названия латинских букв в сочетаниях клавиш в программе Sibelius, как правило, заменяются на соответствующие названия русских букв, назначенных этим клавишам. В некоторой степени это затрудняет запоминание сочетаний клавиш, так как почти в каждом из них используется первая буква соответствующего английского слова: например, **Ctrl** + **P** (от слова Print), **Ctrl** + **S** (от слова Save) и т.д. Поэтому в нашей книге мы будем указывать сочетания клавиш, ориентируясь на латинские буквы.

Меню «File / Файл»

✓ В этом меню содержатся команды для создания, открытия, сохранения документа, а также некоторые настройки программы.

Название команды	Перевод на русский	Сочетание клавиш	Описание
New...	Новый...	Ctrl+N	Создать новый файл
Open...	Открыть...	Ctrl+O	Открыть существующий файл
Open Recent File	Открыть недавние файлы		Содержит список 10 последних использовавшихся файлов
Quick Start...	Быстрый старт...		Открыть окно «Быстрый старт»
Scan...	Сканировать...		Включает приложение PhotoScore (если оно установлено) для получения нот со сканера
Append Score...	Добавить партитуру...		Добавить в конце партитуры ноты из другого файла
Close	Закрыть	Ctrl+F4	Закрыть файл
Close All	Закрыть все		Закрыть все открытые файлы
Worksheet Creator...	Создание учебных пособий		«Учебные пособия» (Worksheets) – это готовые партитуры, содержащие различный педагогический материал для учебных заведений

Add to Worksheet Creator	Добавить к создателю учебных пособий		Ваша партитура добавляется в список учебных пособий
Edit Worksheets...	Правка учебных пособий		Сортировка учебных пособий по категориям
Save	Сохранить	Ctrl+S	Сохранить файл
Save as...	Сохранить как...	Ctrl+Shift+S ²⁾	Сохранить под другим именем
Save All	Сохранить все		Сохраняются изменения, внесенные во все открытые файлы
Export ⇒ ASCII Tab...	Экспорт ⇒ ASCII Tab...		Сохранение вашей партитуры в виде: - гитарной табулатуры;
Audio...	Аудио...		- звукового файла WAV с помощью Kontakt Player (если таковой установлен);
Graphics...	Графика...		- рисунка;
Manuscript Paper...	Шаблон...		- шаблона для создания новых партитур;
MIDI File...	Файл MIDI...		- мелодии в формате MIDI;
Scorch Web Page...	Web-страница Scorch		- Web-страницы (с помощью Интернет-плагина Sibelius Scorch);
Sibelius 2,3 or Student...	Sibelius 2,3 или Student		- документа, доступного для открытия в предыдущих версиях Sibelius.
Print...	Печать...	Ctrl+P	Отправка файла на печать
Print All Parts...	Распечатать все партии		Распечатка всех инструментальных партий
Publish on SibeliusMusic.com	Опубликовать в SibeliusMusic.com		Обрадуйте мировую общественность своим шедевром!
Publish on SibeliusEducation.com	Опубликовать в SibeliusEducation.com		
Score Info...	Информация о партитуре		Позволяет ввести информацию о композиторе, авторе слов и т.д.
Preferences	Предпочтения		Настройка работы программы Sibelius 4
Exit	Выход	Alt+F4	Выход из программы

Меню «Edit / Правка»

✓ В этом меню содержатся команды редактирования созданных объектов нотной партитуры.

Название команды	Перевод на русский	Сочетание клавиш	Описание
Undo	Отменить	Ctrl+Z	Отмена выполненного действия
Redo	Вернуть	Ctrl+Y	Возврат отмененного действия
Undo History...	Отменить (история)	Ctrl+Shift+Z	Открывается список отмененных действий
Redo History...	Вернуть (история)	Ctrl+Shift+Y	Открывается список возвращенных действий

²⁾ Ранее эта комбинация клавиш соответствовала команде Edit ⇒ Show // Правка ⇒ Показать, ныне объединенной с командой Hide // Скрыть в одну команду, см. ниже.

Cut	Вырезать	Ctrl+X	Выделенный фрагмент удаляется в буфер обмена
Copy	Копировать	Ctrl+C	Выделенный фрагмент копируется в буфер обмена
Paste	Вставить	Ctrl+V	Выделенный фрагмент вставляется из буфера обмена
Repeat	Повторить	R	Выделенные объекты повторяются при каждом вызове команды (нажатии клавиши)
Delete	Удалить	Backspace	Удаление выделенного фрагмента
Flip	Перевернуть	X	Объект (нота, лига, знак артикуляции и т.п.) переворачивается сверху вниз (и обратно)
Voice ⇄ 1; 2; 3; 4; All;	Голос ⇄ 1; 2; 3; 4; Все;	Alt+1 Alt+2 Alt+3 Alt+4 Alt+5	Выделенные объекты присваиваются: к голосу 1, к голосу 2 и т.д.
Swap 1 and 2 Swap 1 and 3 ...	Замена 1 на 2 Замена 1 на 3 ... и т.д.	Shift+B	Меняются местами 1 и 2 голос; 1 и 3 голос и т.д.
Hide or Show ⇄ Hide/Show; Show in Score; Show in Parts Show in All	Скрыть или показать ⇄ Скрыть/Показать; Показать в партитуре; Показать в партиях Показать во всем	Ctrl+Shift+H	Выделенные объекты: - Становятся скрытыми, и при повторном введении той же команды вновь становятся видимыми; - Видимы в партитуре, но скрыты в партиях; - Видимы в партиях, но скрыты в партитуре; - Видны везде
Change Chord Diagram	Изменить аккордовую диаграмму	Ctrl+Shift+K	Редактирование аккордовых диаграмм (схем расположения пальцев на грифе гитары)
Color	Цвет	Ctrl+J	Выбор цвета объекта
Reapply Color	Возвратить цвет	Ctrl+Shift+J	Применение цвета, выбранного ранее
Select ⇄ Select All; Select More; Select System Passage; Select None	Выделить ⇄ Выделить всё; Выделить больше; Выделить системные пассажи; Снять выделение	Ctrl+A Ctrl+Shift+A Ctrl+Alt+A	Различные способы выделения.
Select Graphic	Выделить графику	Alt+G	Новая возможность Sibelius 4: Выделение фрагмента партитуры окаймляющим прямоугольником. Командой Copy // Копировать выделенная область в виде рисунка копируется в буфер обмена, а вставить этот рисунок можно в любой программе (Microsoft Word, Adobe Photoshop и т.д.).
Filter ⇄	Фильтры ⇄		См. отдельную таблицу
Find...	Найти...	Ctrl+F	Поиск объектов (нот, текста и т.п.) в партитуре по выбору из списка
Find Next	Найти дальше	Ctrl+G	Дальнейший поиск выбранного объекта

Go to Bar...	Перейти к такту...	Ctrl+Alt+G	Переход к заданному месту в партитуре
Go to Page...	Перейти к странице...	Ctrl+Shift+G	

Подменю «Filter / Фильтры»

✓ Данное подменю позволяет значительно облегчить выделение однородных объектов в партитуре для дальнейшего редактирования.

Название команды	Перевод на русский	Сочетание клавиш	Описание
Advanced Filter...	Расширенный фильтр...	Ctrl+Shift+Alt+F	Фильтр с расширенными возможностями выделения однородных объектов в партитуре по выбору из списка
Chord Diagrams	Диаграммы аккордов		Выделяются указанные объекты
Chord Symbols	Символы аккордов		
Dynamics	Динамика	Shift+Alt+D	
Expression Text	Текстовые нюансы		
Hairpins	«Вилки» (знаки <i>crescendo</i> и <i>diminuendo</i>)		
Lyrics	«Лирика» (текст для пения)		
Notes and Chords	Ноты и аккорды		
Slurs	Лиги		
Tuplets	Мультиоли		
Voice 1	Голос 1	Ctrl+Shift+Alt+1	Выделяются только объекты указанного голоса
Voice 2	Голос 2	Ctrl+Shift+Alt+2	
Voice 3	Голос 3	Ctrl+Shift+Alt+3	
Voice 4	Голос 4	Ctrl+Shift+Alt+4	
Voice 1 only	Голос 1 только		
Voice 2 only	Голос 2 только		
Voice 3 only	Голос 3 только		
Voice 4 only	Голос 4 только		
Top Note	Верхнюю ноту		Выделяются соответствующие ноты в аккордах
2nd Note	2ю ноту		
3rd Note	3ю ноту		
Bottom Note	нижнюю ноту		
Top Note or Single Notes	Верхняя нота или отдельные ноты	Ctrl+Alt+1	Выделяются все верхние ноты в аккорде и отдельные ноты
2nd Note or Single Notes	2-я нота или отдельные ноты	Ctrl+Alt+2	Выделяются все вторые ноты в аккорде и отдельные ноты
3rd Note or Single Notes	3-я нота или отдельные ноты	Ctrl+Alt+3	Выделяются все третьи ноты в аккорде и отдельные ноты
Bottom Note or Single Notes	Нижняя нота или отдельные ноты	Ctrl+Alt+B	Выделяются все нижние ноты в аккорде и отдельные ноты

Player 1 (For Deletion)	Голос 1 (для удаления)		Выделяются все объекты данного голоса
Player 2 (For Deletion)	Голос 2 (для удаления)		

Меню «View / Вид»

✓ Это меню настраивает внешний вид окна программы Sibelius 4.

Название команды	Перевод на русский	Сочетание клавиш	Описание
Hidden Objects	Скрытые объекты	Ctrl+Alt+H	Отображение на экране скрытых объектов
Live Playback Velocities	Скорость «живого воспроизведения»		Отображение на экране темпов «живого воспроизведения» (возможно при работе с файлом, импортированным из устройства MIDI, когда Sibelius «запоминает» выразительность и вариации темпа)
Highlights	Подсветка		Отображение на экране подсветки (участков, выделенных с помощью инструмента «Подсветка»)
Note Colors ⇔ Notes out of Range	Цвета нот ⇔ Ноты вне диапазона		1. Цветом на экране выделяются ноты, находящиеся вне диапазона данного инструмента; 2. Каждой высоте ноты соответствует разный цвет; 3. Выделяются соответствующими цветами ноты каждого голоса; 4. Ноты отображаются без цвета.
Pitch Spectrum	Высотный спектр		
Voice Colors	Цвета голоса		
None	Нет		
Staff Names and Bar Numbers	Названия станов и номера тактов		На экране отображается номер каждого такта и название каждого инструмента
Layout Marks	Маркеры Расположения		Отображение на экране знаков форматирования нотных станов
Page Margins	Края страницы		Отображение на экране границ страницы
Rulers ⇔ Selection Rulers	Направляющие ⇔ Направляющие выделения	Shift+Alt+R Ctrl+Shift+Alt+R	При выборе данной команды отображаются направляющие – линии, показывающие расстояние до привязываемых объектов (см. стр. 91, глава «Привязка объектов»): 1. Направляющие выделенных объектов; 2. Направляющие всех объектов; 3. Направляющие нотных станов.
Object Rulers	Направляющие объектов		
Staff Rulers	Направляющие станов		
Attachment Lines	Линии привязки		Отображение линий привязки , указывающих на привязываемый объект
Playback Line	Линия воспроизведения		Включает/отключает линию воспроизведения
Differences in Parts	Различия в партиях		Включает/отключает опцию, позволяющую редактировать объекты в партиях независимо от партитуры
Full Screen	Полный экран	Ctrl+U	Переключает: Вид программы на весь экран / в окне
Scroll Bar	Полосы прокрутки		Включает/отключает полосы прокрутки окна программы
Toolbar	Панель инструментов		Отображение панели инструментов

Zoom ⇨ Zoom Zoom in, Zoom out	Масштаб ⇨ Масштаб Больше, меньше	Ctrl + Ctrl –	Изменение масштаба изображения на экране.
-------------------------------------	--	------------------	---

Меню «Notes / Ноты»

✓ Это меню содержит команды для ввода и редактирования нот.

Название команды	Перевод на русский	Сочетание клавиш	Описание
Input Notes	Ввод нот	N	Начать ввод нот
Re-input Pitches	Отредактировать высоты нот	Ctrl+Shift+I	Вводятся новые значения нот, сохраняя старую длительность
Flexi-time Input	Ввод Flexi-time	Ctrl+Shift+F	Ввод музыки с MIDI-клавиатуры (Flexi-time™)
Flexi-time Options...	Опции Flexi-time ...	Ctrl+Shift+O	Настройки ввода Flexi-time
Arrange...	Аранжировка	Ctrl+Shift+V	Аранжировка партитуры (см. главу «Аранжировка»)
Edit Arrange Styles...	Редактировать стили аранжировки		Редактирование стилей аранжировки
Transpose...	Транспонировать	Shift+T	Транспозиция (перевод в новую тональность) всего произведения или выделенного фрагмента
Transposing Score	Транспонировать партитуру	Ctrl+Shift+T	Партии транспонирующих инструментов (духовых) автоматически записываются в соответствующей транспозиции
Add Interval ⇨ 9th Above 8ve Above 7th Above 6th Above 5th Above 4th Above 3rd Above 2nd Above Unison 2nd Below 3rd Below 4th Below 5th Below 6th Below 7th Below 8th Below 9th Below	Добавить интервал⇨ 9 выше 8 выше 7 выше 6 выше 5 выше 4 выше 3 выше 2 выше Унисон 2 ниже 3 ниже 4 ниже 5 ниже 6 ниже 7 ниже 8 ниже 9 ниже	9 8 7 6 5 4 3 2 1 Shift + 2 Shift + 3 Shift + 4 Shift + 5 Shift + 6 Shift + 7 Shift + 8 Shift + 9	К выбранной ноте добавляется соответствующий интервал
Add Pitch ⇨ A B C D E F G	Добавить высоту ⇨ A (ля) B (си) C (до) D (ре) E (ми) F (фа) G (соль)	Shift +A Shift +B Shift +C Shift +D Shift +E Shift +F Shift +G	К выбранной ноте добавляется соответствующая нота
Cross-Staff Notes ⇨ Move Up a Staff Move Down a Staff	Ноты через станы⇨ Переместить в верхний стан Переместить в нижний стан	Ctrl+Shift+↑ Ctrl+Shift+↓	Ноты из одного нотного стана перемещаются в другой

Respell Accidental	Заменить знаки альтерации	Enter (выделив ноты)	Более конкретно – ни что иное, как энгармоническая замена нот
Reset Beam Groups...	Переустановить группировку рёбер		Сброс группировки на значение по умолчанию
Reset Stems and Beam Positions	Переустановить позиции штилей и рёбер		Сброс длины штилей и угла наклона соединяющих рёбер на значения по умолчанию
Reset Guitar Tab Fingering	Сброс аппликатуры гитары		Сброс аппликатуры в гитарной табулатуре на значения по умолчанию

Меню «Create / Создать»

✓ С помощью этого меню вы можете создавать различные объекты нотной партитуры. Его команды настолько часто требуются в работе, что разработчики программы добавили их в контекстное меню: вызвать меню «Create» можно, просто нажав правую кнопку мыши в любом свободном месте партитуры.

Название команды	Перевод на русский	Сочетание клавиш	Описание
Bar ⇨ At End Single Other	Такт ⇨ В конце Один Другое...	 Ctrl+B Ctrl+Shift+B Alt+B	Добавление тактов: - в конце партитуры; - в месте редактирования; - с выбором количества тактов или созданием такта произвольного размера
Barline ⇨ Start Repeat End Repeat Double Dashed Final Invisible Normal Tick Short Between Staves	Тактовую черту ⇨ Начало репризы Конец репризы Двойная Пунктирная Финальная Невидимая Обычная Метка Короткая Между станами		Создание различных тактовых линий
Chord Diagram...	Аккордовая диаграмма	Shift+K	Создание аккордовой диаграммы
Clef...	Ключ...	Q	Вставка ключа
Graphic...	Графика...		Вставка рисунка в формате TIFF
Highlight	Подсветка		Подсветка – напоминает выделение текста маркером на бумаге для быстрого поиска
Key Signature...	Ключевые знаки	K	Вставка ключевых знаков
Line...	Линию	L	Вставка линии
Rehearsal Mark	Знак репетиции	Ctrl+R	Репетиционные знаки (т.н. «первая цифра, вторая цифра» и т.д.)
Symbol...	Символ...	Z	Вставка символа
Text ⇨	Текст ⇨		См. отдельную таблицу
Time Signature...	Знак размера...	T	Размер – из списка или произвольный
Tuplet...	Мультиоль...	Ctrl+цифра (выделив ноту или паузу)	Создание мультиолей
Other ⇨	Другое ⇨		
Bar Number Change	Изменить номер такта		Изменяется номер выбранного такта, после чего нумерация продолжается в измененном порядке

Bracket or Brace ⇨ Bracket Sub-bracket Brace	Акколады⇨ Квадратная Дополнительная Фигурная		Создание различного вида акколад (скобок, соединяющих нотные станы в партитуре)
Extra Slur Arc	Дополнительный изгиб лиги		Выделенную лигу можно изгибать по центру
Hit point	Точка синхронизации		Вставить точку синхронизации (для видео)
Ossia Staff ⇨ Ossia above Ossia below	Нотоносец Ossia ⇨ Ossia вверх Ossia вниз		Ossia – дополнительный маленький нотный стан, обозначающий другой вариант исполнения.
Staff Type Change⇨ Pitched... Tab... Percussion...	Изменить тип стана⇨ С высотой нот Табулатура Ударные		Переключение типа нотного стана по категориям.
Transposition Change...	Смена транспозиции		Смена транспозиции для транспонирующих инструментов (например, из кларнета Си-♭ в кларнет Ля)

Подменю «Text / Текст»

✓ Здесь описаны типы текстовых записей по категориям. Выбрав нужную категорию текста и щелкнув левой кнопкой мыши на желаемом месте в партитуре, вы можете либо напечатать текст вручную, либо нажать правую кнопку мыши и из открывшегося меню ввести готовые словосочетания, не набирая их.

Команда	Сочетание клавиш	Назначение
Expression	Ctrl+E	Текстовые нюансы: <i>p</i> , <i>f</i> , <i>crescendo</i> , а также обозначения выразительности: <i>legato</i> , <i>staccato</i>
Technique	Ctrl+T	Обозначения техники исполнения (<i>pizzicato</i> , <i>arco</i> , <i>tremolo</i>)
Lyrics	Ctrl+L	Лирика - текст для пения
Lyrics verse 2	Ctrl+Alt+L	Лирика (2-я строка)
Chord symbol	Ctrl+K	Символы аккордов
Other Staff Text ⇨ (Другой текст стана)		Другой текст, размещаемый над нотным станом:
1st and 2nd endings		Номера вольт в окончаниях реприз (1.; 2.)
Boxed text		Текст в рамке
Figured Bass		Цифрованный бас (генерал-бас)
Fingering		Аппликатура
Footnote		Нота внизу страницы
Guitar fingering (p l m a)		буквенная аппликатура
Lyrics (chorus)		Лирика для хора
Lyrics above staff		Лирика поверх нотоносца
Lyrics verse 3		Лирика (3-я строка)
Lyrics verse 4		Лирика (4-я строка)
Lyrics verse 5		Лирика (5-я строка)
Nashville chord numbers		Возможно, что-то полезное
Percussion stickings		
Plain text		Просто текст (ни с чем не связан, тем и удобен)
Roman numerals		Римские цифры
Small text		Маленький текст

Time signatures (one staff only)		Размер (на один нотоносец)
Title		Заголовок произведения
Subtitle		Подзаголовок
Composer		Имя композитора
Lyricist		Имя автора текста
Dedication		Посвящение
Tempo	Ctrl+Alt+T	Различные обозначения темпа , а также
Metronome mark		обозначения метронома (например, $\text{♩} = 75$)
Other system text ⇨ (Другой текст системы)		Другой системный текст:
Block lyrics		«Лирика», не связанная с нотами
Composer (on title page)		Имя композитора на титульном листе
Copyright		Авторское право
Header		Верхний колонтитул
Header (after first page)		Верхний колонтитул (после 1-й страницы)
Footer (outside edge)		Нижний колонтитул (снаружи)
Footer (inside edge)		Нижний колонтитул (внутри)
Header (after first page, inside edge)		Верх. колонтитул (после 1-й страницы, внутри)
Repeat (D.C./D.S./To Coda)		Знак повтора типа «С начала до слова «Конец»
Title (on title page)		Заголовок на титульном листе
Special text ⇨ (Специальный текст)		
Специальный текст: у многих его категорий функций не больше, чем у «Plain text»...		

Меню «Play / Воспроизведение»

✓ В данном меню представлены команды для воспроизведения музыки и видео, а также настройки воспроизведения.

Команда (Англ. / Рус.)		Сочетание клавиш	Назначение
Play or Stop	Старт или Стоп	Пробел ¹	Команды воспроизведения
Replay	Переиграть	Ctrl+Пробел	
Play from Selection	Играть от выделения	P	
All Notes Off	Все ноты выкл.	Shift+O	
Move Playback Line to Start	Переместить линию воспр. в начало	Ctrl+[Перемещение линии воспроизведения
Move Playback Line to End	Линия воспроизведения - в конец	Ctrl+]	
Move Playback Line to Selection	Линия воспроизведения – к выделению	Y	
Go to Playback Line	Перейти к линии воспроизведения	Shift+Y	
Live Playback	Живое воспроизведение	Shift+L	Режим, в котором Sibelius пытается проигрывать музыку, записанную через устройство MIDI средствами команды «Flexi-Time», с выразительностью (Sibelius «запоминает» звучание каждой проигранной ноты или аккорда).
Transform Live Playback...	Преобразовать Живое воспроизведение	Ctrl+Shift+Alt+L	Изменить выразительность «Живого исполнения» вручную

¹ В Sibelius 3 нажатие пробела соответствовало вводу паузы (ныне **0 Ins** на цифровой клавиатуре)

Performance...	Исполнение...	Shift+P	Настройки воспроизведения музыки: Espressivo, Rubato, реверберация (эхо) и др.
Video and Time ⇒ Add Video... Hit Points... Timecode and Duration... <размеры окна видео>	Видео и время ⇒		Команды для видео: Вставить видеоролик; Управление точками синхронизации; Настройка указателей времени и длительности; Изменение отображения видео (в окне и на полный экран)
Dictionary...	Словарь...		Редактор слов, влияющих на воспроизведение музыки
Playback and Input Devices...	Воспроизведение и устройства ввода...		Открывает окно устройств (см. стр.3)
Substitute Devices...	Замена устройств...		Позволяет настроить устройства воспроизведения, если ноты набраны с использованием другого воспроизводящего устройства
Edit Sound Sets...	Правка установок звука...		*) Только для опытных пользователей. Настройка файлов, определяющих специфические MIDI-устройства.

Меню «Layout / Разметка»

✓ С помощью команд данного меню вы сможете отформатировать набранную нотную партитуру, отрегулировав расположение на листе тактов и нотоносцев.

Команда (Англ. / Рус.)		Сочетание клавиш	Назначение
Instruments and Staves...	Инструменты и станы...	I	Открывается окно «Инструменты и станы», в котором можно добавить в партитуру новые инструменты, а также изменить расположение инструментов в партитуре
Focus on Staves	Сфокусироваться на нотоносцах	Ctrl+Alt+F	При работе с большим числом нотоносцев эта команда позволит временно показывать на экране только выбранные Вами нотоносцы, до повторного вызова команды (кнопка имеется на панели инструментов)
Document Setup...	Настройка документа...	Ctrl+D	Настройка размера бумаги, ширины полей, нотоносцев и т.д.
Hide Empty Staves	Скрыть пустые станы	Ctrl+Shift+Alt+H	Скрыть нотоносцы, не содержащие записей
Show Empty Staves...	Показать пустые станы...	Ctrl+Shift+Alt+S	Показать пустые нотоносцы (по выбору)
Reset Space Above Staff	Переуст. расстояния над станами		Расстояние между нотоносцами сбрасывается до значения по умолчанию (выше выбранного нотоносца)
Reset Space Below Staff	Переуст. расстояния под станами		То же самое, но ниже выбранного нотоносца
Align Staves...	Выравнивание станов...		Выравнивание нотоносцев одной страницы по образцу другой страницы.
Auto Layout...	Автоформат...		Автоматический ввод разрывов страниц и других знаков формата
		Enter Ctrl+Enter	Для ввода данной команды следует выделить тактовую черту. Точное значение команд таково:

Break ⇨ System Break Page Break Split System Split Multirest	Разрыв ⇨ 1. Разрыв систем 2. Разрыв страниц 3. Разрыв систем 4. Разрыв многотактовой паузы		1. Разрыв системы. Следующий такт начнется в новой строке. 2. Разрыв страницы. Следующий такт начнется на новой странице. 3. Разделить систему. Следующий такт начнется в той же строке, но в новой системе. 4. Многотактовая пауза делится на две новые.
Format ⇨ Make into System Make into Page Keep Bars Together Lock Format Unlock Format	Формат ⇨ Поместить в систему Поместить на странице Держать такты вместе Заблокировать формат Разблокировать формат	Shift+Alt+M Ctrl+Shift+Alt+M Ctrl+Shift+L Ctrl+Shift+U	1. Выбранные такты помещаются в одну систему; 2. Поместить такты в одну страницу; 3. Выбранные такты не отделяются друг от друга; 4. Заблокировать формат (запретить изменения); 5. Разблокировать формат
Align in a Row	Выровнять в колонке	Ctrl+Shift+R	Горизонтальные/вертикальные расстояния между объектами сбрасываются на значения по умолчанию
Align in a Column	Выровнять в столбце	Ctrl+Shift+C	
Reset Note Spacing	Переустановить промежутки между нотами	Ctrl+Shift+N	Промежутки между нотами сбрасываются на значения по умолчанию
Reset Position	Переустановить позиции	Ctrl+Shift+P	Выделенные объекты принимают позицию/дизайн оформления на значения по умолчанию
Reset Design	Переустановить дизайн	Ctrl+Shift+D	
Reset to Score Position	Переустановить к позициям в партитуре	Ctrl+Shift+Alt+P	Позиции/дизайн объектов в партиях сбрасываются на установленные в партитуре значения
Reset to Score Design	Переустановить к дизайну партитуры	Ctrl+Shift+Alt+D	

Меню «House Style / Свой стиль»

✓ В этом меню вы можете отредактировать стиль отображения (как на экране, так и на печати) всевозможных элементов нотной партитуры.

Команда (Англ. / Рус.)		Сочетание клавиш	Назначение
Edit All Fonts...	Правка всех шрифтов		Изменение стилей, принимаемых по умолчанию
Edit Text Styles...	Правка стилей текста	Ctrl+Shift+Alt+T	
Edit Lines...	Правка линий		
Edit Noteheads	Правка нотных головок		
Edit Staff Types...	Правка типов станов...		
Edit Symbols...	Правка символов		
Engraving Rulers...	Правила гравировки...	Ctrl+Shift+E	Настройка внешнего вида и стиля отображения всех объектов партитуры
Note Spacing Rule...	Правила нотных позиций		Изменение принимаемых по умолчанию интервалов между объектами
System Object Positions...	Позиции объектов системы...		
Default Positions...	Позиции по умолчанию		
Import House Style...	Импорт Своего стиля		Принять ранее сохраненные настройки «Своего стиля»
Export House Style...	Экспорт Своего стиля		Сохранить настройки «Своего стиля»

Меню «Plug-ins»

✓ В данном меню содержатся плагины - дополнительные программные модули, написанные на специально созданном языке *ManiScript*. В них содержатся различные возможности по обработке нотной партитуры. Следует знать, что действия плагинов не подлежат отмене. Поэтому, приняв нежелательные изменения, нужно закрыть файл, не сохраняя, а затем открыть вновь. Список плагинов довольно велик и знать все из них вовсе необязательно. Вы можете найти в нем для себя плагины, наиболее пригодные к применению.

✓ Изучив язык *ManiScript*, вы вполне можете создавать и свои собственные плагины самостоятельно.

Команда	Назначение
Accidentals ⇨	Работа со знаками альтерации:
Add Accidentals to all Notes	Добавление знаков альтерации к нотам
Add Accidentals to all Sharp and Flat Notes	
Add Cautionary Accidentals	
Add Ficta above Note	Добавление знака альтерации над нотой
Respell Flats as Sharps	Энгармоническая замена бемолей на диезы
Respell Sharps as Flats	Энгармоническая замена диезов на бемоли
Simplify Accidentals	Удаление лишних знаков альтерации
Analysis ⇨	Анализ мелодии:
Add Schenkerian Scale Degrees	Указание над нотами ступеней гаммы
Compare Staves	Сравнение нотоносцев на различия в содержимом
Find Motive	Найти мотив
Find Range	Найти диапазон
Batch Processing ⇨	Пакетная обработка:
Calculate Statistics for Folder of Scores	Подсчет статистики для выбранной папки с партитурами
Convert folder of Acorn Sibelius Files	
Convert folder of Finale Files	
Convert folder of MIDI Files	
Convert folder of SCORE Files	
Convert folder of Scores to Graphics	
Convert folder of Scores to MIDI	
Convert folder of Scores to Web Pages	
Import House Style into Folder of Scores	Применить сохраненный «Свой стиль» ко всем документам, находящимся в папке
Print Multiple Copies	Печать нескольких документов (по выбору из списка)
Composing Tools ⇨	Средства композиции:
12-Tone Matrix	Определение 12-тоновой серии (додекафония)
Add Drum Pattern	В партитуру добавляется полностью готовая партия ударных!
Add Simple Harmony	Вставка гармонических обозначений
Invert	Перевернуть мелодию наоборот
Pitch Mapping	Замена одних высот нот на другие
Realize Chord Symbols and Diagrams	Реализовать аккордовые символы и диаграммы
Realize Figured Bass	Реализовать цифрованный бас
Retrograde	Ваше произведение или его фрагмент буквально вывернется наизнанку (с сохранением первоначального варианта)
Show Handbells Required	Только для произведений с партией колокольчиков. Добавляется такт, содержащий ноты, рекомендованные для исполнения колокольчиками.
Notes and rests ⇨	Ноты и паузы:

Apply Shape Notes	Вставить дополнительные нотные головки
Boomwhackers [®] Note Colors	Сногшибательные цвета нот (если у вас плохое на- строение, ОБЯЗАТЕЛЬНО используйте этот плагин!)
Color Pitches	Выделение заданного типа нот определенным цветом
Combine Tie Notes and Rests	Объединение заливочных одноименных нот и стоящих рядом пауз
Convert Simple Time to Compound Time	Замена двудольного ритма на трехдольный
Copy Articulations and Slurs	Копировать артикуляцию и лиги
Double Note Values	Двойное увеличение длительности нот
Duplicates in Staves	Найти дублирующиеся ноты в двух нотных станах
Halve Note Values	Двойное уменьшение длительности нот
Make Pitches Constant	Все ноты – одинаковой высоты
Remove Dangling Ties	Удаление «повисших» линий легато (не связанных с соседней нотой)
Remove overlapping Notes	Удаление нот с несоответствующими длительностями (полезно после неточного конвертирования MIDI или ввода Flexi-Time)
Remove Rests	Удаление всех пауз из мелодии
Remove Unison Notes	Удаление унисонных нот
Split Dotted Quarter Rests	Разъединить четвертные паузы с точками
Straighten Written-Out Swing	Удаление точек у восьмых
Other ⇨	Другое:
Add Harp Pedaling	Добавить педали арфы
Make Layout Uniform	Оформить расположение тактов по заданной форме
Preferences	Настройки плагинов (для тех, кто их понимает)
Remove all Highlights	Удалить все подсветки
Scales and Arpeggios	Автоматическое построение восходящих/нисходящих гамм и арпеджио
Set Metronome Mark	После 12 ритмичных щелчков мыши в партитуре автома- тически выставляются обозначения метронома
Playback ⇨	Воспроизведение:
Cresc./Dim Playback	Поддержка изменения динамики при воспроизведении
Harmonics Playback	Воспроизведение гармонии, указываемой командами MIDI
Ornament Playback	Поддержка воспроизведения мелизмов (мордентов, группетто)
Quarter-Tone Playback	Воспроизведение команд MIDI
Strummer	Импровизированное воспроизведение аккордов
Proof-Reading ⇨	«Профессиональный просмотр» партитуры
Check Attachments	Проверка соответствия привязки объектов
Check Clefs	Проверка ключей
Check for Parallel 5ths/8ves	Проверка на наличие параллельных квинт и октав
Check Harp Pedaling	Проверка педалей арфы
Check Multiple Stops	Проверка на наличие аккордов, затруднительных для проигрывания на инструменте
Check Pizzicatos	Проверка правильности чередования <i>pizzicato</i> и <i>arco</i>
Check Repeat Barlines	Проверка правильности реприз
Proof-read	Несколько вышеописанных функций в одном флаконе
What is Where	Отображает информацию о составных элементах вашей партитуры и сохраняет это все в текстовом файле.
Text ⇨	Работа с текстом
Add Brass Fingering	Добавить духовую аппликатуру
Add Chord Symbols	Добавить символы аккордов

Add Note Names	Добавить названия нот
Add Slurs to Lyrics	Выделение слов «лирики», звучащих более чем на одну ноту
Add String Fingering	Добавить струнную аппликатуру
Add Tonic Sol-Fa	Добавление допотопных буквенных обозначений нот
Add Verse Numbers	Добавление номера в начале каждой строки с «лирикой»
Align Lyrics	Выравнивание «лирики» (очень даже полезно!)
Change Dynamics	Изменение обозначений динамики на один уровень выше/ниже
Chord Symbols as Fractions	Отображение аккордовых символов в «раздельном формате»
Find and Replace Text	Найти и заменить текст (только для текста <i>Expression</i> и <i>Technique</i>)
Number Bars	Пронумеровать такты
Number Beats	Пронумеровать тактовые доли
Reposition Text	Перемещение текста
Save Lyrics	Сохранить вокальный текст (лирику) в текстовом файле. Просто замечательная вещь!
Smarten Quotes	Вставка изошренных кавычек и апострофов
Traditional Lyrics Beaming	Перевод нот в вокальную группировку в соответствии с текстом
Edit Plug-ins...	Редактировать плагины (на языке <i>Manuscript</i>)
Show Plug-in Trace Window	Отображать специальное окно состояния плагинов

Меню «Window/ Окна»

✓ В данном меню содержатся стандартные настройки отображения как окна программы, так и окон открытых документов.

Команда (Англ. / Рус.)		Сочетание клавиш	Назначение
New Window	Новое окно		Открывается новое окно с аналогичным документом
Tile Horizontally	Плитка по горизонтали		Режимы отображения окон открытых документов
Tile Vertically	Плитка по вертикали		
Cascade	Каскадом		
Navigator	Навигатор	Ctrl+Alt+N	Включение и выключение плавающих окон
Keypad	Доп.клавиатура	Ctrl+Alt+K	
Playback	Воспроизведение	Ctrl+Alt+Y	
Mixer	Микшер	Ctrl+Alt+M	
Kontakt Player		Ctrl+Alt+O	
Parts	Партии	Ctrl+Alt+R	
Video	Видео	Ctrl+Alt+V	
Properties	Свойства	Ctrl+Alt+P	
Hide Tool Windows		Ctrl+Alt+X	Скрыть плавающие окна
Switch to Part	Переключить на партию	W	Переключиться на партию
Next Part	Следующая партия	Ctrl+Alt+Tab	Следующая партия
Previous Part	Предыдущая партия	Ctrl+Shift+Alt+Tab	Предыдущая партия
< Список открытых окон >			Список для переключения между окнами

Меню «Help/ Помощь»

✓ Открыв данное меню, вы сможете прочитать справочные материалы по использованию программы Sibelius 4, а также ее дополнительных компонентов. Описывать пункты этого меню, пожалуй, нет необходимости.

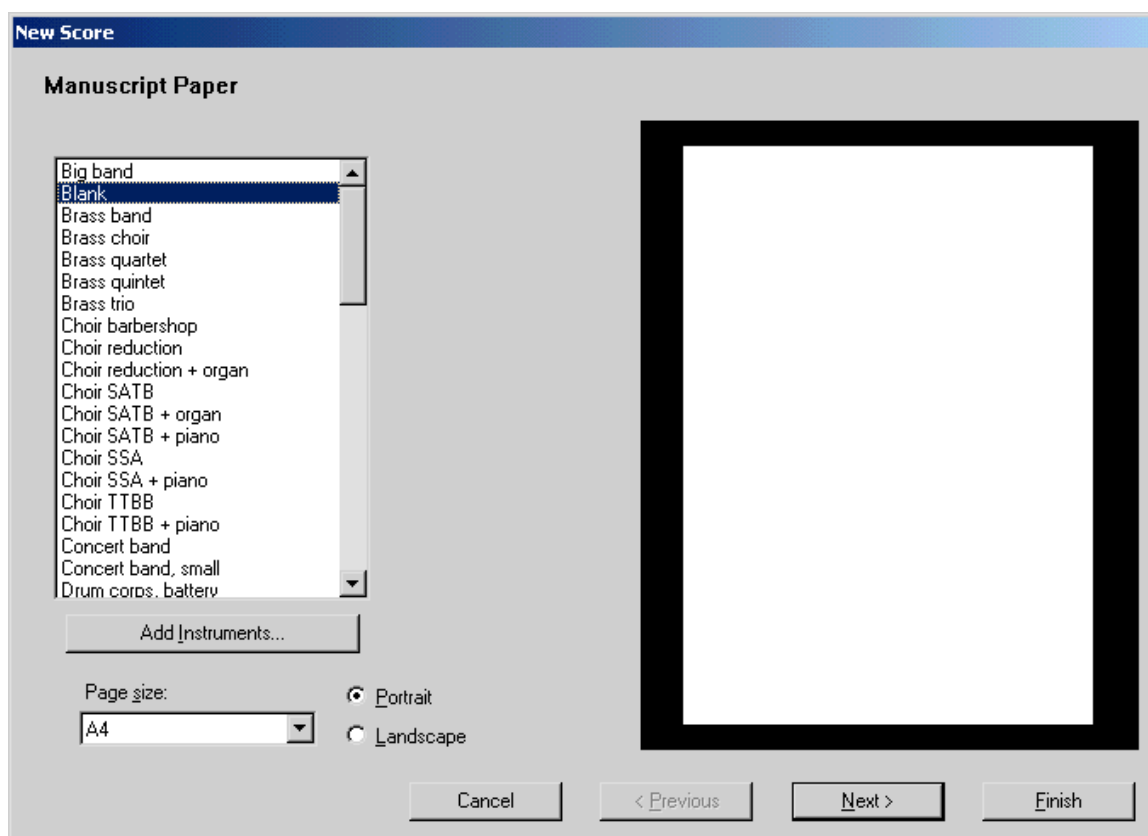
РАЗДЕЛ II. РАБОТА С ПАРТИТУРОЙ

Глава 1. Создание нового документа

После немного занудного теоретического изучения команд меню и инструментов программы Sibelius 4, перейдем к практическим занятиям. В этой главе мы изучим, как же создать свою собственную нотную партитуру, а также максимально подготовить ее к дальнейшему редактированию и сохранить на диске.

Для создания новой партитуры вызовем команду меню File ⇒ New // Файл ⇒ Создать. Также можно с этой целью воспользоваться одноименной кнопкой на панели инструментов, либо нажать на клавиатуре сочетание клавиш **Ctrl+N**. Всё это – не разные команды, а способы ввода *одной и той же команды* (в данном случае – создания новой партитуры). Такая разница предназначена для наиболее удобного доступа к команде: так, новичков скорее всего устраивает обращение к кнопкам, расположенным на виду (на панели инструментов), а о сочетаниях клавиш они и слушать не хотят; более опытные пользователи находят удобство и скорость в работе, запомнив соответствующие командам сочетания клавиш: именно этим объясняется разнообразие способов выполнения одних и тех же команд, присущее, надо сказать, большинству известных компьютерных программ.

После вызова команды перед вами на экране предстанет диалоговое окно «New Score // Новая партитура»:

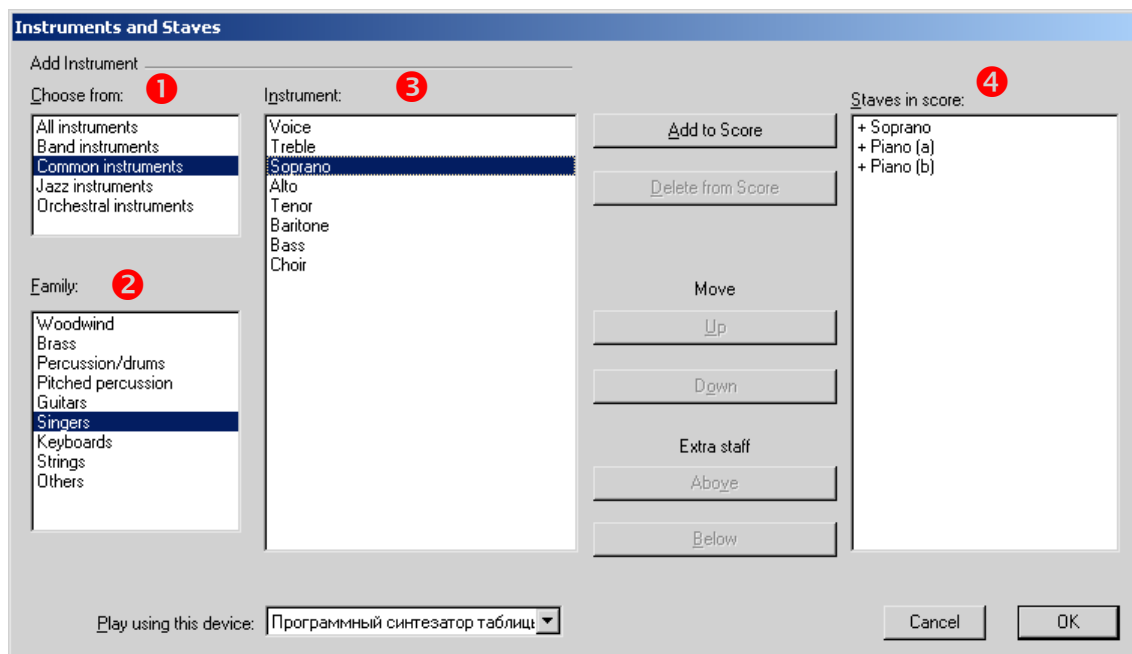




В окне «New Score», в списке под заголовком «Manuscript Paper», содержатся шаблоны с готовым набором инструментов.

В нижней части окна, в поле под заголовком «Paper size // Размер бумаги», можно выбрать размер бумаги, на котором будет располагаться партитура (по умолчанию выбран общепринятый стандарт A4). Рядом также располагаются переключатели ориентации листа: «Portrait // Книжная» и «Landscape // Альбомная».

Если вы еще не уверены, что должно будет звучать в вашей партитуре, выберите шаблон «Blank» и нажмите кнопку Add Instruments... // Добавить инструменты, после чего откроется диалоговое окно «Instruments and Staves // Инструменты и станы»:



В этом окне несколько разделов, помеченных на рисунке цифрами в порядке обращения к ним. Так, в разделе 1 содержатся стандартные наборы инструментов, предназначенные для того или иного музыкального стиля. Полный и самый многочисленный набор – «All instruments // Все инструменты», однако список его очень длинный, и поэтому, если вы, к примеру, пишете музыку для специализированного состава инструментов – можете поискать их в более коротких списках.

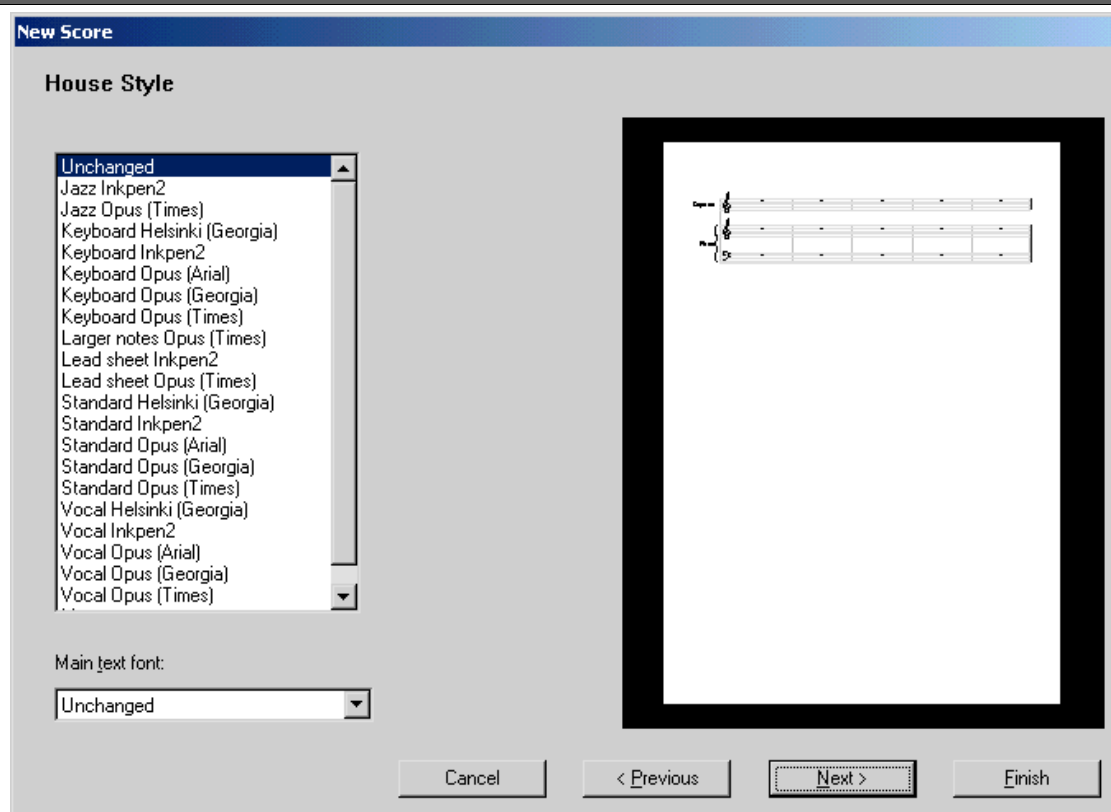
В разделе 2 присутствует список категорий инструментов, содержащихся в выбранном вами наборе, например: деревянные духовые (Woodwind), клавишные (Keyboards), струнные (Strings), певческие голоса (singers) и т.д.

В разделе 3 вы можете уже выбирать собственно инструменты из выбранной вами категории, а в разделе 4 изображаются названия инструментов, вставленных в партитуру, в той последовательности, как расположены в партитуре их ноты.

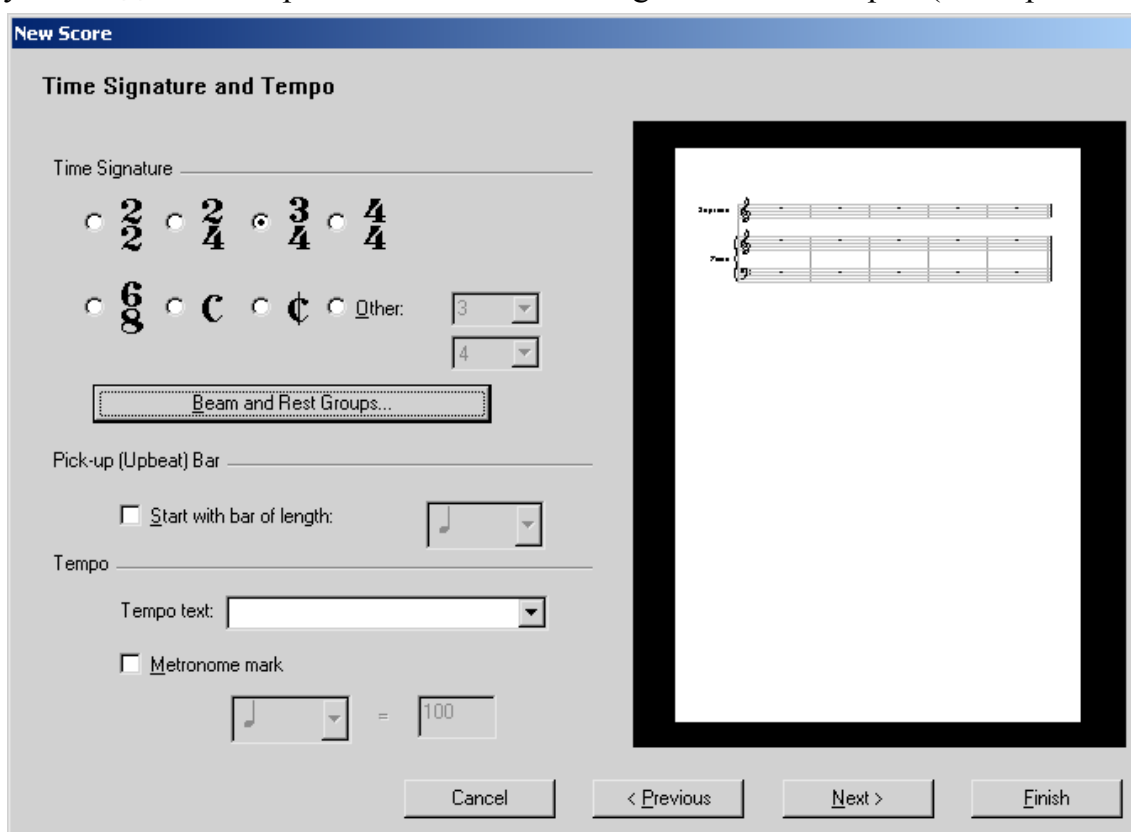
Между разделами 3 и 4 расположены кнопки со следующими значениями:

- **Add to Score** - добавить выбранный инструмент из раздела 3 в партитуру;
- **Delete from Score** - удалить выбранный в разделе 4 инструмент из партитуры;
- Кнопки под «**Up** // Вверх» и «**Down** // Вниз» (под заголовком «Move») позволяют перемещать нотные станы инструментов вверх и вниз;
- Кнопки «**Above** // Вверху» и «**Below** // Внизу» (под заголовком «Extra staff») позволяют создать у выбранного инструмента дополнительный нотоносец сверху или снизу.

Итак, для своего произведения мы выбрали голос (сопрано) и фортепиано. Нажимаем кнопку «OK». В окне «New Score» появится изображение листа с партитурой. При этом по умолчанию тональностью выбирается всегда До-мажор (ля-минор), а размером – 4/4. Если нас это устраивает, нажимаем кнопку «Finish» (с ее нажатием все диалоговые окна закрываются и открывается уже новый документ, готовый для редактирования). Нас это не устраивает, и мы нажимаем кнопку «Next» («Далее»).

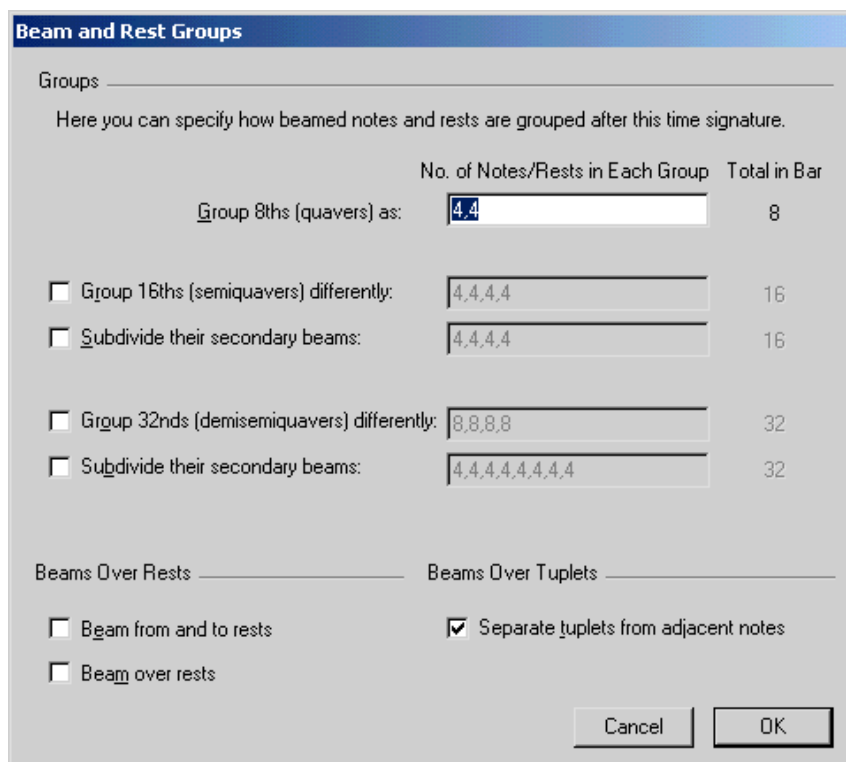


В открывшемся окне «House Style» («Свой стиль») можно выбрать стиль отображения нот. Присутствующие здесь стили в основном делятся на три категории: печатные (Opus и Helsinki), а также имитирующий рукописные ноты (Inkpen2). В списке под заголовком «**Main text font**», кроме того, можно выбрать шрифт, которым будут отображаться *все основные текстовые записи* (заголовок, названия инструментов и т.д., исключая те, которые отображаются с помощью специфических музыкальных шрифтов, например: *mp*, *ff*). Итак, выберем для начала «Unchanged // без изменений» и нажмем кнопку Next // Далее. Открывается окно «Time Signature and Tempo» (Размер и темп):



В данном окне мы можем выбрать размер из списка или назначить свой («Other»).

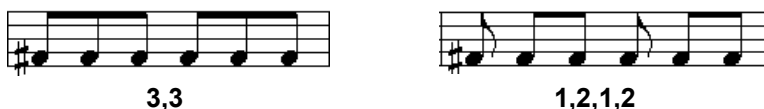
С нажатием кнопки «Beam and Rest Groups» открывается одноименное диалоговое окно, предназначенное для настройки **группировки длительностей**:



С помощью опций данного окна вы можете назначить группировку различным длительностям нот, и при последующем вводе ноты будут сразу отображаться в соответствии с указанной вами группировкой (разумеется, в процессе работы группировку всегда можно изменить клавишами 3-й вкладки цифровой клавиатуры). Итак, опишем опции окна «Beams and Rest Groups».

- **Group 8ths (quavers) as:**

Здесь указывается группировка **восьмых**. Обозначается она обычными цифрами через запятую. Так, при выбранном нами размере 3/4 (то есть по 6 восьмушек на каждый такт), мы можем указать «3,3», либо «1,2,1,2», – в общем, любую последовательность, допустимую для данного размера. Например:



Если остальные опции этого окна оставить без изменений, то группировка остальных длительностей будет «подгоняться» программой симметрично выбранной группировке восьмых. Если же вы желаете установить для них отдельную группировку - обратитесь к последующим опциям:

- **Group 16ths (semiquavers) differently** – группировка 16-х нот;
- **Subdivide their secondary beam** – разделять сгруппированные 16-е ноты на подгруппы;



Пример: группировка 8,8 с подгруппами 4,4,4,4

Далее следуют две полностью аналогичные опции для 32-х длительностей, после чего в нижней части окна следуют еще три переключателя:

- **Beams from and to rests** – не очень красивая опция, продлевающая ребро ритмической фигуры на расположенную рядом паузу:



- **Beams over rests** – данная опция продлевает ребро над паузой, при условии, что та расположена между сгруппированными нотами (о том, как продлевать ребро над паузой в процессе редактирования, см. стр.53):

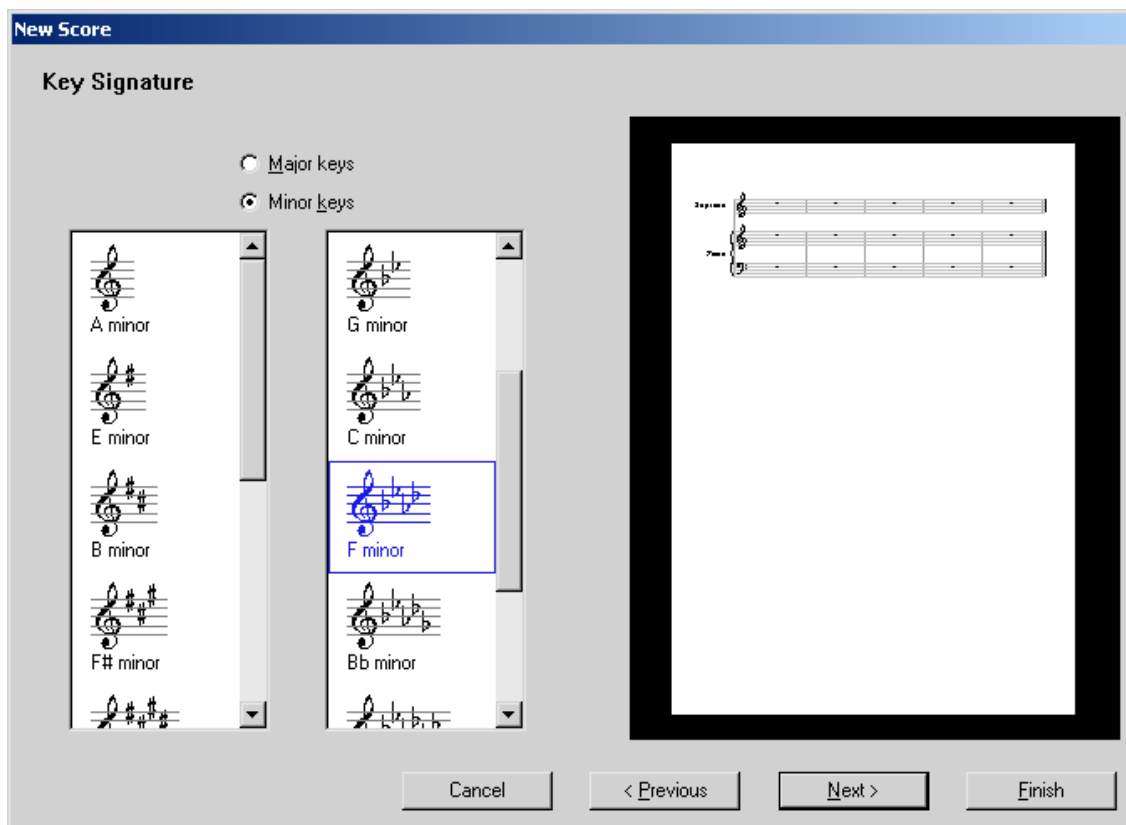


- **Separate tuplets...** – включение данной опции разделяет триоли от остальных ритмических фигур, тогда как ее отключение производит обратный эффект:

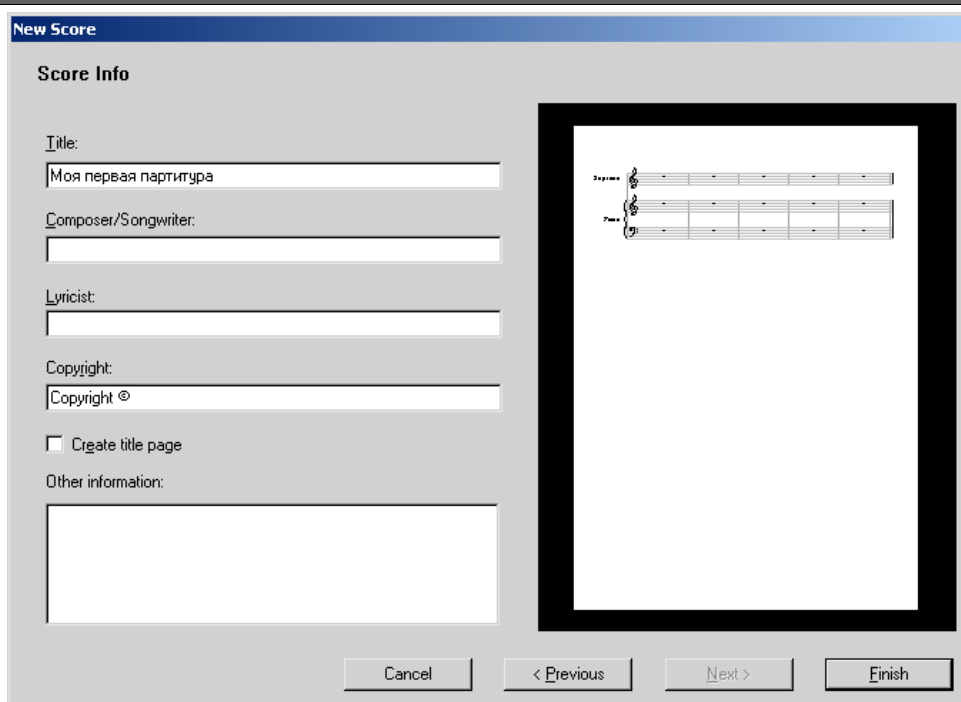


На этом с группировкой мы расстанемся и посмотрим, что еще полезного содержит окно «Размер и темп»: командой Pick-Up (Upbeat) Bar можно указать размер **затакта**. Кроме того, пониже в данном окне указывается **темп** (как текстом, так и обозначением метронома).

Вновь нажимаем кнопку «Next» («Далее»). Перед нами открывается окно выбора **ключевых знаков**.



В этом окне мы выбираем нужную нам тональность – фа-минор (4 бемоля). При желании можно переключить отображение тональностей на минорные и мажорные. В любом случае это – чистая формальность, так как главное, что вы здесь вводите – это собственно ключевые знаки, а какая это тональность (*ля-♭ мажор*, *фа-минор* или вообще миксолидийский *ми-♭ мажор* – для программы несколько не важно). И, наконец, в последний раз нажимаем кнопку «Next» («Далее»):



В диалоговом окне «Score Info» («Информация о партитуре») вводим заголовок документа, а по желанию – имя композитора, автора текста, авторское право; можно и создать и отдельную *заглавную страницу* – как бы «обложку партитуры» (Title page).

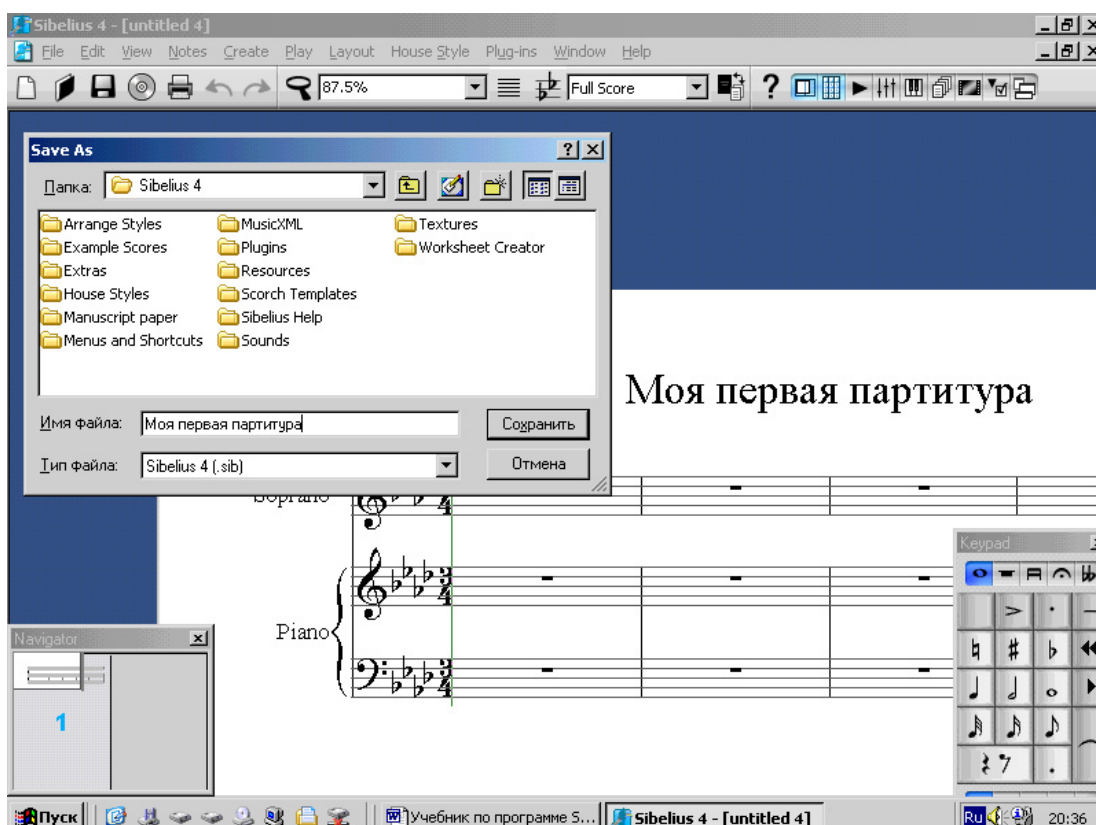


Еще раз напомним, что все вышеописанные операции необязательно производить именно при создании партитуры: любое из описанных диалоговых окон можно покинуть, нажав кнопку «Finish», а команды, содержащиеся в них, выполнить позже. Однако согласитесь, что они достаточно важны и выполнить в их либо в начале работы, либо позднее все равно придется.

Что же касается *заглавной страницы* (Title Page) - при желании лучше создайте её именно сейчас: поверьте, что впоследствии ее легче будет попросту распечатать в текстовом редакторе, чем вставить в существующую партитуру средствами Sibelius! (Может, я не прав?)

О том, как ввести в уже созданном документе размер, темп, ключевые знаки и т.д., смотрите на стр. 49.

И вот он – наш новый документ с гордым названием. Сохраним его на память...

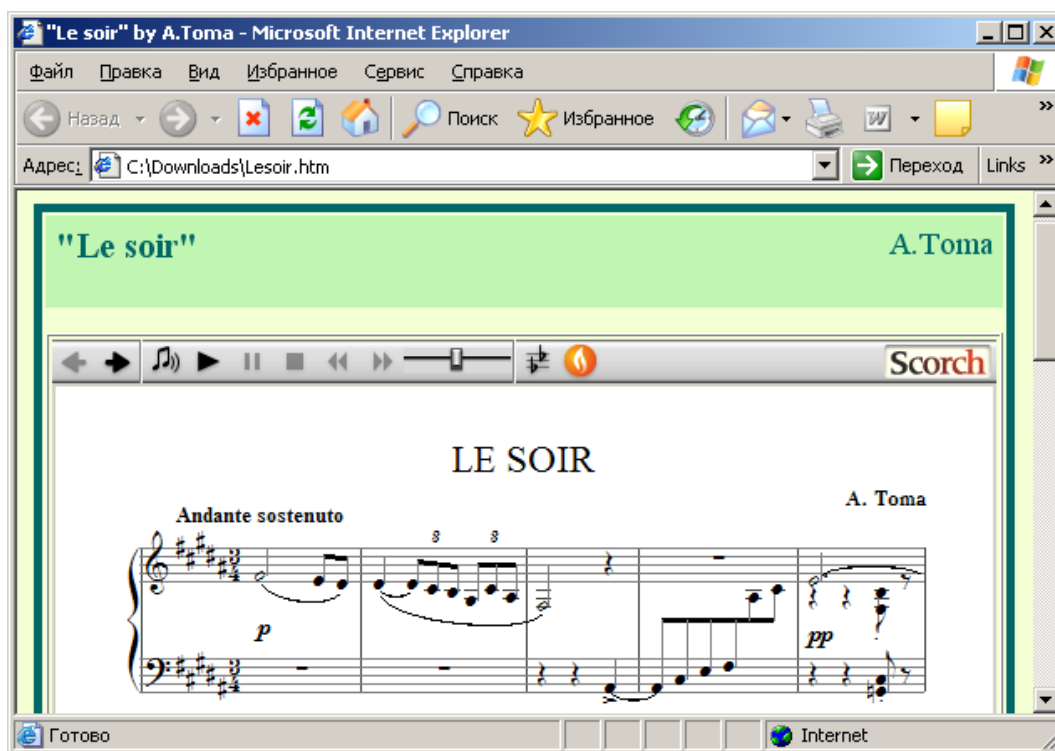


1.1. Сохранение файла

Программа Sibelius 4 позволяет сохранять файл в формате **sib** (формат Sibelius 4). Экспорт в другие форматы осуществляется посредством команд меню File ⇒ Export // Файл ⇒ Экспорт». К допустимым форматам относятся:

- ✓ **tab** – текстовый файл с записью гитарной табулатуры. Открыть такой файл можно с помощью стандартной программы «Блокнот». Табулатура при этом довольно оригинально отображается с помощью обычных текстовых символов;
- ✓ **wav** – звуковой файл (при помощи Kontakt Player);
- ✓ различные форматы **рисунков** (EPS, TIFF, BMP);
- ✓ **mid** – мелодия в формате midi;
- ✓ **htm** – web-страница, для открытия с помощью интернет-плагина **Sibelius Scorch**.

Немного подробнее о Sibelius Scorch. Установив этот небольшой по размеру плагин (1,64 МБ), вы сможете открывать ноты, сохраненные в формате htm, в обычном Интернет-обозревателе даже при отсутствии на компьютере самой программы Sibelius 4! Кроме того, партитуру можно также и прослушать с настройкой темпа и тональности. На рисунке перед вами окно Internet Explorer с открытой web-страницей Scorch:



Для того, чтобы отображать в заголовке Web-страницы название произведения и имя автора, войдите в меню **File** ⇒ **Score Info** // **Файл** ⇒ **Информация о партитуре** и вы-ставьте соответствующие значения в полях «Title» и «Composer».

Дальнейший список форматов:

- ✓ **sib** (формат Sibelius 3 или 2 – для возможности открытия файла в более ранней версии программы).
- ✓ Чтобы сохранять ноты в формате **PDF**, рекомендую приобрести какую-либо из программ, встраивающих в систему виртуальный принтер PDF. К таким относятся: Adobe Acrobat Professional, PDF Writer Pro, pdf995 и другие. Сохранение происходит путем обычной отправки файла на печать.

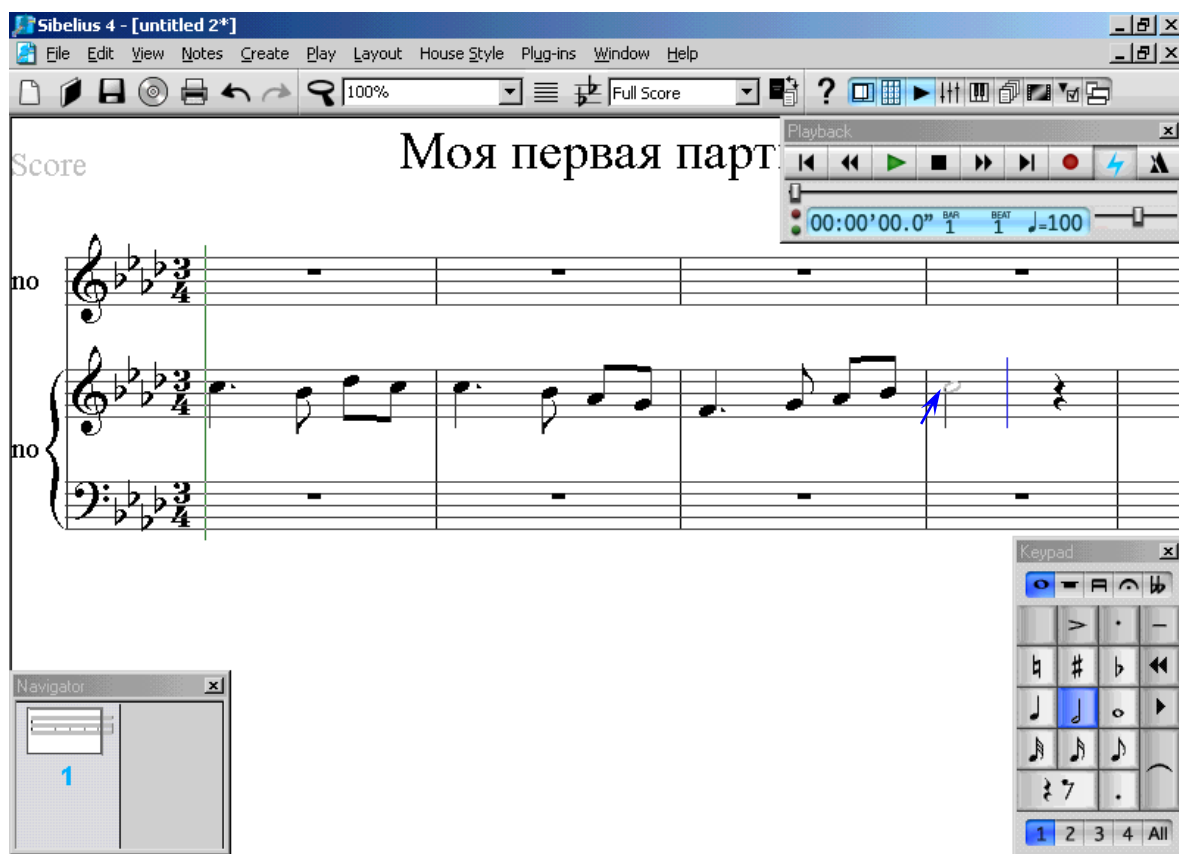
Кроме того, в Sibelius можно открывать и файлы следующих типов:

- ✓ **mid** – обычный midi-файл при открытии в Sibelius превратится в готовую партитуру. Происходит это, правда, с различным успехом. Чаще всего партитура предстает в довольно сыром виде (без ключевых знаков и т.д.), и вам придется изрядно поработать, чтобы довести ее до ума. Но тем не менее, возможность все-таки замечательная.
- ✓ Документы других нотных редакторов: **Finale** (версий 98–2003), **SCORE**, а также доступный для большинства нотных редакторов формат **MusicXML**.

Глава 2. Ввод нотного текста мышью

Скажем с самого начала, что набор нотного текста может осуществляться двумя способами: мышью и клавиатурой. Для начала попытаемся поработать **мышью**. Работа мышью напоминает рисование красками, подобно тому, как кисть сначала обмакивается в палитру, а затем наносит краску на холст:

1. Наведением курсора и нажатием левой кнопки мыши в окне клавиатуры выбираются нужные нам длительности, при этом курсор приобретает тень в виде будущей ноты;
2. Наведением курсора в нужное нам место нотного стана и нажатием левой кнопки мыши появляются ноты.



Набрав одну строчку, приходим к выводу, что набирать ноты мышью, конечно, просто, но не слишком удобно, так как при каждой новой длительности нужно вновь обращаться к окну клавиатуры и водить курсором мыши вдоль всего экрана, на что тратится время, а также и силы. (!)

Глава 3. Алфавитный набор

Набор нот с помощью клавиатуры («алфавитный набор») позволяет значительно ускорить работу по сравнению с набором мышью, при одном условии. Вам нужно знать и помнить следующие алфавитные имена нот и наименования клавиш:

A – ля; **B** – си; **C** – до; **D** – ре; **E** – ми; **F** – фа; **G** – соль; **0 Ins** – пауза¹

Принцип алфавитного набора таков:

¹ При желании вы можете назначить и другие клавиши для ввода нот, см. стр. 139 (меню File⇒Preferences, описание вкладки «Menus and Shortcuts»)

1. Наведя курсор мыши на такт, с которого начнется ввод нот, **выделяем его** одним щелчком левой кнопки мыши.



2. Чтобы начать набор нот, нам требуется ввести команду Notes ⇒ Input Notes // Ноты ⇒ Ввод нот, а легче всего это совершается просто **нажатием клавиши N**. При этом в такте появится текстовый курсор.

3. Взглянем на окно клавиатуры. По умолчанию у нас уже включена длительность - четвертная. Нам нужно ввести *до – четверть с точкой*. С этой целью нажимаем на цифровой клавиатуре компьютера клавишу, соответствующую точке - это и есть **точка** (Del), и затем – клавишу **C**. Далее нам нужна *восьмая – си-б* (бемоль уже в ключе, мы его не ставим). Нажимаем на цифровой клавиатуре **3 – PgDn** и затем **B**. Затем – *восьмая ре-б* – нажимаем уже только **D** (длительность ведь не меняется) и так доводим нашу мелодию до победного конца (не следует бояться, что не хватит тактов: с заполнением последнего такта автоматически создается новый).



Мелодия у нас набрана в нотном стане правой руки ф-но, а для того, чтобы остальные ноты не занимали при этом драгоценное экранное пространство, была применена команда Focus on Staves (кнопка на панели инструментов).

Конечно, и при таком наборе невозможно обойтись без ошибок. Однако все они легко исправимы в самом процессе нотного набора.

Запомните:

✓ Двойные, тройные ноты и целые аккорды можно создавать, добавляя к введенной ноте интервалы. Интервал сверху добавляется простым нажатием соответствующей цифры на клавиатуре, а нажатие цифры совместно с клавишей **Shift** добавит интервал снизу (см. стр.23, меню Notes⇒Add Interval // Ноты⇒Добавить интервал).

✓ Повторить введенную ноту (аккорд) можно, нажав клавишу **R** (см. стр.20, меню Edit⇒Repeat // Правка/ Повторить).

✓ Знаки альтерации, артикуляцию, тремоло и т.п. можно вводить непосредственно во время набора нот, нажимая соответствующие клавиши на цифровой клавиатуре (переключение между вкладками окна клавиатуры – **F8**–**F12**). Можно вводить все указанные знаки и по окончании набора нот, нажимая соответствующие клавиши на выделенных нотах. Повторным нажатием тех же клавиш указанные знаки удаляются.

✓ Перемещаться горизонтально по нотному тексту можно клавишами **←** и **→**. Перемещаться вертикально по аккорду можно клавишами **↓** и **↑**, нажимаемыми совместно с клавишей **Alt**.

✓ Чтобы исправить неверно введенную высоту ноты, нажатиями клавиш **↓** и **↑** – передвигаем ее вверх и вниз на тон, а с нажатой клавишей **Ctrl** – вверх и вниз на октаву.

✓ Если выделить несколько нот, целый такт или систему, при нажатии клавиш **↓** и **↑** будут перемещаться все выделенные ноты.

✓ Чтобы исправить неверно введенную длительность, удалите введенную нами ноту, нажав клавишу **Del**, и введите ноту заново. Если же удалять ноту нет большого желания (особенно, если это двойная нота либо целый аккорд), следует прекратить набор нажатием клавиши **Esc**. Затем курсором мыши выделите ноту (аккорд) и нажмите клавишу нужной вам длительности, затем – стрелку вправо и нажатием клавиши **N** продолжайте набор.

- ✓ После нажатия клавиши **Del** выделенная нота превращается в паузу той же длительности.

Таким образом, у нас введен один голос. В нашем нотном примере должно быть два голоса в партии правой руки. Введем **второй голос** тем же способом, как и первый.

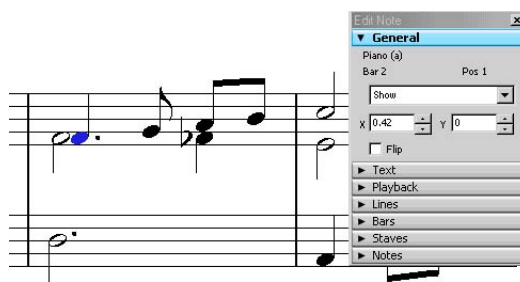
Курсором мыши становимся вновь на первый такт, в котором уже есть ноты 1-го голоса. Вновь начинаем ввод нот – нажимаем **клавишу N**, но теперь, чтобы переключиться на второй голос, **нажимаем клавиши Alt и 2** (команда «Голос 2» из меню Edit ⇒ Voice // Правка ⇒ Голос). Тут же курсор мыши принимает зеленый цвет (цвет второго голоса). Теперь мы можем вводить мелодию второго голоса.



Партия второго голоса готова. Выключаем опцию «Focus on Staves», и перед нами предстают остальные пустые ноты. Добавим партию левой руки – и партия фортепиано готова:

Осмотрим созданную партитуру. Сразу же бросаются в глаза две некрасиво сросшиеся ноты *фа* в 3-м такте: четверть с точкой 1-го голоса и половинная 2-го голоса.

Трудно сказать, почему такое происходит: придется нам поработать вручную! Нужно немного отодвинуть влево нижнюю половинную, чтобы она выровнялась с нотой нижнего ноты, а верхнюю четверть с точкой – слегка отодвинуть вправо. С этой целью обращаемся к уже знакомой нам вкладке «General» окна свойств:



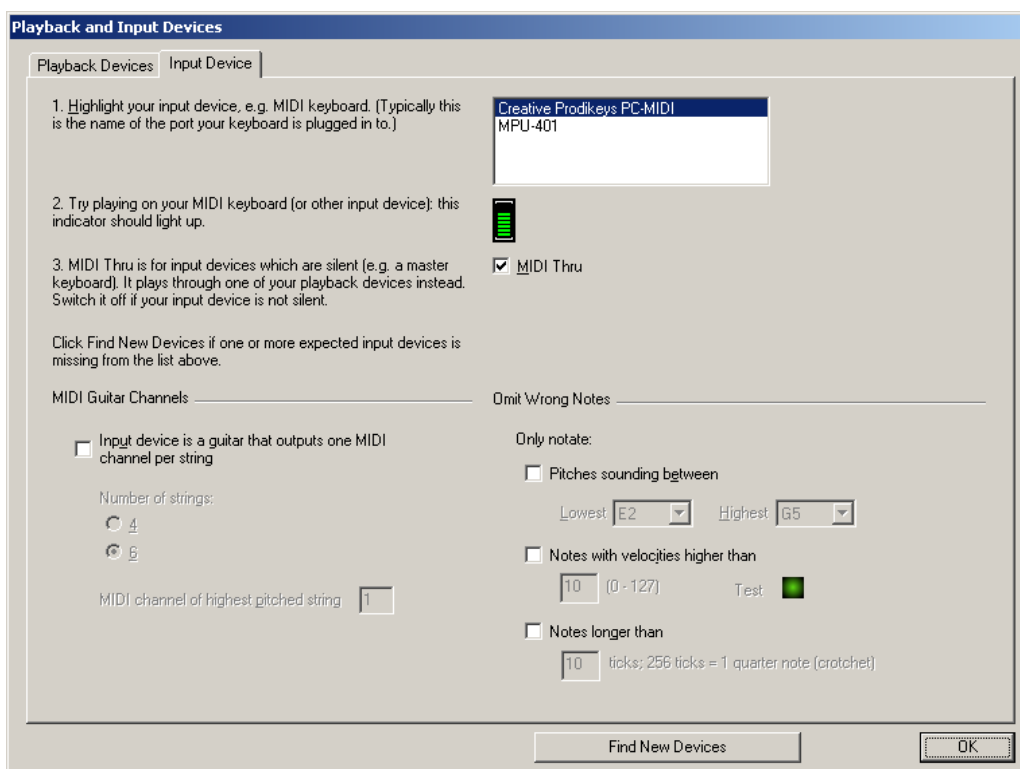
Курсор мыши наводим на нужную ноту, раскрываем вкладку «General», изменяем ее координаты X. Все готово!

Таким образом, мы изучили основные способы ввода и редактирования нот. В последующих главах будут рассмотрены и дополнительные способы - путем проигрывания на MIDI-клавиатуре и сканирования.

Глава 4. Ввод Flexi-Time

Если вы – владелец MIDI-клавиатуры (либо MIDI-гитары или другого инструмента с цифровым интерфейсом), то вы можете вводить музыку в партитуру, непосредственно проигрывая ее на своем инструменте (опция «**Flexi-Time**»).

Когда вы приобретете клавиатуру либо другое устройство MIDI (в дальнейшем будем называть привычно «MIDI-клавиатурой»), и установите его программное обеспечение на компьютере, при запуске Sibelius появится сообщение об обнаружении нового устройства ввода, после чего откроется окно «Playback and Input Devices», где во вкладке «Input Device» появится название вашей MIDI-клавиатуры. Вам предстоит только выделить его в списке, а также для проверки проиграть пару звуков. При этом индикаторы радостно засветятся в такт вашему проигрыванию, что будет говорить о том, что устройство полностью готово к использованию.



Создав новый документ, для ввода нот выделите нужный нотоносец, а затем нажмите красную кнопку «Flexi-Time» в окне воспроизведения, предварительно настроив темп регулятором в том же окне (известно, что легче сначала проиграть мелодию в медленном темпе, а потом ускорить темп уже записанной музыки. Кроме того, это актуально для дешевых MIDI-клавиатур, которые при быстром проигрывании могут пропускать и путать ноты). Играйте в такт щелчкам метронома, и на выбранном нотоносце возникнут ноты проигранной вами мелодии. Кроме того, желательно каждый голос записывать в отдельности.

Есть и еще одна замечательная возможность: в процессе алфавитного набора вы можете не использовать буквы А, В, С и т.д., а просто вводить готовые ноты и аккорды с MIDI-клавиатуры. Паузы же и длительности нот указывайте, как обычно, с цифровой клавиатуры (либо с плавающего окна мышью).

Глава 5. Сканирование нот

Для сканирования нотных партитур и экспорта их в программу Sibelius компанией Neuratron разработано дополнительное приложение **PhotoScore**, которое поставляется в двух редакциях: общедоступной – PhotoScore Lite и платной – PhotoScore Professional. Отличие платной версии состоит в том, что она позволяет распознать больше объектов нотной партитуры: текст, лиги, триоли, дополнительные ключи и знаки, что исключено в PhotoScore Lite.

После установки PhotoScore встраивается в Sibelius, после чего на панели инструментов появляется новая кнопка Scan // Сканировать, вызывающая приложение PhotoScore:



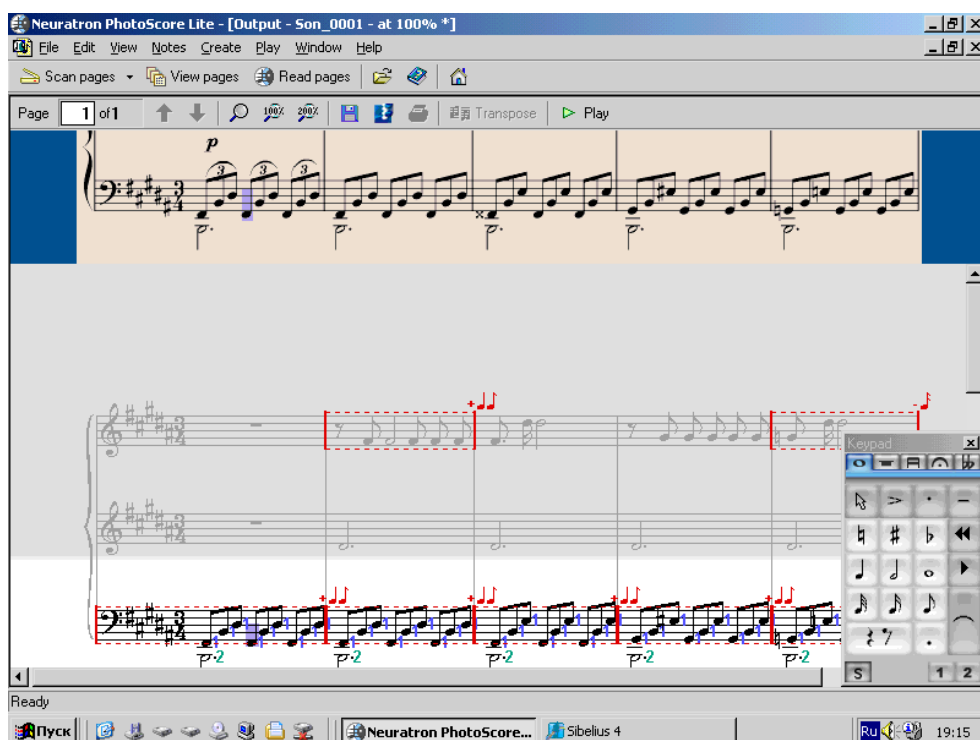
PhotoScore, кроме того, вполне запускается и самостоятельно. В его возможности входит не только получение нот со сканера, но и простое открытие файлов с изображениями типа BMP, TIFF и PDF и распознавание нотных партитур, содержащихся в них.

Для начала сканирования в окне PhotoScore следует нажать на кнопку Scan Pages. При открытии диалога сканера выберите режим изображения – «черно-белое фото», а также разрешение. Разработчики программы рекомендуют для этого померить линейкой ширину нотоносца вашей партитуры и выставить разрешение при сканировании по такому принципу: 6 мм и шире – 200 dpi; от 4 до 6 мм – 300 dpi, от 3 до 4 мм – 400 dpi.

Отсканировав изображение либо открыв файл с изображением нотной партитуры, а также выполнив распознавание нот, вы можете отредактировать их (в программу включены небольшие возможности для этого, включая даже окно цифровой клавиатуры, аналогично Sibelius). После распознавания ноты можно либо передать в Sibelius, либо сохранить в файл с расширением **.opt**, который можно впоследствии открыть как в самом PhotoScore, так и в Sibelius.

Чем четче выглядит партитура, предназначенная для сканирования, тем больше у вас вероятности получить нечто подобное ей в электронном виде. Как уверяют разработчики, PhotoScore Professional обладает повышенным качеством распознавания.

Итак, чтобы проверить на практике работу PhotoScore Lite, небольшой фрагмент партитуры мной был отпечатан на лазерном принтере, а затем отсканирован:



Здесь перед вами напечатанный оригинал:

Andante



А здесь результат распознавания:



Должен сказать, что программа PhotoScore Lite со своими обязанностями все же справилась честно. Как и было обещано, не распознан ни текст, ни триоли, ни лиги, ни дубль-диезы, ни акколады. Высоты нот распознаны точно, а триоли расползлись по тактам в виде обычных восьмых. Немного омрачает всю эту идиллию только то, что программа «не заметила» точку после восьмой в последнем такте (учитывая то, что картинка была идеально четкая).

Таким образом, подведем итог: для распознавания в PhotoScore Lite выбирайте партитуры, желательно не содержащие триолей; при этом текст, лиги, акколады вам придется вводить вручную.

Для тех же, чья мечта – импортировать со сканера в Sibelius готовые ноты, рекомендую попробовать приобрести PhotoScore Professional.

Глава 6. Выделение объектов

Вы, наверное, заметили, как выделяются ноты при нажатии кнопки мыши. Рассмотрим более детально способы выделения нот и других объектов партитуры.

✓ **Выделение** позволяет произвести те или иные действия именно с выделенным объектом (объектами), не изменяя остальных. Выделенные объекты на экране принимают цвет того голоса, к которому они назначены. Существует два способа выделения:

Простое выделение – выделение объектов по одному. На объект наводится курсор и нажимается левая кнопка мыши. Чтобы добавить к выделению новый объект, нажимаем клавишу **Ctrl** и щелкаем мышью на новом объекте – и так далее.

Выделение пассажем – выделение продолжительной части партитуры. Вот здесь необходимо разграничить и подробно описать три способа выделения пассажем:

1 способ. Наведя курсор мыши на свободный участок такта, щелчком левой кнопки мыши выделяем такт; при этом он обрамляется в светло-синюю рамку – так называемый **«тактовый пассаж»**. Затем, удерживая клавишу **Shift**, щелкаем мышью на последующих тактах – пассаж распространяется на эти такты (в том числе и на других нотоносцах системы). Таким образом можно выделить целый фрагмент произведения.

Двойной щелчок левой кнопки мыши на одном такте добавляет к выделению все такты выбранного нотоносца на текущей странице, а тройной щелчок – во всей партитуре. При этом, нажав и удерживая клавишу **Shift**, одиночными щелчками левой кнопки мыши на соседних нотоносцах можно добавить к выделению и эти нотоносцы.

2 способ. Нажимаем и удерживаем клавишу **Shift**. Затем нажимаем левую кнопку мыши и захватываем в обрамляющий тактовый пассаж ноты, знаки, такты, системы, подобно тому, как обрамляющим прямоугольником выделяются файлы и папки в проводнике Windows.

3 способ. Нажимаем и удерживаем клавишу **Ctrl**. Затем щелкаем левой кнопкой мыши, наведя курсор на такт. Если вторым способом у нас выделялись объекты такта, то в данном случае выделяется **весь такт как объект**, обрамляясь по всем нотоносцам системы двойной фиолетовой рамкой - **системным пассажем**. Преимущество такого выделения состоит в том, что в выделении «запоминаются» и настройки самого такта (к примеру, размер). Системный пассаж также можно продлить, удерживая клавишу **Shift** и щелкая мышью на соседних тактах.



Такт (или такты), выделенные системным пассажем, при желании можно вовсе **удалить из произведения**, нажав клавишу **Del** (см. также стр.51 – «Удаление тактов»).

Глава 7. Использование фильтров

Зачастую при верстке партитур возникает необходимость совершить какое-либо действие (редактирование, удаление) над множеством однородных объектов, для чего их нужно предварительно выделить. Можно, конечно, выделять и вручную, но согласитесь, куда легче и приятнее, к примеру, одной командой выделить все вторые ноты в аккордах, чтобы затем опустить их на терцию или удалить, либо выделить весь вокальный текст – «лирику», чтобы изменить тип и размер шрифта и т.д.

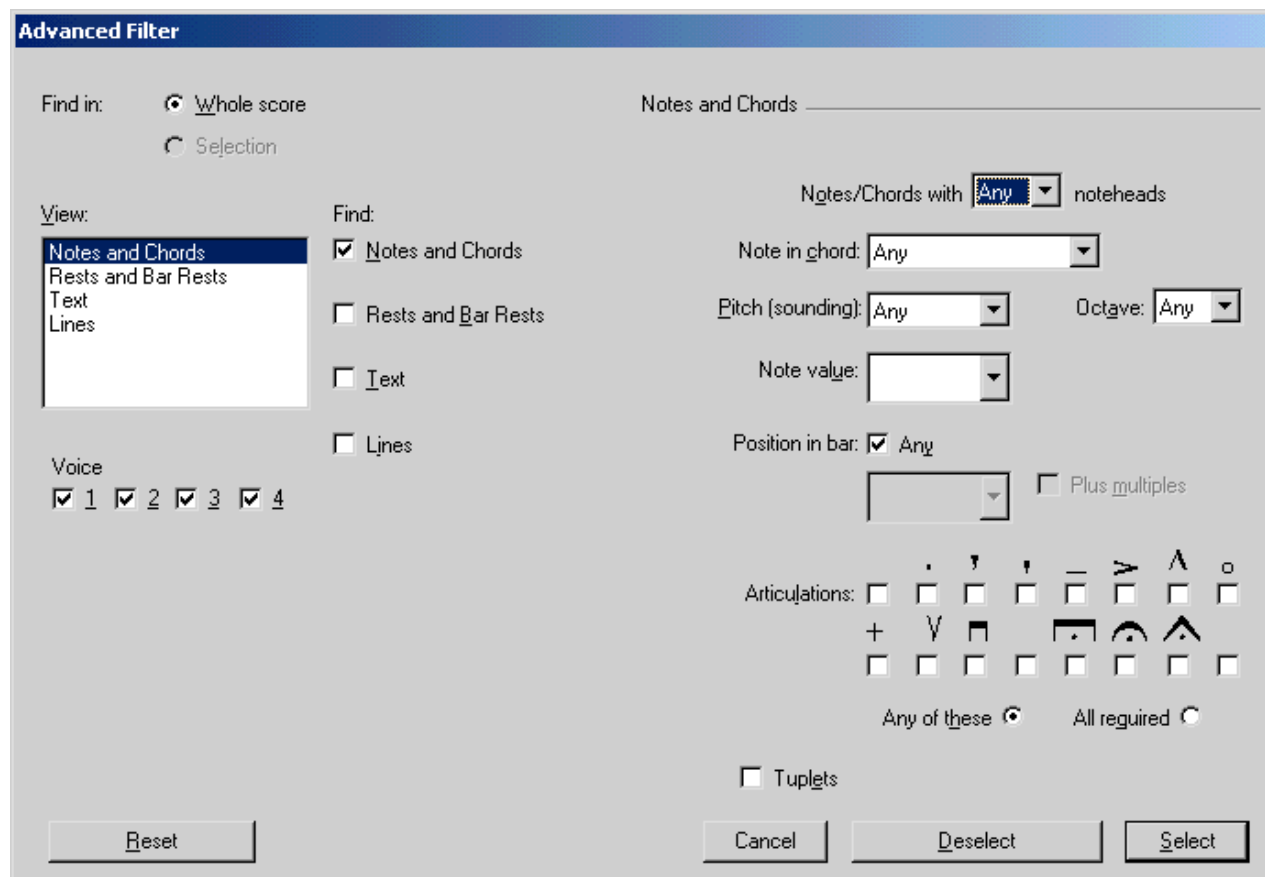
Подробно команды фильтра описаны на стр. 21 – подменю Edit ⇒ Filter // Правка ⇒ Фильтры. Кроме того, многим командам соответствуют сочетания клавиш, которые помогут вам выполнить выделение еще быстрее и удобнее.

Расширенный фильтр

Командой меню Edit ⇒ Filter ⇒ Advanced Filter // Правка ⇒ Фильтр ⇒ Расширенный фильтр либо сочетанием клавиш **Ctrl+Shift+Alt+F** открывается диалоговое окно «Расширенный фильтр».

Это – мощный инструмент, который позволяет автоматически выделить или снять выделение с заданных вами объектов как во всей партитуре, так и в выделенном фрагменте: например, выделить в партитуре все ноты *re-b*, чтобы затем энгармонически заменить их на *do-#* (командой Notes ⇌ Respell Accidental), или выделить все половинные паузы, чтобы заменить их на пары четвертных.

Окно расширенного фильтра на первый взгляд кажется сложным и запутанным, но изучите его – а потом согласитесь, что это вовсе не так:



Окно разделено на две половины: левую (постоянную) и правую (изменяемую в зависимости от выбранных опций).

Итак, начнем с **левой половины**:

В верхнем левом углу имеется заголовок «**Find in: // Найти в:**» с двумя опциями: «Whole Score // Во всей партитуре» и «Selection // В выделенном фрагменте». Как следует из названий, при включенной первой опции фильтр будет находить и выделять объекты во всей партитуре, а со второй опцией – только в выделенном фрагменте.

Немного ниже этого заголовка расположены разделы «**Find // Найти**» и «**View // Вид**». Раздел «Find» наиболее важен, так как содержит основные категории объектов, которые нужно найти. В разделе «View» представлен тот же список, но он позволяет вам более точно выбрать нужные вам объекты из всей выбранной категории. Именно этот раздел управляет отображением правой половины окна: при выборе категории из списка «View» в правой половине окна появляется подробный список, из которого вы можете выбрать конкретные нужные вам объекты.

Таким образом, расширенный фильтр найдет вам объекты той категории, которая выбрана в списке раздела «Find», а уже из них «отсеет» объекты, выбранные в правой половине окна с помощью раздела «View».

Кроме того, в левой половине окна, под заголовком «Voice // Голос» приведен список из четырех голосов для того, чтобы произвести выделение над объектами выбран-

ных вами голосов (например, выделить все паузы второго и третьего голоса для последующего удаления).

Теперь кратко рассмотрим и **правую половину окна**, при переключении соответствующих опций раздела «View»:

Notes and Chords (Ноты и аккорды)

- **Notes/Chords with ... noteheads** – выбрать нотные головки по номерам;
- **Notes in chord:** – ноты в аккорде: все; все первые, все вторые ноты и т.д.
- **Pitch (sounding)** – высота ноты (буквенными обозначениями)
- **Octave** – номер октавы;
- **Note value** – длительность;
- **Position in bar** – позиция в такте (выберите длительность – например, четверть, и выделятся только те ноты, которые расположены на четверть после начала такта);

Ниже представлен список знаков артикуляции. Используя его, вы можете выделить ноты, содержащие данные знаки артикуляции.

Rests and Bar rests (Паузы и тактовые паузы)

В данном разделе вы можете выбрать длительность пауз, предназначенных для выделения, их позицию в такте, а также с помощью опции «Bar Rests» выделить тактовые паузы.

Text (Текст)

В данном разделе присутствует полный список текстовых стилей, из которых вы можете выбрать нужные стили для выделения. Кнопкой «None» можно снять выбор со всех стилей, а кнопкой «All» - наоборот, выбрать все сразу. Кроме того, вверху расположено поле для ввода словосочетаний, которые нужно найти в текстовых объектах выбранных вами стилей.

Lines (Линии)

Здесь приведен список всевозможных линий. Кроме того, нажатие кнопки «All» будет подразумевать, что вам нужно выделить все линии, которые присутствуют в вашей партитуре (выделенном фрагменте).

И под конец, в нижней правой части окна присутствуют 3 кнопки: «Cancel // отмена», «Deselect // Снять выделение» и «Select // Выделить», подытоживающие результат ваших исканий.

Команда Find // Найти

Должен отметить: в меню Edit // Правка присутствует еще одна команда **Find // Найти** (клавиши **Ctrl+F**), которая вызывает в точности то же диалоговое окно, как и у расширенного фильтра. Разница состоит в том, что данная команда после вашего выбора однократно выделяет первый встретившийся в партитуре объект, после чего командой меню Edit⇒Find next // Правка⇒Найти далее (клавиши **Ctrl+G**) выделение будет «перескакивать» на следующий аналогичный объект и т.д.

Глава 8. Копирование, вырезание, вставка

Операции копирования, вырезания, вставки в программе Sibelius 4 полностью идентичны аналогичным операциям других программ. Однако для тех, кто еще не знаком с ними, поясним следующее:

✓ Чтобы выделенный в нашем нотном примере фрагмент попал на нотоносец вокальной партии, мы должны предварительно его **скопировать** в специально отведенную для этих целей область памяти компьютера – *буфер обмена*, в котором он будет храниться для последующей вставки (выполняется это через команду **Copy (Копировать)** из меню **Edit (Правка)**, либо сочетанием клавиш **Ctrl+C**).

✓ Если нужно полностью удалить фрагмент и переместить его в новое место, то такая операция называется **вырезанием** и выполняется через команду **Cut (Вырезать)** из меню **Edit (Правка)**, либо сочетанием клавиш **Ctrl+X**.

✓ **Вставку** вырезанного или скопированного объекта из буфера обмена выполняет команда **Paste (Вставить)** из меню **Edit (Правка)**, либо сочетание клавиш **Ctrl+V**.

- В случае, если перед выполнением команды вставки выделен один такт, то фрагмент вставится, начиная с выделенного такта;
- Если выделено несколько тактов, фрагмент вставится, начиная с первого из выделенных тактов;
- Если скопирован (вырезан) один или более тактов, а затем выделено большее количество тактов и применена команда «Вставить», то выделенные такты равномерно заполнятся чередующимся на их протяжении вставленным фрагментом;
- Если перед командой вставки выделена нота, фрагмент вставится, начиная с этой ноты.

✓ Существует и еще один метод **быстрого копирования с помощью колеса мыши**: следует вначале выделить любой объект либо целый пассаж, после чего в месте назначения попросту нажать на колесо мыши (или одновременно на ее левую и правую кнопки). Быстро и удобно!



Примечание. К сожалению, копирование и вставка, а также нажатие клавиши R действуют на триоли и другие мультиоли ограниченно: вы можете лишь выделить квадратную скобку или цифру над мультиолью, после чего скопировать их на новое место либо нажать клавишу R. При этом в новом месте создастся мультиоль аналогичной длительности, заполненная паузами.

При редактировании *нот, находящихся в пределах мультиоли*, действует нажатие клавиши R, а также быстрое копирование колесом мыши (но не копирование и вставка).

Пассажи, в состав которых входят мультиоли, копируются без каких-либо ограничений.

Вернемся к нашему нотному примеру. Выделенную мелодию мы скопировали в буфер обмена, затем выделили первый такт партии сопрано и применили команду «Вставить». Кроме того, ко всем нотам партии сопрано применена вокальная группировка – нажатием клавиши ***** в третьей вкладке окна клавиатуры (F10):

The image shows a musical score for Soprano and Piano. The Soprano part is in 3/4 time, key of B-flat major. The Piano part is in 3/4 time, key of B-flat major. The Soprano part has a vocal grouping symbol (*) above the first measure. The Piano part has a vocal grouping symbol (*) above the first measure. The Soprano part has a vocal grouping symbol (*) above the first measure. The Piano part has a vocal grouping symbol (*) above the first measure.

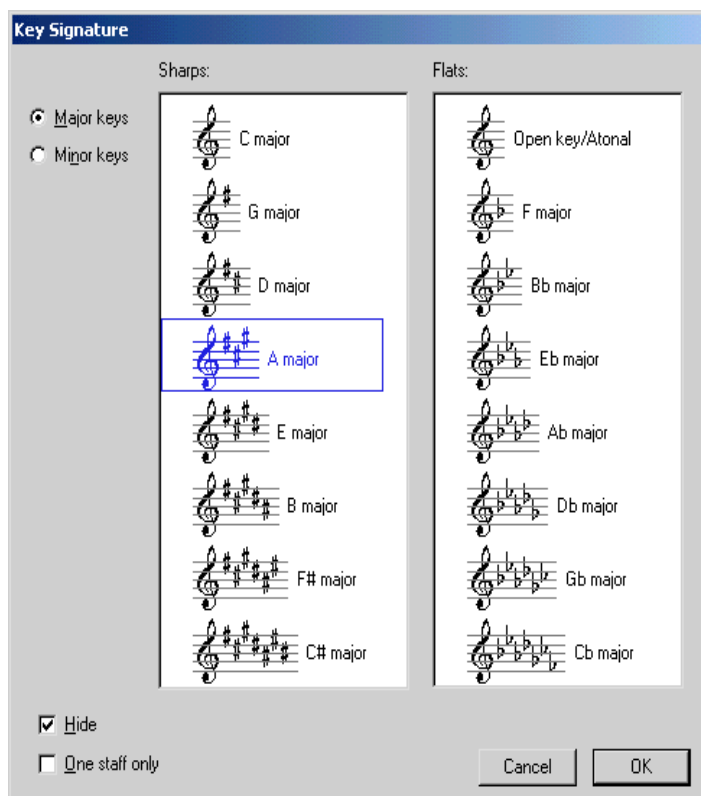
5

Глава 9. Основные действия с партитурой

В этой главе мы рассмотрим основные действия, которые требуется совершать в процессе работы над нотным текстом. Именно на эти темы у новичков обычно возникает большинство вопросов, самостоятельный поиск ответов на которые порождает у начинающего пользователя тоску и головную боль (знаю на собственном опыте). Темы этой главы фактически являются ответами на такие вопросы.

Вставка ключевых знаков

Чтобы вставить в партитуру ключевые знаки, следует вызвать команду меню Create ⇒ Key Signature // Создать ⇒ Ключевые знаки, либо просто нажать клавишу **[К]**. При этом откроется диалоговое окно со списком тональностей, в котором также присутствуют две неприметные на вид, но довольно интересные опции:



- **Hide (скрыть).** Ключевые знаки в текущей строке вводятся **в скрытом виде** (с новой строки уже отображаются). Как это можно применить, см. пример на стр.103;
- **One staff only (только на один стан)** – для записи партий с разными ключевыми знаками (такое, например, часто случается в композициях на основе народных ладов). **Не следует** вводить таким образом партии транспонирующих духовых инструментов: для этого существует удобная опция «Transposing score», транспонирующая эти партии автоматически.

После выбора нужных опций и нажатия кнопки ОК в начале выделенного такта появятся новые ключевые знаки. Если же ничего не выделено, то курсор мыши примет цвет действующего голоса (то есть голоса, включенного в окне цифровой клавиатуры), после чего можно будет вставить ключевые знаки щелчком мыши на нужном такте.

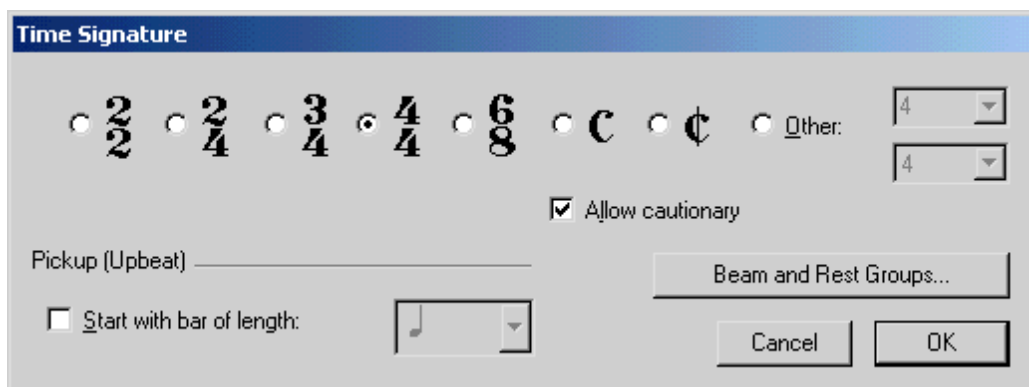


Вставленные в такт ключевые знаки действуют на всю *последующую* часть партитуры, тогда как до указанного такта будут действовать ключевые знаки, введенные ранее. Это позволяет легко менять тональность на протяжении произведения.

Ключевые знаки, вставленные *в первый такт*, изменяют тональность всего произведения.

Вставка размера

Чтобы вставить в партитуру знак размера, следует выполнить команду меню Create ⇒ Time Signature // Создать ⇒ Знак размера либо просто нажать клавишу **T**. При этом откроется следующее диалоговое окно:



В этом окне приведен список наиболее часто используемых размеров. Кроме того, выбрав опцию «Other // Другой», вы можете самостоятельно ввести тот размер, который считаете нужным (в том числе, и составной: в верхнем поле можно печатать цифры и знаки, к примеру, 5+3). Кроме того, в окне имеются и такие опции:

- **Allow cautionary (предупреждение):** если вы вводите новый размер в первом такте системы, то смена размера отобразится в конце предыдущей системы (если эта опция включена). При выключенной опции предупреждения не будет;
- **Beam and Rest Groups... (группировка рёбер и пауз)** – настройка группировки;
- **Start with bar of length: (Начать с такта длиной:)** – выбор затакта различной длительности.



Если перед вставкой размера был выделен такт, то новый размер будет введен, начиная с этого такта. Если же ничего выделено не было, курсор мыши примет цвет действующего голоса, после чего можно будет вставить размер щелчком мыши на нужном такте.

Если последующие такты не пусты, программа задаст вопрос, желаете ли вы, чтобы содержащиеся в них ноты были переписаны в соответствии с новым размером. В случае утвердительного ответа все длительности в этих тактах распределятся согласно новому размеру. В случае отрицательного – вставится только знак размера, без изменения метра.

Как и ключевые знаки, введенный размер действует на всю *последующую* часть партитуры, тогда как до указанного такта будут действовать размер, введенный ранее. Знак размера, вставленный *в первый такт*, действует на всё произведение в целом.

Обозначения темпа

Вызовите команду меню Create ⇒ Text ⇒ Tempo // Создать ⇒ Текст ⇒ Темп или нажмите сочетание клавиш **Ctrl+Alt+T**. Текст либо печатайте вручную, либо выберите готовые словосочетания из контекстного меню, вызываемого нажатием правой кнопки мыши.

Вставка ключа

Для добавления в партитуру ключа выполните команду **Create** ⇒ **Clef** // **Создать** ⇒ **Ключ** или просто нажмите клавишу **[Q]**, а затем укажите мышью на место вставки. Все ноты будут автоматически отображены в соответствии в новом ключом. Кроме того, сам ключ можно запросто перемещать мышью (в том числе – и на другой стан), а также копировать, вставлять и т.д.



Добавление нотоносцев

Чтобы добавить в партитуру новый нотоносец, вызовите команду меню **Layout** ⇒ **Instruments and Staves** // **Разметка** ⇒ **Инструменты и станы**, либо нажмите клавишу **[I]**. В открывшемся диалоговом окне «**Instruments and Staves** // **Инструменты и станы**» добавьте в партитуру новый инструмент так, как это указано на стр. 33.

Удаление нотоносцев

Чтобы удалить нотоносец из партитуры, *трижды* щелкните на нем мышью (не на нотах или тексте, а именно на самом нотоносце), после чего нажмите клавишу **[Del]**. Программа испуганно спросит, уверены ли вы в своих действиях, на что, обдумав решение, можете ответить решительным «Да».

В случае же, если нужно убрать пустой нотоносец из системы, подразумевая, что в других системах он нужен и содержит ноты – щелкните на нем мышью *дважды*, после чего нажмите клавишу **[Del]**.

Добавление тактов

Чтобы быстро и оперативно добавить один или более тактов в партитуру, советую использовать сочетание клавиш **[Ctrl]+[B]** (оно соответствует команде меню **Create** ⇒ **Bar** ⇒ **At end** // **Создать** ⇒ **Такт** ⇒ **В конце**). С каждым нажатием этого сочетания клавиш в конце партитуры добавляется один такт. Для ввода нескольких тактов можно удерживать клавишу **[Ctrl]** и при этом несколько раз нажимать на клавишу **[B]**, а для массового эффекта можно удерживать обе клавиши на длительное время.

Если же нужно вставить такты по месту редактирования – обращайтесь к остальным командам того же меню: **Single** // **Обычный** (сочетание клавиш **[Ctrl]+[Shift]+[B]**) и **Other** // **Другое** (клавиши **[Alt]+[B]** – с выбором количества и другими настройками).

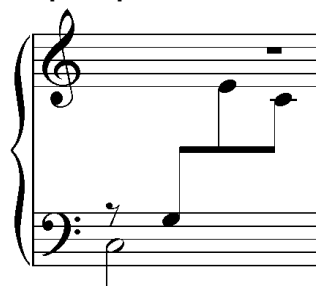
Удаление тактов

Чтобы целиком удалить такт из произведения, щелкните мышью на такте, удерживая клавишу **[Ctrl]**, после чего нажмите клавишу **[Del]**. Подробно об этих действиях вы узнаете на стр. 45 (глава «Выделение объектов»); смотрите также пример на стр. 56.

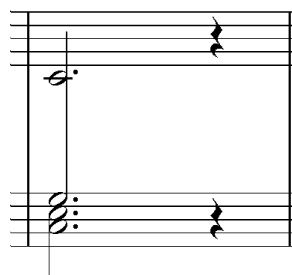
Перемещение нот на соседний стан

Для перемещения нот на другой стан используются команды меню **Notes** ⇒ **Cross-Staff notes** ⇒ **Move Up a Staff (Move Down a Staff)** // **Ноты** ⇒ **Ноты через стан** ⇒ **На верхний стан (На нижний стан)**. А наиболее быстрый способ – сочетание клавиш **[Ctrl]+[Shift]+[↑]** для перемещения на верхний стан и **[Ctrl]+[Shift]+[↓]** – для перемещения на нижний стан.

Пример 1



Пример 2



Как видно на рисунках, в примере 1 восьмые *ми* и *до* были введены в нижнем нотоносце, а затем перемещены на верхний нотоносец. В примере же 2 был выполнен ряд действий:

- на нижнем нотоносце были введены ноты *до* и *ми* в басовом ключе, а на верхнем – *соль* и *до* в скрипичном. При этом нота *соль* перед перемещением с верхнего стана на нижний была назначена второму голосу, так как в противном случае переместился вниз бы весь аккорд;
- после перемещения ноты *соль* на нижний нотоносец, ее штиль был продлен до нужной длины, чтобы слиться со штилем верхней ноты *до* (для этого потребовалось лишь выделить мышью кончик штиля и потянуть его в нужном направлении);
- нижние ноты *до* и *ми* были перевернуты штилями вниз нажатием клавиши **X**.

Дополнительный изгиб лиги



Вначале следует создать обычную лигу, а затем – выделить один из ее концов так, чтобы на нем отобразился маленький квадратик, а затем выполнить команду меню **Create ⇒ Other ⇒ Extra Slur Arc // Создать ⇒ Другое ⇒ Дополнительный изгиб лиги**.

Поначалу внешний вид линии оставляет желать лучшего: она пересекается с нотами, да и форма ее далека от идеала:



Поэтому чаще всего линию приходится поправлять с помощью мыши, изменяя ее местоположение и степень изгиба:



Как видно на рисунке, изогнутая лига по краям и в центре имеет три точки редактирования, которые при выделении обрамляются квадратиками. Крайние из них позволяют перемещать концы линии, а средний квадратик – место изгиба (как по горизонтали, так и по вертикали). Кроме того, можно также изменять форму и степень изгиба двух дуг, перемещая их мышью. Для того, чтобы линия не пересекалась с нотами, можно отодвинуть ноты друг от друга в местах, где проходит линия.

И под конец: если вам понадобится сделать изогнутую линию вновь обычной – выделите место ее изгиба и нажмите клавишу **Del**.

Тремоло между двумя нотами

Чтобы создать тремоло между двумя нотами, следуйте такой рекомендации:

- введите две ноты, которые должны быть по длительности **вдвое короче** желаемого результата;
- Выделите обе ноты. Затем, открыв третью вкладку окна цифровой клавиатуры (F10), примените к ним сначала нужную частоту тремоло (клавишами-цифрами), а затем нажмите там же клавишу **Enter**, которая и приведет все в надлежащий вид:



Дополнительные нотыносцы (Ossia)



Для создания нотыносцев Ossia выделите такт, над которым хотите разместить Ossia, и выполните команду меню **Create ⇒ Other ⇒ Ossia Staff ⇒ Ossia Above (Ossia below) // Создать ⇒ Другое ⇒ Стан Ossia ⇒ Ossia вверх (внизу)**. Поначалу Ossia появится только над выбранным тактом, но его можно продлить. Для этого следует щелкнуть мышью немного правее его тактовой черты, причем на экране появится прозрачный прямоугольник. Перемещение этого прямоугольника вправо продлевает нотыносец Ossia, а влево – укорачивает. Чтобы удалить Ossia, дважды щелкните на нем и нажмите клавишу **Del**.

Вставка акколады

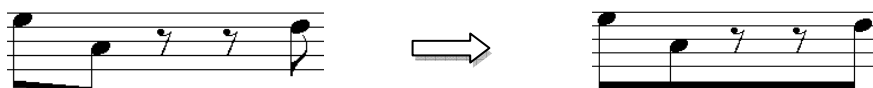
Чтобы отобразить в начале нотыносца акколаду, раскройте меню **Create ⇒ Other ⇒ Bracket or Brace // Создать ⇒ Другое ⇒ Акколады**. В конечном меню присутствуют команды для создания трех видов акколад: 1) Bracket – квадратной; 2) Sub-bracket – дополнительной квадратной; 3) Brace – фигурной.

Выполнив команду, щелкните мышью на любом такте нужного нотыносца, после чего перед нотыносцем появится акколада, сопровождающая его на протяжении всего произведения.

Схватившись мышью за один из концов акколады, вы можете вертикально растягивать ее на соседние нотыносцы. Кроме того, выделенную акколаду можно удалить, нажав клавишу **Del**.

Продление ребра над паузами

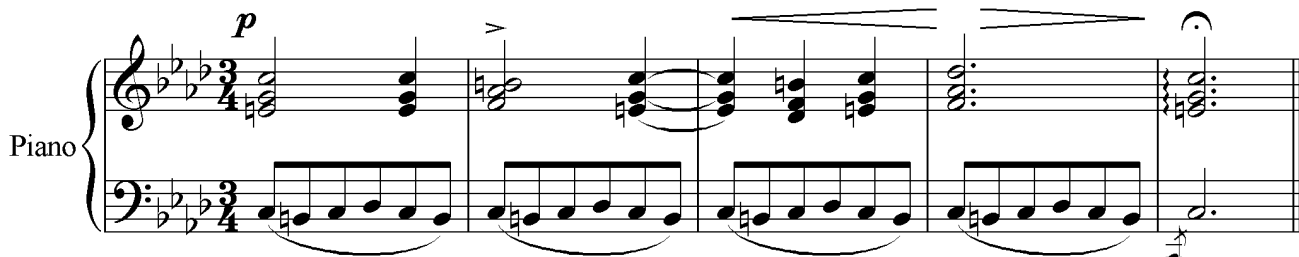
Как известно, группировка длительностей настраивается клавишами третьей вкладки окна цифровой клавиатуры (F10). Есть и такой секрет: в случаях, когда ребро ритмической фигуры необходимо продлить над расположенной в середине паузой (или паузами), выделите все паузы, расположенные между нотами, и нажмите в третьей вкладке окна цифровой клавиатуры клавишу «Middle of beam // Середина ребра» (цифра 8), после чего всё легко и быстро встанет на свои места:



Глава 10. Примеры ввода и правки нотного текста

Рассмотрим еще несколько практических примеров ввода и редактирования нотного текста. Приведем небольшой фрагмент импровизированного фортепианного произведения с органичным пунктом в левой руке, а затем постараемся выяснить, какими способами можно автоматизировать и упростить его набор.

1. Фортепиано.



В представленном фрагменте много новых для нас деталей: лиги, пиано, крещендо/диминуэндо, фермата, перечеркнутый форшлаг. Попытаемся поочередно пояснить, как все это создается. Начнем с написания мелодии.

Мелодия в правой руке у нас целиком представлена аккордами. Вводить их можно двумя способами:

- 1) В процессе набора к каждой ноте добавлять интервал (это мы уже проходили);
- 2) Набрать один голос, а затем выделить всю мелодию и добавить интервалы.

Второй способ - более практичный и требует меньших усилий. Наберем в нотномоще правой руки верхнюю мелодию.



Выделим такты с мелодией и добавим к ней снизу – сначала кварту (клавиши **Shift+3**), затем терцию (**Shift+3**). Расставляем бекары там, где они требуются. Во втором такте исправляем получившийся аккорд *ре-фа-си*, переместив ноту *ре* вверх, превратив ее в *ля*.



Теперь, когда аккорды уже готовы, введем и остальные показанные в образце элементы.

- **Piano** в первом такте. Выделяем аккорд, рядом с которым оно будет находиться. Открываем меню **Create // Создать** или просто нажимаем **правую кнопку мыши**, предварительно отведя курсор в сторону от ноты, в результате чего откроется то же самое меню (*отклоняясь от темы, поясним, что если нажать правую кнопку мыши на самой ноте, откроется контекстное меню ноты, содержащее команды копирования, вставки, смены голоса и т.д.*).

В меню **Create // Создать** выбираем пункт «Text» («Текст») и далее – Expression. Вместо открытия меню, запуска этой команды можно сразу использовать сочетание клавиш **Ctrl+E**. Перед нами появляется мигающий текстовый курсор. Нажимаем правую кнопку мыши и открываем список готовых команд, из которых выбираем **p**.

- **Акцент** над аккордом во 2-м такте. Выделяем аккорд, затем находим в окне клавиатуры клавишу акцента и нажимаем ее либо мышью, либо на цифровой клавиатуре компьютера.

- **Легато**, объединяющее аккорды 2-го и 3-го тактов. Чтобы его ввести, выделяем первый аккорд и нажимаем клавишу **[Enter]** цифровой клавиатуры компьютера (мышью - кнопка **Tie** в экранном окне клавиатуры, в первой вкладке).

- **Crescendo и Diminuendo** являются линиями, поэтому вызвать их можно через меню **Create // Создать** командой **Line // Линию** либо нажав клавишу **[L]**. В открывшемся окне находим нужные нам линии и узнаем, что, кроме того, **Crescendo** можно создать при помощи «горячей клавиши» – **[H]**, а **Diminuendo** – сочетанием **[Shift]+[H]**.

Создав линию одним из перечисленных способов, видим, что она очень короткая и длится лишь на протяжении одной ноты. **Продлить линию дальше** можно нажатиями клавиши **[Пробел]**, а также, перетаскивая ее края мышью. Если, кроме того, вас не устраивает размер и местоположение линии, при помощи мыши ее можно растягивать и наклонять, взявшись за один из краев, а также переместить ее, взявшись за любое другое место линии.

- **Арпеджиато** в последнем такте – это тоже линия. Создается и редактируется она также, как описано в предыдущем случае.

- **Фермата** в последнем такте. Найти ее нам поможет знак ферматы на заголовке предпоследней вкладки окна клавиатуры. Нажимаем на этот заголовок мышью или нажимаем клавишу **[F11]**. Клавиша ферматы здесь соответствует нажатию клавиши **[1 End]** на цифровой клавиатуре. Выделяем наш аккорд и ставим фермату.

Наконец, перед нами предстоит набор во втором нотоносце партии левой руки. Обратим внимание, что все четыре первых такта здесь одинаковые. С этой целью для начала наберем один первый такт.

- **Изменение группировки.** Если мы не указывали группировку при создании документа, то 6 восьмых у нас автоматически объединятся рёбрами в таком порядке:



Чтобы объединить рёбрами все 6 восьмых, выделяем их, затем открываем третью вкладку окна клавиатуры (в заголовке у нее изображено ребро группировки длительностей), либо нажимаем клавишу **[F10]**. Здесь перед нами предстают кнопки: **Start of beam // Начало ребра**, **Middle of beam // Середина ребра** и **End of Beam // Конец ребра**. Нажимаем клавишу «Середина ребра». Так как у нас по соседству остальные такты пусты, то все выйдет, как и предполагалось:



Какое же отношение имеют к этому соседние такты? Ответ таков: так как мы выбрали команду «**середина ребра**», то если по соседству есть еще 8-е (16-е, 32-е) ноты, то ребро продлится и на них. В таком случае нужно будет выделить крайнюю левую ноту нашего такта и нажать клавишу «начало ребра», а затем выделить крайнюю правую ноту и нажать клавишу «конец ребра». Это – на будущее.

- **Лига.** Если вы заметили, создавая линии **Crescendo** и **Diminuendo**, то первыми в списке линий указаны именно лиги, и они также имеют свои «горячие клавиши»: **верхняя лига** – **[S]**, **нижняя лига** – **[Shift]+[S]**. Создаем лигу следующим способом: выделяем первую ноту, нажимаем клавишу **S**, при этом появляется лига, соединяющая первую ноту со второй. Нажатиями клавиши **[Пробел]** продлеваем ее до нужной нам ноты. Форму лиги также можно изменять мышью.



Клавиша **X** переворачивает выделенный объект. Так, при нажатии клавиши **X** верхняя лига превращается в нижнюю и наоборот, ноты перемещаются штилями вверх-вниз, знак артикуляции перемещается под ноту и наоборот.

• **Повторяющиеся такты.** Мы, конечно, можем скопировать первый такт, выделить область из трех последующих тактов и вставить его, но есть и другой путь. Выделяем такт и нажимаем клавишу **R** три раза. Четыре одинаковых такта готовы!

• **Форшлаг.** Клавишу форшлага мы найдем во второй вкладке окна клавиатуры. Обычный форшлаг (*arprogiatura*), кроме того, вызывается простым нажатием точки (русская буква «Ю»), а перечеркнутый форшлаг (*acscaccatura*) – нажатием соседней справа косой черты (русская точка). Следует сначала выделить основную ноту, нажать клавишу форшлага и далее вводить ноты форшлага как обычные ноты. По умолчанию форшлаг вводится как восьмые, но можно изменить их длительность, выделив их и нажав в окне клавиатуры клавишу нужной длительности.

2. Хор. Создадим маленькую хоровую партитуру, указав при создании документа шаблон «Choir Reduction»:

SOPRANO
ALTO

TENOR
BASS

В самом начале перед нами предстает лист со множеством тактов, из которых нам нужно лишь несколько. Вначале напишем мелодию 1-го голоса. Оставшиеся такты мы должны удалить. Для этого, удерживая клавишу **Ctrl**, щелкаем на первом из них, в результате чего он обрамляется системным пассажем, а затем отыскиваем самый последний такт и, удерживая клавишу **Shift**, щелкаем на нем. В результате системным пассажем выделяются все эти такты. Клавишей **Del** избавляемся от них:

SOPRANO
ALTO

TENOR
BASS

Итак, мелодия первого голоса готова:

SOPRANO
ALTO

Задумаемся: если партии остальных голосов мало чем отличаются от партии первого голоса, то можно ли как-нибудь упростить их ввод? Ответ: не можно, а нужно. В нашем примере мелодия крайне проста, но в случае сложной мелодии и ритма это очень актуально. Действия следующие:

- а) **Выделяем мелодию 1-го голоса** (каким способом, выбирайте сами).
- б) **Добавляем снизу кварту** клавишами **Shift+4** (можно было и терцию, но в данном случае кварта нам ближе).
- в) **Выделяем все вторые ноты.** Для этого выполняем команду меню Edit ⇒ Filter ⇒ Second Note // Правка ⇒ Фильтр ⇒ Вторую ноту либо нажимаем клавиши **Ctrl+Alt+2**.
- г) **Выделенные ноты назначаем к голосу 2** (клавиши **Alt+2**).

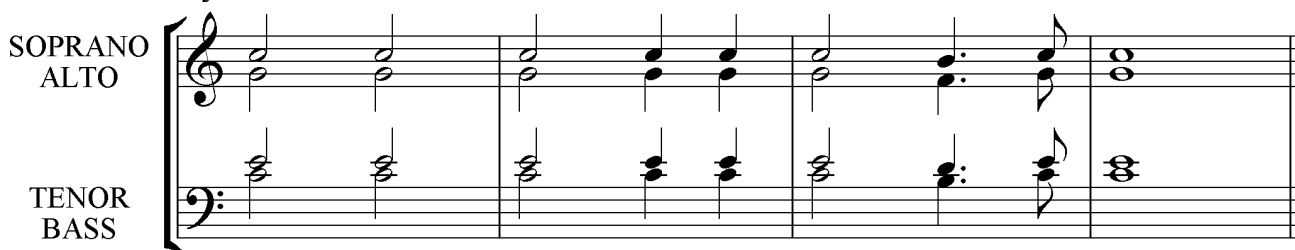


Сопрано и альты обеспечены нотами. Доберемся и до мужского состава:

- а) Выделяем все четыре такта с обоими голосами.
- б) Копируем их и вставляем на втором нотоносце. При этом ноты получаются для басового ключа безумно высокими: для начала хотя бы опустим их на октаву, нажав клавиши **Ctrl+↓**.



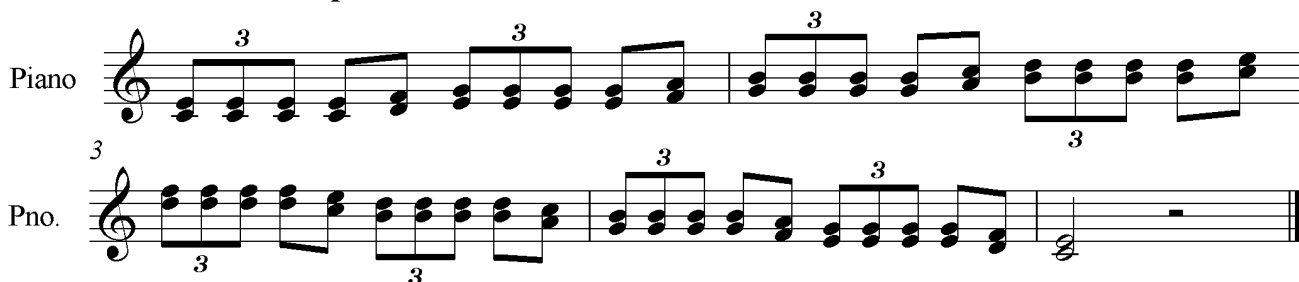
- в) Теперь поднимаем выделенные ноты двумя нажатиями стрелки вверх так, чтобы партия тенора начиналась на ноте *ми*.
- г) Выделяем второй голос с помощью команды меню Edit ⇒ Filter ⇒ Voice 2 // Правка ⇒ Фильтр ⇒ Голос 2 или нажимаем клавиши **Ctrl+Shift+Alt+2**.
- д) Поднимаем нажатием стрелки вверх партию второго голоса, чтобы она начиналась с *до*. Получается вот что:



Теперь нам осталось несколько минимальных усилий, чтобы выделить и подправить нажатием клавиш-стрелок неверно записанные ноты, к последним нотам *до* в басу прибавить снизу октаву, а также выставить форте и легато.

Кроме того, для более привычного вида хоровой партитуры нотоносцы были объединены общей тактовой чертой. Как это сделать, мы непременно рассмотрим, но попозже, в ходе изучения раздела «Разметка документа» (глава «Распределение тактовых черт»).

3. Секвенция с триолями.



В данном примере приведена партия правой руки фортепиано (ее нам вполне хватит).

Начнем набирать сначала верхнюю мелодию (можно и нижнюю, это уже по желанию), а терции добавим потом.

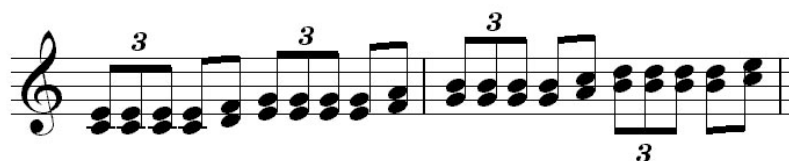
Для создания триоли необходимо следующее: сначала вводим восьмую ноту *ми* и нажимаем клавиши **Ctrl**+**3**, в результате чего появляется готовая триоль, в которой только осталось вместо пауз ввести ноты (причем необязательно восьмые, можно и любой длительности, не превышающей длительность триоли):



Введя триоль, за ней введем две восьмые и остановимся. Ведь наша мелодия - секвенция (сначала восходящая, потом - нисходящая). Мотив секвенции у нас уже набран. Добавим к нотам терции, затем выделим тактовым пассажем с нажатой клавишей **Shift** набранную половину такта:



Нажимаем клавишу **R**. Вторая половина такта заполняется такой же мелодией, которую мы двумя нажатиями клавиши-стрелки **↑** поднимаем на терцию. Затем выделяем уже весь такт и нажимаем клавишу **R**. Второй такт поднимаем на терцию целиком:



В следующем такте мелодия слегка изменяется, ввиду чего можно будет в нем вставить один мотив (половину такта), исправить его, а затем «наштамповать» секвенцию до конца.

4. Более сложный пример (один такт из 6-й сонаты Скрябина).

Modere

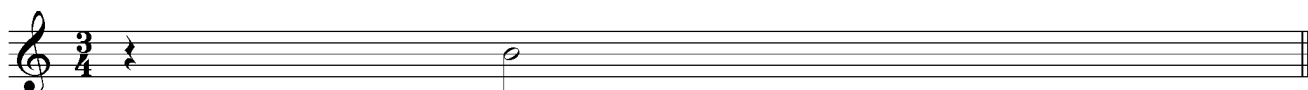
Итак, обо всем по порядку. Создаем новый документ, куда вставляем один инструмент – фортепиано. При этом в окне «Instruments and Staves» выделяем верхний нотон-

сец фортепиано и под заголовком «Extra Staff» нажимаем на кнопку «Above» – («Сверху»).

На экране появляется система из трех фортепианных нотоносцев. Размер 3/4 вводим либо при создании документа, либо сейчас, нажав клавишу **T**. В нашем примере знаки размера указаны в скобках. К сожалению, мне не удалось найти способа сделать это легко и быстро. Скобки были созданы текстом «Plain text», шрифтом Times New Roman 18 размера, с двумя пробелами в середине, и помещены поверх знака размера на одном из нотоносцев. Сами знаки размера были слегка отодвинуты мышью вправо.

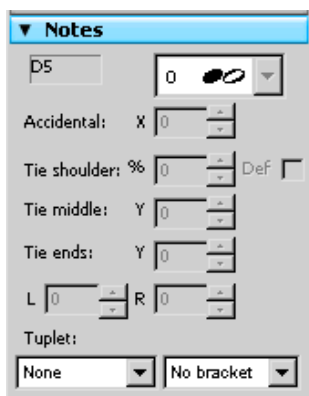
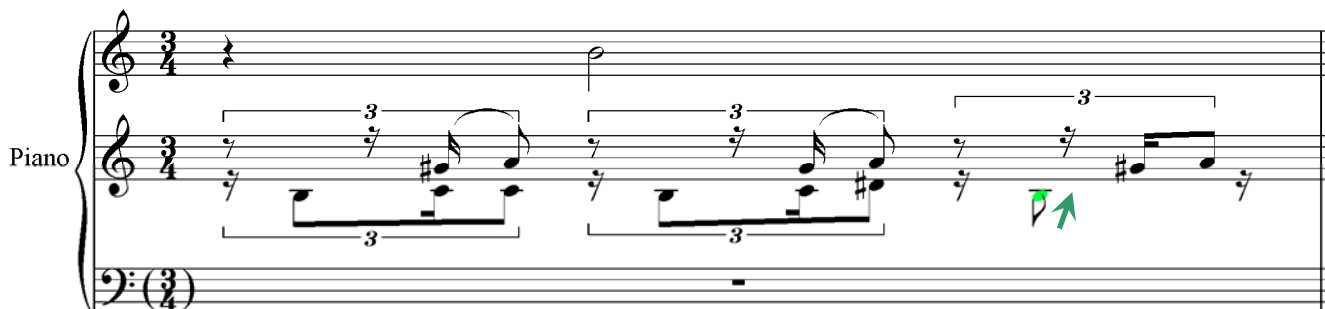
Вообще-то, сейчас эти скобки можно только создать, а расставлять по нотоносцам и выравнивать их пока что нет смысла, так как при вводе нот они почему-то предательски сдвигаются в сторону.

Самая простая партия находится в верхнем нотоносце – пауза да одинокая нота *си*. Начнем с них:



Затем средний нотоносец: тут посложнее. Как видно, это три триоли со сложным ритмическим рисунком, звучащие одновременно в двух голосах. Введем 8-ю паузу и нажмем клавиши **Ctrl+[3]**, а затем припишем рядом 16-ю паузу, 16-ю *соль-#* и 8-ю *ля*. Все эти действия повторим вручную еще два раза.

Набрав мелодию первого голоса, вновь аналогичным образом вводим второй голос: вновь выделяем такт, нажимаем клавишу **N**, затем **Alt+2** и начинаем все сначала. На экране при этом видна следующая картина:

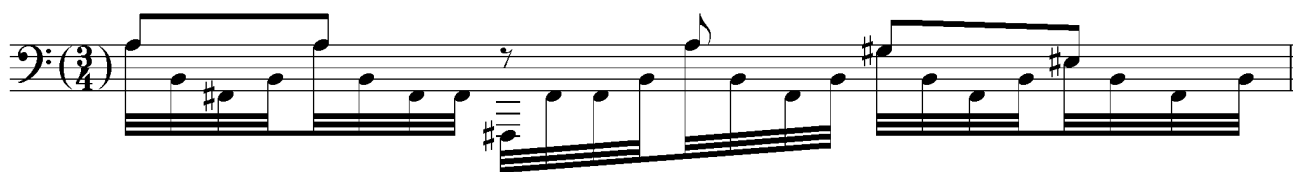


Группировку исправляем вручную клавишами цифровой клавиатуры. Теперь нужно избавиться от знаков триоли во втором голосе. Для этого выделяем весь такт нотоносца и нажимаем клавиши **Ctrl+Shift+Alt+2**. При этом остаются выделенными все ноты второго голоса. Теперь раскрываем окно свойств «Notes» («Ноты») и в полях под заголовком «Tuplet» выставляем значения «None» (без цифры) и «No bracket» («Без скобки»).



Ну вот, уже что-то получается. Теперь остался нижний нотоносец.

И здесь также два голоса, причем с совершенно разными фактурами. Введем сначала первый, а за ним второй:



Теперь почти все готово. Осмотрим партитуру:

Piano

Под конец, чтобы привести партитуру в тот вид, в каком она показана в начале примера, осталось скопировать, вставить и выровнять скобки на знаках размера верхних двух нотных систем, а также выставить легато после ноты *си* в верхнем нотном стане (клавишей **Enter**) и выставить обозначения динамики (*pp*, *p*). Можно сказать, что работа практически выполнена.

Глава 11. Транспозиция

Транспозиция (перенесение мелодии из одной тональности в другую) требуется настолько часто, что кажется, будто наступила мода, чтобы басы исполняли произведения для баритона, а меццо-сопрано пели партии сопрано. Но поскольку диапазоны этих голосов различаются, зачастую поступают предложения транспонировать из-за одного солиста целую оркестровую партитуру, к примеру, на терцию или на секунду вниз. Что поделаешь: чем бы дитя, как говорится, не тешилось – только бы не плакало...




Итак, данную задачу мы сможем выполнить без особого труда, командой меню **Notes**⇒**Transpose** // Ноты⇒Транспонировать или нажатием клавиш **Shift**+**T**. Предварительно необходимо выделить либо все произведение клавишами **Ctrl**+**A**, либо его фрагмент (в случае, если транспозиции подлежит только этот фрагмент). При вызове команды открывается небольшое диалоговое окно со следующими опциями:

- **Up** – транспонировать вверх;
- **Down** – транспонировать вниз;
- Выбор типа интервала:
 - **Augmented** – на *увеличенный* интервал;
 - **Major/Perfect** – на *большой* интервал (а также на *чистую* кварту, квинту или октаву);
 - **Minor/Diminished** – на *малый* интервал (для кварты, квинты и октавы – *уменьшенный*);
 - **Diatonic** – транспонировать диатонически (без смены тональности);
- **Transpose key signatures** – изменить ключевые знаки;
- **Use double sharps/flats** – использовать дубль-диезы/дубль-бемоли.

После выбора всех этих опций и нажатия клавиши ОК выбранное вами произведение (или его фрагмент) точно и правильно переходит в новую тональность (со сменой ключевых знаков или без таковой). Кроме того, привожу небольшие рекомендации:

✓ При транспозиции на полтона в одноименную тональность (например, из *соль-мажора* в *соль-б мажор*) указывайте не малую секунду, а «augmented unison», то есть увеличенную приму;

✓ Если вы транспонируете произведение на сложные (уменьшенные, дважды увеличенные) интервалы, то разделите транспозицию на два этапа. Например, не пытайтесь одним шагом перейти из *си-б мажора* в *ре-# мажор*: транспонируйте вначале вверх на большую терцию, попав в *ре-мажор*, а затем – оттуда напрямиком на увеличенную приму вниз.

✓ Простой способ перемещения нот по диатоническим интервалам: выделите партитуру либо ее фрагмент системным или тактовым пассажем и нажимайте клавиши-стрелки  и . С каждым нажатием клавиши ноты будут сдвигаться, соответственно, вверх или вниз на секунду (с удерживаемой клавишей  – на октаву), тогда как остальных объектов (линий, текста) это перемещение не коснется.



Примечание для тех, кто пишет музыку для гитары (и не только). Если вас беспокоит, как же транспонировать *символы аккордов* и *аккордовые диаграммы* (подробнее о них мы будем говорить позже), то знайте, что разработчики программы приготовили вам приятный сюрприз: **символы аккордов и аккордовые диаграммы при транспозиции изменяются автоматически в соответствии с новой тональностью**, и никакие дополнительные действия для их транспозиции не нужны.

Глава 12. Аранжировка

Программа Sibelius оснащена замечательной функцией аранжировки музыкальных произведений (Arrange™). С ее помощью вы можете оркестровать, к примеру, фортепианную партитуру для различного состава инструментов, а также наоборот – из оркестровой партитуры создать фортепианный клавиш (!). Попробуем, вооружившись сведениями, вновь почерпнутыми из справки Sibelius, изложить принципы аранжировки:

1. Вначале **добавьте в партитуру нотоносцы инструментов**, на которых вы желаете разместить аранжировку;

2. **Выделите полностью всю музыку, предназначенную для аранжировки**: вначале один стан (тройным щелчком мыши – если вам нужно все до конца), а далее – с клавишей Shift однократными щелчками на других станах, содержащих музыку для аранжировки);

3. **Выполните команду Сору** (Копировать, клавиши Ctrl+C);

4. Теперь **выделите первые такты у нотоносцев с инструментами**, на которых будет размещена аранжировка (всё до конца выделять необязательно). Если вы аранжируете не все произведение, а фрагмент, причем желаете начать его, к примеру, в середине такта, обязательно выставьте в этом такте на каждом нотоносце соответствующую паузу;

5. **Выполните команду меню Notes⇒Arrange // Ноты⇒Аранжировка**, «горячие клавиши» Ctrl+Shift+Y). На экране появится окно выбора стиля аранжировки:

6. Выберите наиболее подходящий стиль из списка, нажмите ОК, и через несколько секунд вы получите результат.

Конечно же, компьютер – не человек, и добиться от него профессиональной оркестровки в автоматическом режиме невозможно. Однако для лучшего результата следуйте таким рекомендациям:

- Каждый из нотоносцев, на которых будет выполнена аранжировка, должен на всем протяжении иметь постоянное число голосов;
- Если вы замечаете две мелодические линии в одном нотоносце, постарайтесь разделить их на 2 голоса, и аранжировка будет более разнообразной.

Для примера аранжируем этот такт, используя стиль «2 families (block): *Woodwind (faster)* + *Strings*», добавив в партитуру флейту, кларнет *mi-b*, скрипку и виолончель:

Скучновато. Теперь разделим партию на 2 голоса:

В выбранном нами стиле, судя как по его названию, так и по результатам, партии более быстрой фактуры передаются деревянным духовым, а более медленной – струнным. Вышло все очень удачно. Итак, дальнейшие рекомендации следующие:

- для разнообразия результата разделите аранжировку на несколько этапов. Так, вы можете вначале выбрать только партию правой руки ф-но и аранжировать ее на деревянные духовые, затем выбрать партию левой руки и аранжировать ее на струнные;
- вы должны знать, что аранжированные партии инструментов не всегда создаются в пределах их реальных диапазонов. Поэтому октавы придется исправлять вручную так, как вы считаете целесообразным.

Стили аранжировки

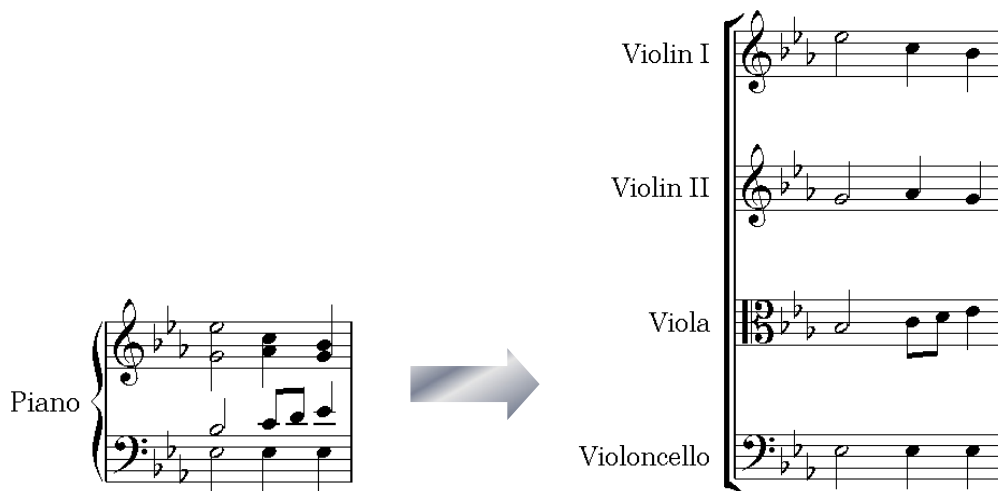
Способ, которым Sibelius аранжирует вашу музыку, определяется на основании выбранного вами стиля, каждый из которых содержит различные методы распределения голосов на инструменты.

Следует сказать, что количество стилей довольно велико, однако они подразделяются на категории, которые мы обобщенно рассмотрим. Выбирая нужный стиль аран-

жировки, вы всегда можете прочитать в окне выбора стилей краткое описание к каждому стилю на английском языке. Рассмотрим некоторые стили аранжировки:

- **«Explode» – «Разброс».**

С использованием данного стиля ноты аккордов разбрасываются на отдельные нотоносцы так, как показано на примере:



- **Keyboard Reduction** (фортепианный клавиш, говоря русским языком).

Используя три варианта этого стиля (с одним голосом в каждом нотоносце либо более), мы можем без труда совершить обратное действие: разместить все партии инструментов на двух нотоносцах фортепиано. В нашем случае удобнее выбрать режим *«up to 2 voices per staff»* – до 2-х голосов на стане», в противном случае (с одним голосом) мы получим и противный результат:



- **Reduction.**

В данном случае происходит сжатие всех партий на произвольное число нотоносцев (также и на один), используя необходимое число голосов. Вот наша мелодия на одной строке (выглядит не очень, но все-таки!):



Остальные стили аранжировки подразделяются по виду ансамбля инструментов, на который они ориентированы, а также по способу распределения голосов.

Среди многочисленных стилей присутствуют такие, в названиях которых содержится «Block» и «Mixed». Это – стили, предназначенные для оркестровки, подразделяющиеся на два типа: **Блок** и **Смешанный**.

Стили типа **Блок** (в их названиях присутствует слово **block**) размещают разный тип музыкального материала на различные семейства инструментов. Так, в оркестрах зачастую деревянные духовые инструменты играют партии с быстрыми пассажами, а медные духовые – партии с более медленной фактурой. Однако это не всегда так, по-

этому существуют стили, в которых, наоборот, медленная музыка вставляется на нотоносцы с деревянными духовыми.

Смешанные стили (в их названиях присутствует слово **mixed**) позволяют инструментам различных семейств удваивать друг друга, так что инструменты со сходными диапазонами (например, скрипки и флейты), играют одну партию.

Стили **1 семейства (1 family)**, с однородными инструментами) и **2 семейства (2 family)**, с инструментами разных типов) аранжируют музыку только на инструменты, определенные в названии стиля. Так, например, Вы можете выбрать все нотоносцы в оркестровой партитуре и использовать стиль «*1 family: Woodwind*» (1 семейство: Деревянные духовые). В данном случае музыка будет аранжирована только на деревянные духовые инструменты. Можно выбрать и не все станы с деревянными духовыми – в таком случае аранжировка распространится только на те инструменты, которые вы выбрали.

Стили и первого и второго семейства представлены как в «Блоке», так и в смешанных конфигурациях.

Оркестровые стили (Orchestra) сгруппированы согласно музыкальным стилям от барокко до импрессионизма и современных стилей. В случае, когда вы выбираете для оркестровки все инструменты сразу, большинство оркестровых стилей образует *tutti* (то есть будет играть постоянно оркестр в полном составе). Если вы этого не желаете, оркеструйте партитуру фрагментами с выбором нужных инструментов.

Другие стили типа «**смешанного ансамбля**» («Mixed Ensemble») могут использоваться и для оркестра в тех случаях, когда нужно оркестровать небольшие группы инструментов, чтобы произвести специфические колористические эффекты. Вам необязательно выбирать специфические нотоносцы, используя эти стили - Вы можете только выбрать их все, и стиль будет использовать только инструменты, для него предназначенные. Внимательно читайте описание каждого стиля, чтобы знать, для каких инструментов его использовать.

Хоровые стили производят различные стандартные эффекты хора, например сопрано, удвоенные тенорами в октаве, или мелодию в одном из внутренних голосов с другими партиями, обеспечивающими аккомпанемент, и так далее. Стили могут использоваться, чтобы аранжировать произведение на любой состав голосов (например: S.S.A.A., T.B.B. или традиционный S.A.T.B.).

Если Вы хотите создать клавишную хоровую музыку, просто используйте стиль «Keyboard Reduction (фортепианный клавиш)».

Выбор стилей за вами! Экспериментируйте – и возможно, добьетесь значительных результатов. Кроме того, в стандартном наборе готовых партитур «Example Scores» (его вы найдете в папке Мои документы/Scores) имеется партитура «Arrange» с пояснением на английском языке, где вы можете попробовать совершить первый шаг в аранжировке на примере оркестровки пьесы Мусоргского.

РАЗДЕЛ III. ЗАПИСЬ ВОКАЛЬНЫХ ПАРТИЙ

Как известно, человеческий голос отличается от любого инструмента тем, что кроме звука, он может воздействовать на слушателя и словом. По этой причине вокальные партии отличаются от инструментальных как группировкой, так и наличием текста для пения – «лирики». В данной главе на практических примерах мы рассмотрим основные моменты, возникающие в работе с вокальными партитурами.

Глава 1. Ввод и редактирование

Для примера возьмем небольшой фрагмент вокальной партии – арии варяжского гостя из оперы «Садко». Наберем сначала мелодию.



В глаза бросается то, что ноты *ре* со штилями, направленными вверх, чересчур выделяются на остальном фоне, а потому было бы неплохо их перевернуть штилями вниз. Для автоматизации этого труда можно применить «расширенный фильтр» (см. стр. 45), с помощью которого выделить все ноты *ре*, после чего нажать клавишу **X**, и они перевернутся.

Кроме того, выделяем все ноты и переводим их в вокальную группировку с помощью клавиш цифровой клавиатуры.

Ввод вокального текста («лирики») осуществляется следующим способом:

1. Выделяется первая нота.
2. Вводится сочетание клавиш **Ctrl+L** (соответствует команде меню Create ⇒ Text ⇒ Lyrics // Создать ⇒ Текст ⇒ Лирику). Под нотой появляется текстовый курсор.
2. С каждым нажатием **дефиса** и **пробела** курсор переходит на новую ноту. Таким образом можно привязать каждый слог к определенной ноте.

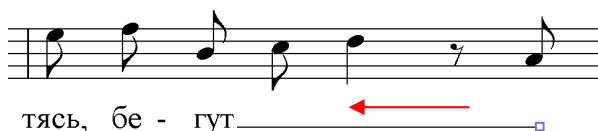
Бас

О ска - лы гроз-ны - е дро - бят - ся сре - вом вол - ны и
бе - лой пе - но - ю, кру - тясь, бе - гут на - зад,

Если необходимо указать тут же второй, третий куплет, вызывается команда Lyrics verse 2, Lyrics verse 3 и т.д. (они находятся все в том же меню «Текст»). При вызове каждой из этих команд под нотой вновь появится курсор для ввода текста, но уже немного пониже предыдущей строки с «лирикой».

✓ Двойным щелчком левой кнопки мыши любой текст или его фрагмент открывается для редактирования. Так, в данном примере английское название голоса «Bass» в 1-й строке и его сокращение в последующих строках заменены на русские.

✓ При вводе нескольких пробелов появляется подстрочная черта, как показано на рисунке. Если вы желаете обойтись без нее – выделите ее мышью, ухватившись за правый конец, и потяните влево до полной ликвидации:



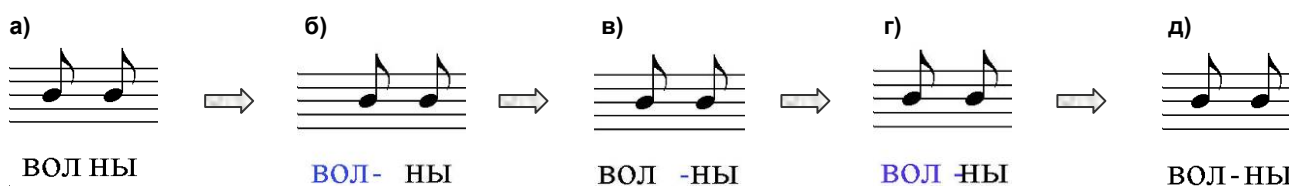
✓ Любой текст и его фрагменты перемещаются во все стороны клавишами-стрелками (с нажатой клавишей **Ctrl** – в ускоренном порядке), а также легко перетаскиваются мышью.

✓ В случае, когда необходимость требует поместить на одной строке много тактов, часто бывает, что ноты располагаются довольно дружно, но при этом слоги «лирики» теснятся и между ними могут исчезать дефисы, как показано на следующем рисунке:



Помочь в сложившейся ситуации может следующее:

1. Уменьшить размер шрифта (выделить всю «лирику» в партитуре с помощью фильтра), а затем, открыв **окно свойств «Текст»**, выбрать размер шрифта поменьше.
2. Если нам нужен все же крупный шрифт, необходимо отрегулировать расстояние между слогами вручную (мышью либо клавишами). Возьмем для примера слоги «**вол ны**», напечатанные без дефиса. Вот предлагаемые мной действия, с помощью которых можно достичь ситуации, когда «и дефисы целы, и слоги сыты»:



- а) Первоначальный вариант;
 б) Отодвигаем левый слог влево до появления дефиса;
 в) Отодвигаем дефис вправо, чтобы он вновь не пропал;
 г) Ставим левый слог на место (дефис может «залезть» на другую букву, но это не страшно);
 д) Выделяем дефис и передвигаем его на место.

Вот окончательный вариант. Кроме вышеописанных действий, с помощью мыши мне также пришлось выровнять расстояние между некоторыми нотами, чтобы они располагались более равномерно:



Теперь обратите внимание на сочетание «с **ре - вом**». Каким образом удалось поместить предлог «с» и слог «ре-» под одной нотой, если, как уже ранее говорилось, с каждым нажатием пробела или дефиса курсор переходит на новую ноту?

✓ С помощью комбинаций клавиш **Ctrl+Пробел** и **Ctrl+дефис** можно вставлять пробелы и дефисы, не переходящие на следующую ноту и таким образом связать с одной нотой несколько слов (слов).

Глава 2. Использование текстовых плагинов

Облегчить работу с текстом в вокальных партитурах вам помогут некоторые плагины, расположенные в меню **Plug-ins ⇒ Text**. Рассмотрим наиболее интересные из них:

Выравнивание «лирики». Наверняка вам приходилось во время редактирования партитуры наблюдать неровно расположенные слоги лирики, после чего выделять их по отдельности, передвигать и т.п. – Ну и зря. Выделите весь пассаж, где нужно выровнять слоги, и запустите плагин «Align lyrics» – все слоги будут на одной высоте.

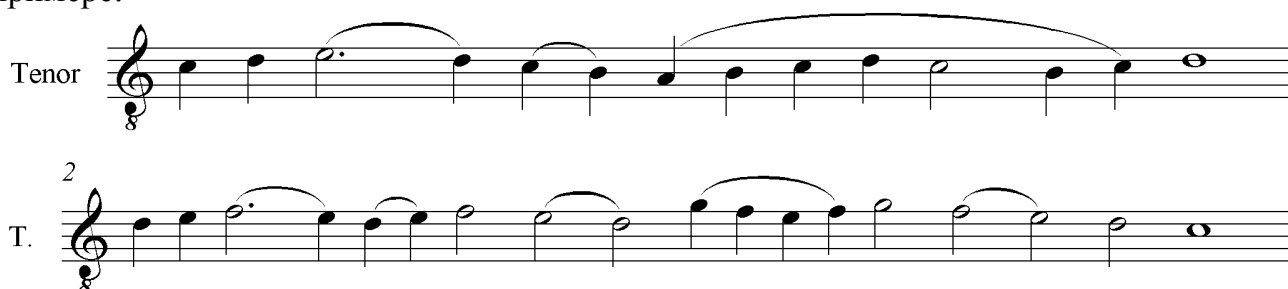
Сохранение текста. Если вам нужно отдельно сохранить текст вокального произведения, то не мучайтесь вручную: вам поможет плагин «Save Lyrics», который сохра-

нит в отдельном текстовом файле весь текст произведения, включая заголовок, имя композитора и поэта (при «лирика» будет отображаться без соединительных дефисов).

Глава 3. Произведения со свободным размером

Под «свободным размером» подразумевается такой размер, при котором каждый такт имеет разную длину. Мелодия целиком определяется текстом и музыкальная фраза строится по количеству слогов в текстовой фразе (в основном, это некоторые народные песни и церковные произведения). Увы, Sibelius не оснащен настолько удобными инструментами для работы со свободным размером, чтобы можно было, к примеру, заполнить такты сразу произвольным количеством нот. Однако средства для работы все же есть и мы их сейчас опишем.

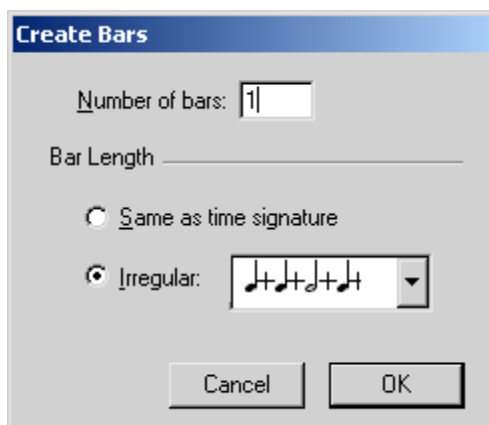
Как рекомендуют и сами разработчики программы, для этого следует создавать нерегулярные такты, что более практично и удобно. Этот способ мы и разберем на таком примере:



1. Для нашего примера мы создали лист с одним голосом - тенором. Гармония в данный момент нас не интересует, поэтому для ввода мелодии вполне хватит и одного голоса.

То множество тактов, которое было вначале перед нами, к сожалению, нам не могло понадобиться и мы оставили из них один (и то лишь для того, чтобы весь нотоносец не исчез), а остальные удалили, в результате чего перед нами с самого начала виден один пустой такт (представить его вы можете, поэтому рисовать не будем).

2. Такты, которые мы будем использовать, называются **нерегулярными** и создаются через меню **Create⇒Bar⇒Other...** // Создать⇒Такт⇒Другое либо нажатием клавиш **Alt+B**. В открывшемся окне «Create Bars» («Создать такты») мы можем указать количество тактов. Теперь самое главное: в опции «Длина такта» присутствует пункт «**Irregular**», содержащий поле для ввода длительностей. Здесь мы мысленно вспоминаем нашу мелодию и «отстукиваем» клавишами на цифровой клавиатуре длительности нот, глядя на подсказки в окне клавиатуры (можно и мышью – в раскрывающемся списке присутствуют все варианты длительностей, но для больших тактов это неудобно), а затем нажимаем «ОК».



3. Перед нами предстает новый такт, который мы заполняем нотами; и таким же образом создаем все последующие такты. Под конец мы можем удалить тот самый первоначальный такт с размером 4/4, оставшийся лишним.

Сокращенная запись повторяющихся аккордов. Большое количество церковных песнопений имеет в своей основе напев (глас), на мелодию которого поется текст. При этом отдельные фразы содержат продолжительные фрагменты с одним повторяющимся аккордом, который обозначается символом двойной целой ноты (Breve).

Предлагаем вашему вниманию наиболее удобный, на взгляд автора, способ записи повторяющихся аккордов, представленный на примере небольшого фрагмента из подбодна Оптиной Пустыни.

Принцип таков: создавать такт с нотой Breve (находится в окне клавиатуры во 2-й вкладке; ее длительность равна 2 целым нотам). В приведенном ниже примере первый такт создавался по следующему шаблону: 1+4+4+1+4+4. (Подчеркнутые 2 четверки – Breve). Аналогично создавались и остальные такты:

1 4+4 1 4 4 *Перенос такта*

Ан-ге - ли ли, те - ла бо от - вра - ти - сте - ся? Силы ли, действуете бо чу -

де - сы;

✓ В данном примере фигурными скобками отмечены фразы, связанные с одной нотой (пробелы и дефисы вставлялись совместно с нажатием клавиши **[Ctrl]**). Стрелками указана привязка фраз к нотам.

✓ **Перенос такта.** Если каждый нерегулярный такт будет занимать одну строку (в крайнем случае, два маленьких такта уместятся на одной), ноты и текст по партитуре будут размещены крайне неравномерно: часть тактов растянется, часть сузится. По этой причине есть предложение: вместо одного длинного такта создать два, как показано выше. При этом на краю первого из них, оставшегося в верхней строке, создать невидимую тактовую черту (Create⇒Barline⇒Invisible // Создать⇒Тактовую черту⇒Невидимую). Оставшиеся ноты с текстом разместить во втором такте.

РАЗДЕЛ IV. МУЗЫКА ДЛЯ ГИТАРЫ

В данной главе мы ознакомимся с основными возможностями, которые предоставляет Sibelius для создания и редактирования гитарной музыки. Хотя почему только гитарной? – имеющиеся здесь материалы наверняка будут полезны и для написания музыки для других щипковых инструментов, родственных гитаре: банджо, мандолины, балалайки и т.п.. И так как написание партий этих инструментов отличается достаточной самобытностью, было решено выделить для них отдельную главу.

Глава 1. Ввод табулатуры

Как известно, музыка для гитары и других инструментов лютневого типа может записываться как с помощью обычной нотации, так и в виде *табулатуры* – особого способа записи музыки без нот, в котором линии нотного стана соответствуют струнам, а вместо нот вводятся цифры, обозначающие номер лада, на котором следует зажать струну. К цифрам также присоединяются нотные штили, обозначающие длительность.

Так как количество струн и ладов у разных инструментов неодинаково, Sibelius предоставляет большое количество различных табулатур на всевозможные инструменты. Так, открыв диалоговое окно «Instruments and Staves» («Инструменты и станы»), вы всегда можете вставить в партитуру как обычный нотный стан («notation»), так и табулатуру желаемого инструмента (в названии присутствует слово «[tab]»).

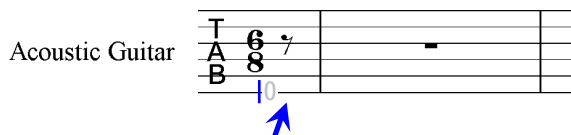
Оба этих типа нотной записи в Sibelius полностью совместимы. Это говорит о том, что, написав музыку обычными нотами, вы можете, выделив один из тактов нотного стана, в окне свойств «Staves» («Станы») переключить тип нотного стана на табулатуру и обратно. Кроме того, можно копировать и вставлять музыку с одного типа нотного стана на другой: во всех этих случаях ваши нотные записи будут автоматически изменять свой вид в соответствии с выбранным нотным станом.

Особенности ввода табулатуры

Основные принципы ввода табулатуры те же, что и при вводе нот, но есть и некоторые отличия. Для примера создадим новый документ, куда вставим табулатуру акустической гитары – **Acoustic Guitar [tab]**.





Ключевые знаки в табулатуре **не вводятся** (так как вводятся, собственно, не ноты, а номера ладов). Установим только размер – 6/8 с затактом.


Для начала ввода выделим первый такт и нажмем клавишу **[N]** (команда меню Notes ⇒ Input Notes), после чего курсор мыши принимает синий цвет и сопровождается серовой цифрой «0» (знаком открытой струны, вводимым по умолчанию) – *для ввода мышью*, а также в такте появляется короткий текстовый курсор – *для клавиатурного ввода*:



Длительности нот, как обычно, указываются на цифровой клавиатуре, а номера ладов вводятся цифрами на *основной* клавиатуре компьютера. Ввод пауз осуществляется стандартно – клавишей **[0 Ins]**.

✓ **Для ввода мышью** указывайте курсором на позиции в такте, куда следует ввести «ноты» - номера ладов. Щелкнув на нужное место в такте, введите номер лада. Для ввода же цифры «0» достаточно одного лишь одного щелчка мыши, без ввода цифр.

✓ **Клавиатурный ввод** отличается от ввода мышью лишь тем, что перемещение по тактам для ввода ладов и пауз осуществляется с помощью клавиш-стрелок: , , , , ориентируясь по короткому текстовому курсору, который при нажатии клавиши-стрелки переходит как вертикально – со струны на струну, так и горизонтально – по долям такта.


✓ Если понадобится ввести **четвертитон** (диез, повышающий ноту на 1/4 тона, палец на струне удерживается посреди двух ладов), выделите нужную ноту и нажмите на клавишу – знак равенства . При этом к номеру лада добавится десятичная дробь «.5».

Итак, мелодия готова:



Для того, чтобы просмотреть то же самое в обычной нотации, мы можем либо вставить в партитуру новый 5-линейный нотоносец, либо изменить текущий следующим образом: выделив любой один такт, в окне свойств Staves // Станы выберем из раскрывающегося списка нужный тип нотного стана – «5 lines», и перед нами предстает обычная нотная запись:



Как видно, здесь не хватает нормального ключа. Судя по всему, эта мелодия по диапазону больше соответствует басовому ключу. Нажимает клавишу  и вставляем басовый ключ:



Абсолютно таким же образом возможна и обратная операция: набрать мелодию нотами и затем переключить нотный стан на табулатуру, либо скопировать мелодию с обычного нотоносца на нотоносец табулатуры. Здесь есть небольшая загвоздка: случается, что отдельные ноты вставленной в табулатуру мелодии оказываются за пределами диапазона инструмента и обозначаются вопросительными знаками. Помочь может либо транспозиция всей мелодии, либо просто замена нежелательных нот на другие.



Глава 2. Аккордовые обозначения

Под аккордовыми обозначениями (символами аккордов) подразумевается способ сокращенной записи аккордов с помощью специальных символов (таких как Am, G⁷ и т.д.), располагающихся над нотами мелодии, с помощью которых исполнитель или аккомпаниатор, знающий гармонию, может сам подобрать к мелодии аккомпанемент, проигрывая написанные аккорды в желаемой ему фактуре.

Подробно расшифровывать сами аккордовые обозначения, пожалуй, в данной книге нет необходимости. Рассмотрим лишь вкратце предоставляемые программой Sibelius возможности по их вводу и редактированию.

Создавать аккордовые обозначения можно следующими способами:

1. Текстовый набор

Вызываем команду меню Create ⇒ Text ⇒ Chord Symbol // Создать ⇒ Текст ⇒ Chord Symbol либо нажимаем клавиши +. Данный вид текста вводится аналогично тексту «Лирика»: с каждым нажатием пробела курсор переходит на следующую ноту; остается

в силе и сочетание клавиш **Ctrl+Пробел** – для ввода пробела, не переходя на следующую ноту. Буквы вводятся с клавиатуры, а символы можно выбирать из контекстного меню, нажав правую кнопку мыши. Любителям клавиатурных сокращений следует обратить внимание на указанные в меню сочетания клавиш, с помощью которых можно быстро ввести наиболее часто используемые символы.

Так, для ввода бемоля можно просто ввести букву **b** (строчную), а для ввода диеза – ввести обычный диез клавишами **Shift+3**. Цифры же при вводе будут автоматически отображаться в верхнем регистре (например: ¹, ², ³).

2. Плагин «Add chord symbols»

Данный плагин анализирует аккорды в партитуре и автоматически расставляет над нотными станами аккордовые обозначения.

Для начала необходимо выделить либо все произведение, либо его фрагмент, после чего запустить плагин из меню **Plug-ins⇒Text**. При этом откроется скучноватое на вид окно, в котором предоставляются различные настройки, из которых следует выделить следующие (в самой верхней строке):

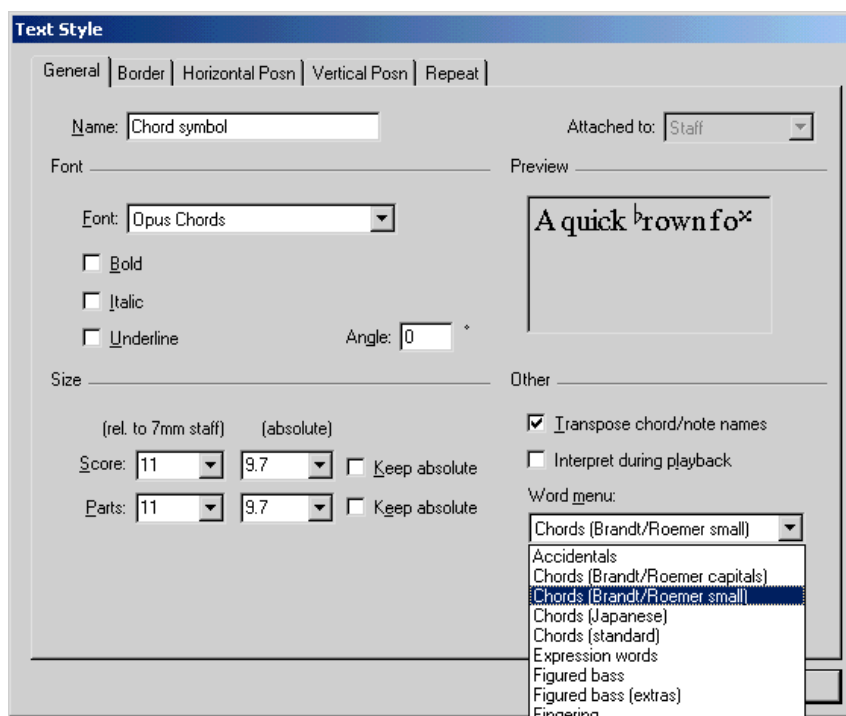
Add chord Symbols (добавить аккордовые обозначения):

- **at the start of every bar** – в начале каждого такта;
- **every [quarter note]...** – над каждой четвертной нотой в такте (либо половинной, четвертью с точкой и т.п. – по выбору из списка).

Остальные настройки по умолчанию выставлены на оптимальное значение, но если вам в чем-то не понравится работа плагина, можете попытаться их изменить вручную. После нажатия кнопки «ОК» в партитуре появятся готовые аккордовые обозначения.

Выбор текстового стиля

Существуют различные стили записи аккордовых обозначений, применить которые к своей партитуре вы можете с помощью меню **House Style ⇒ Edit Text Styles // Свой стиль ⇒ Редактировать стили текста**, где в списке следует выбрать «Chord Symbols (Ctrl+K)» и нажать на кнопку **Edit**. В открывшемся окне несколько вкладок, из которых в самой первой вкладке под названием «General» присутствует команда «Word menu» («Меню текста»), где и следует выбрать желаемый текстовый стиль:



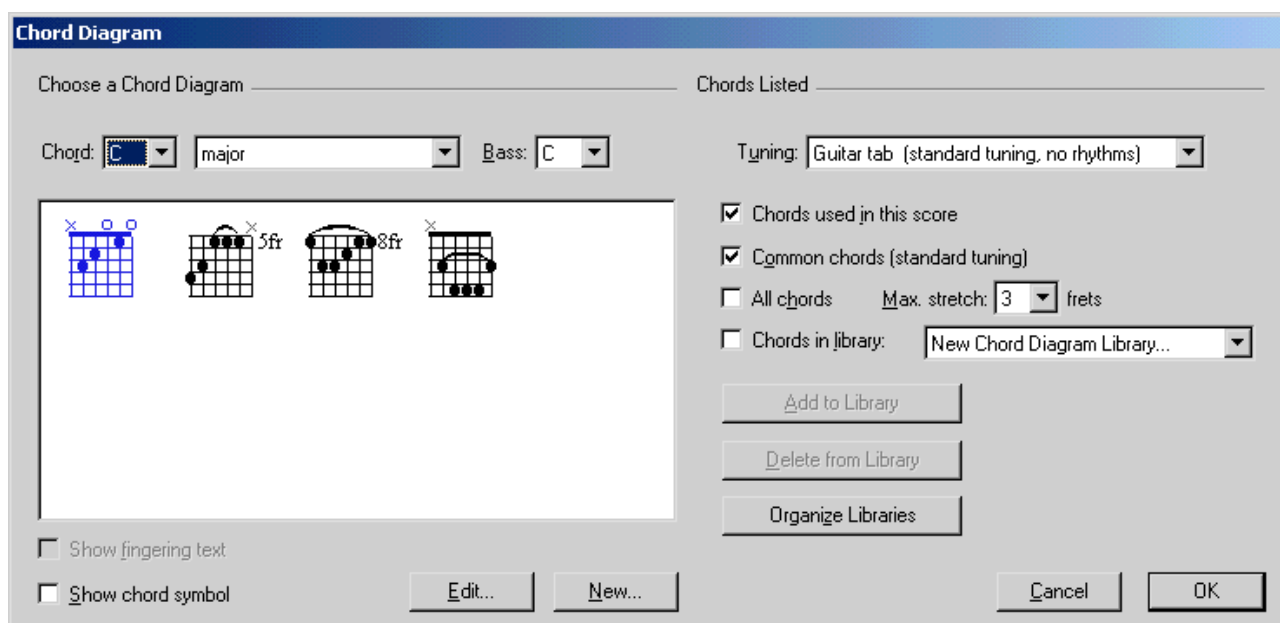
Преобразование аккордовых обозначений в аккорды

Интересная возможность предоставляется плагином «Realize Chord Symbols and Diagrams» (меню Plug-ins ⇒ Composing Tools). Запустив его, вы можете легко превратить набранные аккордовые обозначения (а также и диаграммы, см. ниже) в готовые аккорды, которые появятся на дополнительном нотоносце.

Глава 3. Аккордовые диаграммы

Аккордовыми диаграммами называются схемы, изображающие способ проигрывания того или иного аккорда на гитаре или ином родственном ей инструменте, с указанием расположения пальцев на струнах и ладах.

Создать аккордовую диаграмму можно через команду меню Create ⇒ Chord Diagram либо нажатием клавиш **Shift+K**, после чего открывается следующее диалоговое окно:



В левой стороне окна, под заголовком «Choose a Chord Diagram», вы можете выбрать тональность аккорда (Chord), тип аккорда («major» либо другой), а также басовый звук (Bass). При выборе соответствующих опций в окне появятся несколько возможных вариантов аккордовых диаграмм, один из которых можно выбрать и ввести в партитуру, нажав на кнопку ОК.

В правой стороне окна, под заголовком «Chords Listed», присутствуют следующие опции:

- **Tuning** – тип и настройка инструмента;
- **Chord used in this score** – в окне отображаются аккордовые диаграммы, которые уже присутствуют в партитуре;
- **Common chords (standard tuning)** – в окне отображаются типичные аккорды для стандартной 6-струнной гитары;
- **All chords** – данная опция высчитывает все возможные диаграммы для выбранного аккорда;
- **Max. stretch** – максимальная дистанция между ладами при исполнении аккорда (2, 3, 4 лада);
- **Chords in Library** – в окне программы отображаются аккорды из библиотеки (*подробнее ниже*), а далее следуют три кнопки:

- **Add to Library** – добавить аккорды в библиотеку;
- **Delete from Library** – удалить аккорды из библиотеки;
- **Organize Libraries** – управление библиотеками, то есть их копирование, переименование, удаление.

Здесь мы немного остановимся. Дело в том, что для удобства сортировки различных аккордовых диаграмм вы можете создавать специальные списки, именуемые «библиотеками аккордов». Назначение их таково:

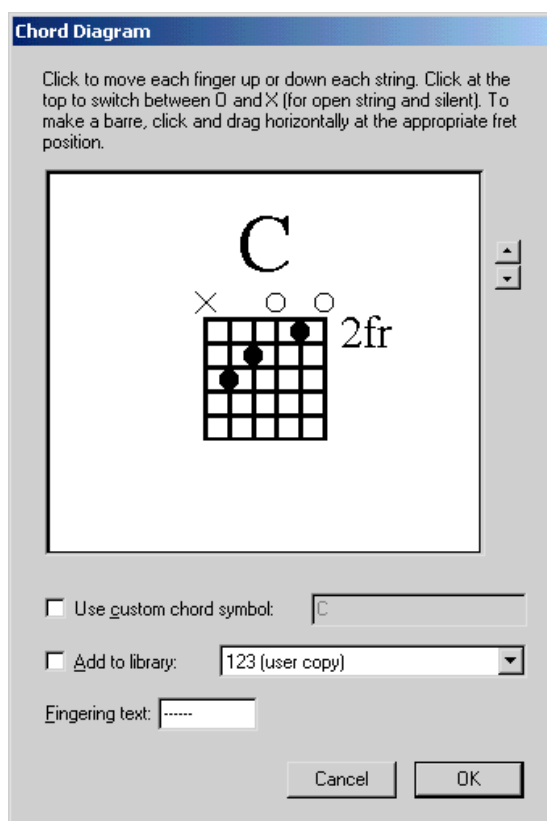
Часто требующиеся аккорды вы можете нажатием кнопки «Add to Library» добавлять в библиотеку, причем по разным категориям: так, джазовые аккорды можно добавить в библиотеку, назвав ее «Джаз», простые аккорды для начинающих – в библиотеку «Для начинающих» и т.д. Позднее, чтобы быстро найти нужную вам диаграмму, вы можете отключить указанные выше первые три опции, отображающие всевозможные диаграммы аккордов, оставив включенной только опцию «Chords in Library» и выбрав название нужной библиотеки. При этом в окне будут отображаться только аккорды вашей библиотеки.

Редактирование аккордовых диаграмм

Среди опций окна «Chord Diagram» осталось описать еще несколько, расположенных в его нижней части:

- **Show fingering text** – обычно неактивна. Чтобы активировать ее, следует отредактировать аккорд и сохранить под новым именем (см. дальше);
- **Show chord symbols** – отображение над диаграммой аккордового обозначения;
- кнопки **Edit** (редактирование) и **New** (создание новой диаграммы).

Обе последние кнопки открывают одно и то же окно, различаясь только тем, что первая из них изменяет текущую диаграмму, вторая же создает диаграмму «с нуля»:



- Нажатием кнопки мыши вы можете расставлять на диаграмме обозначения пальцев (этот процесс чем-то напоминает игру «Сапёр» из стандартного набора Windows: клетчатое поле с минами); таким же образом выставляются «крестики-нолики» над диаграммой;
- В правой части окна имеются две кнопки, нажатие которых переключает номер лада. Далее, в нижней части окна имеются следующие три опции:
- **Use custom Chord Symbol** – можно ввести произвольное аккордовое обозначение;
- **Add to Library: [название библиотеки]** – добавить новую диаграмму в библиотеку. Если эту опцию выключить, программа выдаст угрожающее сообщение о том, что в таком случае новая диаграмма не будет сохранена и в следующий раз вам придется создавать ее заново.

Глава 4. Запись основных гитарных приемов

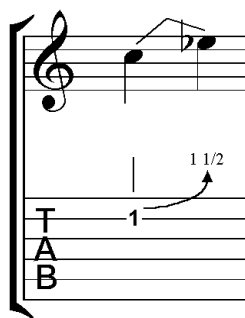
В игре на гитаре присутствует множество различных приемов, каждый из которых обладает своими особенностями нотной записи: бенд, релиз, хаммер и другие. Рассмотрим основные из этих приемов, а также способы их обозначения в партитуре:

Бенд (*Bend*)

Принцип приема под названием «бенд» (от английского bend - изгиб), состоит в том, что струна зажимается на указанном ладу, затем ударяется и тянется пальцем левой руки на нужный интервал ($1/4$ – четвертитон; $1/2$ - полтона; $3/4$ - три четверти тона; **Full** – целый тон, $1\ 1/2$ – полтора тона).

При записи обычной нотации бенд обозначается в виде ломаной линии, а в табулатуре – восходящей дугообразной стрелкой. Способ создания бенда и для нотации, и для табулатуры одинаков: ввести первую и вторую ноты, а затем, вернувшись к первой ноте, вызвать команду меню **Create** ⇒ **Line** // **Создать** ⇒ **Линию** и выбрать в списке линию бенда, а еще быстрее (рекомендую) – просто нажать клавишу **[J]**.

В зависимости от типа нотоносца бенд сам принимает соответствующий вид. Так как вторая нота фактически не исполняется, в табулатуре она после ввода бенда пропадает (вместо нее появляется цифровое обозначение интервала):

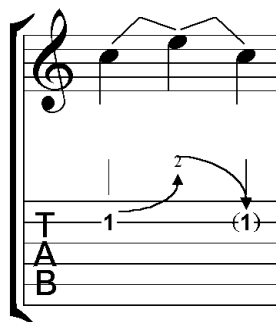


Линии бенда редактируются подобно лигам: клавишей «пробел» перемещаются на следующую ноту, а клавишей **[X]** – переворачиваются. Для табулатуры: чтобы изменить интервал бенда, необходимо просто изменить скрытую вторую ноту (чтобы ее увидеть, обратитесь к команде меню **View** ⇒ **Hidden Objects** // **Вид** ⇒ **Скрытые объекты** (или нажмите клавиши **[Ctrl]+[Alt]+[H]**)).

Бенд и релиз (*Bend and release*)

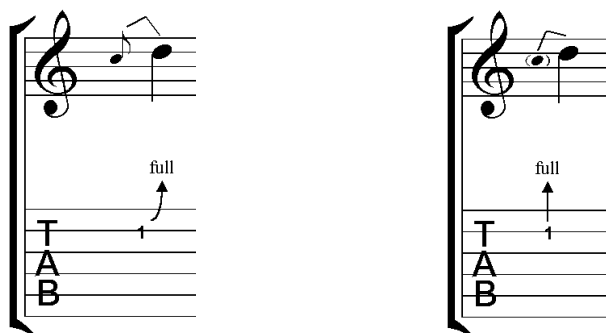
Данное сочетание приемов состоит в том, что выполняется вначале бенд, после чего палец возвращается на прежнее место, оставляя звучать струну (англ. release - отпус-

тить). Фактически релиз – это исполнение бенда в нисходящем направлении, а потому обозначается он аналогично бенду (в табулатуре – нисходящей стрелкой; при этом неисполняемая вторая нота записывается в скобках. Клавиша скобок – **1 End** во 2-й вкладке окна цифровой клавиатуры):



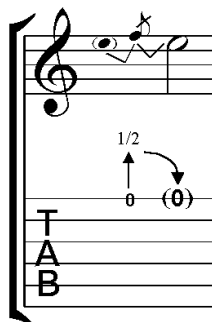
Форшлаг с бендом и обратный бенд (*grace note bend, pre-bend*)

Мелизмы перед нотой, сопровождаемые приемом бенда, вводятся следующим способом: вначале клавишей **F9** открывается вторая вкладка цифровой клавиатуры, где в верхнем ряду содержатся клавиши форшлаггов, а также обратного бенда (нотной головки в скобках). Первым всегда вводится мелизм, затем – знак бенда, и после – основная нота:



Обратный бенд с релизом (*pre-bend and release*)

Обратный бенд с релизом (понижением до первоначальной высоты) вводится следующим способом: создайте вначале ноту обратного бенда, после нее – ноту форшлага, после которого вставьте линию бенда. Далее – введите основную ноту, и под конец вставьте линию бенда между нотами обратного бенда и форшлага (в табулатуре последнюю ноту нужно еще и поставить в скобки):

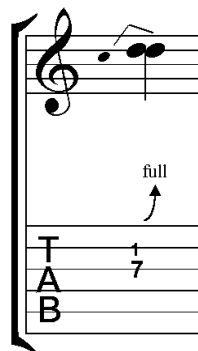


Бенд в унисон (*unison bend*)

Принцип приема «бенд в унисон» состоит в ударе по двум струнам, высота одной из которых подтягивается до унисона со второй струной.

В обычной нотации бенд в унисон создается аналогично обратному бенду с понижением; к основной ноте при этом добавляется унисон (клавиша **[1]**).

В табулатуре бенд в унисон создается как обычный бенд; при этом более высокую из двух начальных нот придется добавить вручную как текст (командой меню Create ⇒ Text ⇒ Special Text ⇒ Tablature numbers).



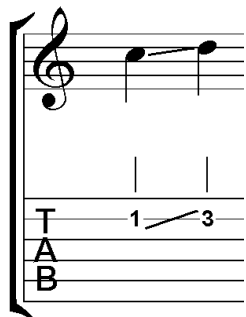
Что касается создания первой маленькой ноты без штиля, то здесь выбор вариантов таков:

1) Ввести первую ноту, к которой применить мелкий размер (cue size) – во 2-й вкладке окна цифровой клавиатуры клавишей **[Enter]** (действует и в нотации, и в табулатуре). Далее для нотации: потянуть мышью кончик штиля по направлению к нотной головке – до его полного исчезновения;

2) Если первая нота должна быть обязательно форшлагом – вводите форшлаг, к которому примените четвертную длительность и удалите штиль аналогичным способом.

Слайд (*slide*)

Прием «слайд» (англ. slide – скользить; практически то же, что и *глиссандо*) заключается в том, что струна ударяется на первой ноте, затем палец плавно сдвигается вверх или вниз на нужный лад, после чего струна вновь ударяется. Если же после перехода на вторую ноту струна не ударяется, такой прием называется «слайдом с легато» (в таком случае кроме знака слайда – прямой черты, между нотами выставляется и легато). Клавиша слайда – **[Del]** во 2-й вкладке окна цифровой клавиатуры):



а) слайд;



б) слайд с легато

Вибрато

Вибрато выполняются зажатием струны пальцем, ударом по струне и дальнейшим колебанием левой руки. *Классическое* вибрато имеет меньшую амплитуду, чем *широкое*

(*wide*). Обозначается вибрато следующими линиями, создаваемыми стандартным способом (командой Create ⇒ Line // Создать ⇒ Линию либо нажатием клавиши L):



Приемы, исполняемые рычагом

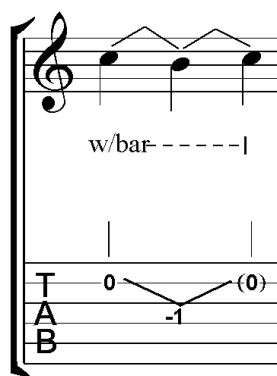
Существуют различные приемы, исполняемые при помощи рычага вибрато-системы (по-английски – *Vibrato bar, whammy bar*).

Один из них - **Vibrato (whammy) bar dive and return** (буквальный перевод – «ныряние и возврат рычага»), заключающийся в том, что высота ноты понижается рычагом на заданное число тонов, после чего возвращается к начальной высоте.

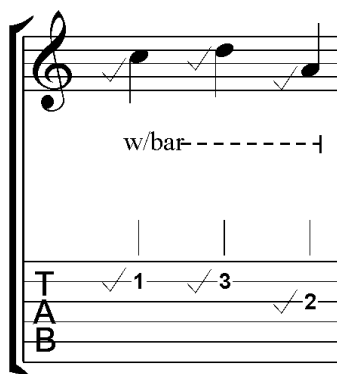
В нотации это понижение и повышение обозначается двумя бендами, а также линией «w/bar», создаваемой через обычное меню создания линий.

В табулатуре все немного сложнее. Нужно создать вначале *первую ноту*; после нее временно вставить *паузу*; справа от паузы создать *вторую ноту*, к которой добавить скобки (клавиша 1 End во 2-й вкладке окна цифровой клавиатуры). После этого паузу можно будет удалить однократным нажатием клавиши Del.

Теперь нужно добавить линию. Так как два бенда отображались бы в виде закругленных стрелок, от них придется отказаться и создать две прямые линии, которые аккуратно подогнать, чтобы они соединились в виде буквы «V». Цифру посередине добавляйте вручную как текст «Tablature numbers». Неудобно, но на что только ни пойдешь ради искусства:

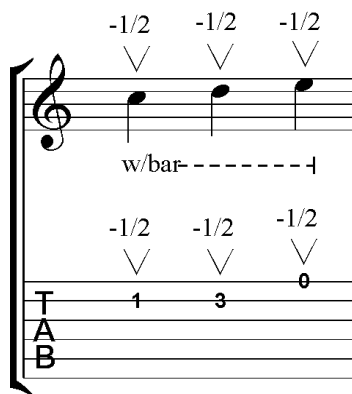


Еще один прием - **Vibrato bar scoop** (буквально переводится как «копание» рычагом, из-за специфических движений во время его исполнения). Выполняется он понижением рычага непосредственно перед ударом по струне, и последующим быстрым отпусканием рычага. Обозначается этот прием специальным символом: ✓, а также линией «w/bar» (символ галочки вы найдете в обычном окне создания символа, в строке «Guitar»). В остальном ничего сложного:



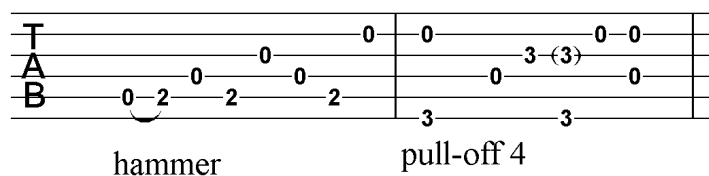
Еще один изощренный прием - **Vibrato bar dip** («падение» рычага) выполняется ударом по струне, последующим опусканием рычага на заданный интервал и возвратом к исходной высоте. Обозначается этот прием символом наподобие буквы V, сопровождаемым цифровым обозначением количества тонов (полутонов), а также линией «w/bar».

Надеюсь, что создать символ и линию вам уже не составит труда; для ввода цифр же используйте команду **Create ⇒ Text ⇒ Other staff text ⇒ Small text**:



Другие гитарные приемы (в том числе хаммер, пулл, теппинг и др.) записываются более просто и, как правило, состоят из обычных лиг, текста и символов.

На рисунке представлены фрагменты типичной записи таких приемов:



Остается только пояснить, что для создания текстовых записей типа «hammer», «pull-off» и других используется текст *Technique* (меню **Create ⇒ Text ⇒ Technique**).

Если при записи приема потребуется вставить символы, то рекомендованные для этих целей символы вы найдете в строке «Guitar» окна вставки символа.

РАЗДЕЛ V. ПАРТИИ УДАРНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ

Вместо предисловия

Данная глава была подготовлена на основе статьи «Нотная грамота», опубликованной на сайте <http://drummer.org.ua>. Большое спасибо от имени автора организации «Коммюнити украинских барабанщиков», предоставившей указанные материалы для разработки данной части книги.

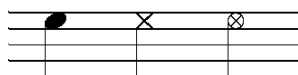
Поскольку основная цель этого самоучителя – компьютерный набор нот, принципы нотной записи ударных инструментов здесь представлены в сжатом изложении, с упором на их практическое решение средствами программы Sibelius. Кроме того, каждой конкретной теме будет сопутствовать пояснение о том, как она реализуется в программе Sibelius. Если же вас интересует более подробная информация о нотации ударных, рекомендую ознакомиться с вышеупомянутой статьей.

Глава 1. Краткий обзор

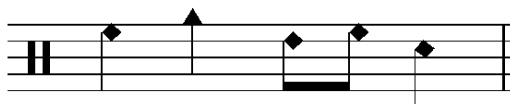
В настоящее время существуют довольно разнообразные способы нотации ударных инструментов, и при чтении нот музыкантам чаще всего приходится предварительно обращаться к прилагаемому «ключу», чтобы не перепутать инструменты. Тем не менее, существует некоторая сложившаяся практика, которая будет кратко описана в этой главе.

Итак, для записи одиночных ударных инструментов (таких, как *треугольник*), а также двухбарабанных (*timbales*, *bongo*, *conga*) используется нотный стан с одной линией (у последних ноты различаются следующим образом: ноты меньшего (выше настроенного) барабана ставятся выше линии, ноты большего – ниже линии). Партии установок с количеством барабанов больше двух: *quad-томы*, *quint-томы*, *том-томы*, *ударная установка (drum kit)* записывают на обычном 5-линейном нотном стане.

Для обозначения артикуляции, то есть способа звукоизвлечения, на одном и том же инструменте применяются как обычные, так и специфические головки нот:

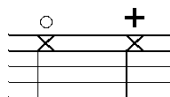


Для записи перкуссии в составе ударной установки используют ноты с ромбовидной головкой:



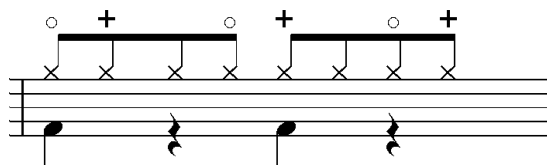
- Изменить головки нот можно, выделив набранные ноты либо пассаж и выбрав нужные нотные головки из списка в окне свойств **Notes // Ноты**.

Для обозначения игры на инструменте *хай-хет* используются X-образные нотные головки с обозначениями \circ (открытый хай-хет) и $+$ (закрытый хай-хет):



- Указанные знаки присутствуют в окне цифровой клавиатуры Sibelius, в четвертой вкладке – «Articulations».

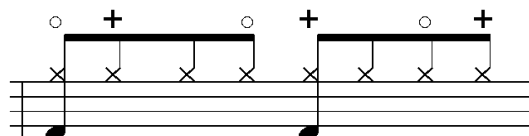
Традиционная нотная запись для ударной установки выполняется в виде так называемого двухголосия: партия, играемая руками, записывается штилями вверх, а ногами – штилями вниз. Встречается и другой способ записи: ритмический рисунок (большой и малый барабаны) записывают штилями вниз, а канву (хай-хет, тарелки) – штилями вверх:



- Способ такой записи несложен. Вводим ноты первого голоса, затем выделяем их и устанавливаем X-образные нотные головки. Также расставляем знаки артикуляции над нужными нотами. Удобно с этой целью выделить первую ноту и выставить знак над ней, а к остальным нотам «подбираться» клавишами-стрелками клавиатуры и расставлять знаки там, где они требуются.

- Далее – вводим второй голос обычными нотами.

Существует и одноштилевый метод записи, в котором все ноты присваиваются одному голосу, напоминая аккорды:



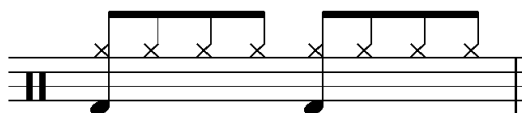
- Способ такой записи принципиально иной. Вероятно, удобнее всего было бы ввести весь пассаж вначале обычными нотами, добавив в нужных местах интервалы:



- Затем – выделить **все верхние ноты** – мышью либо с помощью фильтра (выделив вначале весь пассаж и нажав клавиши **Ctrl+Alt+1**) и применить к ним X-образные нотные головки, выбрав их из списка в окне свойств **Notes // Ноты**.

- Выделить весь пассаж и перевернуть ноты клавишей **X**.

- О том, как расставить знаки артикуляции, повторяться не будем.



Глава 2. Запись партии ударной установки (drum kit)

В партиях ударной установки, записывающихся на 5-линейном нотном стане, каждой высоте ноты соответствует определенный инструмент.

Так, **большой барабан** записывается обычно в виде ноты *фа* первой октавы скрипичного ключа штилем вниз, реже в виде ноты *ми* (в последнем случае ноте *фа* соответствует второй напольный том):



Малый барабан записывают в виде ноты *до* второй октавы, хотя (очень редко) встречается запись в виде ноты *си*. Штиль всегда направлен вверх. Для обозначения приема *cross-stick* (он же *side stick*) чаще всего применяют ноты в кружке, а для обозначения *rim shot* – ноты с X-образными головками:



Что касается нотных головок, обведенных кружком, то к сожалению, в наборе Sibelius такие отсутствуют. Поэтому, если вы хотите сэкономить время и силы, советуем создать обычную ноту, а затем – **символ**, нажав клавишу **[Z]** и выбрав в строке «General» кружок. Этот кружок попросту разместите поверх ноты.

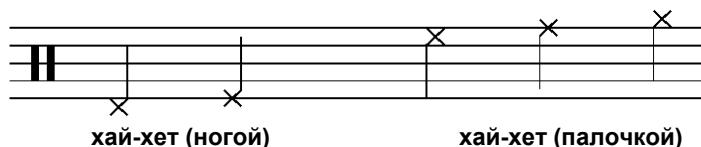
Если же вы желаете, чтобы всё было «по-настоящему», то можно в действительности создать новый тип нотной головки с кружком. Подробно об этом читайте в главе «Свой стиль» на стр.123.

Том-томы обозначают обычными нотами штилями вверх.

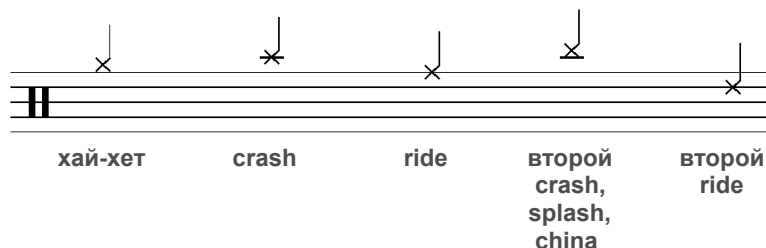
Бас-том (напольный) обозначают в виде ноты *ля* первой октавы, второй навесной том-том (тенор-том) – в виде ноты *ре* второй октавы, а навесной том-том (альт) обозначают в виде ноты *ми* второй октавы скрипичного ключа:



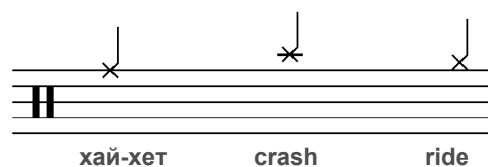
Хай-хет при игре ногой чаще всего записывают в виде ноты *ре* первой октавы, а иногда – *ми* первой октавы, но в обоих случаях штилем вниз (кроме одноштилевой системы). Нотация хай-хета **при игре палочкой** встречается самая разная: в виде нот *ми*, *фа*, *соль* второй октавы:



Тарелки записываются X-образными нотами штилями вверх. Один из разнообразных способов нотации таков: хай-хет записывают в виде ноты *соль* второй октавы, **crash** - в виде ноты *ля*, **ride** - в виде ноты *фа*. Эффект-тарелку (например, **splash** или **china**) записывают в виде ноты *си*, а **второй ride** или **bell** – в виде ноты *ре*:

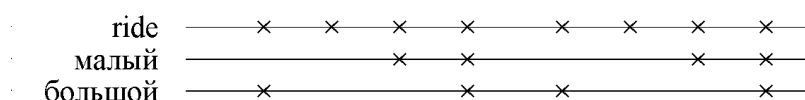


В некоторых случаях, при отсутствии эффект-тарелок, хай-хет записывают в виде ноты *фа* второй октавы, **crash** - в виде ноты *ля*, **ride** - в виде ноты *соль*, как изображено на следующем рисунке:



Глава 3. Другие способы записи ударных

Партии ударных инструментов могут записываться и в виде **табулатуры**. В такой табулатуре каждая линейка нотного стана соответствует конкретному барабану, а сами ноты обозначают крестиками или точками (без штилей). Здесь также используются нотные размеры, но не длительности нот. Каждый крестик просто обозначает момент удара:



- Для создания такой табулатуры легче всего использовать нотный стан с тремя линиями - **Percussion (3 lines)**. Нежелательные тактовые черты в нем сделать **невидимыми**.

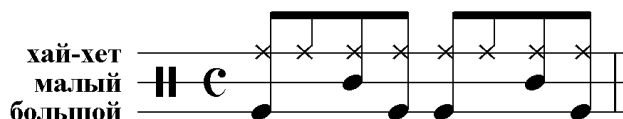
- Также нужно ввести названия трех инструментов. Наш нотоносец имеет название инструмента «Percussion». Двойным щелчком мыши открываем его для редактирования и вводим новые названия, разделяя их клавишей **Enter**.

- Вводим обычные ноты, добавляя к ним интервалы:



- После этого вам нужно будет изменить тип нот – с X-образной головкой и без штилей. О том, как убрать штили, читайте в главе «Свой стиль» - стр. 119, команда «Edit Noteheads», опция «Stem».

Также существуют «гибридные» способы записи ударных – когда используют ноты, по всем правилам записанные на нотном стане, с длительностями, размерами и тактами, однако нотный стан имеет произвольное число линеек, и каждая из них отвечает за один единственный барабан – аналогично табулатуре. Соответственно, слева обычно указывают, какая линейка какому барабану соответствует, поэтому такая нотная запись прекрасно обходится без пояснений и «ключей»:



- Для записи такой нотации в Sibelius создайте нотный стан, к примеру, с тремя линиями – тот же самый **Percussion (3 lines)**, на котором выставьте знак размера, а также ноты. Затем выделите верхние ноты (партию хай-хета) мышью либо с помощью фильтра (как описано ранее) и примените к ним X-образные нотные головки.

Названия трех инструментов вводим также, как описано выше.

РАЗДЕЛ VI. «НЕСТАНДАРТНЫЕ» РЕШЕНИЯ

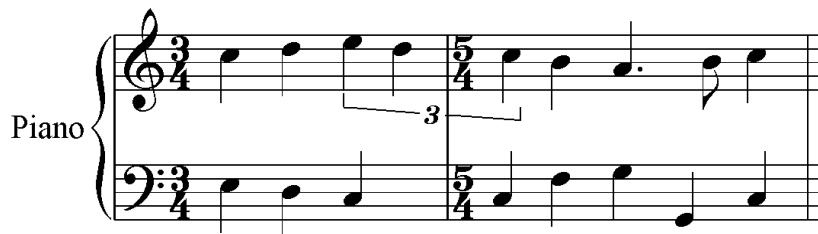
В музыкальной практике зачастую встречаются различные нотные обозначения и ритмические формы, для ввода которых в Sibelius в действительности нет никаких специальных средств. К таким относятся, например: триоли через тактовую черту, нахшлаг, каденции, полиметрия и т.д. Тем не менее, ввод их все же возможен, причем обычными средствами программы, но с применением определенной хитрости и маскировки, можно сказать – методом «ловкость рук и никакого мошенничества».

Итак, начнем по порядку раскрывать секреты фокусов.

1. Триоли через тактовую черту

Секрет прост: вместо двух тактов создайте один, нерегулярный (Create ⇒ Bar ⇒ Other ⇒ Irregular // Создать ⇒ Такт ⇒ Другой ⇒ Нерегулярный) так, чтобы он по длительности равнялся двум тактам. Разместите все ноты, включая триоли, а затем просто вставьте в нужном месте тактовую черту (Create ⇒ Barline ⇒ Normal // Создать ⇒ Тактовую черту ⇒ Обычную). Местоположение черты отрегулируйте с помощью окна свойств «General // Общие».

Пример:

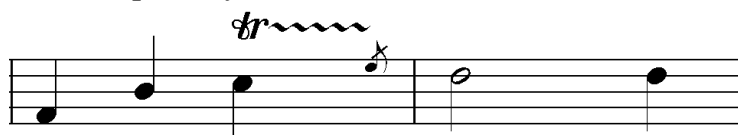


В данном примере был создан один нерегулярный такт с длительностью, равной двум целым нотам. В нем были введены мелодии двух голосов, а затем посреди триоли была выставлена тактовая черта. Знаки размера в действительности **не выставлялись**, а вместо них был введен специальный текст командой Create ⇒ Text ⇒ Special Text ⇒ Time Signatures. Перед вводом нижней цифры нажималась клавиша Enter. После всего этого были произведены лишь маленькие «косметические» выравнивания нот и тактовых черт для того, чтобы все встало на свои места.

2. Нахшлаг

Нахшлагом называется дополнительная нота, сродная форшлагоу, но исполняемая после основной ноты. Часто нахшлаг выставляется после трели и других мелизмов.

Принцип его ввода удивительно прост: вводить форшлаг перед **следующей нотой**, а затем перемещать его к предыдущей ноте с помощью окна свойств «General // Общие»:



После ввода нахшлага последующую ноту уже можно удалить (в случае, если она использовалась лишь для того, чтобы разместить будущий нахшлаг, а теперь надобность в ней отпала).

Примечание: перемещайте нахшлаг только с помощью окна свойств, но не мышью, чтобы сохранить его привязку к следующей ноте (если она удалена, он все равно будет привязан к паузе); подробно о привязке объектов см. стр. 91. В противном случае воспроизведение этого фрагмента (а то и всей последующей партитуры) может стать неправильным.

3. Полиметрия

Как известно, *полиметрией* называется одновременное звучание мелодий разных размеров. Легко и просто создавать такие партитуры не получится, но если в данном случае цель оправдывает средства – начнем.

Фрагмент оперы «Дон-Жуан» В.А.Моцарта

(из нескольких комнат одновременно раздается музыка разных танцев)



Наверняка любой новичок, увидев эти ноты, не поверит, что они действительно набраны в Sibelius. И неудивительно: Sibelius на самом деле **не предоставляет** никаких «легальных» возможностей просто взять и поместить в каждом нотоносце такты с разным метром. Поэтому работа над полиметрией в Sibelius похожа на какое-то сплошное жульничество, и происходит по хитрому плану, в ходе изучения которого мы постараемся и применить его на нашем примере:

1. **Из всех знаков размера следует выставить самый продолжительный.**

Так, в нашем фрагменте присутствуют размеры 3/8, 2/4 и 3/4. Командой «Time Signature» (клавиша **T**) выставляем размер **3/4** – объясняю, почему. Мы напишем все такты в этом размере, а на тактах более короткого размера тактовые черты просто **нарисуем** (подробнее об этом ниже);

2. **Выделив знак размера, удаляем его** (на вопрос программы, переписать ли такты, отвечаем решительным «No» - то бишь «Нет»);

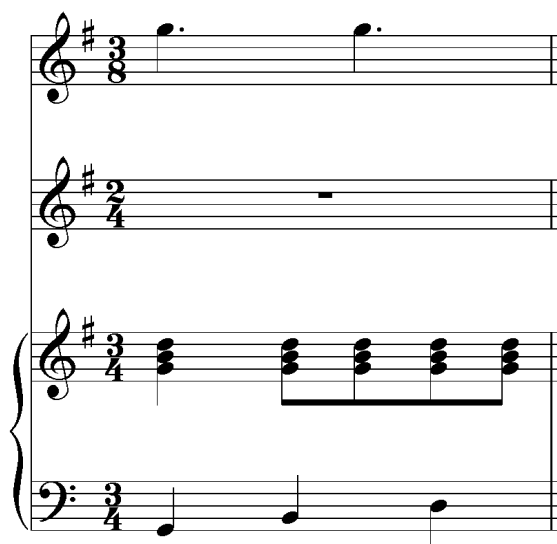
3. Вызываем команду меню **Create ⇒ Text ⇒ Other Staff Text ⇒ Time Signatures (one staff only)**, и вводим один из нужных нам знаков размера (цифрами через клавишу **Enter**), который затем копируем и вставляем на остальные нотоносцы, изменив цифры.

Таким образом, в нашей партитуре реальный размер – 3/4 (скрытый), а вместо него по нотоносцам расставлены четыре «фальшивки» для пускания пыли в глаза;

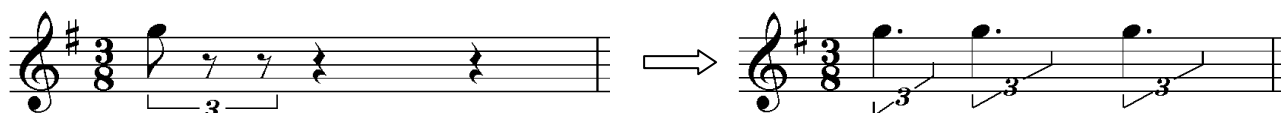
4. **Вводим партию основного размера, а затем – остальные**, обращая внимание в первую очередь на метрическое соответствие партий друг с другом;

5. **Ноты, метрически не совпадающие с одновременно звучащими нотами другой партии, вводим в виде скрытых триолей (либо других мультиолой).**

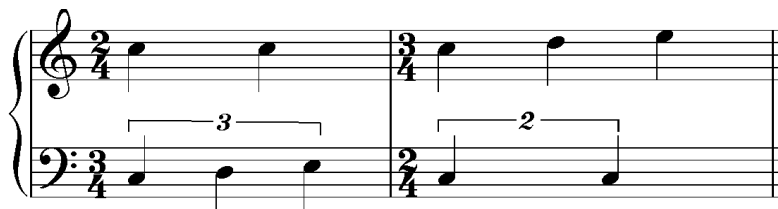
Рассмотрим, как это выполнимо в нашем примере. Введя партии двух нижних нотоносцев в размере 3/4, начнем вводить партию верхнего нотоносца – там четвертная с точкой. Выставив ее, обнаруживаем, что в трех экземплярах она в этот такт никак не влезет:



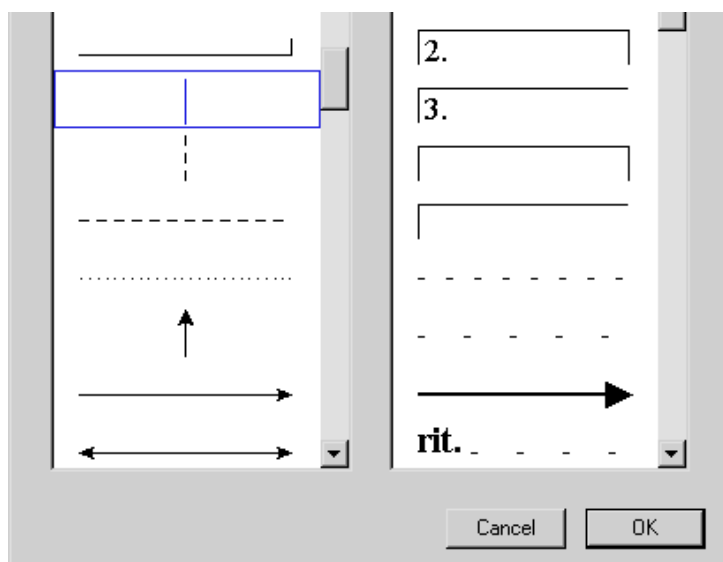
Для этого прибегнем к хитрости: введем восьмую-триоль, а затем, выделив восьмушку-соль, клавишами цифровой клавиатуры превращаем ее в четверть с точкой. Так же поступаем и еще два раза, заполнив такт тремя триолями (как скрыть цифры и скобки, мы уже проходили):



Вот сразу и еще один отвлеченный пример. Здесь представлена типичная для полиметрии ситуация. Знаки размера были удалены и вместо них вставлены «поддельные» знаки на каждый нотеносец. В первом такте реальный размер 2/4, для имитации трехдольного метра в нижнем нотеносце применена триоль; аналогично во втором такте реальный размер 3/4, в нижнем нотеносце выставлена дуоль (для наглядности цифры и скобки показаны):



6. Чтобы нарисовать недостающие тактовые черты, вызываем команду Create ⇒ Line (клавиша **L**). В открывшемся окне в левой колонке (Staff lines) выбираем неказистую такую вертикальную черту. Вставив на нотеносец, ее можно растягивать, перемещать и копировать, имитируя таким образом тактовые черты (для точности рекомендую увеличивать масштаб изображения на экране).



Итак, если вы выполнили ряд вышеуказанных действий, то результат вашей работы будет примерно таким:



Как видно, партия двух нижних нотных носцев (размер 3/4) и верхнего (3/8) полностью готова, линии (поддельные тактовые черты) также расставлены в верхнем и среднем нотных носцах. Теперь остается открытым вопрос: как в среднем нотном носце убрать лишнюю тактовую черту (настоящую)? – Единственное решение до гениальности просто. В этом месте вставим *невидимую* тактовую черту (Create ⇒ Bar ⇒ Invisible // Создать ⇒ Тактовую черту ⇒ Невидимую), тем самым как бы убирая черту со всего такта. Затем вставляем на ее месте в верхнем и двух нижних нотных носцах линии – вертикальные черты, которые аккуратно выравниваем. В среднем же нотном носце в этом месте тактовой черты не будет.

Задача практически решена, осталась лишь одна мелочь: убрать с нижнего нотного носца ключевые знаки. Для этого вызываем команду Key Signature, выбираем тональность до-мажор и устанавливаем опцию «One staff only», как это описано на стр. 49.

4. Каденции

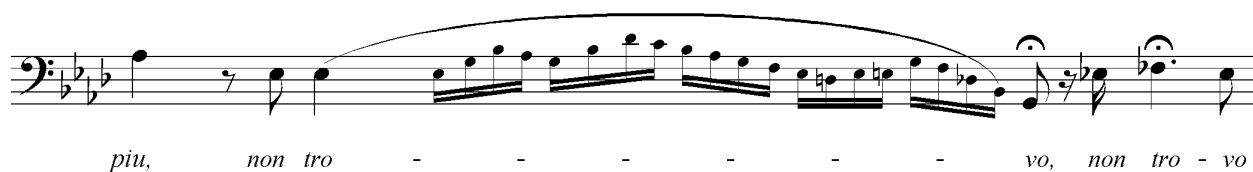
В окончаниях музыкальных произведений зачастую встречаются каденции, сопровождаемые произвольной длительностью тактов. Основы написания каденций таковы:

- создавать нерегулярные такты;
- если каденция сопровождается длинным тактом, продлевающимся на несколько строк, следует разместить ее в нескольких тактах, по краям которых разместить невидимые тактовые черты;
- нежелательные паузы скрывать (не удалять).

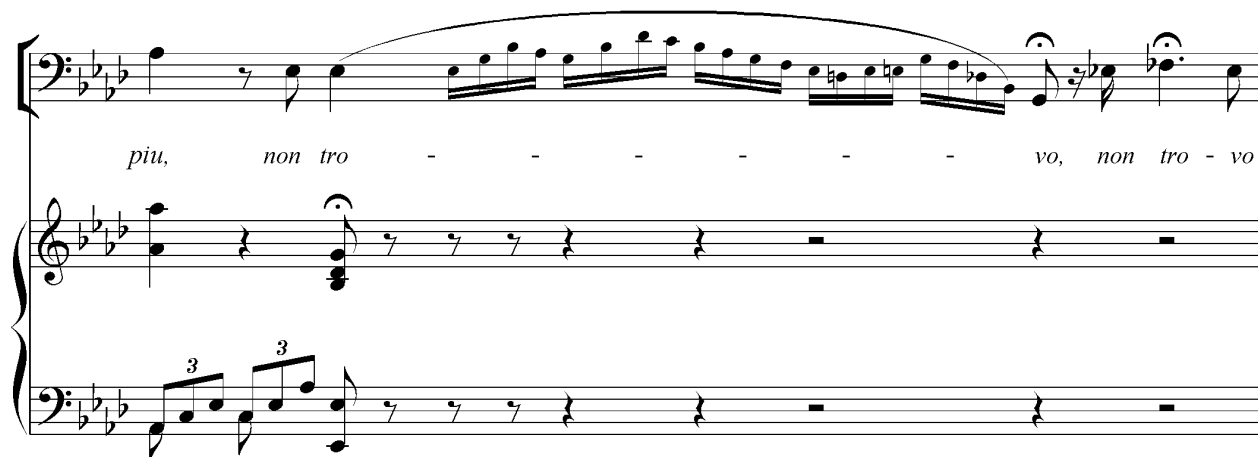
Рассмотрим написание каденции на примере каватины Рудольфа из оперы «Сомнамбула» В.Беллини.

Основной размер произведения – 4/4. Для создания нерегулярного такта нам необходимо точно посчитать длительности, которые в нем нужно будет разместить. Это 3 четверти + 5 четвертей (то есть 5 групп по 4 шестнадцатые) + опять 3 четверти. Так и заносим в протокол.

Перед нами предстает пустой такт, в котором разместим партию вокалиста. К шестнадцатым нотам фиоритуры применяем мелкий размер (Cue size): выделяем их, раскрываем 2-ю вкладку окна цифровой клавиатуры (F9) и нажимаем на клавишу **Enter**.

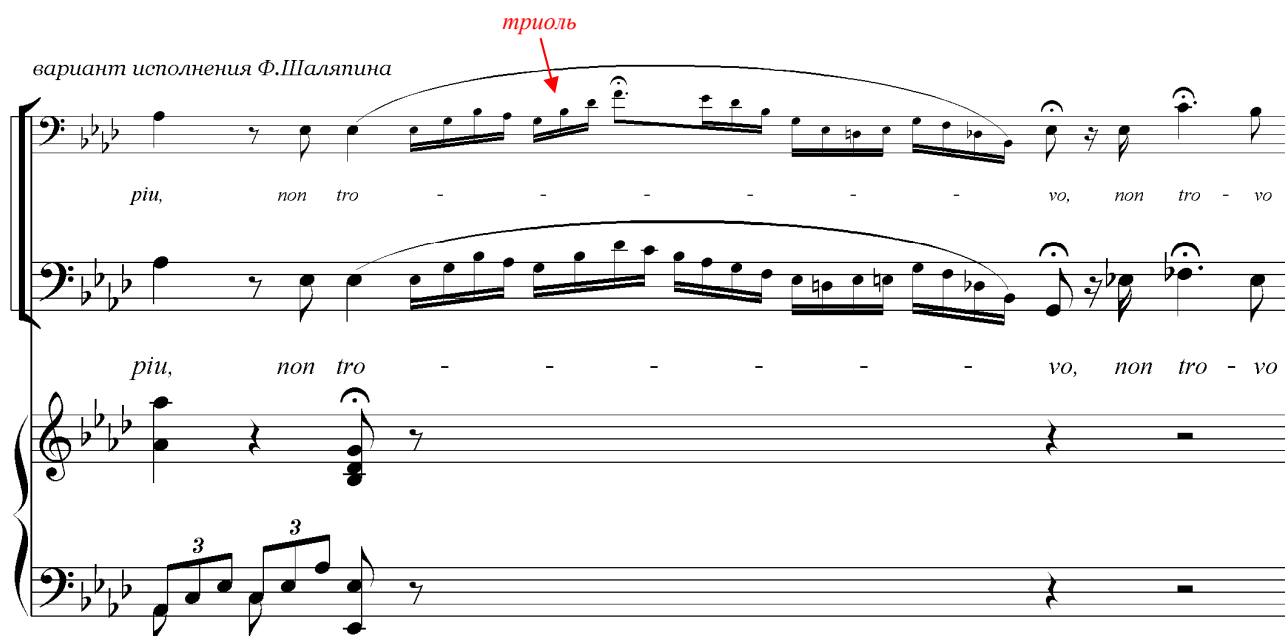


Далее – вводим партию фортепиано. Поначалу в ней присутствует много пауз:



Вокалист – он может петь свои фиоритуры до вечера, но пианисту нужно в паузы внести порядок. Выделим те из них, которые мешают нашим грандиозным планам – и скроем с глаз долой.

Практически все готово. Вот только нужно бы разместить на нотеносце Ossia дополнительный вариант каденции. Создаем Ossia над станом вокалиста и записываем каденцию в измененном виде. Обратите внимание: варианты отличаются друг от друга длительностью! Весь секрет в том, что для уравнивания длительности была использована скрытая триоль:



На этом каденция полностью готова (осталось только спеть).

5. Ноты с двух сторон ребра

В старинных партитурах часто можно встретить инструментальную группировку, в которой ноты, далеко отстоящие друг от друга по высоте, располагаются с двух сторон общего ребра:



Если вы считаете, что такой стиль незаслуженно забыт и его следует активно внедрять, то учтите, что разработчики программы с вами не согласны, и придется опять идти на очередную «подделку». Итак, вначале введите все ноты, затем разделите ребро между верхними и нижними нотами, используя клавиши в 3-й вкладке окна цифровой клавиатуры:



Затем выделите рёбра по очереди и скройте их командой Hide // Скрыть (клавиши **Ctrl+Shift+H**):



Нажмите клавишу **L** и в окне создания линий выберите жирную наклонную черту:



Ее-то и придется вставить вместо настоящего ребра, а затем аккуратно выровнять (для точности рекомендую этим заниматься при крупном масштабе экрана). Если ваши ноты – шестнадцатые и др., то есть ребро должно быть двойным, тройным и т.п., – вставьте еще такие же линии, которые разместите параллельно основной.

Примечание: желательно проводить все указанные действия в конце редактирования партитуры, потому что последующее редактирование (особенно транспозиция) может сдвинуть линии и заставит вас выравнивать их опять

6. Ритмические фигуры с ускорением

В современной музыке иногда встречаются ритмические фигуры, в которых, к примеру, первая нота – восьмая, последняя – тридцать вторая, а длительность промежуточных нот плавно ускоряется от первой ноты к последней. При этом одинарное ребро первой восьмой ноты на протяжении всей фигуры плавно перерастает в тройное:



Метод создания таких монстров довольно изощренный:

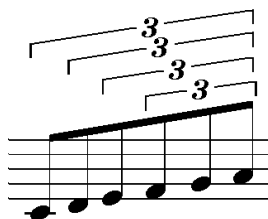
Введите первую восьмую ноту, в нашем случае – *до*, и сделайте ее триолью, нажав клавиши **Ctrl+3**.

Введите вторую ноту в триоли – *ре*, и сделайте ее также триолью.

Аналогичным образом введите *ми* и *фа*, а оставшиеся *соль* и *ля* введите как обычно, завершив последнюю триоль.

Таки образом, общая схема такова: вся наша ритмическая фигура является триолью, внутри которой находятся вложенные триоли, которых можно добавлять любое

количество. Последние же две ноты, как завершающие триоль, нужно вводить уже обычным образом:

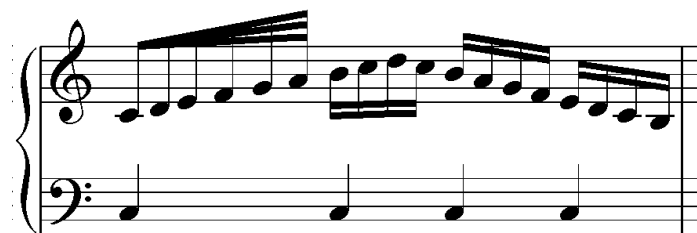


Для наглядности скобки мной были расставлены друг над другом и выровнены, но обычно, как правило, они перекрывают друг друга и выглядят неаккуратно. Не обращайте на это внимание, потому что они нам вовсе не нужны. По окончании ввода выделите весь фрагмент, после чего в окне свойств Notes переключите опции под заголовком «Triplet» в положение «None» и «No bracket». Получится вот что:



Выровняйте интервалы между нотами мышью, а затем вставьте в качестве «вырастающих» рёбер линии так, как это описано в предыдущем примере. Верхнее ребро здесь настоящее, а вместо двух нижних выставлены линии.

Описанный способ ввода немного сложен, но только так можно сохранить длительность полученной ритмической фигуры: вся она равна одной четверти, как и задумывалось:



7. Вставка обозначений тесситур путем копирования графики

В вокальных партиях часто можно встретить перед началом произведения маленький фрагмент нотоносца, содержащий информацию о тесситуре произведения (две крайние ноты его диапазона).

Вопрос о том, как вставить этот маленький нотоносец с помощью Sibelius, можно оставить открытым, но есть и некоторые предложения. Менее удачное - вставить обозначение тесситур на нотоносец Ossia, но в таком случае партитура не соответствует типографскому оригиналу, так как на этом нотоносце не должно быть ни размера, ни ключевых знаков, ни акколады и т.д.

Другое предложение потребует у вас более широких познаний в компьютерных программах. Создайте новый документ, с нотоносцем одной лишь вокальной партии, без ключевых знаков (до-мажор) и без знака размера.

Введите в первом такте две нужные ноты; между ними проведите прямую диагональную линию. Затем – выполните команду Edit ⇒ Select Graphic // Правка ⇒ Выделить графику, или нажмите клавиши Alt+G. Обрамляющим прямоугольником выделите фраг-

мент такта с ключом и двумя нотами, после чего выполните команду Сору // Копировать (клавиши **Ctrl+C**).



Теперь изображение с нотами хранится в буфере обмена Windows, что говорит о том, что командой Paste // Вставить или нажатием клавиш **Ctrl+V** мы можем вставить картинку с нотами практически в любой текстовый или графический редактор (должен отметить, что в частности, с помощью именно этой функции была оформлена нотными фрагментами эта книга).

Итак, откройте любой известный вам графический редактор (например, Adobe Photoshop), создайте новый документ и выполните в нем команду «Вставить». У полученного изображения иногда наблюдаются артефакты с левой стороны (черные точки), поэтому при выделении графики в Sibelius всегда захватывайте слева участок побольше, а уже в редакторе графики обрезайте ненужные края. Результат сохраните в формате TIFF.

Затем – вернитесь вновь к Sibelius, откройте партитуру и выполните команду Create ⇒ Graphics // Создать ⇒ Графику. Укажите на сохраненный вами файл с расширением tif. Рисунок вставится в партитуру в крупном виде, после чего останется уменьшить его до нужного размера и разместить в желаемом месте. Не смущайтесь, если рисунок выглядит на экране отвратительно: на нем не видно даже линий нотного стана. Это – только на экране, а результат перед вами:

Spesso vibra

Таким образом, при возникновении конкретных задач можно найти выход в любой ситуации, подчас прибегая к таким вот нестандартным решениям, путь к которым зачастую идет методом проб и ошибок (как гласит ст. 12 п. «а» закона подлости, самые свежие и оригинальные решения приходят в голову уже тогда, когда все сделано долгим и сложным путем).

РАЗДЕЛ VII. РАЗМЕТКА И ФОРМАТИРОВАНИЕ

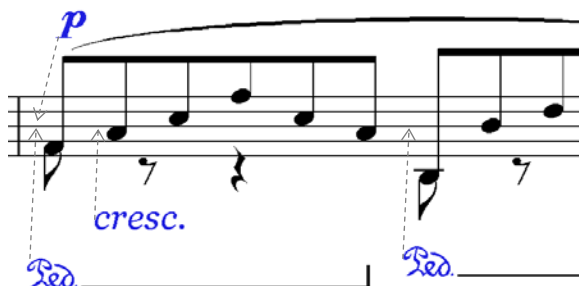
После того, когда ноты и текст в партитуре полностью введены, остается выполнить работу над выравниванием тактов, нотоносцев и других объектов партитуры, чтобы расположить их ровно и аккуратно. В последующих главах мы детально рассмотрим предлагаемые программой инструменты для разметки и форматирования партитуры.

Глава 1. Привязка объектов

В программе Sibelius каждый объект «привязан» к другому основному объекту. Так, нотный стан привязан к границам страницы; остальные объекты (текст, знаки, символы и т.д.) также привязаны к определенному месту нотного стана; слоги «лирики» привязаны к нотам вокальной партии и т.д.

Привязка позволяет значительно облегчить форматирование партитуры, так как при перемещении основного (привязывающего) объекта вместе с ним передвигаются и объекты, привязанные к нему, с сохранением установленных интервалов (должен заметить, что ранее мне приходилось работать с нотным редактором Encore: программа удобная и простая, но выравнивание и форматирование было её «больным местом», что и послужило одной из причин последующего перехода на Sibelius).

Для того, чтобы понять, куда привязан тот или иной объект, можно с помощью команды меню View ⇒ Attachment Lines // Вид ⇒ Линии привязки включить отображение на экране **линий привязки** – пунктирных стрелок, которые при выделении каждого объекта указывают на цель его привязки:



Кроме того, для облегчения выравнивания объектов в меню View // Вид предусмотрено отображение **направляющих** – синих стрелок с указателями расстояния до привязывающего объекта. По своему желанию вы можете включить отображение направляющих для выделенных объектов (Selection Rulers); если же вы желаете иметь постоянную информацию о расстояниях между объектами, не выделяя их, включите постоянное отображение направляющих для объектов (Object Rulers); при выравнивании нотных станов вам помогут направляющие станов (Staff Rulers).

Глядя на указания направляющих, можно быстро найти объекты, расположенные неровно, чтобы исправить их расположение. Так, на рисунке видно, что одна линия педали расположена на 13,61 мм от края нотного стана, а соседняя – на 13,4 мм:



Глава 2. Работа мышью

Выравнивание тактов

Ручная работа с помощью мыши позволяет быстро, избегая дополнительных команд меню, выравнивать такты и нотоносцы «на глаз». Так, выделив ноту или тактовую черту, с помощью мыши можно перемещать ее *по горизонтали*, тем самым изменяя расстояние между нотами и тактовыми чертами, а в целом – и ширину всего такта.


Пример применения. Такая ручная настройка может помочь, если на одной строке было размещено несколько тактов, но после добавления нот в один из них, он автоматически сдвигается программой на следующую строку. При этом вы считаете, что его надо бы вернуть на историческую родину:



Поспорим, что в верхней строке можно вполне удачно разместить не четыре, а пять тактов? Чтобы не проиграть пари, мне понадобится просмотреть все такты в первой строке, а также и первый такт следующей строки (который я и намереваюсь перенести наверх), на наличие нот и тактовых черт, которые можно было бы приблизить друг ко другу, сократив ширину тактов.

Как видно, в каждом из тактов первой строки довольно большой интервал после первой четверти; также можно придвинуть и тактовые черты к предшествующим им нотам. В такте на нижней строке велик интервал между половинной нотой и тактовой чертой. Немного работы мышью – и все готово:



 **Это следует знать.** Перемещение нот и тактовых черт с помощью мыши изменяет расстояние между ними, а также и ширину всего такта, тогда как изменение координат выделенных объектов во вкладке «General» окна свойств перемещает только выбранные объекты, никак не воздействуя на остальные.

Выравнивание нотоносцев

Выделив любой такт нотоносца, движениями мыши вы можете передвигать нотоносец по вертикали, изменяя таким образом интервалы между расположенными по соседству нотоносцами и системами. Перемещение верхнего нотоносца в системе перемещает вместе с ним всю систему (с сохранением интервалов между ее нотоносцами), тогда как перемещение любого другого нотоносца системы меняет его местоположение относительно других нотоносцев.

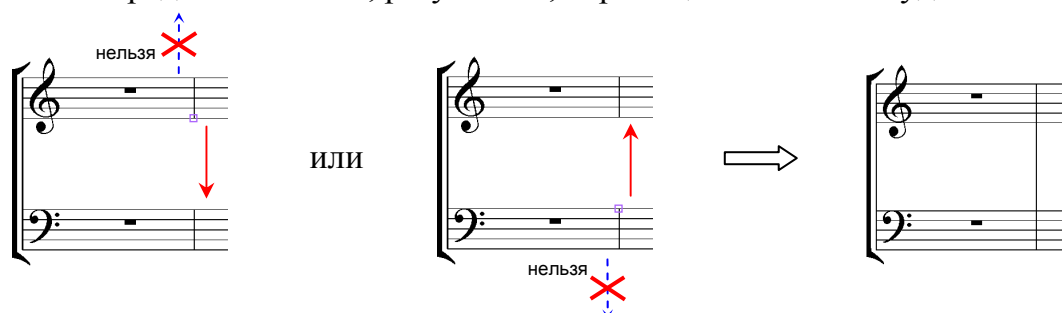
Типичный пример применения: если в заглавии партитуры у вас большое количество разных надписей (заголовок, подзаголовок, Ф.И.О., адрес и домашний телефон автора и т.п.), еще и выделенных крупным шрифтом, то, как правило, они будут по умолчанию располагаться тесно, а верхний заголовок вообще сдвинется за границы печати. В такой ситуации нужно всего лишь взяться мышью за самый верхний нотоносец и потянуть всю систему вниз, после чего освободится место, на котором вы сможете таким же образом свободно распределить нужные надписи.

2.1. Распределение тактовых черт

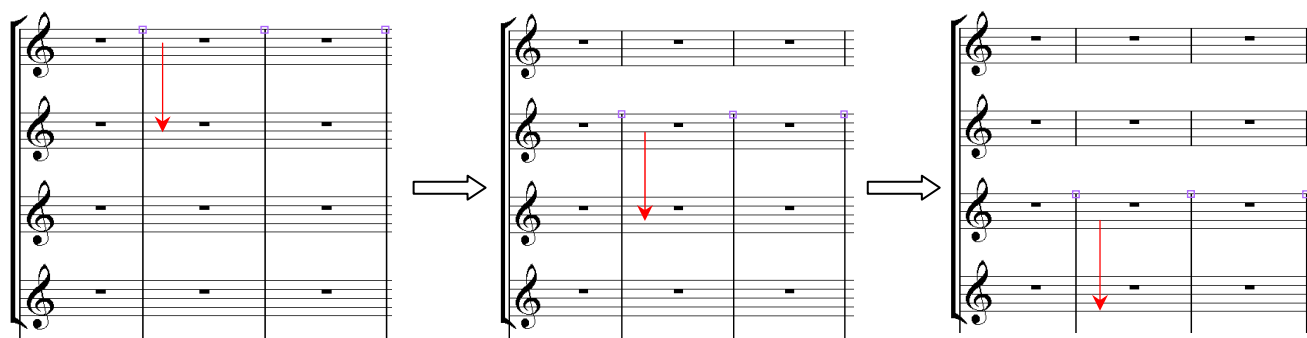
В работе с партитурой часто возникает необходимость либо объединить расположенные по соседству ноты общей тактовой чертой, либо наоборот – разъединить ноты. Совершается все это простыми действиями, выполняемыми при помощи мыши.

Так как расположение тактовых черт между нотами является постоянным на протяжении всего произведения, то для редактирования всех тактовых черт достаточно вначале **выделить** одну из них (в любом такте, но на нужном нотном стане).

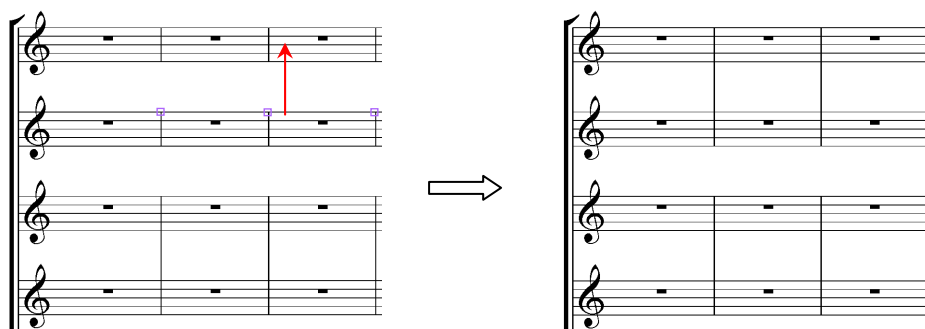
Выделяется тактовая черта щелчком мыши на одном из ее концов; при этом *все* тактовые черты в этом нотном стане обрамляются маленькими фиолетовыми квадратиками – точками редактирования, позволяющими перемещать тактовую черту на следующие ноты, попросту перетаскивая ее мышью с одного нотного стана на другой в пределах системы. За пределы системы, разумеется, перетащить ничего не удастся:



Таким образом, перетаскивание мышью разделенной тактовой черты **продлевает** ее на соседний нотостан (как сверху вниз, так и снизу вверх). Перетаскивание же объединенной черты в обратном направлении **разъединяет** ее (на рисунке приведен пример с несколькими нотными станами):



Отдельные разъединенные ноты также просто можно и соединить:



И напоследок: если, выделив тактовую черту любого нотного стана (нотных станов), вы нажмете клавишу **Del**, то эти ноты будут отображаться попросту без тактовых черт.

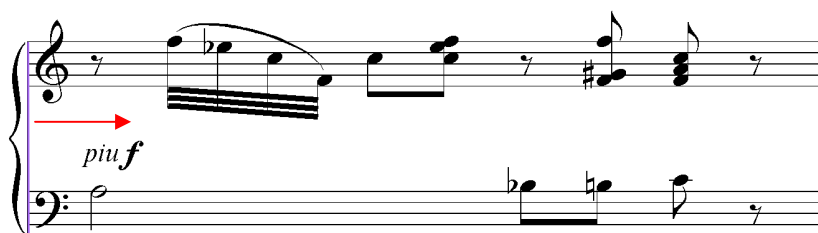
2.2. Разметка однотоковых фрагментов

В работе над партитурами, содержащими небольшие произведения длиной в 1-2 такта (такими могут быть нотные примеры, фрагменты партитур, задачи по гармонии), зачастую приходится попадать в следующую ситуацию: один такт растягивается на всю строку и хотелось бы его сузить, отодвинув либо ко краю листа, либо разместив по центру. Часто бывает это и в обычных партитурах, когда последний такт довольно короткий, а при этом занимает целую строку.

Иногда несколько таких коротких фрагментов могут свободно разместиться в одной строке, но они должны при этом выглядеть отдельно. Всё это выполнимо благодаря некоторым командам, которые мы рассмотрим на конкретных примерах.

1. Такт в середине строки.

а) Чтобы отодвинуть такт от **левого** края страницы, необходимо ухватиться мышью за начальную тактовую черту и отодвинуть такт вправо:

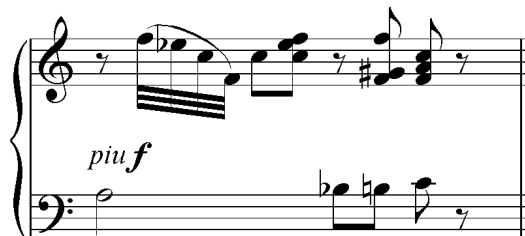


б) Чтобы отодвинуть такт от **правого** края страницы, щелкаем мышью слегка правее последней тактовой черты в строке, на уровне центральной линии; при этом на экране появляются две точки редактирования (фиолетовые квадратики). Выделив мышью любую из них, отодвигаем вместе с ними весь такт к нужному нам местоположению:



Вот и всё. Для красоты выставим финальную тактовую черту, а также можно сбоку вставить текст с пояснением. Для вставки текста наиболее удобной командой является Create ⇒ Text ⇒ Other Staff Text ⇒ Plain text: такой текст свободно перемещается по листу партитуры и не связан с нотами.

Вариант исполнения:



2. Два фрагмента в одной строке (разъединение системы).

Действия в данном случае будут следующими. Размещаем в строке два такта. Выделив крайний такт справа, в окне свойств «Bars» обращаемся к команде **Gap before Bar** // Промежуток перед тактом. Выставляем промежуток в сантиметрах, и правый такт отделяется от левого:

Вариант 1

Вариант 2

Кроме того, командой «Plain text» были вставлены заголовки «Вариант 1» и «Вариант 2», а первый такт был слегка отодвинут вправо для размещения заголовка.

3. Смена типа нотеносца.

Предположим, что наши однотоковые фрагменты предназначены для разных инструментов. К примеру, первый такт у нас начнется с партии фортепиано, во втором такте нужно будет разместить партию ударных в верхнем нотеносце и бас-гитару в нижнем. При этом со следующей строки необходимо вновь продолжить партию фортепиано.

Действия в данном случае будут следующими. Размещаем в первой системе два такта. Для того, чтобы дальнейшие такты начались на новой системе, ко второму такту потребуется применить **разрыв системы**, выделив его правую тактовую черту и нажав на клавишу **Enter**¹. Если необходимо, отделяем такты друг от друга, как указано выше (выставив промежуток перед вторым тактом).

Вызываем команду меню **Create ⇒ Other ⇒ Staff Type Change // Создать ⇒ Другое ⇒ Изменить тип стана** и выбираем, к примеру, «Percussion – 1 line (Drum Set)». Курсором мыши отмечаем такт, с которого начнется новый нотеносец, и на такте появится прозрачный прямоугольник, отделяющий новый нотный стан от предыдущего:

Этот разделяющий прямоугольник мы перемещаем мышью влево так, чтобы нотеносец ударных продлился на весь такт. Аналогичным образом создадим в нижней системе гитарную табулатуру:

¹ Да, пришлось забежать немного вперед: более подробно о разрывах читайте в следующей главе.

Теперь наша задача – восстановить во второй системе обычные 5-линейные нотосы. Для этого вновь вызываем команду меню «Сменить тип стана», выбираем «Pitched – 5 lines» и указываем курсором мыши вновь **на предыдущем такте**. Появившийся разделяющий прямоугольник отодвигаем до края такта. При этом на следующей строке появляется нотный стан с 5 линиями.

Теперь приятный сюрприз. Для того, чтобы повторить все эти продолжительные действия и над вторым нотосом, разделяющий прямоугольник можно в него попросту скопировать, а еще быстрее применить быстрое копирование – выделить прямоугольник мышью, а затем, наведя курсор в таком же месте на втором нотосе, нажать на колесо мыши (либо одновременно на обе кнопки). Результат смотрите на рисунке:



Глава 3. Команды меню Layout // Разметка

Hide empty Staves // Скрыть пустые станы

Данная команда поможет вам убрать из систем нотосы, не содержащие записей (например, если какой-либо инструмент в данном фрагменте произведения не задействован) – для того, чтобы освободить свободное пространство на листе. Перед применением команды следует вначале выделить либо всю партитуру, либо ее фрагмент.

Обратное действие – отображение пустых нотосцев, возможно с помощью команды Show Empty Staves // Показать пустые станы. При этом появится диалоговое окно, в котором вам потребуется выделить нотосы, которые вы желаете отобразить (можно также и оставить невыделенными те, которые нужно оставить скрытыми).

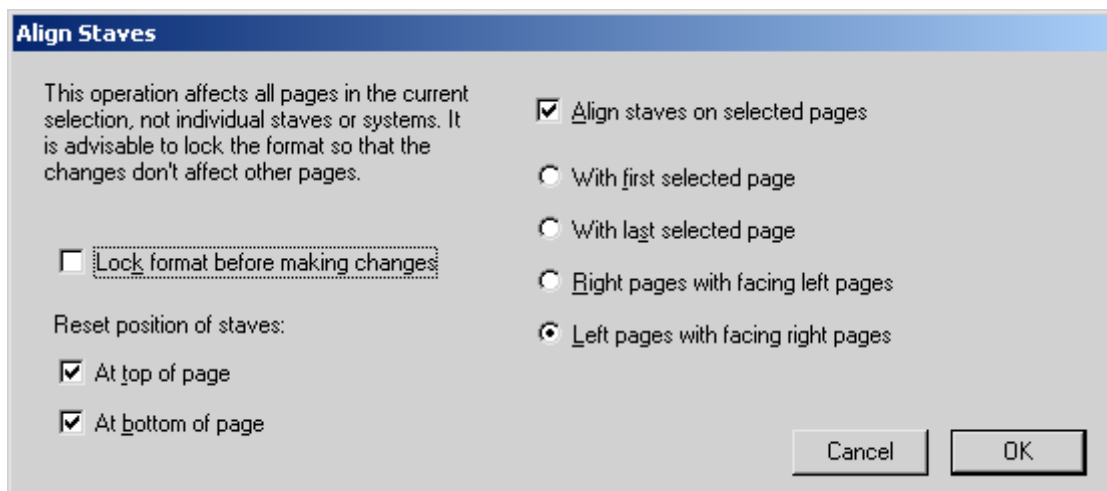
Добавлю также, что скрывать пустые нотосы в системе можно и вручную: двойным щелчком мыши на нотосе и нажатием клавиши **Del**. Единственное «но»: если вы таким образом выделите **весь** нотосец (от первого такта до последнего), программа предупредит вас, что в результате будет удалена из партитуры **вся партия** назначенного нотосцу инструмента.

Reset space above/below staff (сброс интервала над/под станом)

В случае, если нотосы на странице выстроились криво, вы можете выделить их и применить одну из данных команд. При этом интервал над нотосом (под нотосом) сбрасывается до стандартного (установленного во вкладке «Staves // Нотосцы» окна Engraving Rules // Правила гравировки меню House Style // Свой стиль, см. стр.130).

Align Staves (Выровнять станы)

Эта команда позволяет автоматически выровнять расположение нотных стержней и систем на страницах партитуры по образцу, взятому с какой-либо одной страницы. При вызове команды открывается следующее диалоговое окно:



Как поясняет надпись на английском языке, эта команда действует на целые страницы, выделенные в партитуре, либо на всю партитуру в целом, и не воздействует на отдельно взятые нотные стержни и системы. Опции окна следующие:

- **Lock format before making changes** – «заблокировать формат» перед выравниванием. Для лучшего выравнивания программа может перенести такты с одной страницы на другую. Если вы – не сторонник таких действий, включите эту опцию, и расположение тактов на страницах не изменится (только исправятся интервалы);
- **Reset position of staves** – сбросить расположение нотных стержней у верхнего края страницы (at the top of page) и у нижнего края (at the bottom of page) до значения по умолчанию;
- **Align staves on selected pages** – это основная опция, которая позволяет выровнять нотные стержни на страницах по одному из четырех параметров:
 - **With first selected page** – выровнять все последующие страницы, взяв за образец ту, которая была выделена первой;
 - **With last selected page** – взять за образец страницу, выделенную последней;
 - **Right pages with facing left pages** – выровнять все правые страницы по образцу левых;
 - **Left pages with facing right pages** – выровнять все левые страницы по образцу правых.



Примечание: эта опция даст ощутимый результат только в том случае, если на страницах, подлежащих выравниванию, имеется равное количество нотных стержней и систем. В противном случае выравниваются только нотные стержни у верхнего и нижнего края страницы.

Для более наглядной работы уменьшите масштаб изображения на экране так, чтобы редактируемые страницы были видны одновременно.

Разрывы систем и страниц (system break, page break)

Понятие «разрыва» в Sibelius сходно с аналогичным понятием в текстовых редакторах. При применении к такту *разрыва системы* последующие такты продолжатся с новой системы; при применении же *разрыва страницы* все последующие такты продолжатся с новой страницы. Над тактом, к которому применен разрыв, на экране появляется специальный знак разрыва:

а) знак разрыва системы:



;

б) знак разрыва страницы:



✓ Для того, чтобы вставить после такта **разрыв системы**, предварительно следует выделить его правую тактовую черту, а затем выполнить команду вставки разрыва одним из трех способов:

- 1) командой меню Layout ⇒ Break ⇒ System Break // Разметка ⇒ Разрыв ⇒ Разрыв системы;
- 2) выбрав соответствующую опцию в раскрывающемся списке окна свойств Bars // Такты;
- 3) просто нажав клавишу **Enter**.

Удалить разрыв системы в одном такте можно, повторно выделив его правую тактовую черту и нажав клавишу **Enter**. Также можно использовать и окно свойств Bars // Такты (опция «No break // Нет разрыва»).

Удалить разрывы сразу с нескольких тактов поможет команда меню Layout ⇒ Format ⇒ Unlock Format // Разметка ⇒ Формат ⇒ Разблокировать формат (сочетание клавиш **Ctrl+Shift+U**). Перед ее вызовом предварительно следует выделить фрагмент партитуры, содержащий разрывы.

✓ Вставка и удаление **разрыва страницы** полностью аналогичны вышеописанным действиям, за исключением названия команды, а также вызывающих команду «горячих клавиш» – **Ctrl+Enter**.

Просмотрим для примера небольшой фрагмент фортепианной пьесы:



Предположим, что нам нужно поместить такт № 5 непременно на краю страницы. Для этого необходимо к нему применить **разрыв системы**. При этом программа сама определит, в какой системе больше свободного места для этого такта:



Как видно, такт № 5 переместился в верхнюю систему, где для него вполне хватило места. Над тактом на экране появился синий знак разрыва системы.

Если нужно разместить весь такт в одной строке, следует применить разрыв системы и на этом такте, и на предыдущем:

Разрыв страницы позволяет разместить следующий такт на новой странице, как показано в приведенном примере. При этом над тактом на экране появляется синий знак разрыва страницы:

Первая страница

Вторая страница

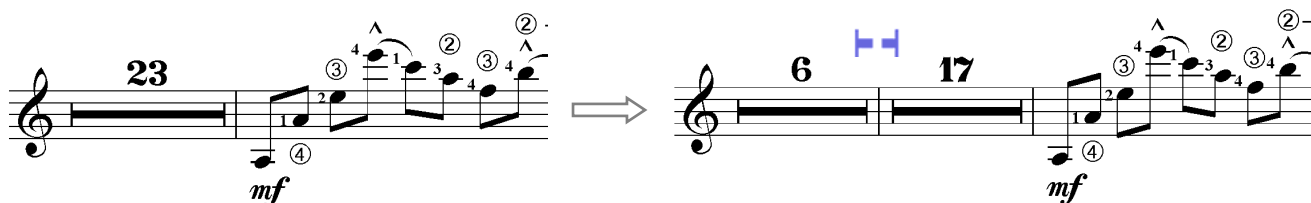
Разъединение системы (split system)

Команда меню Layout ⇒ Break ⇒ Split System // Разметка ⇒ Разрыв ⇒ Разъединить систему практически выполняет действие, описанное в главе «Разметка однотоковых фрагментов» на стр. 94-95, когда требуется разместить два независимых фрагмента в

одной строке. Отличие состоит в том, что в данном случае программа сама выставляет перед тактом интервал, который считает нужным. Размер интервала вы можете затем отредактировать с помощью опции «Gap before bar» окна свойств Bars // Такты.

Разъединение многотактовой паузы (split multirest)

В случае, если один из инструментов вашей партитуры содержит большое число пустых тактов, в партии они будут отображаться в виде одной многотактовой паузы. При желании вы можете применить на одном из тактов данную команду – и многотактовая пауза разделится в этом такте. На месте разделения паузы на экране появится знак разъединения многотактовой паузы:

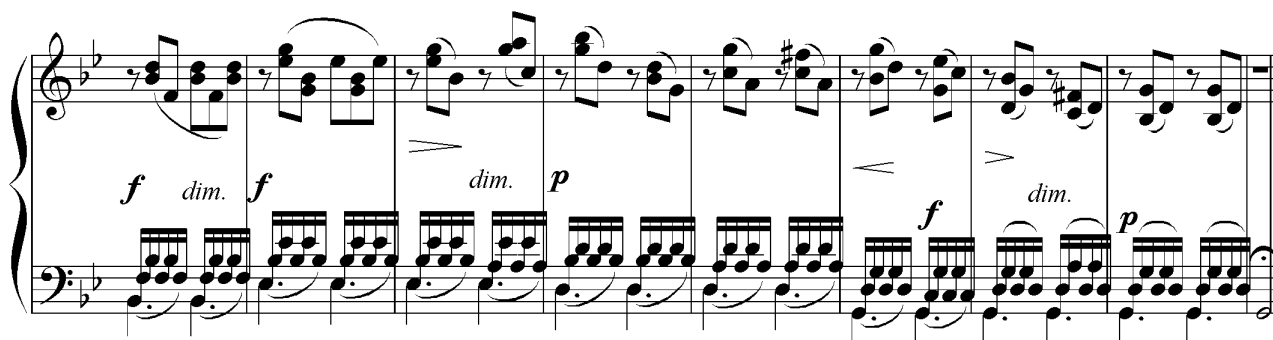


Данная опция доступна как из меню Layout ⇒ Break ⇒ Split multirest // Разметка ⇒ Разрыв ⇒ Разъединить многотактовую паузу, так и с помощью одноименной опции окна свойств Bars // Такты.

Команды подменю Format:

Make into system/page (разместить на системе/странице)

Команда **Make into system** (сочетание клавиш **Shift+Alt+M**) позволяет принудительно поместить весь выделенный фрагмент в одну систему, а команда **Make into page** (клавиши **Ctrl+Shift+Alt+M**) – помещает фрагмент в одну страницу. Делают это они исполнительно, поэтому в выборе размера фрагмента будьте благоразумны, чтобы ноты и станы не выглядели чрезмерно «наляписто»:



Эта система «собрана» из двух ранее существовавших систем. Да, немного перестарались ...

Keep Bars Together (располагать такты рядом)

В процессе редактирования такты могут увеличиваться в ширине и переходить на следующую строку. Эта команда позволяет всегда содержать выбранные такты на одной строке, независимо от их размера.

Lock Format (заблокировать формат)

В случае, если вы уже достаточно постарались над разметкой какого-либо фрагмента и не желаете ее испортить, примените эту команду (сочетание клавиш **Ctrl+Shift+L**). Это предотвратит такты от сдвига на другую систему или страницу, хотя вы по прежнему можете выравнивать их содержимое вручную. Над тактами с заблокированным фор-

матом на экране появятся специальные знаки, свидетельствующие о заблокированном формате:



Unlock Format (разблокировать формат)

Примените эту команду для того, чтобы снять с выделенных тактов блокировку формата. Кроме того, под силу данной команде также удалять разрывы систем и страниц и отменять действия любых других команд, блокирующих формат.

Auto layout (автоформат)

Данная команда вызывает диалоговое окно, которое позволяет автоматически вводить разрывы и разделения многотактовых пауз. Эти опции могут помочь вам, например, в случае, если требуется разместить на каждой странице равное количество систем, либо на каждой системе – равное количество тактов. Надо сказать, что для этих целей придуманы отдельные плагины, тогда как все можно решить, оказывается, и такими стандартными средствами:

- **Use auto system breaks** - автоматически вставлять разрывы систем после заданного количества тактов; после каждого репетиционного знака обозначения темпа, двойной тактовой черты и т.д.



Примечание: Если при использовании автоформата вам потребовалось отступить от правила и разместить в какой-либо системе другое число тактов – просто введите на месте автоматически созданного разрыва новый разрыв. При этом автоматический разрыв будет отменен и обозначится на экране следующим знаком: ✕.

- **Use auto page breaks** - автоматически вводить разрывы страниц: после финальных тактовых черт, после тактовых пауз и т.д.



С этой опцией посложнее. Как оказалось, она довольно капризна, вводит разрывы там, где ей вздумается, а, кроме того, созданные ею же разрывы может пометить как неудачные, подчеркнув крестиком ✕ и нарисовав в нижнем углу страницы *знак неудачного разрыва* – очки ⦿, которые к тому же и выводятся на печать. В общем, не рекомендую пользоваться.

И, наконец, о многотактовых паузах:

- опция **Use Multirests** заменяет все расположенные по соседству пустые такты в партитуре на один такт с обозначением многотактовой паузы (при условии, что данные такты пусты во всей системе);
- расположенная в ней опция **Empty section between final barlines** позволяет разместить над многотактовой паузой, по две стороны от которой располагаются финальные тактовые черты, обозначение «TACET», либо другой указанный вами текст;
- опция **Automatically split multirests** автоматически разделяет многотактовые паузы на группы, содержащие указанное число тактов,
- опция **Split where bar numbers are multiples of...** позволяет автоматически разделять в партитуре многотактовые паузы с промежутком, состоящим из указанного вами количества тактов. Это значит, что, если, например вы укажете 10, то автоматический разрыв паузы будет произведен после такта № 10, и так далее – через каждые 10 тактов.

Reset Note Spacing (сброс интервалов между нотами)

Из оставшихся, не описанных в этой главе, команд меню Layout // Разметка, следовало бы отметить эту команду за ее полезные действия. В случае, если вы не слишком удачно расставили интервалы между нотами в такте (а это, ох, бывает) – выделите редактируемый фрагмент и примените эту команду (сочетание клавиш **Ctrl+Shift+N**), и всё у вас будет хорошо.

Глава 4. Партитуры с несколькими разделами

Разделом (section) называется самостоятельная часть нотной партитуры, сопровождаемая полными именами инструментов в начале первой системы, а также индивидуальным заголовком, подзаголовком, именем автора и другими текстовыми записями, относящихся к началу произведения. Несколько разделов может иметь, к примеру, партитура, содержащая в себе разные произведения (в том числе, расположенные на одном листе), а также произведения сонатной формы и др.

Для создания нового раздела применяется опция **Section end // конец раздела**, содержащаяся в окне свойств Bars // Такты. Действует она совместно с разрывом системы или страницы – в зависимости от того, требуется ли создать новый раздел на текущей странице или на новой. Над тактом, к которому применен конец раздела, на экране появляется специальный знак:



Рассмотрим подробнее, как поместить в одной партитуре несколько разделов, имеющих свои заголовки, набор инструментов, а также разный размер, тональность и самостоятельную нумерацию тактов.

Разделы с разным набором инструментов

Общий план в этом случае таков:

- вставить в партитуру нотоносцы всех необходимых инструментов;
- ввести партии инструментов, относящихся к первому произведению (то есть первому разделу), в последнем такте которого выставить финальную тактовую черту, разрыв системы и конец раздела;
- в новом разделе заполнить нотоносцы относящихся к нему инструментов;
- начальный текст (заголовок, подзаголовок, имя композитора и т.п.) можно создавать в разделах и по отдельности, а для экономии времени предлагаю вначале ввести всё это в одном разделе, после чего вставить на второй раздел путем быстрого копирования с помощью колеса мыши (см. стр. 48) и отредактировать вставленный текст;
- для удаления нотоносцев, оставшихся пустыми – выделить всё (Ctrl+A) и применить команду Hide empty staves // Скрыть пустые станы (Ctrl+Shift+Alt+H).

Пример перед вами (партия кларнета Си- \flat отображается в транспозиции). Возможно, оркестровка здесь не слишком удачна, но вы не обращайте на нее внимания:

Фрагмент 1

Violin I

Violin II

tremolo

arco

pp < *mf*

Имя композитора

Фрагмент 2

Clarinets in B \flat

Bassoons

mf

Имя композитора

Разделы с разным размером и тональностью

Действия здесь почти те же, что и в предыдущем примере: вводятся партии, создаются разделы, заголовки и т.п., за исключением следующих особенностей:

- при вводе в новом разделе знаков размера *отключите* опцию «**Allow cautionary** // Предупреждение» в окне «Time Signature // Размер», чтобы изменение размера не отображалось в предыдущей строке;

- при вводе новых ключевых знаков *включите* опцию «**Hide** // Скрыть» в окне «Key signature // Ключевые знаки», чтобы скрыть смену ключевых знаков в предыдущей строке.

Пример смотрите на рисунке. Как видно, в последнем такте первой системы (пьесы 1) применен разрыв системы и конец раздела, после чего следует новый раздел – пьеса 2 с новым размером и тональностью. В конце первой системы видны скрытые ключевые знаки:

Пьеса 1



Пьеса 2



Сброс нумерации тактов

Чтобы в новом разделе нумерация тактов началась сначала, выделите первый такт в новом разделе, а затем вызовите команду меню Create ⇒ Other ⇒ Bar Number Change // Создать ⇒ Другое ⇒ Изменить номер такта. В открывшемся окошке нажмите «ОК», выбрав цифру 1, после чего все вопросы автоматически отпадут. Пример привожу без мелодии, но с номерами в каждом такте:



Глава 5. Выравнивание нотоносцев (практический пример)

К моменту, когда ноты и текст партитуры уже набраны, часто бывает, что все же при внешнем осмотре впечатление остается не лучшее: количество нотоносцев на страницах неодинаково, интервалы между нотоносцами неоднородны. Одним словом, внешний вид документа требует доработки.

К вашему вниманию предлагается вопиющий пример – романс С.В.Рахманинова явно не готов к выходу на печать.

The image displays six fragments of a musical score for a romance by S. V. Rachmaninoff. The fragments are arranged in two rows of three. Each fragment shows a different page of the score, illustrating the problem of uneven staff distribution and alignment. The notation includes piano and vocal parts with Russian lyrics. The layout is messy, with varying numbers of staves per page and inconsistent margins, illustrating the need for manual adjustment in Sibelius 4.

Для того, чтобы привести партитуру в надлежащий вид, воспользуемся предоставляемыми программой средствами разметки документа, а также собственной смекалкой.

1. Для начала подумаем, сколько систем мы сможем разместить на одной странице. В данном случае можно разместить по 4 системы на страницах, исключая первую (там заголовок, его лучше не стеснять, так как он – «лицо» партитуры), и последнюю, так как на ней может остаться меньше 4-х систем.

2. Распределение систем начнем сразу со второй страницы, так как первая по внешним признакам проблем не вызывает. Для того, чтобы на второй странице уместились 4

системы, выделяем сначала первый (верхний) такт 2-й страницы, затем с нажатием клавиши **Shift** – последний (нижний) такт первого нотносца 3-й страницы:

3. Применяем команду меню **Layout ⇒ Format ⇒ Make into Page // Разметка ⇒ Формат ⇒ Сделать страницей** либо нажимаем клавиши **Ctrl+Shift+Alt+M**. В результате все выделенные системы помещаются на странице 2.

4. Аналогичную операцию проводим на странице 3, присоединив к ней одну систему с четвертой страницы. На 4-й странице остается как раз четыре системы, а на последней остаются две.

2-я стр. (левая)

3-я стр. (правая)

4-я стр. (левая)

5-я стр. (правая, она же последняя)

Как видите, основная часть работы выполнена. Кроме того, нам удалось сократить число страниц на одну! Теперь единственное, что осталось – это выровнять нотоносцы на страницах. Для этого выделяем нотоносцы страниц 2, 3, и 4 и вызываем команду меню Layout ⇒ Align Staves // Разметка ⇒ Вывернуть станы.

Какие опции выбрать? – Осмотрим на предыдущем рисунке *вторую, третью и четвертую* страницы так, как они были бы видны на экране с масштабом изображения около 25%. Какую из них взять за образец для остальных? Очевидно, что не вторую – у нее первый нотоносец опущен слишком низко. Возьмем третью (правую). Вторая и четвертая – левые страницы, и поэтому нам нужно выровнять именно «левые страницы по образцу правых страниц». Для этого в окне «Align Staves // Вывернуть станы» установим следующие опции:

- ✓ **Lock format before making changes** – заблокировать формат для того, чтобы такты не перешли на другие страницы;
- ✓ **Reset position of at the top of page; at the bottom of page** – восстановить интервалы у краев страниц;
- ✓ **Left pages with facing right pages** – выровнять все левые страницы по образцу правых.

На пятой странице две системы можно подредактировать и вручную, выровняв мышью по образцу четвертой страницы. И вот он, конечный результат:

1-я стр.

2-я стр.

3-я стр.

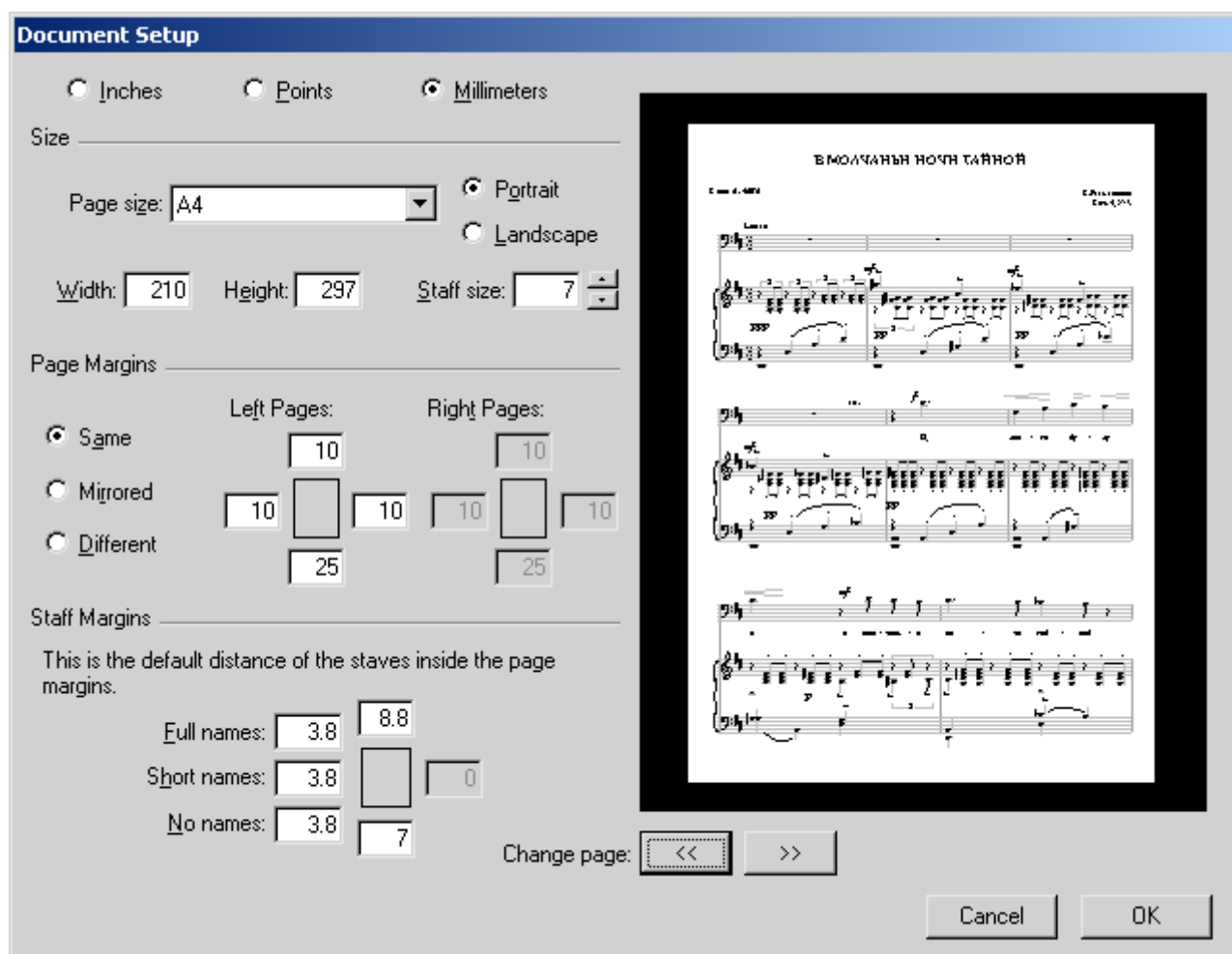
4-я стр.

5-я стр.

Глава 6. Настройка документа (параметры страницы)

Итак, мы справились с такой важной задачей, как выравнивание нотных стержней и приведение партитуры по возможности к «товарному виду». Теперь позвольте представить такую ситуацию: готовую партитуру вы передали чрезвычайно вредному редактору, который упрекает вас в том, что вы не экономите бумагу, и требует переделать партитуру так, чтобы она вся уместилась на четырех страницах. Для того, чтобы выполнить эти требования, нужно найти способ уместить партитуру на меньшем количестве листов. Что можно для этого сделать?

На помощь приходит замечательная команда Layout ⇒ Document Setup // Разметка ⇒ Настройка документа: вызывается она также сочетанием клавиш **Ctrl+D**. По своим функциям она во многом сходна с командой «Параметры страницы» текстового редактора Microsoft Word. При вызове команды открывается такое вот диалоговое окно:



Рассмотрим вкратце возможности, предоставляемые опциями данного окна:

В верхней части окна располагаются три переключателя, позволяющих изменить применяемые в документе **единицы измерения** (inches, points, millimeters // дюймы, точки, миллиметры);

Опции, расположенные ниже, под заголовком «Size // размер», позволяют:

- выбрать **размер бумаги** как в соответствии со стандартом (A4 либо другим), так и вручную, указав длину и ширину листа;
- выбрать **ориентацию листа** (Portrait, Landscape // книжную либо альбомную);
- установить **размер нотного стана** (Staff size), т.е. его ширину;

Опции под заголовком «Page margins // Поля страниц» позволяют установить **ширину полей** страницы, а также их чередование на страницах (same, mirrored, different // одинаковые; «зеркальные поля» для двухсторонней печати; разные на правых и левых страницах);

И наконец, опциями под заголовком «Staff margins // Поля нотыносцев» настраиваются интервалы между полями страниц и нотыносцами.

Итак, данное диалоговое окно предоставляет две основных возможности поместить на листе больше нотного текста: 1) сократить поля страниц и интервалы; 2) уменьшить размер нотыносца.

Первую из них можно применить в разумных пределах (не превышая границы области печати, доступные для принтера).

Вторая же возможность – уменьшить размер нотыносца, как вы сейчас сами убедились, способна решить поставленную перед нами задачу на «отлично».

На предыдущем рисунке обратите внимание на число, указанное в опции **Staff size // Размер стана**. Оно равно 7 (то есть ширина нотыносца равна 7 мм; в качестве единиц измерения по умолчанию выбраны миллиметры), и это сравнительно крупный размер нотыносца. Установите размер поменьше – например, 6.



На что же так влияет «размер нотыносца»? – При изменении данной опции меняется не только размер самих нотыносцев, но и всех объектов, на них расположенных: и нот, и знаков, и текста. Таким образом, *уменьшение* масштаба объектов позволяет разместить их на меньшем числе страниц. *Увеличение* же масштаба позволяет повысить читаемость нот, особенно для людей со слабым зрением.

Итак, мы уменьшили размер нотыносца до 6. Осмотрим партитуру. Расположение тактов и нотыносцев несколько не изменилось, и причина следующая: мы же заблокировали формат, когда выравнивали станы, о чем свидетельствуют синие обозначения над тактами. Чтобы снять форматирование, выделяем весь документ сочетанием клавиш **Ctrl+A** и применяем команду меню Layout ⇒ Format ⇒ Unlock Format // Разметка ⇒ Формат ⇒ Разблокировать формат, либо нажимаем клавиши **Ctrl+Shift+U**.

Затем, если системы и нотыносцы кое-где расположены неровно, выравниваем их, как описывалось выше. И вот вам та же партитура на четырех листах:

Ну что же, полюбовавшись столь удачной работой, не будем останавливаться на достигнутом, а перейдем к следующему разделу учебника.

РАЗДЕЛ VIII. РАБОТА СО ЗВУКОМ

Как известно, Sibelius – программа двоякого рода: с одной стороны это программа для верстки нотных партитур (подобно текстовому редактору), с другой же стороны – это программа для создания и редактирования музыки.

Как уже говорилось ранее, Sibelius при проигрывании «обращает внимание» на указанные вами обозначения динамики и темпа. Конечно же, думать о том, что ваша партитура зазвучит также, как при живом исполнении, было бы наивно. Но можно определенными хитроумными приемами заставить программу исполнять музыку более или менее выразительно.

Глава 1. Доработка партитуры для оптимального звучания

Примите такой совет: если вы создаете партитуру как для распечатки, так и для записи звука, то по окончании редактирования сохраните ее в двух копиях: одну – с доработанным внешним видом, другую же вам понадобится дополнительно отредактировать для повышения реалистичности звучания (своими действиями вы можете при этом немного обезобразить ее внешний вид – но исключительно в благородных целях).

Что можно сделать, чтобы набранная вами музыка звучала лучше? – Могу привести некоторые рекомендации.

Нюансы

Для того, чтобы «оживить» нюансы, их нужно расставить больше, чем имеется в партитуре. То есть, компьютеру надо все подробно «разжевать»: где играть тише, где громче и насколько. Так, при крещендо от *p* к *f* расставьте в промежутке поочередно нюансы *mp* и *mf* – убедитесь, что это действует эффективнее, чем обычная запись *cresc.* Вот пример, в котором мне удалось добиться нюансов, довольно близких к живому исполнению:

The image shows a musical score snippet with two staves. The top staff is in treble clef and the bottom staff is in bass clef. The key signature has one flat. The top staff contains a series of chords. The dynamics are marked as follows: *p* (piano), *cresc.* (crescendo), *mp* (mezzo-piano), *mf* (mezzo-forte), *f* (forte), and *p* (piano). The bottom staff contains a rhythmic pattern of eighth notes. The dynamics are marked as *mp* (mezzo-piano), *mf* (mezzo-forte), and *sf* (sforzando). There is a small 'b' above the final chord in the top staff.

Обратите внимание, что разным партиям назначены разные нюансы. Так, в последнем такте вообще должно было присутствовать только обозначение *sf*, но партия правой руки при этом непристойно «кричала», заглушая бас. Поэтому мне пришлось немного ее приглушить, вставив рядом с ней пиано, а sforцандо подвинуть мышью вниз, привязав его к нижней партии – таким образом равновесие было восстановлено.

Техника исполнения

В приведенном примере вы видите нотоносец с партией скрипки. Над тактами введен текст **technique** (техника исполнения). Если вы создадите такой же нотный фрагмент, то при воспроизведении услышите, что воображаемая скрипка играет первый такт смычком, далее – щипком (*pizzicato*), затем – вновь смычком, четвертый такт – дрожащим звуком (*tremolo*), и последний такт – вновь обычным способом:



Действует это благодаря дополнительным инструментам «Pizzicato Strings» и «Tremolo Strings», имеющимся как в стандартном наборе инструментов MIDI, так и в наборе Kontakt Player Gold. Эти инструменты автоматически включаются при появлении в партиях струнных надписей типа «pizz.» и «tremolo» и действуют до появления надписи «arco». К сожалению, в наборе Kontakt Player Silver инструмент «Tremolo Strings» отсутствует, поэтому с ним надпись «tremolo» не будет иметь эффекта.

Также для эффекта тремоло вы можете вводить ноты с различной частотой тремоло (косыми чертами), но учтите, что звучать они могут иногда неудовлетворительно – дергано и неровно. В таких случаях попробуйте не использовать ноты с тремоло, а вставлять рядом с обычными нотами текст «tremolo»: это может исправить положение.

Для изменения скорости тремоло рекомендую разделить тремолирующую ноту на несколько более коротких, имеющих разную частоту. Так, на рисунке показано ускорение тремоло литавр. Звучит – как целая нота с ускоряющимся тремоло:



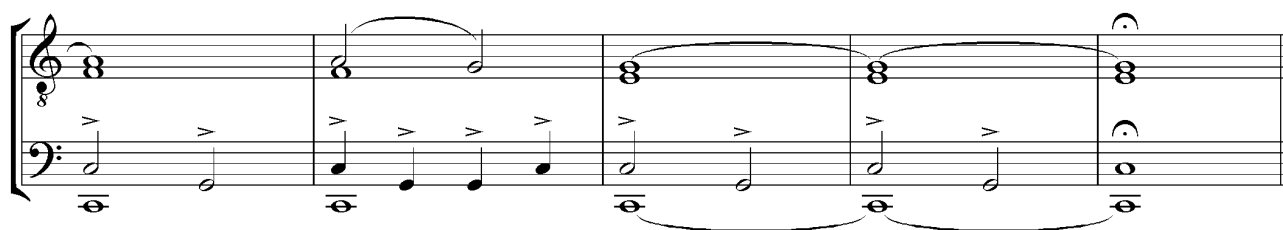
Артикуляция

Усилить выразительность исполнения вам поможет расстановка над нотами знаков артикуляции. Напомню «на всякий пожарный», что вставлять надо именно *знаки артикуляции* с цифровой клавиатуры, а не одноименные символы, которые ничем вам не помогут. Опишу несколько примеров.

Бывают случаи, когда партии с более быстрой фактурой звучат на фоне более медленных как-то «размыто», особенно в быстром темпе. Более отрывистого звучания можно добиться, расставив над нужными нотами стаккато. Убедитесь, что эффект действительно ощутим:



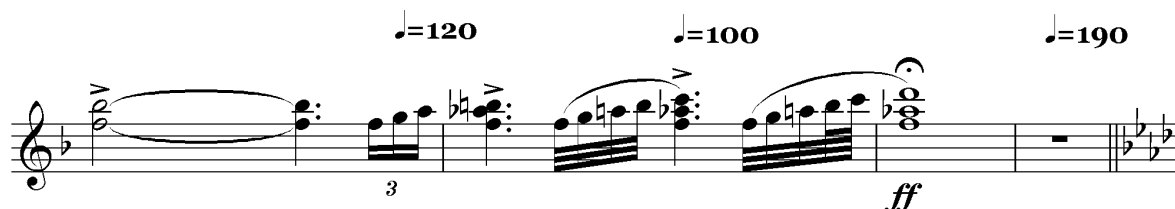
Если звучание отдельных нот нужно выделить – поставьте над ними акценты. Так, в приведенном фрагменте хоровой партитуры партия первого баса, исполняющая основную мелодию на фоне остальных голосов, звучала довольно вяло и была практически не слышна. Расстановка акцентов позволила немного растормошить этих ленивых исполнителей:



Темп

Для того, чтобы ускорить или замедлить темп, вы можете применять линии **rit.** и **accel.** Но все же, если требуется более тонкая настройка, советую вставлять обозначения метронома с помощью команды Create ⇒ Text ⇒ Tempo // Создать ⇒ Текст ⇒ Темп (сочета-

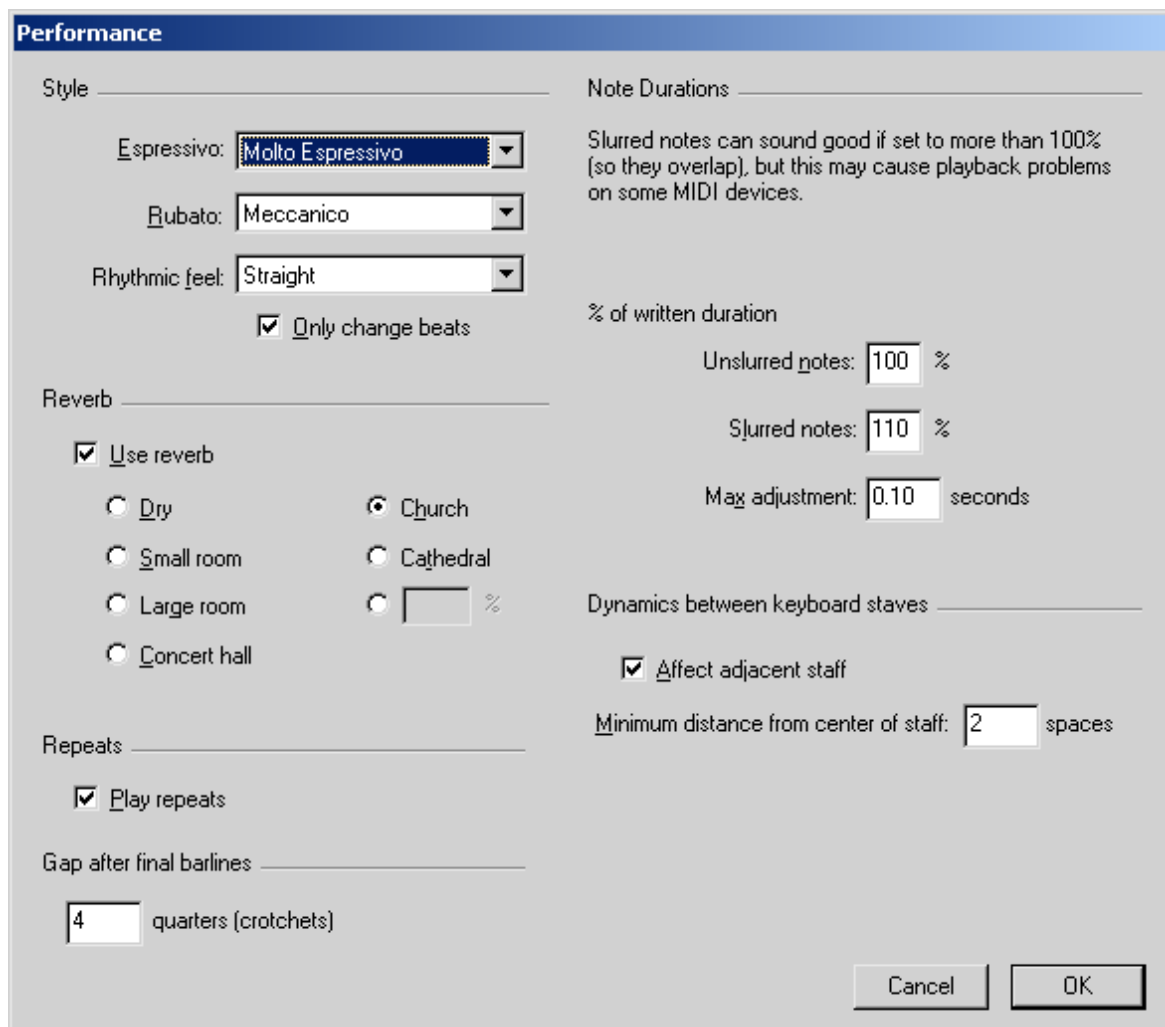
ние клавиш **Ctrl+Alt+T**). Нажав правую кнопку мыши, выберите в контекстном меню значок четвертной ноты (для его вставки также можно применить сочетание клавиш **Ctrl** и **4** с цифровой клавиатуры), после чего введите с клавиатуры знак равенства и число, соответствующее длительности. Число придется настраивать экспериментально, постепенно добиваясь желаемого темпа. Создав таким образом обозначение метронома, в дальнейшем его можно просто копировать и вставлять в новых местах, изменяя значение, как приведено в примере:



Таким вот образом вы можете из механического воспроизведения создать нечто похожее на запись живого исполнения. Сохранить результат вы можете либо в формате MIDI, либо экспортировать в WAV с помощью Kontakt Player.

Глава 2. Настройка воспроизведения

Кроме вышеописанных ручных приемов, для повышения качества исполнения можно использовать и специально предназначенные для этого команды. Основной из них является команда меню **Play ⇒ Performance // Воспроизведение ⇒ Исполнение**, вызывающая следующее диалоговое окно:



а) В разделе «**Style**» данного окна присутствуют три параметра:

1. **Espressivo**. Данный параметр сильно влияет на **выразительность** исполнения (выделение артикуляции и динамики), однако в случае, если нужна плавность, отсутствие акцентов, уровень выразительности можно опустить, а то и совсем выключить до режима «**Meccanico**».

2. **Rubato** позволяет программе при проигрывании мелодии тонко изменять ее темп, подобно воспроизведению человеком. Настраивается аналогично **Espressivo**.

3. **Rhythmic feel** («чувство ритма») – параметр, позволяющий программе свободно проигрывать музыку в соответствии с выбранным ритмическим стилем.

б) Раздел «**Reverb**» («Реверберация»): здесь настраивается уровень эха, издаваемого при воспроизведении музыки, от низшего уровня (**Dry** – «сухо») до высшего (**Cathedral** – «Собор»). Эта опция действует только при воспроизведении устройством MIDI (у Kontakt Player свои методы работы с эхом).

в) Раздел «**Note Duration**» («продолжительность нот») позволяет настроить продолжительность звучания (в процентах) как отдельных нот, так и соединенных лигами. При этом для достижения большей слитности звучания это значение можно выставить сверх 100% (что дает хороший результат, но не на всех устройствах MIDI – так предупреждают разработчики).

Кроме того, здесь содержатся и другие настройки, которые обычно лучше не изменять.

Глава 3. Снова Kontakt Player

С окном Kontakt Player и его функциями мы уже познакомились в самом начале книги. Теперь остановимся на нем более подробно. Kontakt Player – это приложение, с помощью которого Sibelius будет проигрывать вашу музыку, используя собственный набор довольно реалистично звучащих инструментов, к которым относятся различные струнные, духовые и клавишные инструменты, голоса вокалистов, а также ударные и несколько типов электрогитар (в Kontakt Player Gold).

Системные требования Kontakt Player в настоящее время, наверное, уже не такие уж пугающие, но все же они сравнительно жесткие. Кроме того, установленный Kontakt Player Gold занимает свыше 800 МБ на жестком диске (Silver – 260 МБ). На практике были установлены следующие системные требования:

Абсолютный минимум, только для Kontakt Player Silver, для проигрывания произведений с 1 или 2 инструментами):

- Pentium II, 64 Мб оперативной памяти, Windows 98 – инструменты с большим трудом загружаются в память, но звучат (иногда с задержками);

Рекомендуется (для большего количества инструментов):

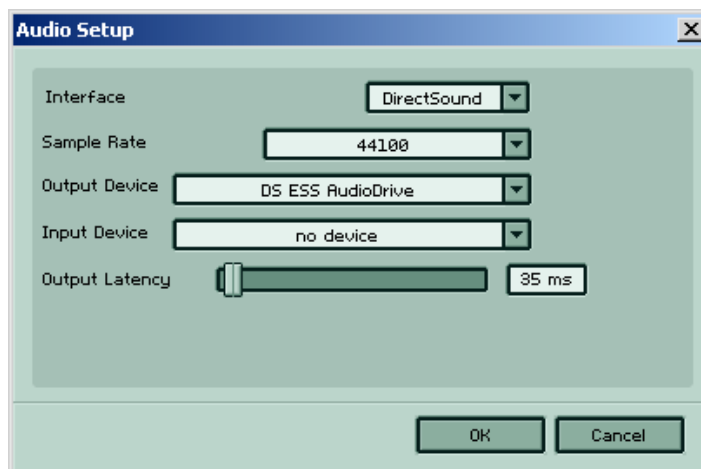
- Процессор с частотой 2 ГГц и выше, 512 Мб оперативной памяти, Windows XP (при 256 Мб периодически выдавалось сообщение о нехватке системной памяти).

Индикатор с надписью «CPU Usage» в окне Kontakt Player указывает, насколько загружен при проигрывании музыки центральный процессор (зеленый цвет – все нормально, желтый – средний уровень, а красный говорит о том, что сейчас ваш процессор вот-вот «задымится»). Впрочем, это итак почувствуется по заиканию звука и «торможению» программы).

Если у вас происходит подобное, вы можете дать большое облегчение центральному процессору, отключив опцию Use Reverb // Использовать реверберацию в разделе «Опции Kontakt Player» окна «Playback and Input Devices» («Воспроизведение и устройства ввода»). Однако эта опция серьезно улучшает качество звука, поэтому ее стоит лучше включить, если мощность вашего процессора достаточно высока.

3.1. Настройка звука

Когда вы установите Kontakt Player, то при первом запуске Sibelius вы увидите следующее окно настройки звука (открыть его впоследствии также можно, нажав кнопку «Audio Setup» в окне Kontakt Player):



В строке «**Interface**» рекомендуемый параметр – DirectSound. Однако, если ваша звуковая плата поддерживает драйверы ASIO, вам следует лучше выбрать параметр «ASIO». Если же с обоими параметрами у вас возникают звуковые проблемы, попробуйте выбрать параметр «Multimedia».

Если вы замечаете, что при воспроизведении происходят «заикания», попробуйте изменить значение последнего параметра - «**Output Latency**».

Остальные параметры выставляются автоматически и их не следует изменять.

Кроме того, Kontakt Player Gold высветит еще и интригующее окно регистрации, пытающееся в случае согласия вылезть в Интернет. Вы можете зарегистрироваться, но при отсутствии такого желания нажмите «Don't register» и забудьте об этом.

3.2. Работа с Kontakt Player

Если вы уже благополучно установили Kontakt Player и настроили аудио-параметры, а также не забыли выбрать его в качестве воспроизводящего устройства в меню Playback ⇒ Devices // Воспроизведение ⇒ Устройства, см. стр.3), то теперь при создании новых партитур у вас будут звучать совершенно новые инструменты.

Этого нельзя сказать о некоторых произведениях, созданных с использованием других воспроизводящих устройств (MIDI), особенно содержащих инструменты, не имеющиеся в наборе Kontakt Player. В таком случае при открытии файла появится предупреждающее сообщение, рекомендуемое вам сбросить звуки («reset sounds»). Если вы согласитесь, то Kontakt Player назначит нотоносцам партитуры те инструменты, которые есть в его наборе. Если же нет, то вы, к примеру, вместо гитары или флейты услышите ударники, а вместо саксофона – фортепиано, а отдельные инструменты просто не будут звучать. В таком случае откройте окно микшера и либо нажмите в нем кнопку «Reset sounds» («Переустановка звуков»), либо назначьте инструменты вручную.

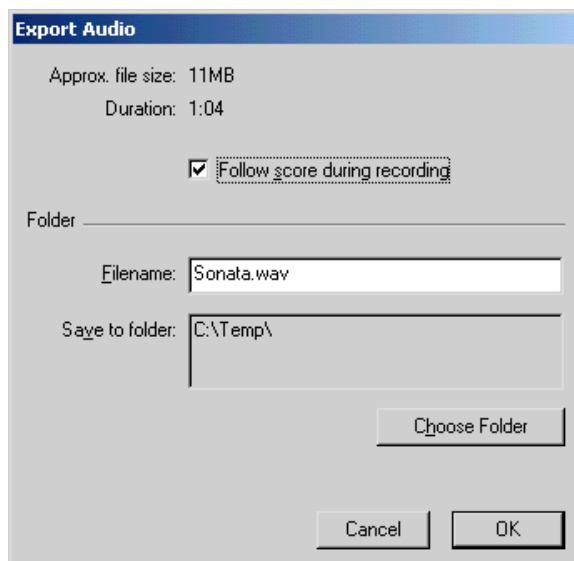
Теперь о звучании инструментов Kontakt Player. Качество звука значительно превосходит качество звучания инструментов MIDI. Однако, смотря правде в глаза, следует отметить, что тембры большинства инструментов все же несколько «не дотягивают» до натуральных, хотя можно все же постараться настроить тембр, мягкость атаки и уровень эха регуляторами в окне Kontakt Player, и таким образом повысить реалистичность звучания.

3.3. Запись аудио-трека

Для того, чтобы записать из вашей партитуры аудио-файл, воспользуйтесь командой меню File ⇒ Export ⇒ Audio // Файл ⇒ Экспорт ⇒ Аудио, а лучше сразу нажмите на кнопку, расположенную на панели инструментов:



При этом откроется нехитрое диалоговое окошко, в котором вы можете указать имя файла и папку, в которую он будет записываться. Кроме того, опция «Follow score during recording» позволяет следить за партитурой во время записи, то есть - отображать на экране ту область партитуры, которая в данный момент проигрывается:



В процессе записи ваша партитура прозвучит с начала до конца и одновременно сохранится в месте назначения в виде аудио-файла.

Вы можете записать не обязательно все произведение полностью, а по желанию – только часть. Запись звука начинается всегда с места расположения **линии воспроизведения**, а закончить ее можно нажатием кнопки Cancel в окне записи или клавиши **[Esc]** на клавиатуре. В случае отмены ваш труд все равно не пропадет: просто запишется только то, что успело прозвучать.

Если вы записываете всю партитуру, обязательно обратите внимание, чтобы перед началом записи линия воспроизведения была расположена строго в начале партитуры!

Результатом будет звуковой файл типа Wave (Microsoft), несжатый, в формате PCM, стерео, с частотой 44100 Гц и скоростью передачи информации 1411 килобит/с, что подразумевает высокое качество звучания и при этом довольно большой размер файла (минута звучания – около 11 МБ).

Так как хранить на компьютере такие громоздкие файлы крайне невыгодно, советую впоследствии либо записать из полученных файлов звуковой компакт-диск (например, с помощью программы Nero или стандартного «Проигрывателя Windows Media»), либо перекодировать файлы в *сжатый формат* (mp3, wma) с помощью любой программы, конвертирующей аудио-форматы.

Кроме того, как уже говорилось в начале книги, полученный файл рекомендуется открыть в аудио-редакторе и выполнить ряд действий:

- а) повысить громкость в разумных пределах (не допустив «зашкаливания»);
- б) удалить лишние две секунды, не содержащие звучания, которые почему-то добавляются в конце мелодии.

РАЗДЕЛ IX. НАСТРОЙКА SIBELIUS

Данный раздел в основном предназначен для опытных пользователей, которых уже не страшит обилие команд и настроек, однако есть в нем и некоторые немаловажные моменты, которые необходимо знать и новичкам. Поэтому, даже если большинство из того, что здесь описано, вы считаете для себя пока что ненужным, рекомендую просмотреть главы данного раздела хотя бы вкратце.

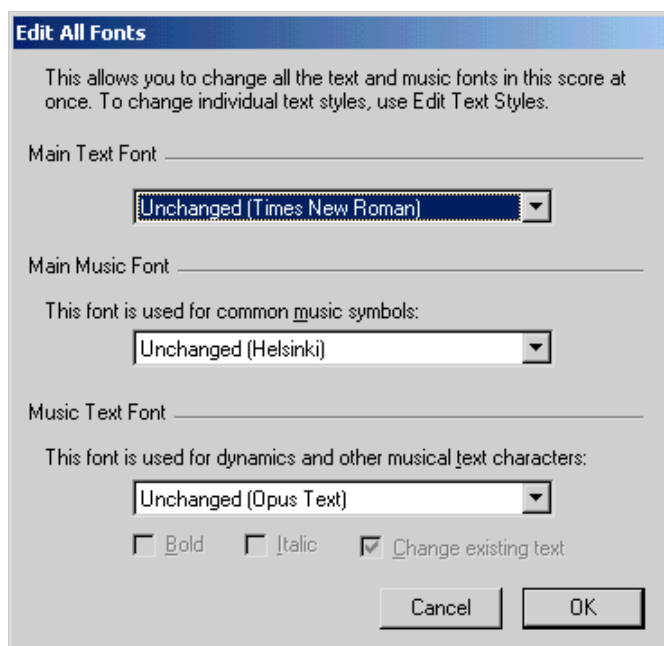
Действительно, многие стандартные возможности программы итак способны удовлетворить потребности рядового пользователя, которому нет желания их настраивать и изменять, но с одной стороны – часть описанных здесь команд и инструментов **необходима в работе** и уметь с ними пользоваться нужно; с другой же стороны – умение настраивать программу по своему вкусу (или вернее, по «своему стилю» - это я клоню к следующей главе), предоставит вам широкие возможности изменить и украсить внешний вид создаваемых вами нотных партитур, а также настроить работу программы.

Глава 1. «Свой стиль»

«Свой стиль», или «домашний стиль» (так переводится этот термин с английского) – это система настроек отображения всех элементов нотной партитуры в соответствии со своими предпочтениями с помощью команд меню House Style // Свой стиль. Эти команды мы и изучим в данной главе.

С самого начала поясним, что настройки «своего стиля» не являются глобальными настройками программы, а влияют только лишь на ту партитуру, в которой они применены, и при создании нового файла все настройки будут вновь стандартными. Однако вы можете сохранять свои настройки, а затем применять их к другим партитурам. Итак, рассмотрим все команды по порядку, в каком они располагаются в меню:

Edit All Fonts (Правка всех шрифтов)



Как написано в этом окне, здесь вы можете изменить шрифты, используемые программой по умолчанию:

Main Text Font – шрифты основных текстовых объектов, таких, как заголовки, имя композитора, «лирика» и т.п. Это может быть полезно, если нужно, к примеру, отобра-

зить сразу все элементы текста одним шрифтом – вместо того, чтобы выделять их по отдельности и назначать шрифт из окна свойств.

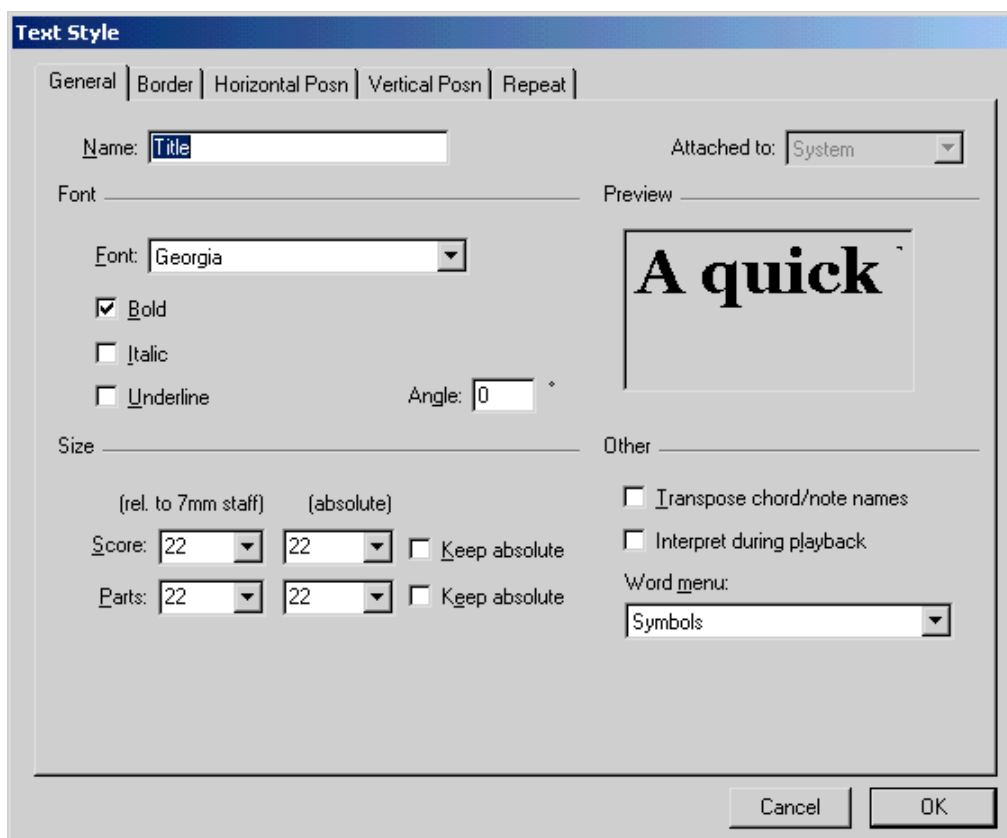
Main Music Font – нотные шрифты. Эта опция позволяет легко и быстро изменить начертание нот, выбирая шрифты Opus, Inkpen, Helsinki;

Music Text Font – шрифт таких музыкальных обозначений, как *mf*, *p* и т.д.

Опции «Bold», «Italic» делают текст соответственно полужирным и курсивным, а опция «Change existing text» применяет выбранные настройки и на уже существующих в партитуре объектах.

Edit Text Styles (Правка стилей текста)

При вызове этой команды открывается окошко со списком всевозможных текстовых объектов. Кнопка New позволяет создать новый тип текста на основе выбранного, а кнопкой Delete стиль можно удалить. Выбрав стиль текста из списка и нажав кнопку Edit, вы можете настроить стиль их отображения намного более тонко, чем с помощью предыдущей команды Edit All Fonts. При этом открывается следующее окно:



Здесь можно изменить название текстового стиля (опция «Name»), шрифт и начертание, угол наклона (Angle).

Во вкладке «Border» настраивается обрамление текста: круглая рамка (circled); прямоугольная (boxed). Опция Erase background // Стирать фон делает рамку непрозрачной.

Вкладки «Horizontal position» и «Vertical position» позволяют выравнивать текст по горизонтали и вертикали, а с помощью опций, расположенных во вкладке «Repeat», выбранный текст будет повторяться либо на всех страницах партитуры, либо на левых или правых.

Edit Lines (Правка линий)

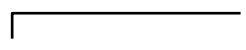
При вызове этой команды на экране появляется уже привычное нам окно выбора линий, в котором теперь присутствуют кнопки Edit, New и Delete.

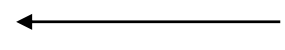
Для того, чтобы редактировать линии, нужно прежде всего знать об их строении. В состав линии могут входить до 6 основных элементов:

1. Начальная часть (Start), включающая в себя символ или текст. Например:

 , где символ *tr* является начальной частью.

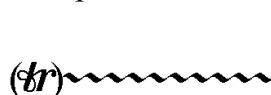

2. Наконечник линии (Cap), которым может быть так называемый «крюк» (Hook) – вертикальная черточка, либо **стрелка (Arrow)**. Если наконечник не нужен, выставляется опция «None // Ничего»:


линия с крюком


линия со стрелкой

3. Собственно линия, которая может быть обычной, пунктирной, волнистой и т.п. Толщина линии измеряется в пробелах (spaces). Стандартная тонкая линия обычно имеет толщину 0,16 пробела.

4. Символ продолжения (Continuation symbol), который появляется в начале новой строки, если линия перешла на новую строку. Например:

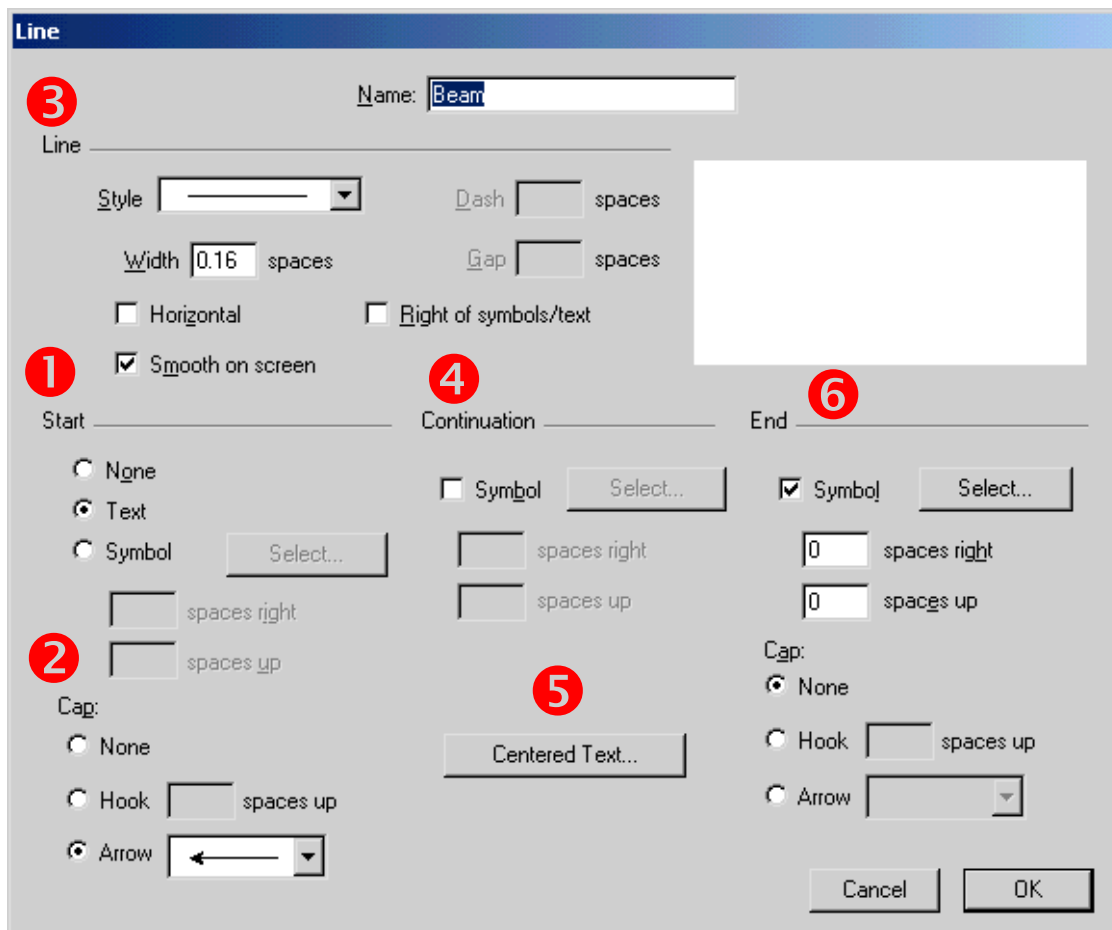
 *продолжение на новой строке* Трель 

5. Текст, располагающийся по центру линии (**Centered Text**). Например:

gliss.

6. Конец линии – вновь символ (symbol), а также наконечник (cap), так же, как и в начале: с крюком или стрелкой.

На этом рисунке вы видите диалоговое окно редактирования линий, где вышеописанные опции указаны цифрами:



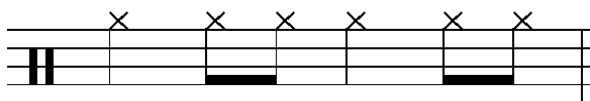
Таким образом, используя имеющиеся элементы, вы можете изменить любую линию по своему вкусу либо создать новую.

Edit Noteheads (Правка нотных головок)

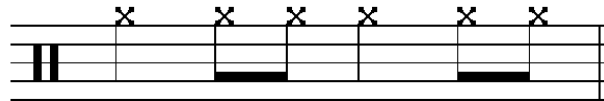
Эта опция позволяет вам редактировать и создавать новые нотные головки, если вас не устраивают нотные головки из 26 стилей, имеющихся в наборе Sibelius. Выбрав в данном окне нужный стиль, вы можете отредактировать его либо создать на его основе новый.

Для примера возьмем партию перкуссии, отображающуюся нотами с крестовидной головкой. В обычном наборе Sibelius они выглядят так, как изображено на рисунке «а». С помощью команды Edit Noteheads можно сделать их более оригинальными, как изображено на рисунке «б» (в качестве нотной головки использован значок дубль-диеза):

а)



б)



Итак, обо все по порядку. Вводим нужные нам ноты, выделяем их и присваиваем им крестообразные нотные головки с помощью окна свойств «Notes // Ноты». Далее, вызываем команду меню House Style ⇒ Edit Noteheads // Свой стиль ⇒ Правка нотных головок. при этом открывается окно со списком стилей.

Выберем за основу стиль под номером 1 – стиль крестовидных нот. Вы можете напрямую отредактировать его, но на случай, если отредактированный вариант все же выйдет неудачно, лучше создать на его основе новый стиль, нажав кнопку New. Назовем новый стиль, по предложению программы, «Cross (2)»:

Теперь немного остановимся, чтобы изучить команды данного окна.

В верхней части окна присутствуют следующие опции, которые во включенном состоянии позволяют, а в выключенном состоянии – запрещают следующие возможности:

- **Plays** – воспроизводить ноты;
- **Accidental** – отображать перед нотами знаки альтерации;
- **Transposes** – транспонировать ноты;
- **Leger lines** – отображать добавочные линии;
- **Stem** – отображать с нотой *штиль* (при выключенной опции штили с нот убираются).

Ниже, в разделе «**Notehead Symbols**» изображены присущие данному стилю символы, используемые программой для отображения нотных головок разной длительности. Трудно было бы догадаться: нотные головки в Sibelius создаются на основе обычных *символов*! Выделив нужную длительность и нажав кнопку **Change Symbol // Заменить символ**, мы увидим самое обычное окно выбора символов, любой из которых можно сделать нотной головкой!

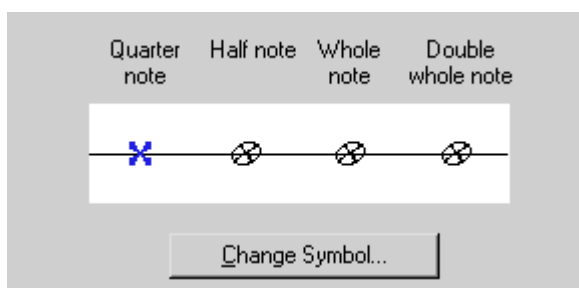
Далее располагаются две колонки, озаглавленные «**Stem up**» (штиль вверх) и «**Stem down**» (штиль вниз), где имеются следующие настройки:

- **Shorten stem by ... spaces** – толщина штиля;
- **Move notehead ... spaces right**;
- **Move notehead ... spaces up** – последние две опции позволяют выровнять нотную головку, если она выглядит неровно.

Итак, выберем для замены символ четвертной ноты. В окне символов, в строке под заголовком «Noteheads» присутствует как обычный крестик, так и нужный нам, который мы выберем и нажмем кнопку ОК:



Теперь в окне редактирования нотных головок появилась новая головка для четвертной ноты:



Если нужно редактировать и другие длительности, повторяем указанные операции и над ними, после чего нажимаем кнопку ОК, а открытое диалоговое окно со списком стилей – закрываем нажатием кнопки Close.

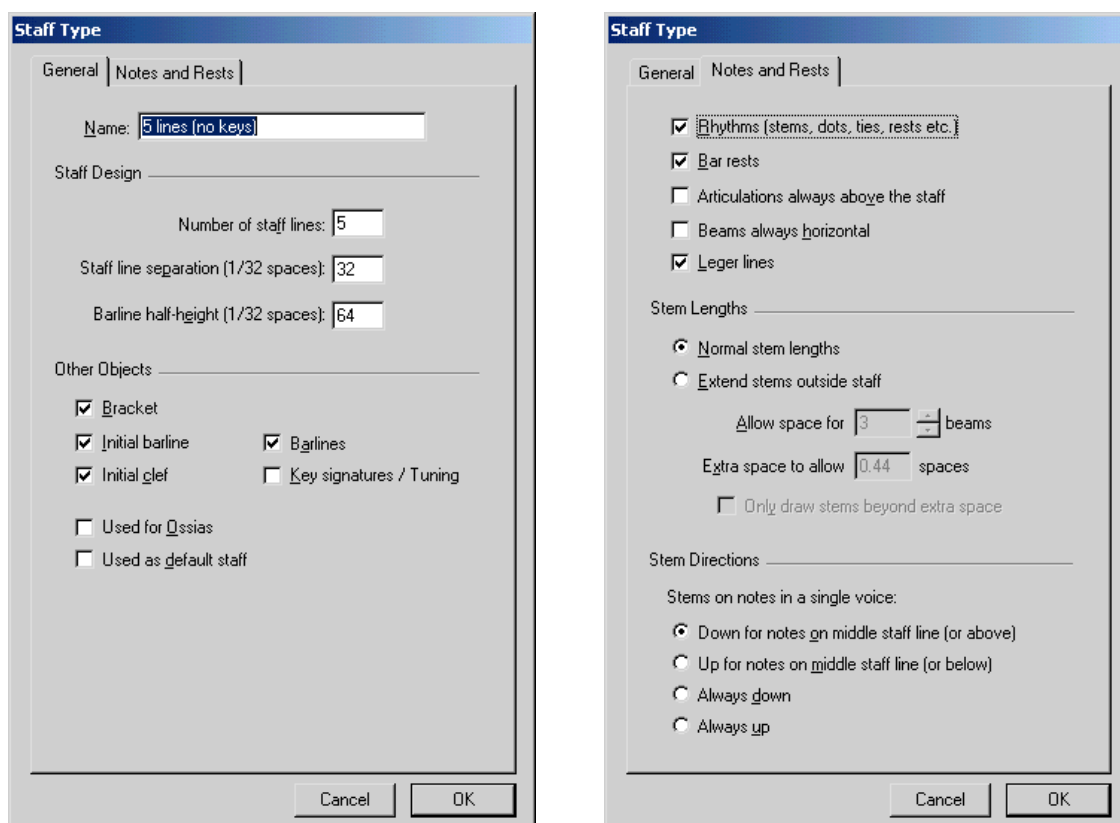
Теперь для того, чтобы применить к другим введенным нотам новые нотные головки, достаточно будет выделить ноты и выбрать новый, созданный нами, стиль в окне свойств «Notes // Ноты».

Edit Staff Types (Правка типов станов)

Существует большое количество нотных станов, которые подразделяются на три основных типа: с высотой нот (pitched), табулатуры (tab) и станы ударных инструментов (percussion). В свою очередь, станы одного типа могут отличаться друг от друга количеством линеек, отображением либо отсутствием ключевых знаков и т.д.

Командой меню House Style ⇒ Edit Staff Types // Свой стиль ⇒ Правка типов станов вам предоставляется возможность по-своему отредактировать внешний вид и настройку различных нотоносцев. При вызове команды на экране появится диалоговое окно со списком станов. Выбрав стан для редактирования и нажав на кнопку Edit (либо New, если

нужно создать новый тип стана), вы увидите следующее диалоговое окно (на рисунке изображены поочередно две его вкладки – General // Главная и Notes and Rests // Ноты и паузы):



Во вкладке «General» присутствуют следующие опции:

- **Name** – название стана;

Раздел «Staff Design // Оформление стана»

- **Number of staff lines** – количество линеек;
- **Staff line separation (1/32 spaces)** – расстояние между линейками стана (а вместе с ним - и ширина всего стана). Данная опция изменяет лишь *ширину стана* и не влияет на размер расположенных на нем нотных объектов: с такой целью следует обращаться в меню Layout ⇒ Document Setup // Разметка ⇒ Настройка документа;
- **Barline half-height (1/32 spaces)** – длина тактовых черт;

Раздел «Staff Design // Оформление стана»

- **Bracket** – отображение перед станом акколады;
- **Initial barline** – отображение начальной тактовой черты;
- **Initial clef** – отображение знака ключа в начале каждой системы;
- **Barlines** – определяет, нужны ли на данном типе стана тактовые черты;
- **Key signatures** – отображение ключевых знаков
- **Used for Ossias** (использовать для Ossia) – специальная функция, предназначенная только для стана типа «No lines (hidden)»;
- **Used as default staff** (использовать как стан по умолчанию) – специальная функция, предназначенная для обычного 5-линейного стана.

Теперь рассмотрим вкладку «Notes and Rests»:

- **Rhythms (stems, beams, ties etc.)** – выключение этой опции позволяет отображать на стане не только однотипные нотные головки (исключая любые объекты, связанные с длительностью и ритмом: нотные штили, группировку, паузы и т.п.) – такое требуется иногда для табулатуры;
- **Bar rests** – отображение на пустых тактах тактовых пауз;

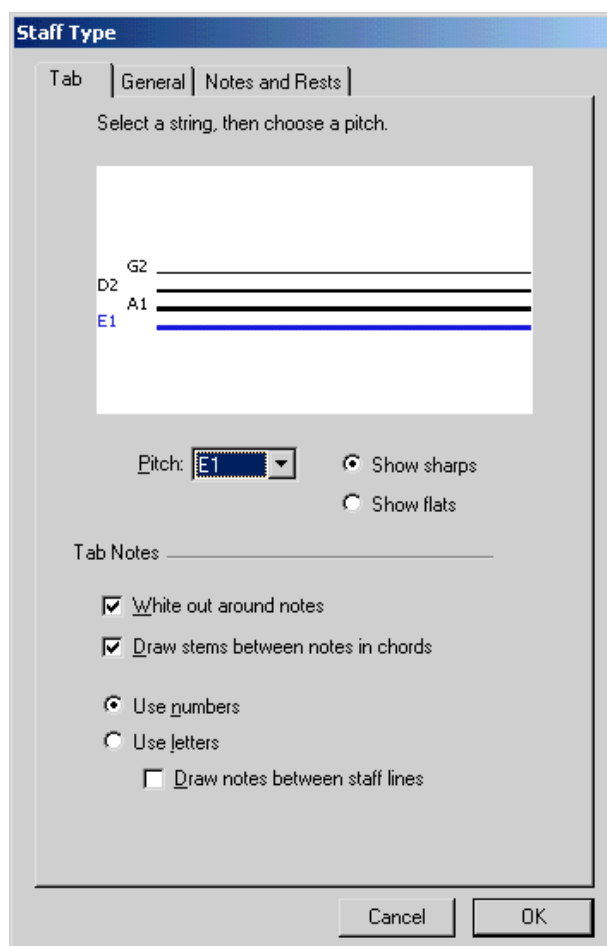
- **Articulations always above the staff** – отображение знаков артикуляции всегда над станом (для предотвращения пересечения, например, с текстом «лирики»);
- **Beams always horizontal** – рёбра отображаются строго горизонтально, без наклона;
- **Leger lines** – отображение добавочных линий.

Опции раздела **Stem Lengths** управляют *длиной штилей*.

В разделе **Stem Direction** настраивается направление штилей:

- **Down for notes on middle staff line** – ноты на средней черте отображаются штилем вниз;
- **Up for notes ...** – то же, но штилем вверх;
- **Always down** – все ноты штилями вниз;
- **Always up** – все ноты штилями вверх.

✓ При редактировании станов типа «**Tab**» в данном окне присутствует дополнительная вкладка, в которой изображена табулатура и ее настройка. Для редактирования следует выделить мышью соответствующую струну и выбрать ноту, на которую она настроена, с помощью опции Pitch. Опции Show sharps и Show flats позволяют отображать перед нотами диезы и бемоли:

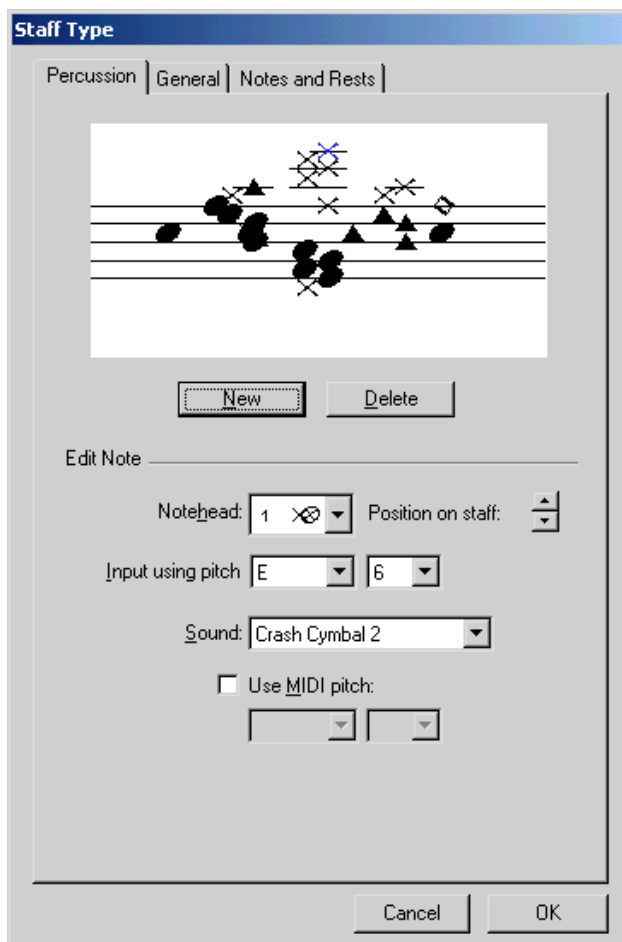


Кроме того, под заголовком «**Tab Notes**» присутствуют и такие настройки:

- **White out around notes** – белый фон вокруг нот;
- **Draw stems between notes in chords** – отображать штили между нотами в аккорде;
- **Use numbers** – использовать в качестве нот цифры;
- **Use letters** – использовать буквы;
- **Draw notes between staff lines** – отображать ноты между линиями.

✓ При редактировании станов типа «**Percussion**» отображается вкладка, в которой изображен нотный стан партии ударных и различные нотные головки, используемые на нем. Выделив нужную нотную головку, ее тип можно сменить с помощью оп-

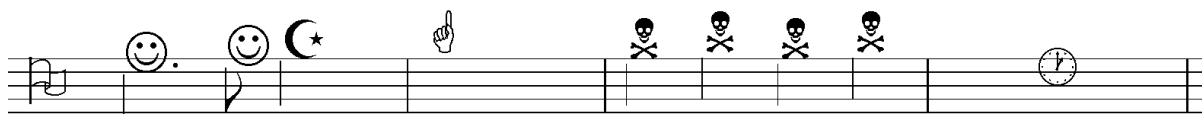
ции «**Notehead**», перемещать по стану кнопками «**Position on Staff**», назначить соответствующую этой головке высоту ноты для клавиатурного ввода («**Input using pitch**»), а также назначить ей звук для воспроизведения (из набора MIDI) – с помощью опции «**Sound**».



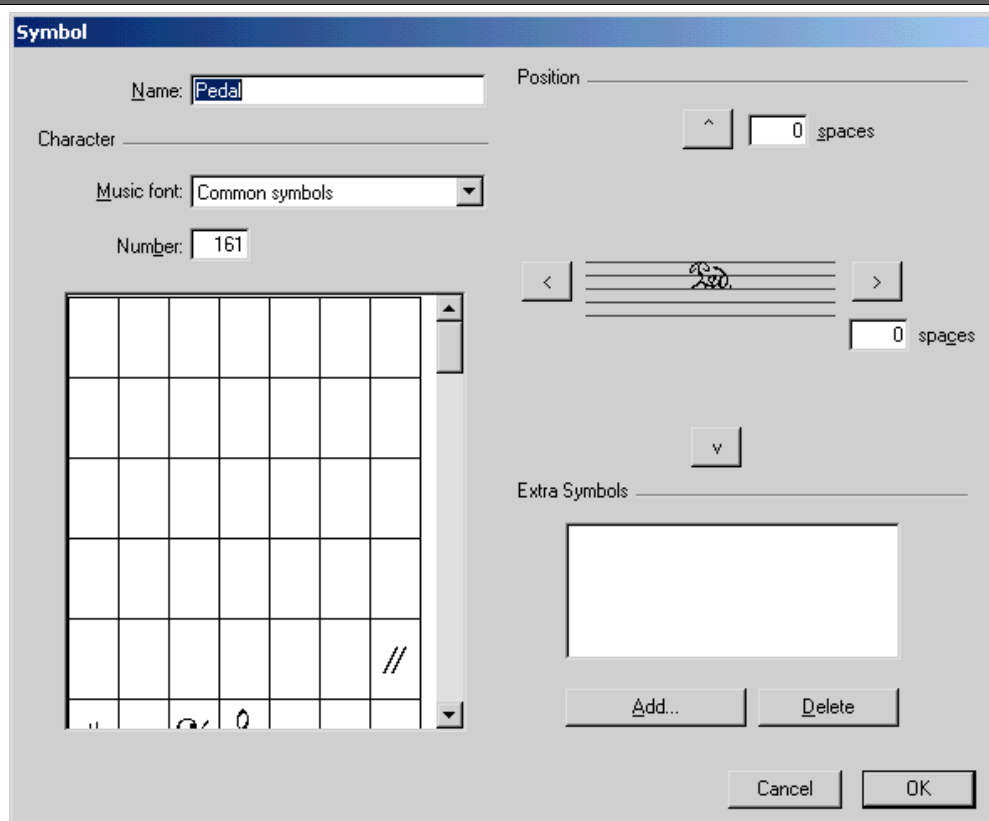
Edit symbols (Правка символов)

С помощью этой команды вы можете редактировать, а также создавать новые символы, используемые Sibelius. При вызове команды открывается обычное окно выбора символов, но на этот раз – с дополнительными кнопками: кнопкой Edit выбранный символ можно отредактировать, кнопкой New – создать на основе него новый, кнопкой Delete – удалить.

Что же касается расположенной рядом кнопки Music fonts, то она позволяет выбрать шрифт, используемый для различной категории символов. Так, например, в приведенном примере для основных символов (к каковым относятся нотные головки и ключи) мной был использован шрифт Windings из стандартного набора Windows (надеюсь, что после занудного описания предыдущих функций мне удастся немного развеселить поскучневшего читателя):



Теперь о самом процессе редактирования. После выбора нужного символа и нажатия кнопки Edit или New (вместо Edit вполне срабатывает просто двойной щелчок мышью) открывается окно редактирования символов:



Опции этого окна следующие:

- **Name** – название символа;
- **Position** – расположение символа относительно нотного знака, настраиваемое четырьмя регуляторами во все четыре стороны, либо цифрами – там же, в полях «Space»;

В разделе «Character»:

- **Music fonts** – выбор имеющегося музыкального шрифта (из того самого списка, который редактируется командой Music fonts);
- **Number** – номер символа в наборе. Лучше его все-таки не нумеровать, а просто выбрать из наглядного списка, расположенного чуть ниже.

Кроме того, в разделе «**Extra symbols**» можно к основному символу добавить и еще дополнительные, положение которых также можно выравнивать, таким образом, сконструировав новый символ из нескольких. Думаете, это пустая трата времени? Нет. И пример мы возьмем самый практический, из главы «Партии ударных инструментов» (стр. 81). Нам ведь необходимо создать **ноту со стандартной головкой, обведенной кружком**:



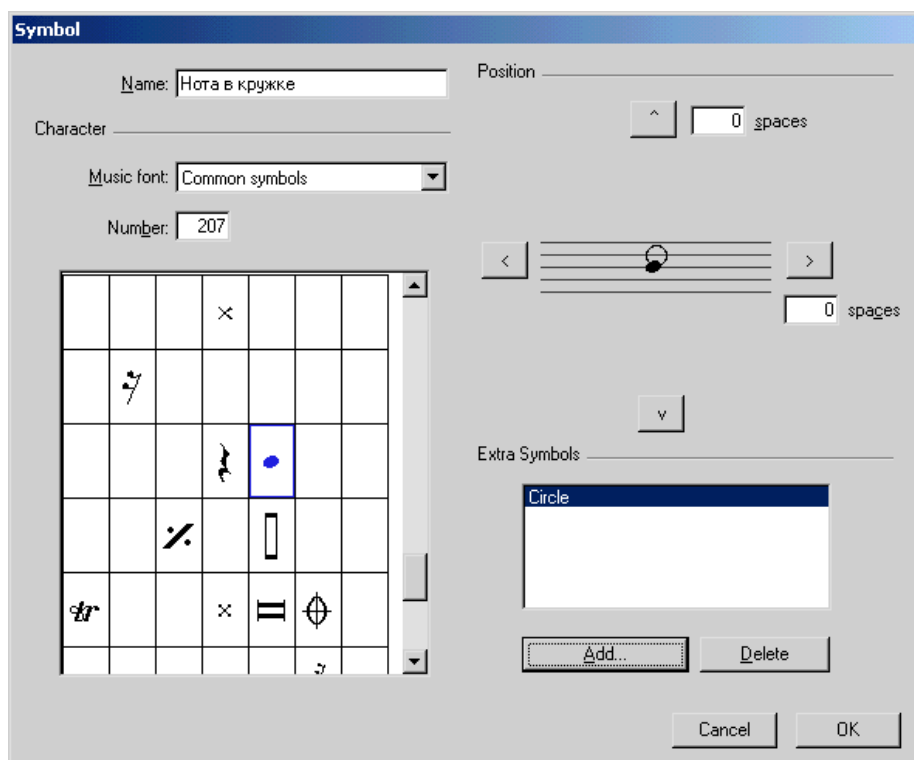
Из чего делаются нотные головки, мы уже знаем – конечно же, из символов. То есть, вся задача состоит из двух действий:

- 1) Отредактировать символ *нотной головки*, добавив к нему *кружок* в качестве дополнительного символа;
- 2) Войти в меню House Style ⇒ Edit Noteheads // Свой стиль ⇒ Правка нотных головок и создать стиль, в котором для четвертной ноты выбрать созданный нами новый символ.

Итак, вызовем команду House Style ⇒ Edit Symbols // Свой стиль ⇒ Правка символов. Для редактирования откроем символ обычной *нотной головки* (находится в строке

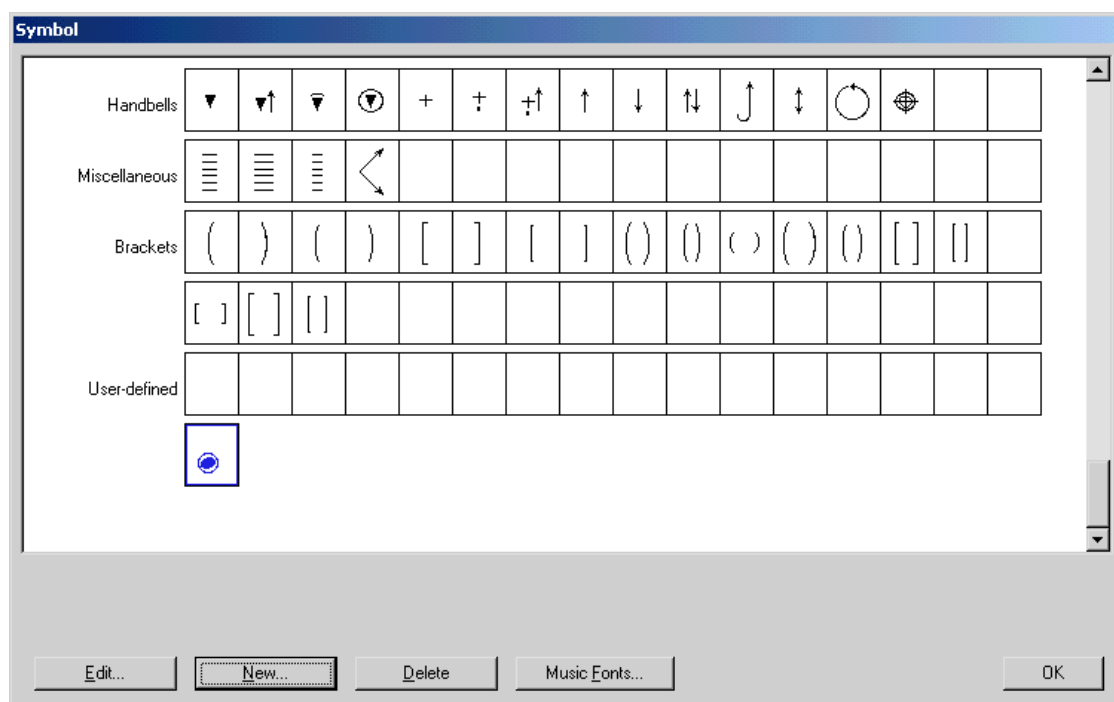
«Noteheads»). Наверное, лучший вариант – не изменять сам символ, так как он достаточно важен, а создать новый символ – кнопкой New.

В окне редактирования найдем символ четвертной ноты, а затем нажмем кнопку Add в разделе Extra symbols, и в списке символов выберем кружок (находится в строке «General»). Сам новый символ назовем «Нотой в кружке»:



Кружок вставился немного неровно, поэтому его можно подвинуть вниз и слегка влево, чтобы он выровнялся по отношению к нотной головке. По окончании редактирования нажмем кнопку ОК.

Новый символ появится в списке в последней строке:



Для полного счастья осталось только назначить созданный нами символ четвертным нотным головкам. Этот процесс уже достаточно подробно описан в описании функции Edit Noteheads // Правка нотных головок.

1.1. Диалоговое окно «Engraving rulers» // «Правила гравировки»

В данном диалоговом окне настраиваются различные **правила гравировки**, то есть правила размещения объектов нотной партитуры. В окне присутствует множество разделов, которые мы по порядку вкратце изучим:

Accidentals and dots (Знаки альтерации и точки)

В данной вкладке настраивается положение знаков альтерации и точек: расстояние между знаками альтерации в аккордах, расстояние между нотой и точкой и т.п.

Articulation (Артикуляция)

В данной вкладке приведен список знаков артикуляции, которые переключением соответствующих «галочек» можно отнести к категории «**Always above**» (расположенных всегда над станом) либо «**Allowed in staff**» (позволить размещать на стане).

Также чуть пониже расположены настройки:

– «**Horizontal position**», где знаки артикуляции можно горизонтально центрировать относительно нотных штилей, расположить немного левее нотного штиля, либо центрировать относительно нотных головок;

- «**Vertical position**», где настраивается расстояние по вертикали относительно штиля, нотной головки, а также между самими знаками альтерации;

- «**Fermatas (pauses) on bar rests**» - настраивается положение ферматы над пустым тактом.

Bar Numbers (Номера тактов).

Здесь настраивается отображение цифр – номеров над тактами:

- над каждым тактом;
- через каждые 5, 10 тактов;
- над каждой системой;
- без номеров тактов.

Кроме того, настраивается положение номеров над тактами. Также для них можно выбрать специальный текстовый стиль (опция «Edit text style»).

Bar Rests (Тактовые паузы)

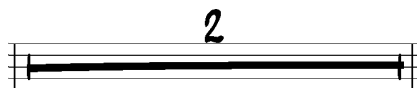
В данной вкладке настраивается изображение пауз, заполняющих пустые такты. Опция «Show bar rests» включает, а также отключает их отображение.

В разделе «Multirests» настраиваются многотактовые паузы:

- Опция «Show `1` above bar rests» позволяет изобразить тактовые паузы как многотактовые, с цифрой:

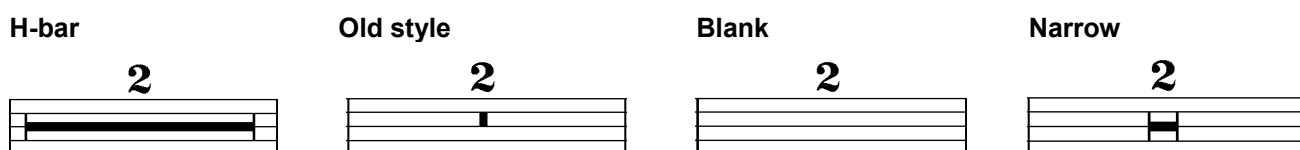


- Опция «Draw H-bar using a symbol» применима к партитурам, оформленным с использованием нотного шрифта Inkpen2, где знак многотактовой паузы может изображаться специальным символом, имитирующим рукописный росчерк:

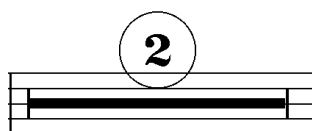


Далее настраивается промежуток между многотактовой паузой и тактовой чертой, а также устанавливается длина такта для 10-тактовой паузы, в соответствии с которой программа высчитывает длину такта для многотактовых пауз другой длительности.

В разделе «Appearance» настраивается стиль отображения многотактовых пауз:



Кнопкой «Edit text style» можно настроить текстовый стиль, применяемый к цифрам над тактом, теми же средствами, как и в меню House style ⇒ Edit Text styles. Так, мной для примера была применена опция «Circled» во вкладке «Border»:



Barlines (Тактовые черты).

Здесь настраивается ширина различного типа тактовых черт, а также тип тактовой черты, принимаемый по умолчанию.

Beams and Stems (Рёбра и штили)

Здесь настраивается оформление рёбер и штилей.

В разделе «Beam position» имеется опция, именуемая «Optical beam position» («Позиция оптических рёбер»). Звучит довольно загадочно, но расшифровывается так: «оптическим» в Sibelius 4 называется метод точного и аккуратного оформления соединительных рёбер по сравнению с предыдущими версиями программы. В помощью представленной здесь опции вы можете настроить угол наклона рёбер в соответствии с интервалами между соседними нотами (поля под заголовком «Default slant per interval»).

В разделе «Beam Appearance» настраиваются следующие опции:

- ... **spaces thick** – толщина ребра;
- ... **% of thickness apart** – промежуток между линиями ребра у 16-х, 32-х нот и др.;
- ... **spaces wide for fractional beam** – длина дополнительного ребра (при соединении разных длительностей).

Опция «French beams» включает отображение рёбер «на французский манер» (штили не пересекаются с рёбрами):



Обычный стиль



«French beams»

И в самом конце располагаются опции раздела «Stems»:

- **Stem ... spaces thick** – толщина штиля;
- **Minimum length** – минимальная длина штиля.

Brackets (Акколады).

Здесь настраивается толщина и местоположение акколад: квадратной (Bracket), дополнительной (Sub-bracket) и фигурной (Brace).

Clefs and Key Signatures (Ключи и ключевые знаки).

Здесь настраивается местоположение ключей и ключевых знаков, с помощью выставления соответствующих интервалов перед ними (опции, начинающиеся фразой «Gap before... // Интервал до...», «Gap after... // Интервал после...»).

Guitar (Гитара).

Здесь настраивается стиль отображения гитарной нотации.

Так, под заголовком «**Chord Diagram Design**» содержатся следующие опции:

- **Number of frets** – количество ладов;
- **Top line ... spaces thick** – толщина верхней черты;
- **Other lines ...** – толщина остальных линий;
- **Cell height, Cell width** – соответственно, высота и ширина ячейки;
- **Extend strings...** – продолжить линии струн на определенную длину вниз;
- **Chord name ... spaces above diagram** – расстояние между диаграммой и аккордовым символом.

В разделе «**Symbols**» настраивается размер символов, содержащихся в диаграмме;

В разделе «**Fret Number**» можно ввести текст для обозначения лада (например, русское слово «лад»), а также настроить его местоположение и текстовый стиль;

В разделе «**Tab**» настраиваются особенности табулатурной нотации:

- **Use `full` on tab bends** – использовать в табулатурной записи **изгиба** на целый тон (большую секунду) значок «full» (при выключенной опции будет цифра 1);
- **Use arrows on tab bends** – отображать изгибы в табулатуре с помощью стрелок;
- **Draw grace notes with tablature letters text style** – изображать форшлаги тем же шрифтом, как и цифры табулатуры;
- **Tab numbers** (кнопка Edit text style) – текстовый стиль для цифр табулатуры.

В разделе «**Fingering text**» настраивается местоположение аппликатуры относительно аккордовой диаграммы.

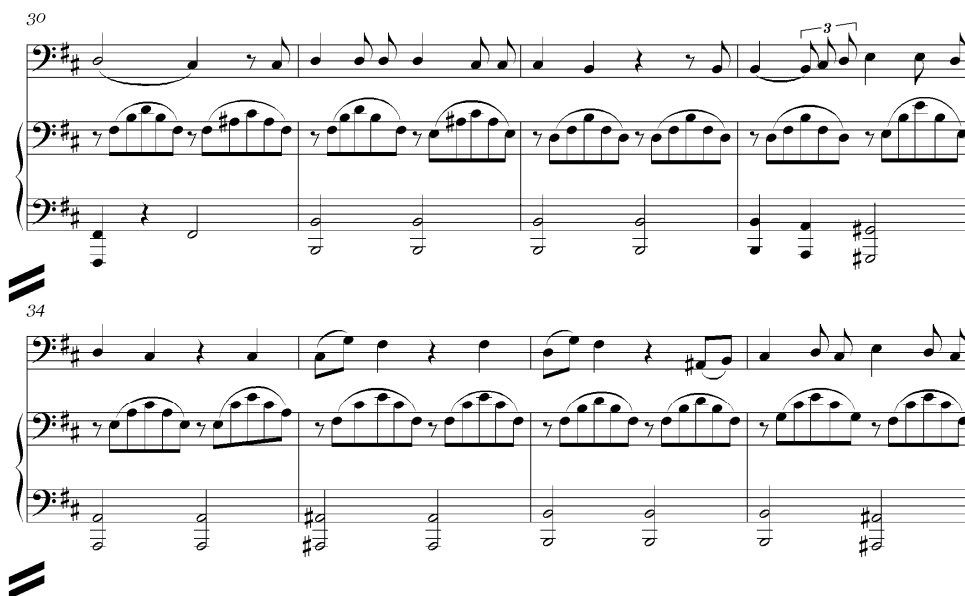
Instruments (Инструменты).

Здесь настраиваются следующие опции:

В разделе «**Instrument Names**» настраивается отображение названий инструментов слева от нотоносцев: *полное* (Full), *сокращенное* (Short), *без названия* (None), по следующим местоположениям: *в начале партитуры* (at start), *в дальнейшем* (subsequently), а также в начале нового раздела (at new sections), т.е. после такта, к которому применена команда окна свойств Bars ⇒ Section End // Такты ⇒ Конец раздела.

Далее, в разделе «**System Separators**» настраивается отображение в партитуре **разделителей** – двойных косых черт, разделяющих системы в партитуре:

- **Appear when ... staves or more** – указывается минимальное количество нотных систем в системе для появления разделителей. По умолчанию обычно принято число 8, однако вы можете и изменить его. Так, выставив число 3, получите разделители и между системами из 3-х нотных систем:



Нижне располагаются опции, настраивающие местоположение левого разделителя (left separator), а также правого разделителя (right separator), если вы желаете отображать разделитель справа.

Lines (Линии).

Здесь настраивается отображение некоторых линий:

В разделе «**Hairpins**» настраивается форма «вилки» крещендо и диминуэндо, а также других схожих с ними по форме линий, изображенных на рисунке:



Расстояние между концами «вилки» называется размахом (aperture). В зависимости от длины «вилки», она может иметь либо узкий, либо широкий размах, настраиваемый с помощью следующих опций:

- **Small aperture ... spaces** – ширина узкого размаха (в пробелах);
- **Large aperture if wider than ... spaces** – устанавливается минимальная длина «вилки», при которой она приобретает широкий размах;
- **Large aperture ... spaces** – ширина широкого размаха;
- **Continuation small aperture ... spaces** – устанавливается ширина узкого размаха при продолжения линии на новой строке;
- **Continuation large aperture ... spaces** – устанавливается ширина широкого размаха при продолжения линии на новой строке.

В разделе «**Split lines**» настраивается изображение разделенных линий, то есть длительных линий, проходящих через несколько систем:

- **RH end** – позиция правого окончания линии (расстояние в пробелах до конца системы);
- **LH end** – позволяет расположить левое окончание разделенной *системной* линии левее ключевых знаков (на линии станов данная функция не распространяется).

Notes and tremolos (Ноты и тремоло).

В разделе под заголовком «Notes» присутствуют следующие опции:

- **Grace note size** – размер ноты-форшлага (в процентах от размера обычных нот);
- **Cue note size** – величина мелкого размера ноты (*мелкий размер нот используется для написания примечаний и возможных вариантов исполнения, и включается с помощью окна цифровой клавиатуры, во второй вкладке – клавишей [Enter]*);
- **Leger lines ... spaces thick** – толщина добавочных линий;
- **Leger lines extend beyond...** – добавочная линия выступает за края нотной головки на заданное число процентов от ширины последней.

В разделе «Note spacing» присутствует опция «Note space may be contracted...», в которой можно изменить интервал между нотами (в процентах от стандартного интервала).

Ниже, в разделе «Two-note tremolos» настраивается отображение тремоло между двумя нотами (*создается с помощью третьей вкладки окна цифровой клавиатуры – выделением нужных нот, выбором длительности тремоло и нажатием клавиши [Enter]*):



Touching stems
(касаясь штилей)



Outer tremolo touching stems
(только верхняя полоса касается штилей)



Between stems
(между штилями)

Page numbers (Номера страниц).

В данной вкладке вам предоставляются следующие возможности:

- **First page number** – установить номер первой страницы (данная опция может понадобиться, если, к примеру, ваша задача – напечатать листы партитуры, вырванные дирижером в ходе неудачной репетиции: наверняка нумерация листов начнется не сначала);
- **Show page numbers** – отображать номера страниц (либо нет);
- **Show on first page** – отображать номер на первой странице.

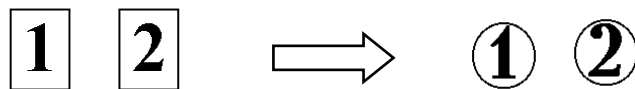
Кроме того, кнопкой «Edit text style» вы можете изменить текстовый стиль для номеров страниц.

Rehearsal Marks (Репетиционный знак)

В данной вкладке настраивается изображение репетиционных знаков, выставляющихся в партитуре и в партиях инструментов для того, чтобы отделить один фрагмент произведения от другого и облегчить ориентирование в нотном тексте. В качестве знака можно выбрать следующие последовательности символов:

- **A–Z**, далее: **A1–Z1**, **A2–Z2** и т.д.;
- **A–Z**, далее: **AA–ZZ**, **AAA–ZZZ** и т.д.;
- **1, 2, 3**, то есть обычные цифры;
- номера тактов;
- скрыть все (ничего не использовать).

Кроме того, здесь же присутствует уже известная нам кнопка «Edit text style». Применить ее можно на конкретном примере. Допустим, что вам более привычно видеть репетиционные знаки обрамленными в кружок, нежели в прямоугольник. Кроме того, хотелось бы подобрать более изящный шрифт. – Нет проблем. Открыв окно редактирования текстового стиля, выберите желаемый шрифт, а во вкладке «Border» замените рамку на круглую (circled):



Slurs (Лиги)

В данной вкладке настраивается форма и местоположение лиг:

Опции под заголовком «**Slur near Notehead**» настраивают горизонтальный и вертикальный интервал между концами лиг и нотными головками; а опции под заголовком «**Slur near Note stem**» – между лигами и нотными штилями;

Опции под заголовком «**Avoiding staff line**» позволяют избежать пересечения лиг с линиями станов, а опции под заголовком «**Avoiding Articulation**» позволяют избежать пересечения со знаками артикуляции.

Кроме того, под заголовком «**Shape // Форма**») присутствует опция «**Shoulder // Плечо**», настраивающая угол, под которым начинается и оканчивается лига: таким образом можно настроить степень закругленности краев лиги (по форме напоминающих плечи):



Staves (Нотоносцы)

В данной вкладке настраивается расположение нотных станов на странице.

Опции под заголовком «**Layout**»:

- ... **spaces between staves** – расстояние между станами;
- ... **spaces between systems** – расстояние между системами.

Далее, под заголовком «**Justification**» («Выравнивание») располагается опция под названием «**Justify staves when page is at least ... % full**», позволяющая автоматически выравнивать расстояние между нотными станами, максимально растянув их на всю страницу, при условии заполнения страницы нотоносцами на заданное число процентов.

Эта опция полезна для больших произведений, однако она сильно портит нервы начинающему пользователю, когда он попадает в примерно следующую ситуацию: в произведении (или на его последней странице) количество тактов не заполняет всю страницу целиком. При этом, если установлен низкий процент заполнения страницы, допускающий выравнивание нотоносцев, последние растягиваются на всю страницу так, что вручную выправить их невозможно (рисунок «а»).

Увеличение процентного значения в разделе «Staves» позволяет решить проблему со счетом 1:0 в нашу пользу (рисунок «б»).

a)

б)

Далее, в разделе «**Staff Design**» присутствуют две опции:

- **Staff line width**, настраивающая ширину линий нотного стана;
- **Small staff size...**, устанавливающая размер маленького нотного стана в процентном отношении от обычного.

Text (Текст)

В данной вкладке присутствуют некоторые настройки, применяемые к текстовым объектам:

- **Text border ... spaces wide** – настраивает ширину рамки вокруг текста (той самой рамки, создаваемой во вкладке «Border» окна «Edit Text Style»).

Дальнейшие опции посвящены целиком «лирике». Из них, пожалуй, можно выделить следующие, как наиболее значимые:

- **Use text hyphen** – отображать дефисы тем же шрифтом, которым печатается «лирика». В противном случае будет использован специальный символ, предложенный программой;
- **One hyphen maximum** – отображать между слогами не более одного дефиса (с такой экономией осталось только выдавать дефисы по талонам);
- **Hyphens allowed at start of systems** – позволяет отображать дефис в начале новой строки (в месте переноса) Эта опция по умолчанию выключена.

Разделы Ties 1 и Ties 2 (Легато)

В данных разделах настраивается форма и местоположение *легато*, продлевающего звучание одноименных нот. Настройка происходит по тем же параметрам, как и во вкладке «Slurs»: позиция, настройка формы «плеча» и т.д.

Time Signature (Знаки размера)

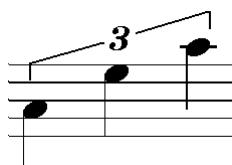
Здесь присутствует несколько опций, настраивающих внешний вид и положение знаков размера:

- **Time Signature** – знак размера обычного размера (прошу прощения за тавтологию);
- **Time Signature (huge)** – знак размера огромного размера (над станом);
- **Time Signature (large)** – знак размера более скромного размера, но все же большой.

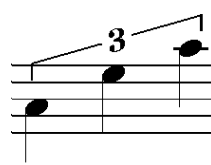
Также здесь располагается опция, выставляющая интервал перед знаком размера (**Gap before Time Signatures**), с примечанием, гласящим о том, что для применения нового интервала на уже существующих в партитуре знаках размера необходимо обратиться к команде меню **Layout ⇒ Reset Note Spacing // Разметка ⇒ Переустановить промежутки между нотами**.

Tuplets (мультиоли)¹

В этом разделе настраивается отображение мультиолей: выше ноты (**Above**), ниже ноты (**Below**) и т.д. Также здесь присутствует интересная опция, позволяющая при наклоне знака триоли поворачивать и цифру («**Rotate single digits**»):



обычный вид



с наклоном цифры

Опция «**Avoid staff**» позволяет знаку триоли пересекаться с линиями нотного стана; при выключенной же опции он будет всегда выше или ниже стана.

1.2. «Свой стиль» - продолжение

Покончив с разбором диалогового окна «**Engraving Rulers**», продолжим осмотр меню «**House Style**». Следующая команда – **Note Spacing Rule**.

Note Spacing Rule (правила разметки нот)

Вызвав эту команду, вы увидите диалоговое окно с устрашающим количеством разных опций. На самом же деле все эти опции предназначены для одного и того же действия – выставления ширины интервалов, измеряемых с пробелами (**spaces**), между разными объектами нотного стана. Думаю, что описание этих опций превратится в их тривиальный перевод с английского на русский язык. Не стоит на это тратить время.

System object position (позиции системных объектов)

Данная команда вызывает диалоговое окно, в котором схематически изображены все нотоносцы, присутствующие в партитуре. Выделяя нужные нотоносцы, вы тем самым укажете, над какими из них должны изображаться системные объекты (такие, как обозначения темпа, системные линии – *вольты*, *ritenuto* и е.д.).

Default position (позиции по умолчанию)

Данная команда вызывает диалоговое окно, в котором настраиваются позиции, в которых по умолчанию создаются все объекты нотной партитуры. Если позиции, приня-

¹ См.стр.17

тые разработчиками программы, вызывают у вас бурю негодования, настоятельно рекомендую вам излить свои эмоции, изучая эту команду меню.

Import House Style

Данная команда позволяет вам применить к своей партитуре готовый «свой стиль», включающий типы станов, линий, нотных головок, символов, текста и т.п.

Export House Style

Данная команда позволяет вам сохранить измененный вами «свой стиль», который вы впоследствии сможете применить к любой другой партитуре с помощью команды Import House Style (а также и при создании нового документа, в окне House Style). Очень полезно, особенно, если нужно «запомнить» и созданные вами новые символы, нотные головки и т.п. Но это еще не всё.

Важное замечание: сохраненный вами стиль, кроме того, автоматически добавляется в список стилей, используемых *при создании нового документа* (в окне «House Style»), то есть на его основе можно создавать новые партитуры.

Глава 2. Диалоговое окно «Preferences»

Вызываемое командой меню File⇒Preferences диалоговое окно содержит основные настройки программы, которые вы можете изменить в соответствии со своими потребностями, а также конфигурацией вашего компьютера. В окне имеется одиннадцать вкладок, соответствующих специфическим настройкам программы. Рассмотрим их поочередно, так как многие из них, несомненно, окажутся полезными для более эффективной работы программы в соответствии с личным вкусом, а также и с конфигурацией вашего компьютера.

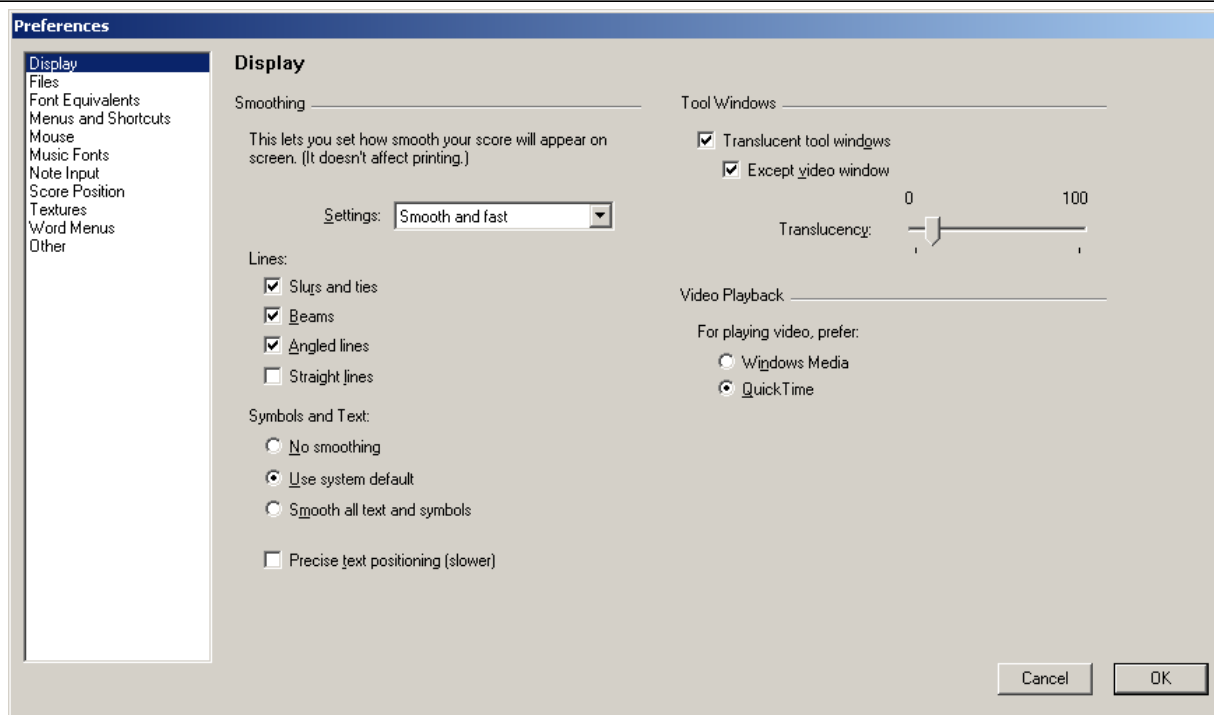
1. Display (Изображение)

В этой вкладке настраивается внешний вид окна программы, а точнее – эффекты сглаживания и прозрачности, которые делают внешний вид рабочей области окна более привлекательным и приятным для глаз, но вместе с тем повышают нагрузку на использование ресурсов компьютера. Рекомендуется включить все эффекты только в том случае, если у вас достаточно мощный центральный процессор и видеоадаптер. В случае же, если вы замечаете замедление в работе программы (особенно при перемещении листа партитуры по экрану с помощью навигатора или курсора мыши) – попробуйте по возможности отключить если не все, то часть указанных здесь эффектов.

В разделе «**Smoothing**» («Сглаживание») настраивается сглаживание линий, ребер, символов и текста, а под заголовком «Settings», кроме того, содержатся готовые настройки: «Smoothest» (наибольшее сглаживание); «Smooth and fast» (сбалансировано между качеством и производительностью); «Fastest» (сглаживание отключается, производительность становится максимальной); а также «Custom» (то есть по выбору: данная опция включается также, если вы измените вручную любую из присутствующих ниже настроек).

В разделе «**Tool windows**» настраивается прозрачность плавающих окон, а в разделе «**Video Playback**» - используемый программой кодек для воспроизведения видео.

Вкладка изображена на рисунке:



2. Files (Файлы)

Здесь настраивается работа Sibelius с файлами. В разделе «**Opening Files**» присутствуют две опции:

- **Warn when sounds will be wrong...** – включает предупреждение о несоответствии звуков при открытии файлов, созданных с использованием звуковоспроизводящего устройства, не поддерживаемого в данный момент программой, с предложением «сбросить звуки» (Reset sounds);
- **Open at zoom level** – устанавливает стандартный масштаб, с которым будет отображаться на экране каждый вновь открытый документ.

В разделе «**Print Date and Time Footer**» присутствуют настройки, позволяющие при распечатке документа отображать внизу страницы дату распечатки, дату последнего сохранения, имя файла, имя пользователя – для тех, кому все это может быть интересно.

В разделе «**Saving and exporting Files**» можно установить папку, используемую программой для сохранения ваших партитур, а также присутствует возможность просмотра после экспорта табулатуры в текстовый формат ASCII.

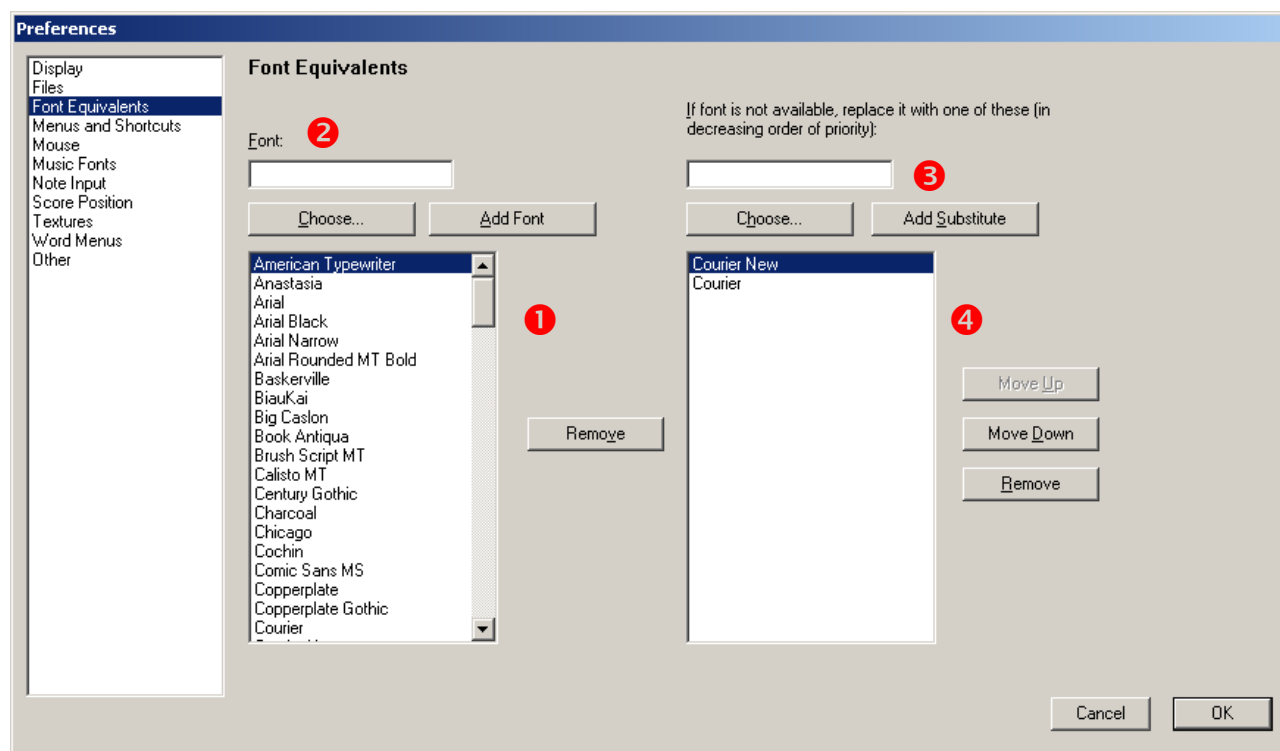
Довольно полезная опция «**Enable auto-saving**» включает автосохранение документа с частотой, указанной в минутах. Сохраненные копии будут храниться в папке, установленной для сохранения ваших партитур (Мои документы\Scores\Backup Scores\AutoSave).

И еще немного о сохранении файлов. В процессе работы, несмотря на автосохранение, все же рекомендую периодически сохранять файл (легче всего это сделать нажатием клавиш **Ctrl+S**). При этом знайте, что при каждом сохранении программа сохраняет текущий файл с введенными изменениями, и в то же время копирует версию файла в его предыдущем состоянии в папку Мои документы\Scores\Backup Scores. Это может помочь в случае, если вами совершен ряд неудачных действий, последствия которых уже трудно исправить. В таком случае вы можете, даже не закрывая исходного файла, покопаться в сохраненных копиях – и наверняка найдете там свою партитуру в исходном состоянии. Основной документ тогда можно будет закрыть и удалить, а найденную копию сохранить под новым именем.

Отображать данную вкладку на рисунке, пожалуй, не будем, так как думаю, что всё здесь описано итак довольно наглядно.

3. Font Equivalents (подстановка шрифтов)

В случае, если вы открываете партитуру, в которой используются шрифты, отсутствующие у вас на компьютере (в том числе и нотные шрифты), вы можете назначить отсутствующим шрифтам замену из тех, которые имеются в вашем распоряжении, с помощью данной вкладки окна:



Подстановка шрифтов происходит следующим образом:

1. Вначале просмотрите, не присутствует ли нужный шрифт в списке, обозначенном на рисунке цифрой 1: это список шрифтов, наиболее часто используемых в нотных партитурах. Если вы нашли в нем нужный шрифт, нажмите кнопку «Choose... // Выбрать».

2. Если шрифта в списке нет – напечатайте вручную название шрифта в поле «Font», обозначенном цифрой 2, и нажмите кнопку «Add font // Добавить шрифт», после чего шрифт появится в списке.

3. Чтобы назначить подстановку отсутствующему шрифту, выделите его название в списке, обозначенном цифрой 1, после чего в поле, обозначенном цифрой 3, введите название шрифта, который будет использоваться для подстановки, – или же нажмите кнопку «Choose... // Выбрать» и выберите шрифт из списка.

4. Выбрав таким образом шрифт для подстановки, нажмите кнопку «Add Substitute // Добавить подстановку», после чего название шрифта появится в списке, обозначенном цифрой 4.

5. В списке 4 для каждого шрифта имеется набор шрифтов для подстановки. При этом в первую очередь используется шрифт, указанный в первой строке; при его отсутствии – следующий и т.д. Для перемещения шрифта по списку используются кнопки «Move Up» и «Move Down», а кнопкой «Remove» шрифт можно удалить из списка.

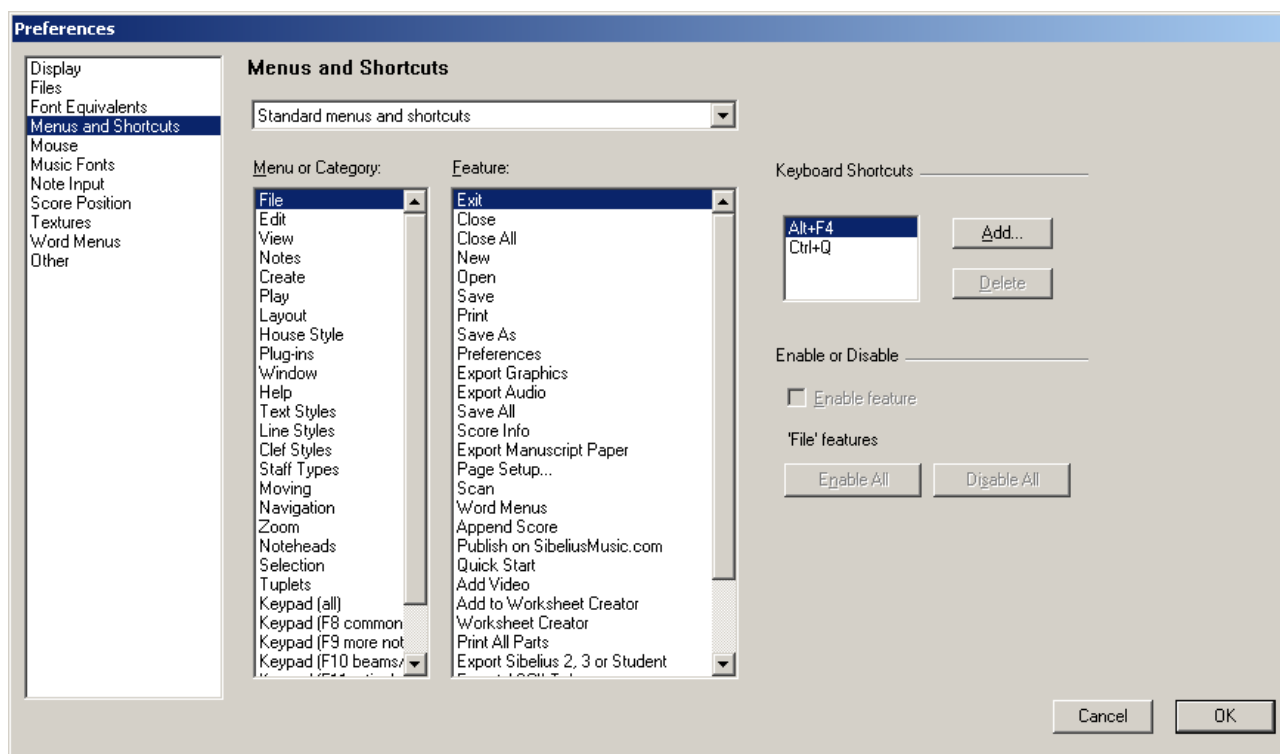
4. Menus and Shortcuts (меню и сочетания клавиш)

В этой вкладке содержится полный список команд меню программы и соответствующих им сочетаний клавиш. Здесь вы можете изменить стандартные сочетания клавиш на те, которые считаете более подходящими, а также назначить сочетания клавиш тем командам, которые таковых не имеют.

Например: вам часто приходится создавать невидимые тактовые черты, и хотелось бы упростить их ввод с помощью сочетания клавиш, не обращая для их создания к нескольким командам меню.

Для этого в списке под заголовком «Menu or Category» выберите меню «**Create**»; в списке под заголовком «Feature» выберите команду «**Invisible Barline**», а затем в разделе «Keyboard Shortcuts» нажмите кнопку «Add». При этом программа выдаст сообщение о том, что эта конфигурация уже сохранена, с вопросом, не желаете ли вы создать новый стиль настроек. – Создавайте, назовите его как хотите, после чего вновь нажмите кнопку «Add» и в открывшемся окошке нажмите нужное вам сочетание клавиш (например, **Ctrl+I**). Закройте окно нажатием кнопки «OK», после чего, к превеликому вашему удовольствию, вы сможете создавать невидимые тактовые черты простым нажатием клавиш **Ctrl+I**.

Перед вами внешний вид данной вкладки окна:



В верхней части вкладки расположен раскрывающийся список, в котором присутствуют несколько готовых стилей настроек, содержащих различные наборы клавиатурных сокращений. Выбрав здесь опции Add feature set // Добавить стиль настроек и Edit feature set // Редактировать стиль настроек, вы можете, соответственно, добавить новый стиль настроек либо отредактировать существующий, установив удобные для вас сочетания клавиш.



Пользователям переносных компьютеров (ноутбуков) рекомендую использовать стиль настроек «Notebook (laptop) shortcuts», в котором вместо отсутствующих клавиш дополнительной цифровой клавиатуры используются обычные клавиши, имеющиеся в клавиатуре ноутбука.

Еще одна хитрость: если в данной вкладке выбрать меню Notes, то среди команд вы найдете и такие: «Create C», «Create D» и т.д. Это – *клавиши, предназначенные для ввода нот* (по умолчанию – **C**, **D**, **E** и далее). Для удобства вы можете назначить клавиши по своему усмотрению (например, расположенные на клавиатуре в один ряд). В этом случае наверняка вы «заденете» клавиши, уже присвоенные другим командам Sibelius, а поэтому не забудьте назначить им новые клавиши (или сочетания клавиш).

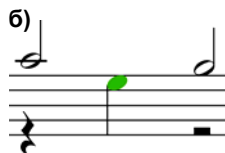
Вызывает вопрос еще одна область окна, озаглавленная «**Enable or Disable**». Предназначение ее следующее: если вы хотите запретить кому-либо из начинающих пользователей «лезть, куда Макар телят не гонял», – выделите соответствующую команду и снимите галочку с опции Enable feature // Разрешить команду, после чего данная команда станет недоступной. Чтобы оставить себе самому возможность пользоваться этой ко-

мандой, вы можете создать для новичка индивидуальный стиль настроек, выбрав в выпадающем списке, расположенном в верхней части окна, опцию **Add feature set**, и озаглавив новый стиль с использованием любой доступной лексики. После этого запрещайте все, что угодно. А когда придется сесть работать самому, просто откройте вновь данную вкладку окна «Preferences» и выберите сверху прежний стиль настроек, в котором все команды разрешены.

5. Mouse (животное из разряда грызунов, то есть мышь)

В этой вкладке настраивается работа Sibelius с мышью. Рисунок приводить не будем, а только опишем опции данной вкладки.

- **When you create an object** (когда вы создаете объект):
 - **It appears near the current selection** – он появляется рядом с тем, что в данный момент выделено;
 - **Click the mouse...** – независимо от выделения потребуется указать мышью на место нового объекта.
- **Enable copying with mouse** – включает быстрое копирование и вставку объектов нажатием колеса мыши или одновременно двух ее кнопок.
- **Dragging the paper** («перетаскивание» листа по экрану, при котором курсор мыши принимает форму ладони):
 - **Drag** – включить «перетаскивание»;
 - **Hold Shift and Drag** – включить «перетаскивание» только при нажатой клавише **Shift**.
- **Mouse Input of Notes** (ввод нот мышью):
 - **Show shadow note** – сопровождать курсор мыши тенью с формой будущей ноты;
 - **Use voice 2 when rhythm conflict** – если вы указываете при вводе мышью на место в такте, где еще продолжается длительность предыдущей ноты (см. рис. «а»), Sibelius позволяет во избежание «ритмического конфликта» сразу присвоить введенную ноту голосу 2 (рис. «б»); при выключенной опции – удаляет предыдущую ноту (рис. «в»):



- **Snap positions** (привязывать позиции при вводе мышью).

Данные опции позволяют для облегчения ввода нот мышью «притягивать» курсор к определенным ритмическим позициям в такте. Если они отключены, вы можете, промахнувшись, например, ввести четвертную ноту, сопровождаемую паузой 32-й длительности с точкой. По умолчанию курсор привязывается к четвертным длительностям, но вы можете указать и другие – по желанию. Данные опции действуют отдельно для ввода гитарных табулатур (Snap in guitar tab input), и для нотных партитур (Snap in note input).

6. Music Fonts (музыкальные шрифты)

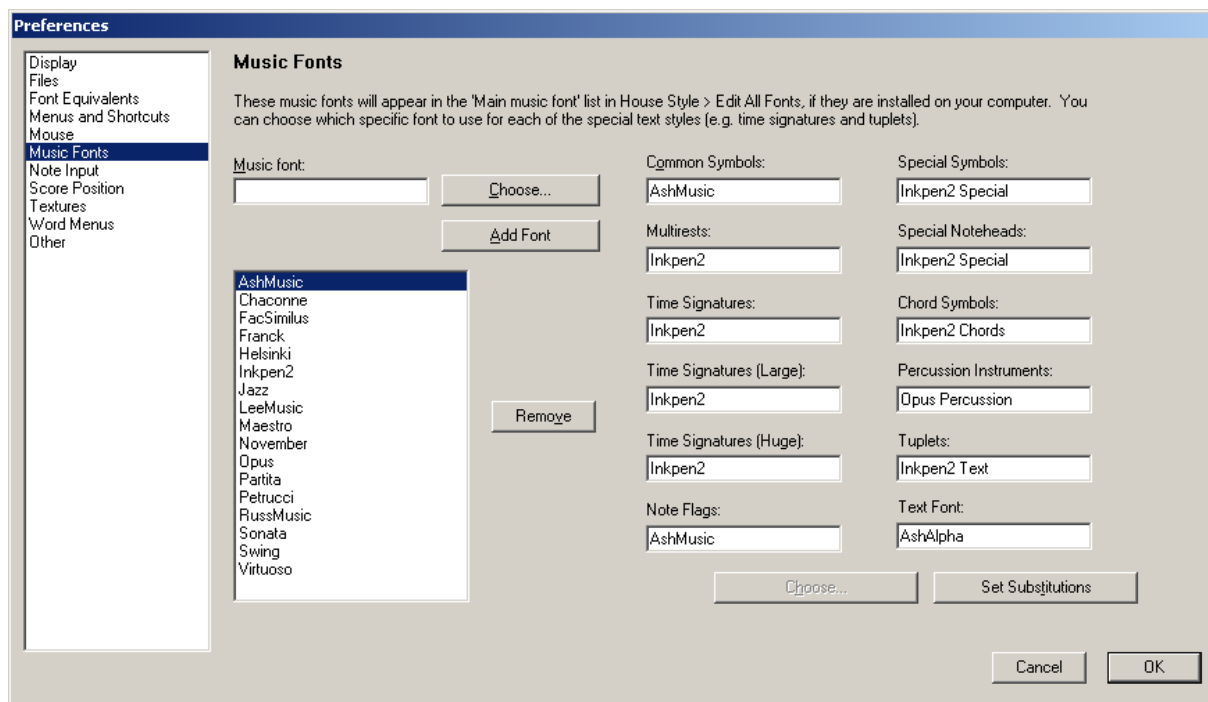


Как известно, в наборе Sibelius 4 присутствуют три музыкальных шрифта, которые используются для отображения нот, ключей, знаков артикуляции и всех других музыкальных символов: это шрифты **Opus**, **Helsinki**, **Inkpen2**. Однако Sibelius 4 поддерживает и множество других нотных шрифтов, разработанных для различных нотных редакторов (например, для Finale – основного конкурента Sibelius). Шрифты программы Finale, а также и некоторые другие, принимаются Sibelius безоговорочно. Это говорит о том, что достаточно установить эти шрифты в систему, как в меню программы House Style ⇒ Edit All Fonts // Свой стиль ⇒ Правка всех шрифтов, в списке «Main Music Font» вы найдете и эти шрифты, которые можно будет легко применить к своей партитуре.

Если же у вас на компьютере установлен какой-либо музыкальный шрифт, но в указанном списке он не отображается, то вы можете прибегнуть к помощи этой вкладки.

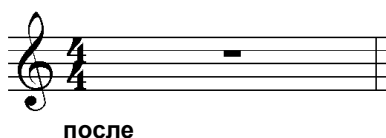
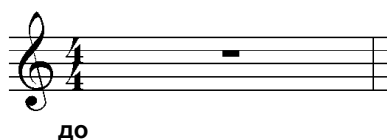
В левой части окна присутствует список шрифтов, полностью совместимых с Sibelius. Чтобы добавить в этот список шрифт, установленный в системе, но не распознанный программой, напечатайте название шрифта в поле, озаглавленное «Music font», либо нажмите кнопку Choose // Выбрать и выберите название шрифта из списка, после чего нажмите кнопку Add font // Добавить шрифт. Для удаления шрифта из списка выделите его и нажмите кнопку Remove // Удалить.

Поля, расположенные в правой части окна, при выбранном основном музыкальном шрифте позволяют назначить различным категориям музыкальных символов другие шрифты:



Например, вам требуется, чтобы при использовании шрифта Helsinki знаки размера отображались шрифтом Opus. Для этого выделите шрифт Helsinki в списке шрифтов, а затем в поле «Time Signatures» введите название шрифта «Opus» (напечатав с клавиатуры либо выбрав из списка, нажав кнопку Choose). Введя название шрифта, нажмите кнопку Set Substitutions // Назначить для замены.

Надо бы отметить, что произведенные вами действия несколько не повлияют на существующие «Свой стили»: при создании новых партитур все будет отображаться по-прежнему. Для того, чтобы применить произведенные настройки, откройте партитуру и войдите в меню House Style ⇒ Edit All Fonts // Свой стиль ⇒ Правка всех шрифтов, после чего выберите в списке «Main Music Font» нужный шрифт (в нашем примере – Helsinki). После нажатия кнопки «ОК» убедитесь, что всё сработало: размер действительно отображается шрифтом Opus (более жирно):

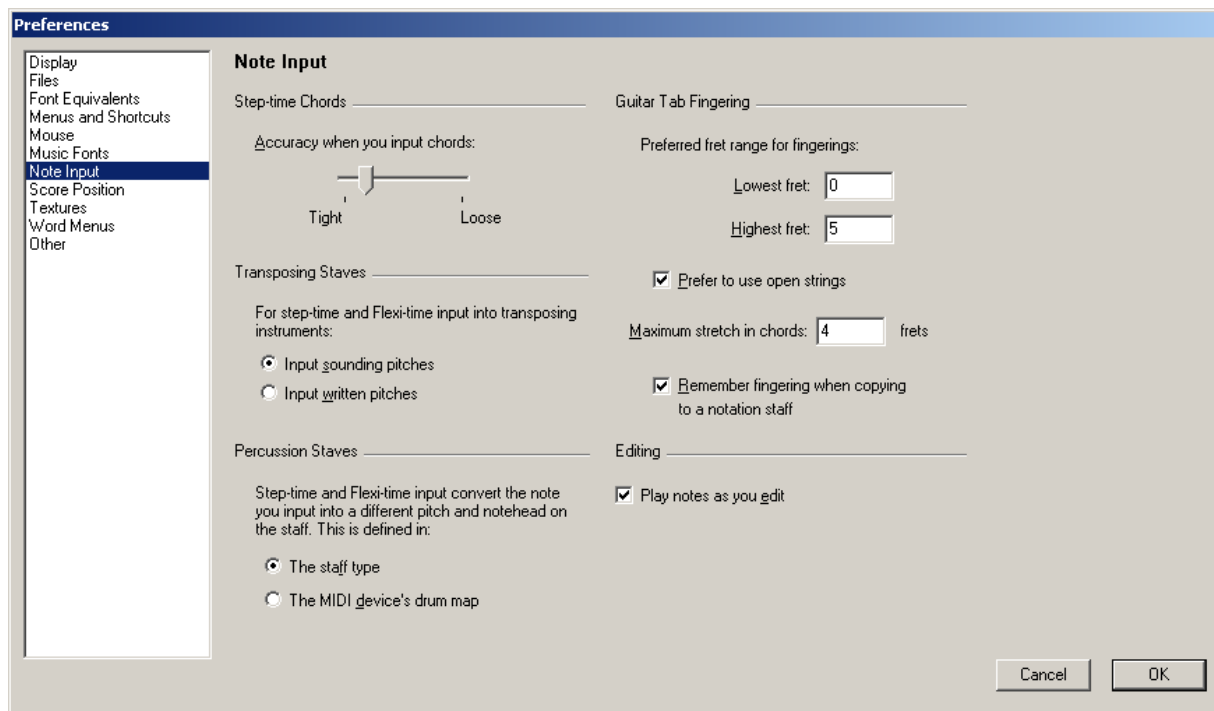


Более подробно о музыкальных шрифтах мы поговорим в отдельной главе, а пока продолжим изучение окна «Preferences».

7. Note Input (ввод нот)

В этой вкладке настраиваются особенности ввода нот, по следующим опциям:

- **Step-Time Chords** - данная опция в особенности касается ввода музыки с MIDI-гитары и предназначена для того, чтобы при проигрывании музыки программа смогла отличить аккорды от последовательности отдельных нот. Если вас не устраивает распознавание проигрываемой вами музыки, поэкспериментируйте с данным регулятором, и наверняка вам повезет.
- **Transposing Staves** - данной опцией настраивается ввод партий *транспонирующих инструментов* с помощью MIDI-клавиатуры или MIDI-гитары, по следующим параметрам:
 - **Input sounding pitches** – вводить те ноты, которые будут звучать в действительности;
 - **Input written pitches** – вводить ноты, которые будут отображены в партии инструмента.
- **Percussion Staves** - здесь настраивается ввод партий *ударных инструментов* с помощью MIDI-клавиатуры. При этом для ввода нот будут использоваться клавиши, в соответствии со следующими настройками:
 - **The staff type** – по типу стана (то есть, для ввода ноты, отображаемой на 5-линейном нотоносце как *ля*, и нужно будет ввести ноту *ля*);
 - **The MIDI device's drum map** – звуки ударных расположатся по клавиатуре в той последовательности, как они запрограммированы в наборе MIDI.
- **Guitar Tab Fingering** - данной опцией настраивается *аппликатура в гитарной табулатуре*. В случае, если вы создали табулатуру путем копирования партии с обычного нотоносца или табулатуры другого типа, Sibelius автоматически назначает каждой ноте соответствующую струну и номер лада. Вы можете указать программе свои предпочтения путем настройки следующих опций:
 - **Preferred fret range for fingering** – диапазон ладов (номер низшего и высшего лада);
 - **Prefer to use open strings** – предпочитать открытые струны;
 - **Maximum stretch in chords** – максимальная протяженность аккорда (на указанное число ладов);
 - **Remember fingering when copying to a notation staff** – запоминать аппликатуру при копировании на обычный нотный стан (возможно, на случай, если понадобится вновь перенести фрагмент на табулатуру).



8. Score Position (положение партитуры)

В этой вкладке настраивается отображение партитуры в окне программы на экране, по следующим опциям:

During play and Flexi-Time

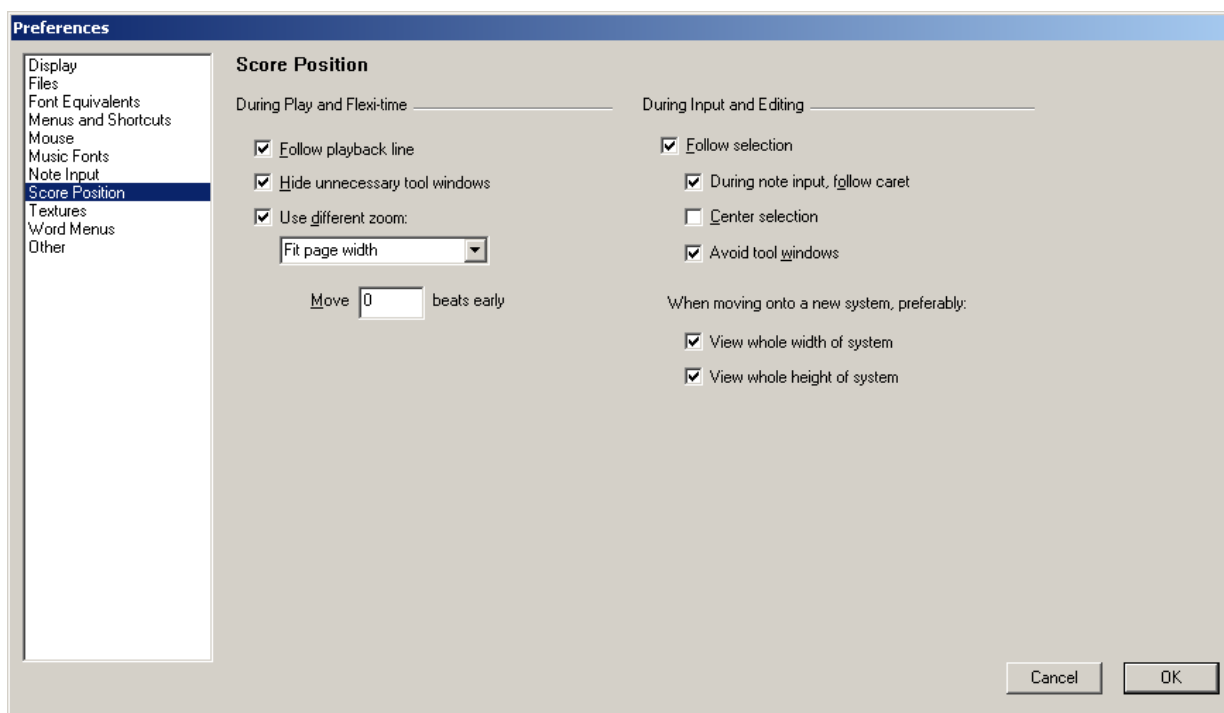
(вид окна программы во время проигрывания музыки или ввода с MIDI-клавиатуры):

- **Follow playback line** – следовать за линией воспроизведения;
- **Hide unnecessary tool windows** – скрыть неиспользуемые плавающие окна;
- **Use different zoom** – отображать партитуру в другом масштабе;
- **Move ... beats early** – данной опцией вы можете указать момент появления на экране следующей области партитуры, которая пока еще не видна на момент проигрывания (указывается число ударов до ее появления). Эту опцию можно сравнить с ассистентом, который сидит рядом с пианистом и заблаговременно переворачивает для него страницы партитуры (стараясь не уронить лист в самый важный момент).

During Input and Editing

(вид окна программы во время редактирования партитуры):

- **Follow selection** – отображать текущее выделение всегда на виду. Когда эта опция включена, становятся доступными и следующие параметры:
 - **During note input, follow caret** – при вводе нот следовать по экрану за текстовым курсором;
 - **Center selection** – размещать выделенный фрагмент всегда в центре экрана;
 - **Avoid tool windows** – не размещать выделенный фрагмент под плавающими окнами.
- **When moving onto a new system...** – при переходе на новую систему, предпочтительнее:
 - **View whole width...** – отображать на экране систему во всю длину;
 - **View whole height...** – отображать на экране систему во всю высоту.



9. Textures (текстуры)

В этой вкладке вы можете настроить внешнее оформление окна программы с помощью текстур – декоративных узоров, заполняющих поверхность листов (Paper) и заднего фона (Deck). Выбор достаточно разнообразный: канареечная эмблема Sibelius (выставляется по умолчанию), а также гранит, древесина, листва, и даже тигровая шкура (такие текстуры, как имеющие темные оттенки, предпочтительны для фона), и различные текстуры светлых оттенков для листов партитуры и партий. Оригинально выглядит текстура «Paper, coffee-stained» – бумага со следами кофейной чашки, хотя тем, кому вся эта «мишура» только надоедает, можно выбрать вместо текстуры обычную заливку цветом, нажав кнопку «Color» в соответствующей строке.

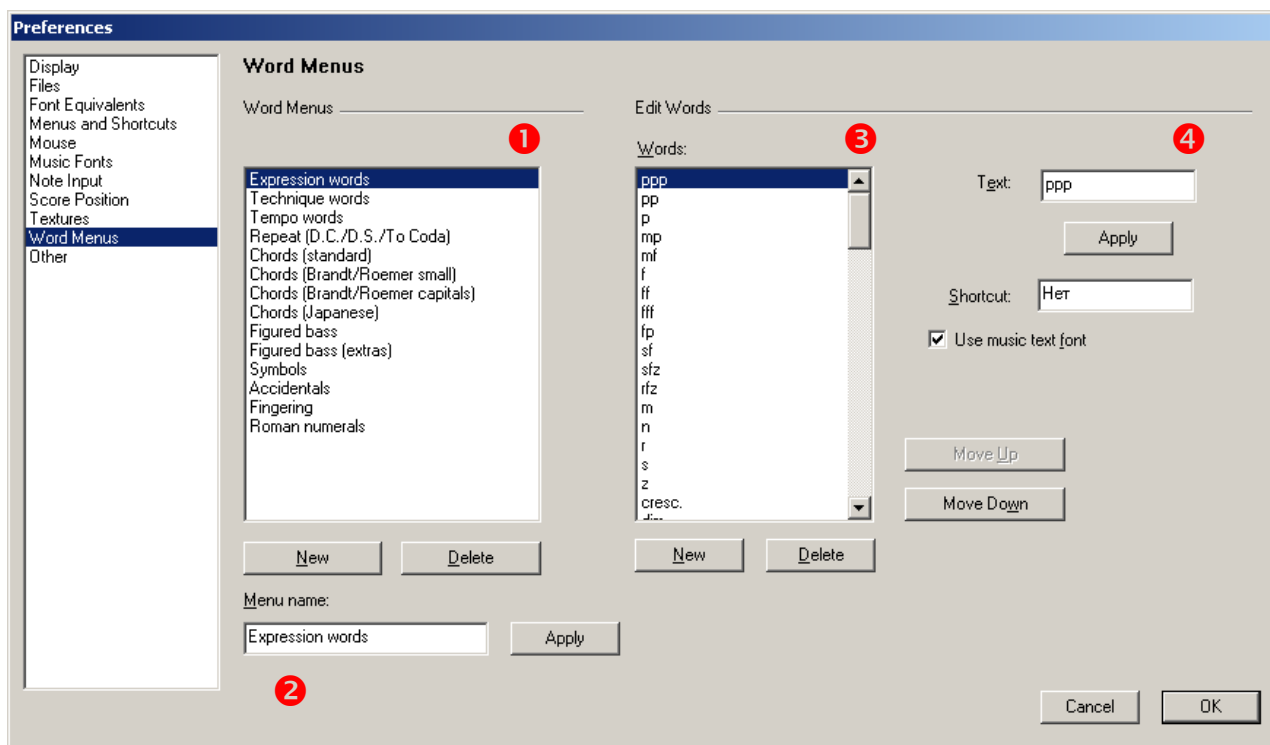
Добавлю к сказанному, что партитуре и партиям можно назначить разные текстуры – для того, чтобы легче было визуально определить, что открыто в данный момент: партитура или партия инструмента.

10. Word Menus (меню текста)

Как известно, при вставке в партитуру текста различного типа (Expression, Technique, Tempo и т.д.) можно, нажав правую кнопку мыши, обратиться к контекстному меню и выбрать оттуда готовые словосочетания и символы.

С помощью этой вкладки вы можете добавить в контекстные меню новые слова и фразы, которые вам часто приходится употреблять, для последующего их быстрого ввода, а также редактировать существующие записи.

В левой части окна приведен список «Word menus», в котором приведены *названия меню*, вызываемых командой Create⇒Text и имеющих подобные «подсказки» в контекстных меню (данный список обозначен на рисунке цифрой 1):



Выделив нужный пункт в списке «Word menus», вы можете переименовать меню, введя новое название в поле «Menu name», расположенном ниже, и нажав кнопку Apply // Применить (обозначено цифрой 2), а также можете создать новое меню (кнопкой New // Создать) либо удалить существующее (кнопкой Delete // Удалить).

В центре окна располагается список под заголовком «Edit Words» (цифра 3). При выделении меню в списке 1, здесь отображается подробный список содержащихся в нем слов-подсказок. Аналогично предыдущему списку, кнопками New и Delete можно, соответственно, добавить сюда новые слова или удалить существующие.

В правой части окна, вверху располагается поле «Text» (цифра 4). Сюда, собственно, и вводится сам текст, для которого созданы все эти списки и кнопки.




Таким образом, основная последовательность действий такова:

- а) в списке 1 выделить меню;
- б) в списке 3 выделить редактируемый текст или создать новый (новому тексту автоматически дается название «New Word»);
- в) в поле 4 напечатать нужный текст и нажать кнопку Apply // Применить.

Ниже поля 4 располагается поле «Shortcut», в котором вы можете назначить выбранному слову сочетание клавиш: просто щелкните в этом поле кнопкой мыши и нажмите нужные клавиши. Использовать можно любую клавишу: буквенную, цифровую или служебную (например, **Ins**, **Home**, **End**); в сочетание с ними также можно добавлять

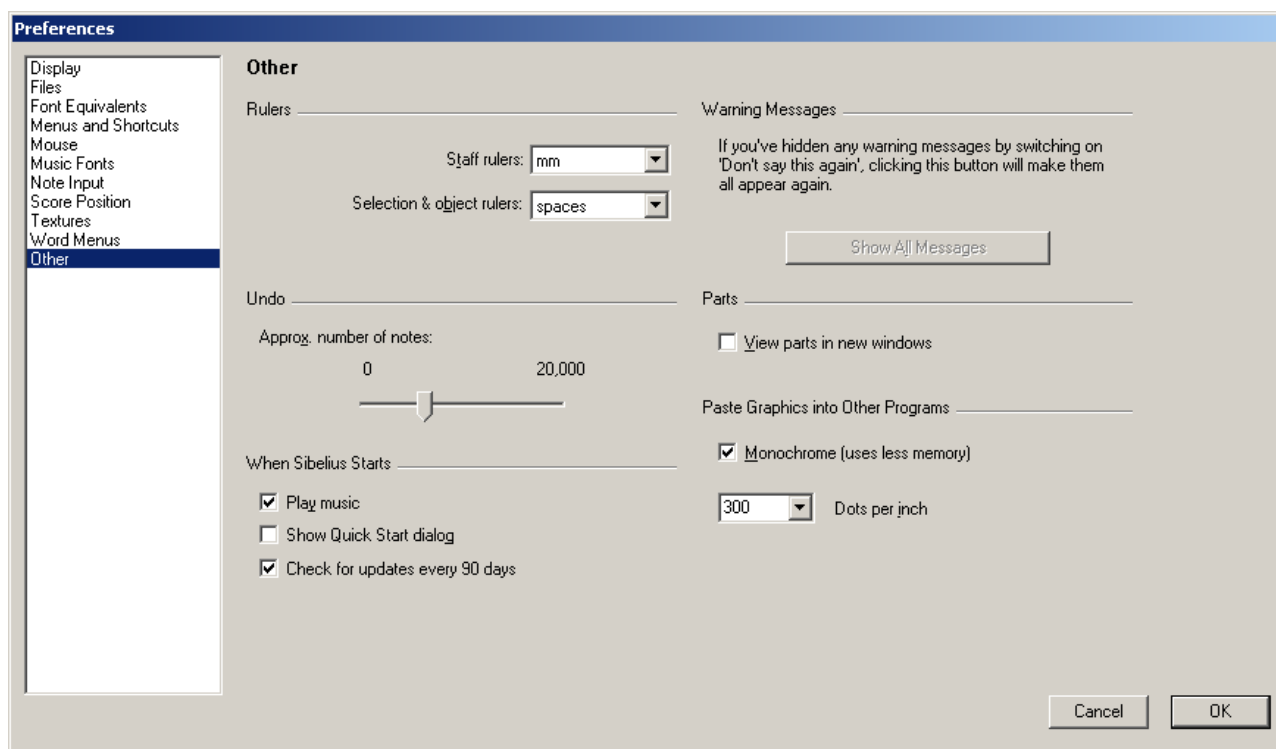
клавиши Shift, Ctrl, Alt. Кстати, здесь можно не бояться назначить сочетание клавиш, совпадающее с уже имеющимся в программе. Запомните:

 Назначаемые в данной вкладке сочетания клавиш действуют *только при вводе текста*, тогда как во всё остальное время в программе действуют сочетания клавиш, назначаемые вкладкой «Menus and Shortcuts». Так, при вводе текста «Expression» сочетанием клавиш **Ctrl+P** вызывается символ *p*, а в остальное время нажатием этих же клавиш партитура отправляется на распечатку.

И наконец: если вы выставите галочку в строке «Use music text font», расположенном чуть ниже, выбранный текст будет отображаться с использованием *музыкального шрифта*. Используйте эту опцию только для специальных символов, так как обычные слова музыкальным шрифтом отображаться не будут, как бы вы ни старались.

11. Other (другие настройки)

Сюда попали довольно важные настройки программы, для которых, почему-то не нашлось более конкретной категории: так и вышли они «другими». И несмотря на это, они довольно важны и явно заслуживают внимания:



Рассмотрим эти опции поочередно:

Rulers (Направляющие)

Здесь указываются единицы измерения, отображаемые в направляющих нотных станов (staff rulers) и в направляющих остальных типов (Selection & object Rulers).

По умолчанию расстояние в направляющих выделения и объектов обозначается в пробелах (spaces). Пробел – это относительная величина, равная *расстоянию между двумя линейками стандартного нотоносца*. При изменении размера нотоносца в «Параметрах документа», величины в «пробелах» не меняются, при этом реальные (абсолютные) размеры объектов изменяются, что используется в масштабировании партитур.

Если же вам предпочтительнее знать расстояние в миллиметрах и все вышесказанное несколько вас не убедило использовать пробелы, можете выбрать единицу измерения «mm».

Undo (Отмена)

Здесь передвижением указателя можно назначить количество действий, произведенных во время редактирования партитуры, которое программа должна «помнить» для отмены и возврата, выполняемых командами Edit ⇨ Undo/Redo // Правка ⇨ Отменить/Вернуть.

When Sibelius starts

В этом разделе можно разрешить или запретить действия, происходящие во время запуска программы:

- **Play music** – проигрывать фрагмент симфонии Я.Сибелиуса № 4;
- **Show Quick Start dialog** – отображать окно «Быстрый старт»;
- **Check for updates...** – искать обновления программы в Интернете каждые 90 дней.

«Warning messages (предупреждающие сообщения)»

Наверняка, работая над партитурой, в результате неловких действий вы сталкивались с подобными сообщениями программы, вылезающими перед носом и отвлекающих внимание своими кнопками. В подобных сообщениях часто содержится полезная информация, объясняющая вашу ошибку:



Выставив галочку в строке «Don't say this again», вы тем самым отключаете появление этого сообщения впредь. Если же, отменив различные сообщения, вы вдруг наконец почувствовали, что всё-таки нуждаетесь в их помощи – войдите во вкладку «Others» окна «Preferences» и нажмите кнопку «Show All Messages // Отображать все сообщения».

Parts (партии инструментов)

Здесь содержится всего одна опция «View parts in new windows», позволяющая открывать каждую партию в отдельном окне. Если эта опция отключена, в программе будет открыто для каждого файла не более двух окон: одно окно для партитуры и второе – для партий.

Paste Graphics into Other programs (вставка графики в другие программы)

Опциями, расположенными в этой области окна, настраиваются некоторые особенности выполнения команды Select Graphic // Выделить графику (клавиши Alt+G):

- **Monochrome...** – выделенный фрагмент будет копироваться в буфер обмена в виде черно-белого изображения.



Так как большинство нотных партитур не изобилуют цветами, желательно оставить эту опцию включенной, так как черно-белые рисунки при работе потребляют намного меньше памяти компьютера по сравнению с цветными, и при сохранении на диске занимают меньше места.

Если же вам нужен непременно *цветной рисунок*, выключите эту опцию.

- **[300] Dots per inch** – здесь выставляется *разрешение* копируемых рисунков, измеряемое в количестве точек на дюйм (dots per inch, сокращенно – **dpi**). По умолчанию выставлено оптимальное разрешение 300 dpi. Более высокое разрешение можно выставить, если вам потребуется сильно увеличить изображение; более низкое разрешение рекомендуется, если рисунок будет небольшого размера и предназначен для отображения на экране компьютера (например, для оформления Web-страницы).



Аналогично цветности изображения, *разрешение* также влияет на потребление памяти и размер получаемого файла: изображение с высоким разрешением выглядит более четко; кроме того, такое изображение можно увеличить без потери качества, но размер файла будет большим.

Изображение с низким разрешением сохраняется в виде файла небольшого размера, но при увеличении теряет свой вид и становится угловатым.

Таким образом, выставлять разрешение следует в зависимости от поставленной перед вами задачи, а также от того, что для вас важнее: четкость рисунка или его размер на диске.

На этом мы закончили изучение диалогового окна «Preferences», после чего предлагаю перейти к заключительной главе, посвященной настройке работы Sibelius с использованием различных музыкальных шрифтов.

Глава 3. Музыкальные шрифты

Мы уже немного коснулись этой темы, когда изучали вкладку «Music Fonts» окна «Preferences». Теперь рассмотрим ее, так сказать, под пристальным взглядом. Тема довольно интригующая, так как думаю, что любому пользователю хотелось бы внести разнообразие в оформление своих партитур, применив к ним разные начертания нот, ключей, символов и т.д.

Для начала немного повторимся: Итак, кроме своих шрифтов (Opus, Inkpen2, Helsinki), Sibelius 4 полностью поддерживает следующие популярные музыкальные шрифты: Maestro, Petrucci, Jazz, Sonata, Partita, Franck, Virtuoso, Chaconne, November, Swing, LeeMusic, RussMusic, AshMusic, FacSimilus. Это – список лишь официально поддерживаемых шрифтов, но он вовсе не ограничен!

Вопрос, где найти файлы этих музыкальных шрифтов – «дело рук самих утопающих», так как в комплектацию Sibelius 4 они, по-видимому, не входят. Если вам удалось найти файлы этих шрифтов, установите их в систему путем копирования в папку Windows/Fonts – и пользуйтесь ими также, как и основными шрифтами Sibelius. Еще один способ установить музыкальные шрифты – это установить программу, для которой они разработаны. Так, например, после установки на компьютер нотного редактора Finale в системе появятся шрифты Maestro, Petrucci, Jazz, а также шрифт Tamburo, содержащий дополнительные символы.

Но не все шрифты распознаются программой так легко. Не всегда помогает и вкладка «Music Fonts» окна «Preferences»: она лишь добавляет шрифт в список «Edit All Fonts». После экспериментов со шрифтами Anastasia, Fughetta, Boulez оказалось, что Sibelius формально принимает их, но отображает ноты все тем же шрифтом Opus.

В последующих главах мы рассмотрим возможности программы по оформлению партитур различными музыкальными шрифтами, в том числе и не поддерживаемыми

Sibelius напрямую, а помогут нам в большинстве случаев инструменты, содержащиеся в меню House Style // Свой стиль.

3.1. Сравнение музыкальных шрифтов

Музыкальные шрифты имеют самое разнообразное начертание нотных головок, символов, ключевых знаков и т.д. Для сравнения приведу импровизированный музыкальный фрагмент, выполненный с использованием различных нотных шрифтов, имеющихся в моем распоряжении. Если приглядеться внимательно, можно «найти десять отличий» в формах нотных головок, ключей, знаков альтерации и артикуляции:

Opus



Helsinki



Maestro



Petrucchi



Boulez



Inkpen2



Jazz



3.2. Редактирование стилей музыкальных шрифтов

Как известно, на вкус и цвет товарища нет. Допустим, что, разглядев примеры, приведенные на предыдущей странице, вы подметили в каком-то из шрифтов наиболее понравившиеся особенности, но в то же время – и недостатки. Так, на мой взгляд, в шрифте Helsinki все замечательно, кроме немного угловатых половинных нотных головок, а у такого красивого шрифта, как Petrucci, нотные головки выглядят мелковато в сравнении с другими шрифтами. В данной главе мы рассмотрим, как отредактировать отображение нотных шрифтов на свой вкус.

Редактирование стиля шрифта Petrucci

Начнем со шрифта Petrucci. Возможно, в своей родной программе Finale он выглядит более пропорционально, но здесь для него чужой монастырь – будем редактировать так, как посчитаем нужным.

Чтобы увеличить размер основных музыкальных символов, к каким относятся и нотные головки, обратимся к уже знакомым средствам, открыв поочередно команды меню и нажимая кнопки в диалоговых окнах: House Style ⇒ Edit symbols ⇒ Music Fonts ⇒ Common Symbols ⇒ Edit // Свой стиль ⇒ Правка символов ⇒ Музыкальные шрифты ⇒ Основные символы ⇒ Редактировать.

В окне «Text Style // Текстовый стиль», в разделе «Size // Размер» можно указать либо *относительный размер символов* (rel. to 7mm staff), привязанный к размеру нотоносца 7 мм, либо абсолютный (absolute) – применительно к текущему размеру нотоносца. Кроме того, вы можете назначить разный размер символов для партитуры (в строке Score) и для партий (в строке Parts):

	(rel. to 7mm staff)	(absolute)	
Score:	19.8	19.8	<input type="checkbox"/> Keep absolute
Parts:	19.8	19.8	<input type="checkbox"/> Keep absolute



Данные настройки производились при размере нотоносца 7 мм, установленном в окне «Document Setup» (см.стр.108). По умолчанию *относительный* размер символов равен 19,8. *Абсолютный* же размер вычисляется программой автоматически, пропорционально размеру нотного стана, но вы можете и указать его здесь и самостоятельно. Для того, чтобы абсолютный размер символов не масштабировался при изменении размера нотоносца, выставьте «галочки» под заголовками «Keep absolute»

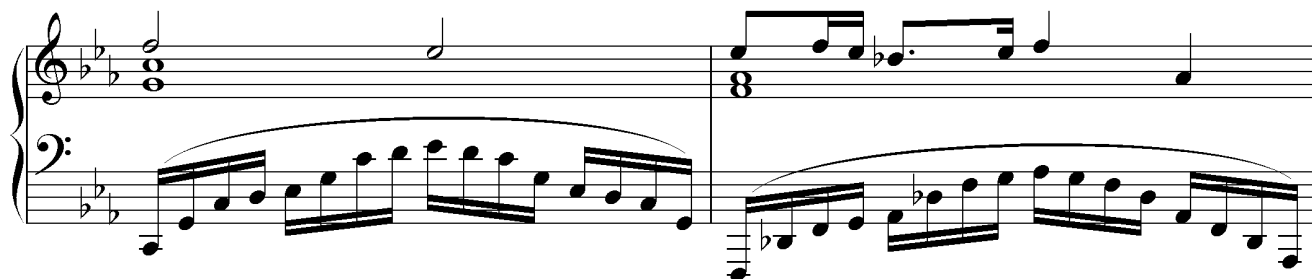
Итак, укажем для партитуры и партий относительный размер 22, после чего нажмем кнопку «ОК» и закроем все диалоговые окна. Заметим, что все музыкальные символы стали крупнее:



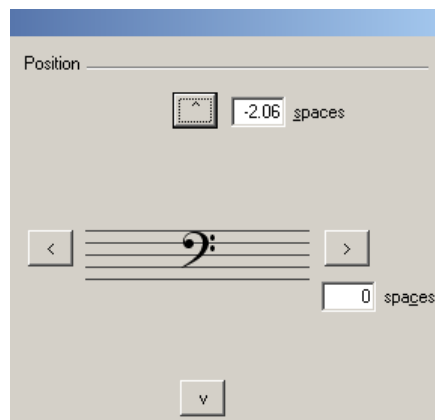
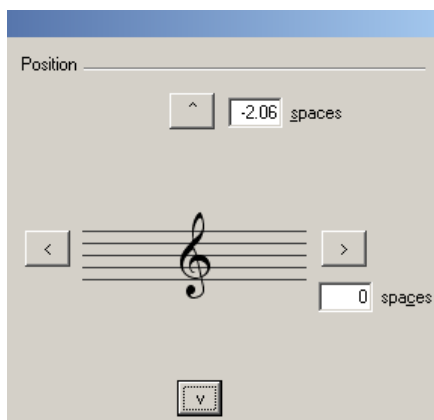
Как видно, желаемый результат достигнут. Хотя, если такой масштаб вам кажется чрезмерно крупным, можно применить и меньший размер символов – например, 21. А чтобы не повторять эти действия в последующем, сохраним измененный стиль с помощью команды Export House Style, назвав его, к примеру, «Petrucci 22». В результате этот стиль добавится к существующему в программе списку «Своих стилей», что позволит применять его к любым партитурам командой Import House Style, та также и создавать новые партитуры на его основе.

Использование шрифтов, нестандартных для Sibelius

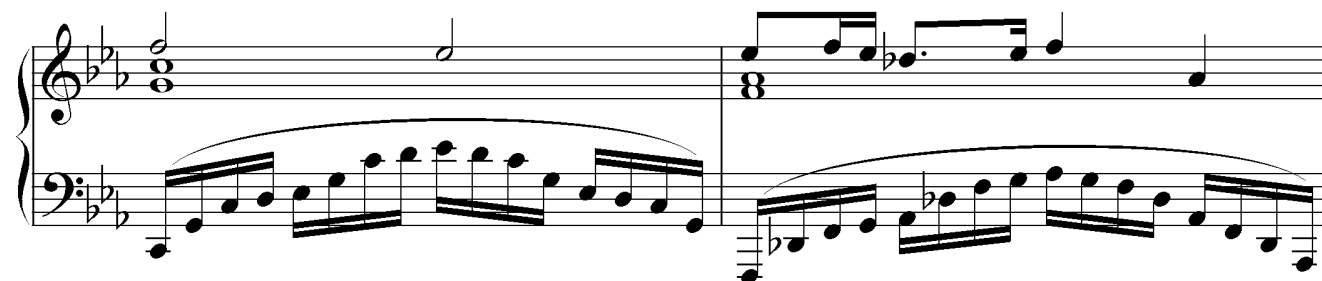
Тем, кто работал в нотном редакторе Encore, наверняка знаком используемый этой программой изящный нотный шрифт **Anastasia**. Жаль, что этот шрифт не вполне совместим с Sibelius. Тем не менее, возможность применить этот шрифт в своих партитурах у нас всё же имеется; а поможет нам всё та же последовательность команд: House Style ⇒ Edit symbols ⇒ Music Fonts ⇒ Common Symbols ⇒ Edit. В окне «Text Style», в разделе «Font» укажем шрифт «Anastasia» и нажмем кнопку «ОК». Что сказать, эти ноты вызывают у меня ностальгию по некогда любимой программе:



Шрифт, конечно, красивый, но ключи почему-то с ним сползают куда-то вверх. Можно ли этот изъян исправить? – Обратимся опять к команде редактирования символов, где поочередно выберем символы скрипичного и басового ключей и опустим их до нужного расположения:



Как видно, оба символа понадобилось опустить вниз на интервал 2,06, после чего все встало на свои места. А вот пример использования в Sibelius 4 шрифта **Fughetta**: он был задействован также путем редактирования символов (набор Common Symbols), при этом никаких видимых проблем он по началу не вызвал: все нотные символы сразу встали на своих местах. Этот шрифт похож немного на Анастасию, но отличается более выпуклой формой нотных головок, ключей и ключевых знаков:



К недостатку этого шрифта следует отнести полное отсутствие знаков артикуляции: вместо них отображаются непонятные геометрические фигуры. Решается ли эта проблема подстановкой какого-либо дополнительного шрифта, мне пока что выяснить не удалось.

Из «нестандартных» шрифтов самым лояльным по отношению к Sibelius оказался шрифт **Boulez**, не вызвавший никаких проблем и содержащий полный набор символов, за что я его и разместил в списке на стр. 145, наравне с остальными шрифтами. Этот

шрифт сильно похож на Petrucci с увеличенными символами, но если приглядеться, нотные головки у него немного более вытянуты по вертикали.

Редактирование шрифта Helsinki (более сложный пример)

Да, не нравятся мне половинные ноты у шрифта Helsinki: вы как хотите, а я их заменю другими. Для этого мне вновь понадобится открыть партитуру, в которой применен «Свой стиль» со шрифтом Helsinki, и выполнить команду House Style ⇒ Edit symbols ⇒ Music Fonts // Свой стиль ⇒ Правка символов ⇒ Музыкальные шрифты.

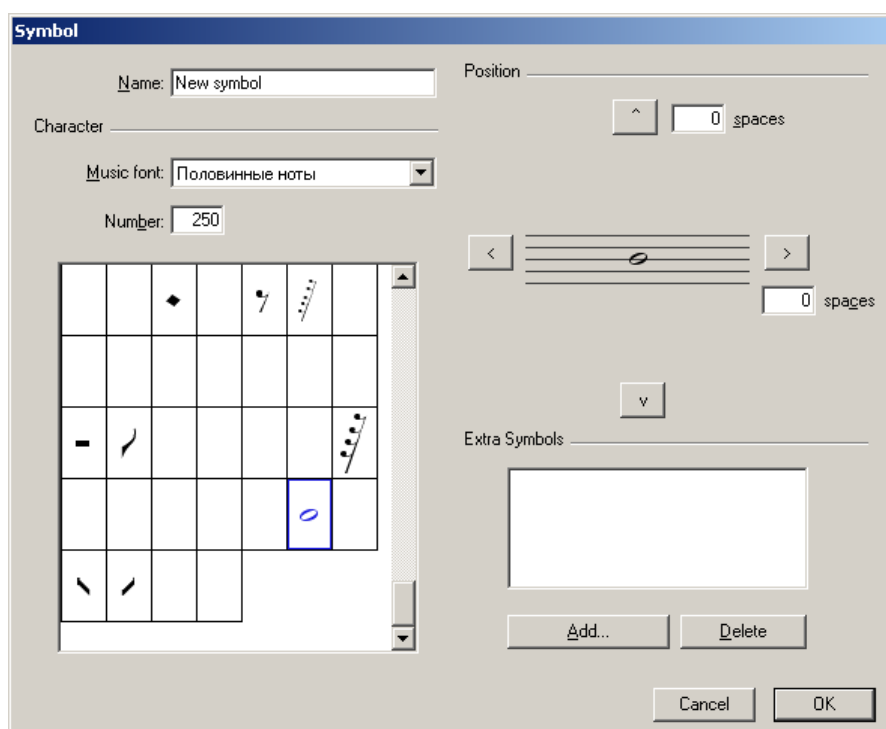
Так как в данном случае требуется оставить все основные символы за шрифтом Helsinki, и только головки половинных нот назначить другому шрифту, целесообразно будет не редактировать сразу стиль символов «Common Symbols», а выделить этот стиль в списке и создать на его основе новый стиль (нажатием кнопки New), дав ему новое название, например: «Половинные ноты». В открывшемся окне «Text Style // Текстовый стиль» назначим выбранному стилю шрифт Opus, после чего закроем данное окно.

Итак, подведем временный итог: на данный момент в нашем распоряжении имеется стиль символов «Common Symbols» со шрифтом Helsinki, и стиль «Половинные ноты» со шрифтом Opus, который будет использоваться только для нотных головок половинных нот.

Теперь нам требуется добавить в существующий набор символов новый символ половинной нотной головки, используя стиль «Половинные ноты». Для этого в окне с таблицей символов, вызываемом командой «Edit Symbols», следует вначале выбрать место для нового символа, выделив нужную ячейку таблицы. Чтобы не заменить существующие символы, нужные для работы, желательно разместить новый символ где-нибудь в конце, в строке «User-Defined // Определенные пользователем»:

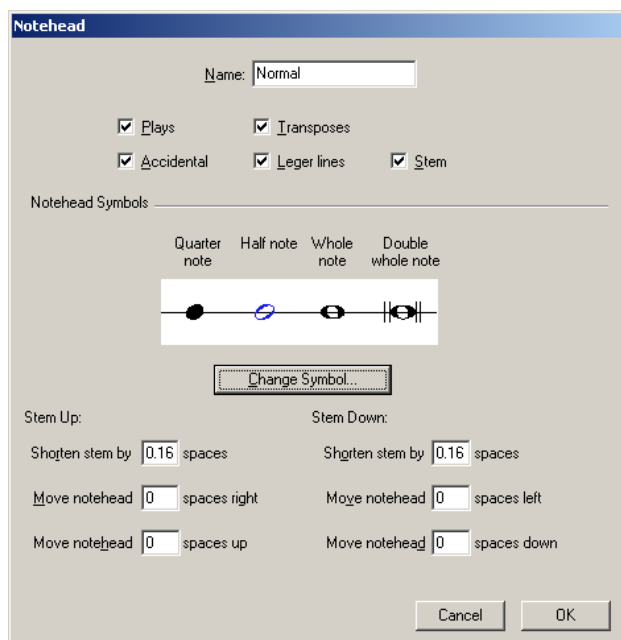
Brackets	()	()	[]	[]	()	()	()	()	[]	[]
	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
User-defined																				

Выделив ячейку, нажмите кнопку New. В открывшемся окне, в строке «Music Font» (под заголовком «Character») следует указать стиль «Половинные ноты», после чего найти нужный символ (нотную головку) и нажать на кнопку «ОК»:

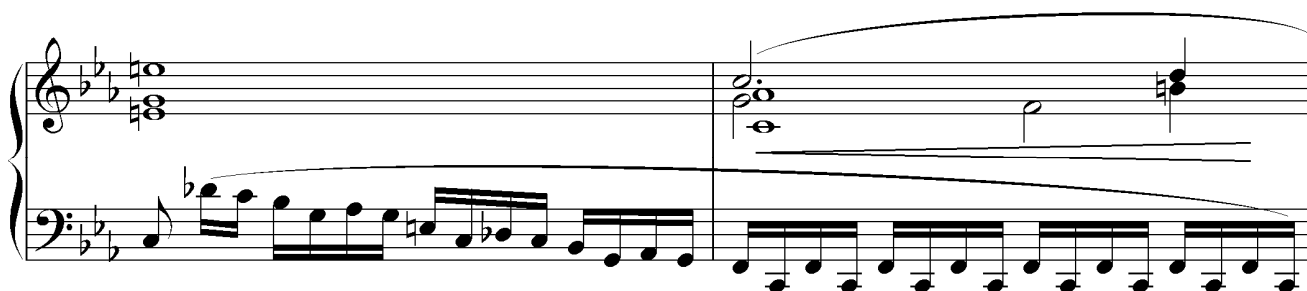


Таким образом, как и было задумано, к общему набору символов в конце прибавился новый символ нотной головки.

Теперь обратимся к команде House Style ⇒ Edit Noteheads. Выберем для редактирования основной набор нотных головок (под номером 0) и нажмем кнопку Edit. В открывшемся окне выделим половинную нотную головку и нажмем на кнопку «Change Symbol // Сменить символ», укажем наш новый символ и нажмем кнопку «OK».



Вот и вся работа:



В этом примере применен нотный шрифт Helsinki с головками половинных нот, взятыми из шрифта Opus.

Напомню напоследок, что для сохранения всех настроек, произведенных над шрифтами и символами, вам потребуется обратиться к команде Export House Style // Экспорт своего стиля, что предоставит следующие возможности:

- ✓ без труда применять сохраненный стиль к любым партитурам – одной лишь командой Import House Style // Импорт своего стиля;
- ✓ *создавать новые партитуры* на основе сохраненного стиля, используя при создании нового документа диалоговое окно House Style // Свой стиль (см. стр. 34). Данное окно содержит список «своих стилей», среди которых вы найдете и стили, сохраненные вами командой Export House Style.

Таким образом, вооружившись знаниями, вам осталось только найти побольше новых музыкальных шрифтов, после чего открывать самостоятельное музыкальное издательство!

Послесловие

На этом наша книга подходит к концу. В ней я постарался разместить максимальное количество различных тематических материалов и, тем не менее, здесь рассмотрено все же не 100 процентов возможностей программы Sibelius 4. Некоторые темы не вошли в книгу. В основном, их всего две:

1) создание и использование *учебных пособий* (Worksheets) – объясняю причину. Дело в том, что все эти 1700 шаблонов, устанавливающихся на ваш компьютер вместе с программой Sibelius 4, содержат англоязычный материал, использующийся в учебном процессе музыкальных школ США, Великобритании и нескольких других государств. Насколько они пригодны для использования в российских музыкальных школах – не могу предположить. Поэтому эта тема меня немного оттолкнула от написания каких-либо тематических материалов, которые вошли бы в эту книгу, рассчитанную на русскоязычного читателя.

2) создание и редактирование плагинов с использованием языка Manuscript. Возможно, это мое личное мнение, но считаю, что это – тема для отдельного учебника, тогда как настоящая книга посвящена конкретно нотному редактору Sibelius 4.

3) Возможно, и некоторые другие команды и возможности программы в книге описаны вскользь либо пропущены: во всем прошу винить автора за его непрофессионализм и разгильдяйство. Чувствую себя виноватым, но я уверен, что в любом случае, имея перед собой четко поставленную задачу, вы обязательно найдете к ней решение – даже, если вы не нашли к нему «шпаргалки» в этом самоучителе. И если это действительно произойдет так, считаю свою задачу выполненной.

Спасибо за внимание!

Автор.

Наиболее употребительные клавиатурные сокращения Sibelius 4

Ctrl + N	Создать файл
Ctrl + O	Открыть файл
Ctrl + S	Сохранить файл
Ctrl + P	Печать
Ctrl + A	Выделить всё
Ctrl + C	Копировать
Ctrl + X	Вырезать
Ctrl + V	Вставить
Ctrl + Z	Отменить действие
Ctrl + Y	Вернуть действие
N	Начать ввод нот
Alt + цифра (от 1 до 4)	Назначить выделенные объекты соответствующему голосу
Ctrl + Alt + цифра	В выделенном фрагменте остаются выделенными только: - первые (вторые, третьи и т.д.) ноты в аккордах
Ctrl + Shift + Alt + цифра	В выделенном фрагменте остаются выделенными только: - объекты первого (второго, третьего) голоса
Ctrl + Shift + H	Скрыть / показать выделенные объекты
Z	Создать: символ
L	линию
T	знак размера
K	ключевые знаки
Ctrl + B	такт в конце партитуры (при каждом нажатии добавляется по одному такту)
Alt + B	такты в произвольном месте, количестве и произвольного размера
Ctrl + цифра	мультиоль (дуоль, триоль, квартоль, квинтоль и т.п.)
S	лигу
Enter на цифр. клавиатуре	легато
Ctrl + E	Текстовые нюансы (<i>f</i> , <i>p</i> , <i>cresc.</i> и т.п.)
Ctrl + L	«Лирика» (текст для пения)
Shift + T	транспонировать
Alt + G	выделить как графику (для копирования и последующей вставки в другие программы)
P	проиграть музыку, начиная с выделенного фрагмента (если ничего не выделено – с начала партитуры)
Пробел	проиграть музыку с места, где находится линия воспроизведения
Enter (при выделенных нотах)	энгармоническая замена нот
Enter (при выделенной тактовой черте)	разрыв системы
Ctrl + Enter (при выделенной тактовой черте)	разрыв страницы
Ctrl + Shift + U	удалить в выделенном фрагменте разрывы систем или страниц («разблокировать формат»)

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗДЕЛ I. ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ	3
Глава 1. Первый запуск.....	3
Глава 2. Основные понятия и термины	5
Глава 3. Панель инструментов	7
Глава 4. Плавающие окна	8
Навигатор.....	8
Цифровая клавиатура	8
Окно воспроизведения.....	9
Микшер	9
Kontakt Player.....	11
Динамические партии.....	12
Видео	13
Окно свойств	15
Глава 5. Команды меню	18
Меню «File / Файл».....	18
Меню «Edit / Правка»	19
Подменю «Filter / Фильтры»	21
Меню «View / Вид».....	22
Меню «Notes / Ноты»	23
Меню «Create / Создать»	24
Подменю «Text / Текст»	25
Меню «Play / Воспроизведение»	26
Меню «Layout / Разметка»	27
Меню «House Style / Свой стиль»	28
Меню «Plug-ins».....	29
Меню «Window/ Окна».....	31
Меню «Help/ Помощь».....	32
РАЗДЕЛ II. РАБОТА С ПАРТИТУРОЙ.....	32
Глава 1. Создание нового документа.....	32
1.1. Сохранение файла	38
Глава 2. Ввод нотного текста мышью	39
Глава 3. Алфавитный набор	39
Глава 4. Ввод Flexi-Time.....	42
Глава 5. Сканирование нот	43
Глава 6. Выделение объектов.....	45
Глава 7. Использование фильтров	45
Глава 8. Копирование, вырезание, вставка	48
Глава 9. Основные действия с партитурой	49
Вставка ключевых знаков	49
Вставка размера.....	50
Обозначения темпа	50
Вставка ключа	51
Добавление нотоносцев.....	51
Удаление нотоносцев.....	51
Добавление тактов	51
Удаление тактов	51
Перемещение нот на соседний стан	51
Дополнительный изгиб лиги.....	52
Тремоло между двумя нотами	52
Дополнительные нотоносцы (Ossia)	53
Вставка акколады.....	53

Продление ребра над паузами	53
Глава 10. Примеры ввода и правки нотного текста	54
Глава 12. Аранжировка	61
РАЗДЕЛ III. ЗАПИСЬ ВОКАЛЬНЫХ ПАРТИЙ	65
Глава 1. Ввод и редактирование	65
Глава 2. Использование текстовых плагинов	66
Глава 3. Произведения со свободным размером	67
РАЗДЕЛ IV. МУЗЫКА ДЛЯ ГИТАРЫ	69
Глава 1. Ввод табулатуры	69
Глава 2. Аккордовые обозначения	70
Глава 3. Аккордовые диаграммы	72
Глава 4. Запись основных гитарных приемов	74
РАЗДЕЛ V. ПАРТИИ УДАРНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ	79
Глава 1. Краткий обзор	79
Глава 2. Запись партии ударной установки (drum kit)	80
Глава 3. Другие способы записи ударных	82
РАЗДЕЛ VI. «НЕСТАНДАРТНЫЕ» РЕШЕНИЯ	83
1. Триоли через тактовую черту	83
2. Нахшлаг	83
3. Полиметрия	84
4. Каденции	86
5. Ноты с двух сторон ребра	87
6. Ритмические фигуры с ускорением	88
7. Вставка обозначений тесситуры путем копирования графики	89
РАЗДЕЛ VII. РАЗМЕТКА И ФОРМАТИРОВАНИЕ	91
Глава 1. Привязка объектов	91
Глава 2. Работа мышью	92
2.1. Распределение тактовых черт	93
2.2. Разметка однотоковых фрагментов	94
Глава 3. Команды меню Layout // Разметка	96
Hide empty Staves // Скрыть пустые станы	96
Reset space above/below staff (сброс интервала над/под станом)	96
Align Staves (Выровнять станы)	97
Разрывы систем и страниц (system break, page break)	97
Разъединение многотактовой паузы (split multirest)	100
Make into system/page (разместить на системе/странице)	100
Keep Bars Together (располагать такты рядом)	100
Lock Format (заблокировать формат)	100
Unlock Format (разблокировать формат)	101
Auto layout (автоформат)	101
Reset Note Spacing (сброс интервалов между нотами)	101
Глава 4. Партитуры с несколькими разделами	102
Разделы с разным набором инструментов	102
Разделы с разным размером и тональностью	103
Сброс нумерации тактов	103
Глава 5. Выравнивание нотоносцев (практический пример)	104
Глава 6. Настройка документа (параметры страницы)	107
РАЗДЕЛ VIII. РАБОТА СО ЗВУКОМ	109
Глава 1. Доработка партитуры для оптимального звучания	109
Глава 2. Настройка воспроизведения	111
Глава 3. Снова Kontakt Player	112
3.1. Настройка звука	113
3.2. Работа с Kontakt Player	113
3.3. Запись аудио-трека	114

РАЗДЕЛ IX. НАСТРОЙКА SIBELIUS	115
Глава 1. «Свой стиль»	115
Edit All Fonts (Правка всех шрифтов)	115
Edit Text Styles (Правка стилей текста)	116
Edit Lines (Правка линий)	116
Edit Noteheads (Правка нотных головок)	118
Edit Staff Types (Правка типов станов)	119
Edit symbols (Правка символов)	122
1.1. Диалоговое окно «Engraving rulers» // «Правила гравировки»	125
Accidentals and dots (Знаки альтерации и точки)	125
Articulation (Артикуляция)	125
Bar Numbers (Номера тактов)	125
Bar Rests (Тактовые паузы)	125
Barlines (Тактовые черты)	126
Beams and Stems (Рёбра и штили)	126
Brackets (Акколады)	127
Clefs and Key Signatures (Ключи и ключевые знаки)	127
Guitar (Гитара)	127
Instruments (Инструменты)	127
Lines (Линии)	128
Notes and tremolos (Ноты и тремоло)	129
Page numbers (Номера страниц)	129
Rehearsal Marks (Репетиционный знак)	129
Slurs (Лиги)	130
Staves (Нотоносцы)	130
Text (Текст)	131
Разделы Ties 1 и Ties 2 (Легато)	131
Time Signature (Знаки размера)	131
Tuplets (мультиоли)	132
1.2. «Свой стиль» - продолжение	132
Note Spacing Rule (правила разметки нот)	132
System object position (позиции системных объектов)	132
Default position (позиции по умолчанию)	132
Import House Style	133
Export House Style	133
Глава 2. Диалоговое окно «Preferences»	133
1. Display (Изображение)	133
2. Files (Файлы)	134
3. Font Equivalents (подстановка шрифтов)	135
4. Menus and Shortcuts (меню и сочетания клавиш)	135
5. Mouse (животное из разряда грызунов, то есть мышь)	137
6. Music Fonts (музыкальные шрифты)	137
7. Note Input (ввод нот)	138
8. Score Position (положение партитуры)	139
9. Textures (текстуры)	140
10. Word Menus (меню текста)	141
11. Other (другие настройки)	142
Глава 3. Музыкальные шрифты	144
3.1. Сравнение музыкальных шрифтов	145
3.2. Редактирование стилей музыкальных шрифтов	146
Послесловие	150
Приложение	151