

Министерство образования и науки Республики Казахстан  
Казахская национальная консерватория им. Курмангазы  
Кафедра музыковедения

В.А.Шапилов

Основы работы  
в нотном редакторе Finale 2014

Алматы 2014

УДК 781.1 (075)  
ББК 85.31я7  
Ш 23

Рецензенты:

**Валиуллина Р.Н.** – доцент Института педагогики и психологии КазНПУ им. Абая, кандидат искусствоведения;

**Умиров У.К.** – старший преподаватель кафедры композиции и арт-менеджмента Казахской национальной консерватории им. Курмангазы.

*Рекомендовано к изданию решением Учебно-методического совета  
Казахской национальной консерватории им. Курмангазы 18.02.2014, протокол № 4*

Шапилов В.А.

Ш 23 Основы работы в нотном редакторе Finale 2014 / В.А.Шапилов. – Алматы: Казахская национальная консерватория им. Курмангазы, 2014. – 180 с., ил., нот.  
ISBN 978-601-7232-78-8

Настоящее учебное пособие предназначено для изучения компьютерного нотного редактора Finale с целью освоения навыка быстрого и правильного набора нот. Автор подробно останавливается на вопросах, встающих перед пользователем на начальном этапе работы: настройка программы, создание нового документа, использование шаблонов, основные способы ввода нот и исполнительских обозначений, ранжир, верстка и др.

Учебное пособие может быть использовано в учебных дисциплинах «Музыкальная информатика», «Компьютерная нотография» и предназначено для учащихся музыкальных вузов и колледжей, а также для всех интересующихся вопросами компьютерного нотного набора.

УДК 781.1 (075)  
ББК 85.31я7

ISBN 978-601-7232-78-8

© Шапилов В.А., 2014.

## Оглавление

<b>Оглавление</b> .....	<b>3</b>
<b>Методические рекомендации</b> .....	<b>5</b>
<b>Краткий глоссарий</b> .....	<b>7</b>
<b>Глава 1. Знакомство с интерфейсом</b> .....	<b>9</b>
<b>Глава 2. Настройка программы</b> .....	<b>13</b>
<b>Глава 3. Создание нового документа</b> .....	<b>21</b>
Document Setup Wizard (Мастер создания документа).....	21
Default Document (Документ по умолчанию).....	25
Main Tool Palette (Главная панель) .....	25
Добавление и группировка стангов.....	26
Ключевые знаки.....	30
Назначение размера (метрического).....	32
Затакт .....	34
Ключ .....	35
Добавление и удаление тактов .....	36
Установка темпа и метрономического обозначения.....	37
Название произведения и фамилия автора .....	39
Формат страницы, размер полей.....	39
Озвучивание нотного текста .....	41
<b>Глава 4. Работа над шаблонами</b> .....	<b>44</b>
<b>Глава 5. Основные способы ввода нот</b> .....	<b>50</b>
Simple Entry Tool (Простой ввод) .....	50
Ввод нот мышью .....	51
Ввод нот мышью и на компьютерной клавиатуре .....	52
Слой многоголосия .....	55
Редактирование нот.....	55
Ввод нот только на компьютерной клавиатуре.....	57
Быстрая смена ключа, размера и ключевых знаков .....	58
Speedy Entry Tool (Скоростной ввод).....	60
Трилеобразные фигуры.....	63
HyperScribe Tool (Гиперскрайб) .....	66
Использование MIDI-устройства в инструментах Simple Entry Tool (Простой ввод) и Speedy Entry Tool (Скоростной ввод) .....	71
Копирование и транспозиция нот.....	72
Первый способ копирования.....	72
Второй способ копирования.....	73
Третий способ копирования (через буфер обмена).....	74
Транспозиция нот.....	75
<b>Глава 6. Работа с вокальным текстом</b> .....	<b>77</b>
Печатать в нотах.....	78
Назначение щелчком .....	79
Вертикальное положение строк.....	82
Вокальная группировка .....	84
Дополнительные настройки .....	85
<b>Глава 7. Исполнительские обозначения</b> .....	<b>87</b>
Articulation Tool (Знаки артикуляции) .....	87
Expression Tool (Нюансы) .....	92

Smart Shape Tool (Лиги и линии) .....	97
<b>Глава 8. Нотный ранжир .....</b>	<b>103</b>
Раштр .....	103
Выравнивание нот .....	105
Количество тактов на системе .....	106
Beat Chart (Карта долей) .....	108
Special Tools (Специальные инструменты).....	110
<b>Глава 9. Верстка и печать .....</b>	<b>114</b>
Гайды .....	114
Поля страниц .....	114
Поля систем .....	119
Расстояние между станами.....	121
Версии, предшествующие Finale 2011 (оптимизация систем) .....	121
Версии Finale 2011-2014.....	123
Количество систем на странице.....	124
Последний этап верстки .....	125
Разделитель систем в партитурах.....	128
Печать документа .....	129
<b>Глава 10. Особые задачи нотного набора.....</b>	<b>131</b>
Ноты, переходящие на другой стан.....	131
Ноты с обращением штиля .....	131
Ноты без обращения штиля .....	132
Тремоло .....	132
На повторяющихся нотах.....	132
На чередовании нот .....	132
Флажолеты .....	132
Флажолеты без плагинов .....	133
Ossia (вариант исполнения).....	133
Репризы .....	134
Простая реприза.....	134
Реприза с вольтами .....	136
Сеньо и фонари .....	138
Партии .....	141
Аккорды .....	144
Стили нотного стана .....	146
Полиметрия.....	150
С общей тактовой чертой.....	150
С несовпадающей тактовой чертой.....	151
Мультипьесный файл.....	156
Смена ключевых знаков по-русски .....	163
Библиотеки.....	167
Вставка нотного текста в документ Microsoft Word.....	169
<b>Приложение.....</b>	<b>171</b>
Литература .....	171
Ссылки в Интернете.....	172
Инструменты General MIDI (GM).....	173
Ударные инструменты десятого канала General MIDI.....	176
Тематический указатель .....	178

## Методические рекомендации

Умение использовать информационные технологии в самых различных видах профессиональной деятельности становится все более необходимым требованием в современных условиях. В деятельности музыканта особое значение имеют нотные редакторы, которые обладают достаточно широким спектром возможностей и востребованы представителями практически всех музыкальных специальностей. Нотные редакторы используются композиторами и аранжировщиками для решения творческих задач, музыкантами исполнительских специальностей для создания разного рода переложений, обработок известных произведений, оригинальных исполнительских редакций, также, профессиональные музыканты используют эти программы для подготовки нотного материала в методических и научных работах. Нотные редакторы востребованы в самых разных сферах деятельности – в профессиональном музыкальном образовании и творчестве, в киноиндустрии, на телевидении, в театральных, концертных, нотоиздательских организациях и библиотеках.

Среди компьютерных программ музыкальной нотации лидирующие позиции, как по мнению экспертов, так и по количеству пользователей, занимает программа Finale, разработанная компанией MakeMusic. История этой программы насчитывает уже более четверти века. Появившись в 1988 году, Finale быстро стала основоположником мировых стандартов в области компьютерной музыкальной нотации, уверенно удерживая ведущее положение в этой области до настоящего времени.

Причина популярности Finale определяется также ее интеграцией с учебным процессом, нацеленностью на решение конкретных задач, возникающих в ходе обучения музыке. Finale предусматривает взаимодействие с интерактивной музыкально-образовательной программой SmartMusic, разработанной также компанией MakeMusic и направленной в первую очередь на совершенствование навыков музыкального исполнительства. Finale поддерживает экспорт своих файлов в формат упражнений SmartMusic, предназначенных для выработки чистого интонирования нот, ритмически точного исполнения, исполнения с виртуальным аккомпанементом или – в составе виртуального ансамбля (оркестра), обучения импровизации и пр. Finale и SmartMusic могут использоваться как на стационарных компьютерах, так и на устройствах планшетного типа.

Особый интерес к Finale вызван также определенной трудностью освоения этой программы. Действительно, по сравнению, например, с нотным редактором Sibelius компании Avid Technology, Finale не отличается интуитивной понятностью интерфейса. Легко освоить Finale вряд ли у кого получалось. Несмотря на все усилия разработчиков по упрощению ряда опций и интерфейса в последних версиях программы, работа в ней требует предварительного обучения. Поэтому было создано и продолжает создаваться много учебной литературы, посвященной этой программе.

Выбор материала предлагаемого учебного пособия и особенности его внутреннего строения продиктованы соображениями методического характера. Учитывая широкий спектр возможностей такой сложной программы как Finale, автор не претендует на характеристику всех ее особенностей. Основное внимание уделено наиболее необходимым в работе знаниям и навыкам, которые рассматриваются с целью выработать умение ориентироваться в программе и самостоятельно использовать ее разнообразные возможности. Поэтому ряд вопросов, касающихся, например, озвучивания нотного текста, работы с партиями, обозначений аккордов и др., затронуты в основных чертах.

Работа в программе рассматривается на примере ее последней версии (на момент выхода данной работы) – Finale 2014a.v3535. Но с целью расширения потенциального

круга читателей, в учебном пособии также характеризуются особенности предыдущих версий Finale. Это возможно, поскольку основной функционал программы сложился уже достаточно давно, и большинство изменений в ее последних версиях направлено на упрощение интерфейса и повышение удобства в работе. Предыдущие версии Finale отличаются, как правило, расположением опций в интерфейсе, что обычно отражается в сносках к основному тексту.

Расположение материала учебного пособия связано с общей методикой, в соответствии с которой весь процесс нотного набора необходимо разделить на четыре основных этапа:

1. Ввод собственно нот (их высоты и длительности);
2. Ввод исполнительских обозначений (динамика, темп, агогика, техника исполнения, знаки артикуляции, репризы и пр.);
3. Ранжир (выравнивание нот);
4. Верстка (компоновка нотного текста в пределах страницы).

Не всегда польза от такого разделения полностью очевидна. Если один из этапов не отличается особой сложностью, его можно без заметных последствий совместить с каким-то другим (например, ввод нот и исполнительских обозначений, если последних немного). Также, ряд операций ранжира и верстки требуют совмещения этих этапов (например, расположение текста на страницах зависит от количества тактов на системе, расстояний между станами системы и раштра). Но в целом польза от этого разделения очевидна. На каждом этапе нотного набора используются определенные рабочие инструменты<sup>1</sup>, активация и сосредоточение на которых требует времени и усилий. Поэтому, для большей эффективности результата, необходимо стремиться к максимальному использованию одного инструмента или группы общих по функциям инструментов, которые используются на отдельных этапах нотного набора. Экономия времени и сил в этом случае будет достигнута, по крайней мере, за счет времени, затрачиваемого на активацию инструментов и ориентацию в их возможностях. Также более продолжительная работа с одним инструментом или с несколькими общими по функциям инструментами позволяет более эффективно использовать их потенциал, отличающийся в Finale большим разнообразием.

Автор выражает глубокую благодарность композитору, профессору, Народному артисту Республики Казахстан Б.Я.Баяхунову, композиторам У.К.Умирову, Т.Б.Нильдикешеву, принявшим участие в обсуждении данного учебного пособия, а также – студентам и магистрантам Казахской национальной консерватории им. Курмангазы, творческие поиски которых оказали положительное влияние на содержание данной работы.

---

<sup>1</sup> Обилие рабочих инструментов Finale и их довольно непростое внутреннее строение служит признаком больших функциональных возможностей этой программы.

## Краткий глоссарий

*Двойной щелчок мыши* – имеется в виду двойное нажатие *левой* кнопки мыши.

*Интерфейс* (пользователя программы) – набор средств управления программой. В графическом интерфейсе этот набор представляют меню, кнопки, внутренние окна, вкладки и пр.

*Инструмент (рабочий)* – один из основных элементов интерфейса пользователя Finale, с помощью которого происходит нотный набор. Рабочие инструменты Finale располагаются в соответствующих панелях: **Main Tool Palette** (Главная панель), **Advanced Tools Palette** (Инструменты расширенных возможностей), **Navigational Tools Palette** (Навигационная панель) и др.

*Инструмент (музыкальный)* – виртуальный музыкальный инструмент, назначаемый определенному нотному стану и используемый для озвучивания нотного текста.

*Контекстное меню* – меню с набором команд (пунктов), появляющееся после щелчка *правой* кнопкой мыши. В компьютерных программах обычно доступны несколько контекстных меню, вызываемых на поверхности разных элементов интерфейса – в окне документа, на панелях инструментов, заголовке окна и пр.

*Метаинструменты* – буквенные или цифровые клавиши (в английской раскладке) на основной части компьютерной клавиатуры, которые используются для быстрого ввода нотных символов, назначения стилей нотного стана и т.д.

*Нотный редактор* (программа-нотатор) – компьютерная программа, предназначенная для набора нотного текста. Список наиболее популярных нотных редакторов для Windows возглавляют Finale, Sibelius, Capella, Encore, MagicScore, Harmony Assistant, Noteworthy Composer, Overture, MuseScore и др.

*Опция* – пункт меню, одна из настроек внутренних окон программы, вызывающих при активации определенное действие.

*Панель инструментов* – элемент графического интерфейса пользователя, предназначенный для размещения на нем нескольких других элементов интерфейса (кнопка, меню, поле с текстом или изображением, выпадающий список и др.).

*Плагины* – дополнительные программы сторонних разработчиков, расширяющие возможности основной программы.

*По умолчанию* – термин, используемый для обозначения настроек программы (или предопределенный способ выполнения операции), предустановленных разработчиком. Например, по умолчанию используется определенный шрифт, размер страницы, масштаб отображения документа, внешний вид интерфейса и т.д. Значения по умолчанию могут быть изменены пользователем и восстановлены в соответствии с настройками программы, заданными разработчиками.

*Щелчок мыши (щелчок)* – одинарное нажатие *левой* кнопки мыши.

*General MIDI* (Musical Instrument Digital Interface) – стандартизированная спецификация для музыкальных синтезаторов Ассоциации производителей MIDI (MMA) и Комитета по стандартам MIDI Японии (JMSC), опубликованная в 1991 году.

*MIDI-клавиатура* – наиболее распространенный вид MIDI-устройства. Представляет собой клавиатуру фортепиано с электронным блоком, преобразующим нажатия клавиш в поток MIDI-команд.

*MIDI-устройство* – устройство, снабженное MIDI-интерфейсом. К числу наиболее распространенных устройств этого типа относятся устройства, имитирующие внешний вид клавиатуры, гитары, ударной установки и др.

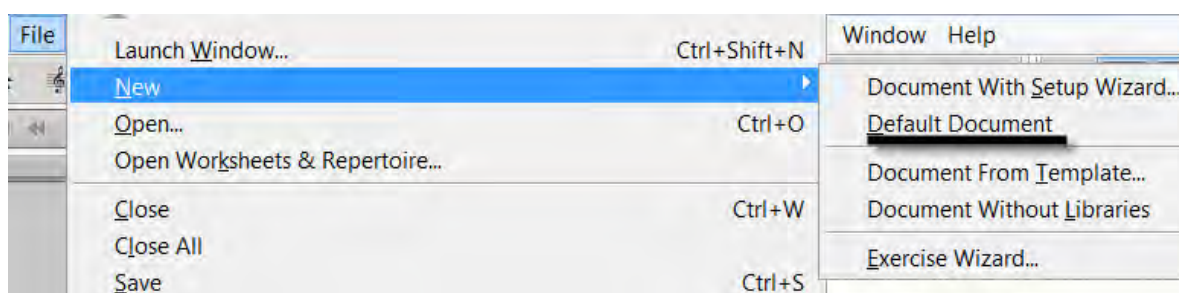
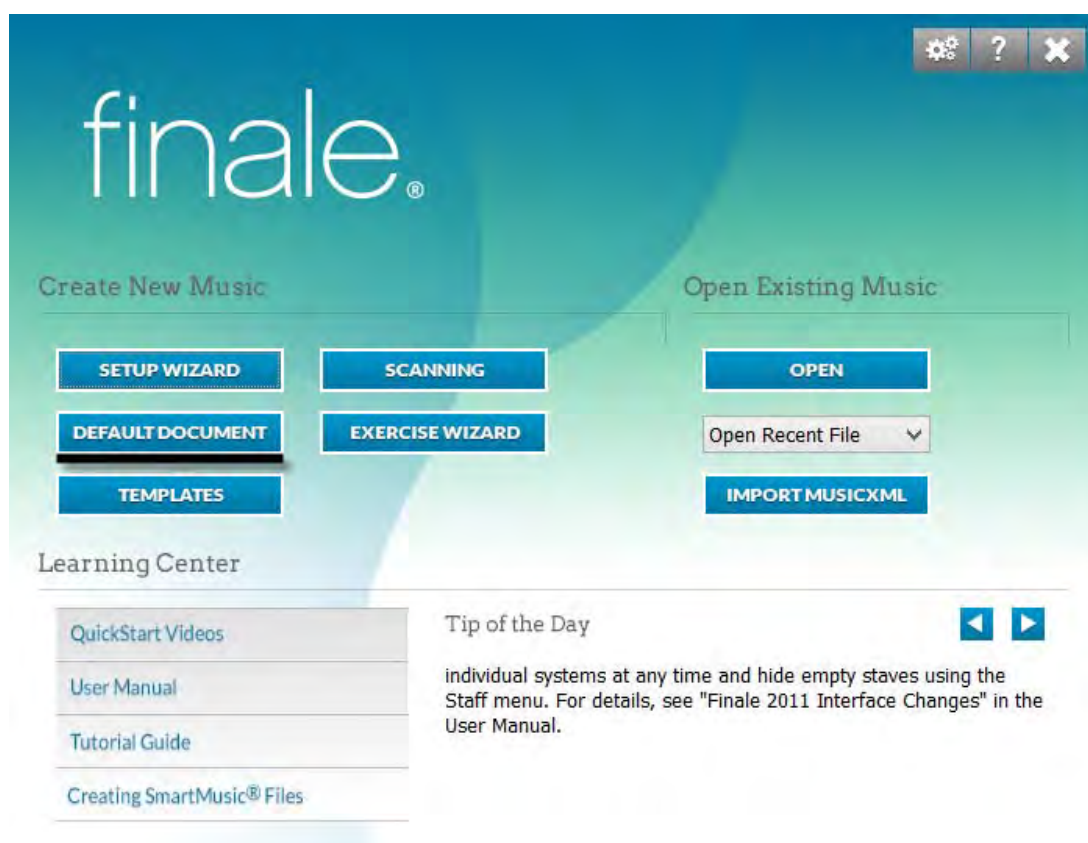
*MusicXML* – основанный на языке XML формат файлов, предназначенный для европейской музыкальной нотации. Формат MusicXML используется в качестве посредника для конвертации файлов из формата исходной программы (используется экспорт в MusicXML) в формат конечной программы (используется импорт в MusicXML). Экспорт и импорт в формат MusicXML поддерживают многие музыкальные компьютерные программы (нотные редакторы, медиа-студии и др.).

*VST* (Virtual Studio Technology) – формат ресурсозависимых виртуальных музыкальных инструментов (плагинов) реального времени, которые подключаются к нотным и звуковым редакторам, медиа-студиям и т.д. Формат был разработан совместно компаниями Propellerhead и Steinberg в 1996 году.



## Глава 1. Знакомство с интерфейсом

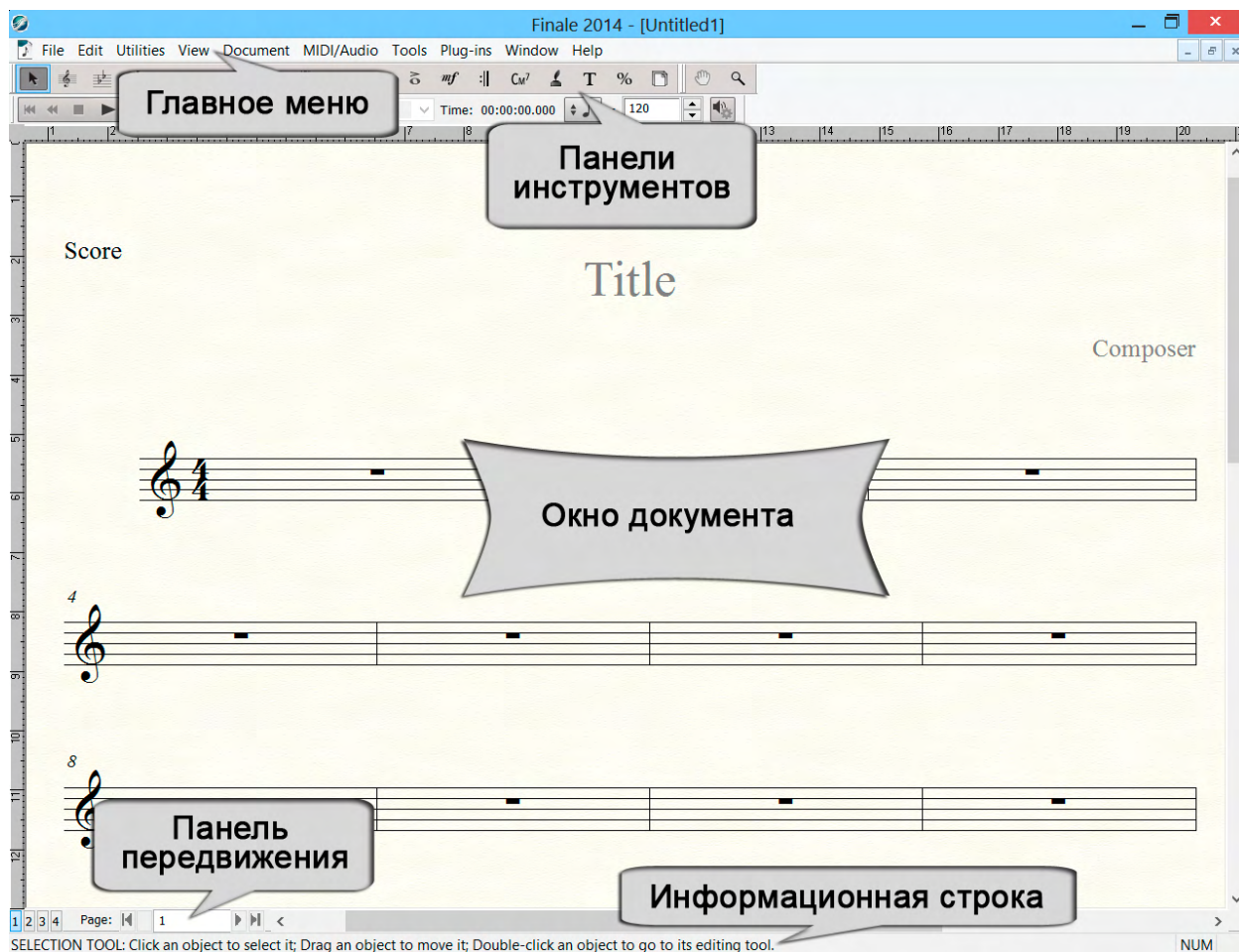
Чтобы активизировать интерфейс, создайте любой новый документ. Самый простой способ – выбрать кнопку **Default Document** (Документ по умолчанию) из **Launch Window** (Стартовое окно) (оно появляется сразу после запуска Finale)<sup>1</sup> или – одноименный пункт из раздела **File** (Файл) в главном меню:



Поверхность интерфейса Finale содержит пять основных компонентов:

- Главное меню;
- Панели инструментов;
- Окно документа;
- Панель передвижения;
- Информационная строка.

<sup>1</sup> В сопровождающих текст рисунках все указанные опции диалоговых окон и меню программы отмечаются темным цветом.



**Главное меню** состоит из разделов, перечень которых не меняется с версии Finale 2008, это: **File** (Файл), **Edit** (Правка), **Utilities** (Утилиты), **View** (Вид), **Document** (Документ), **MIDI/Audio** (MIDI/Аудио), **Tools** (Инструменты), **Plug-ins** (Плагины), **Window** (Окно), **Help** (Справка).

Первый раздел **File** (Файл) содержит обычные опции открытия, сохранения, закрытия файлов, импорта и экспорта различных форматов, печати документа.

Раздел **Edit** (Правка) содержит опции, связанные с редактированием документа – отмены и возвращения действий, копирования, вставки, выделения текста и т.д. Также здесь можно найти ряд настроек документа и программы в целом.

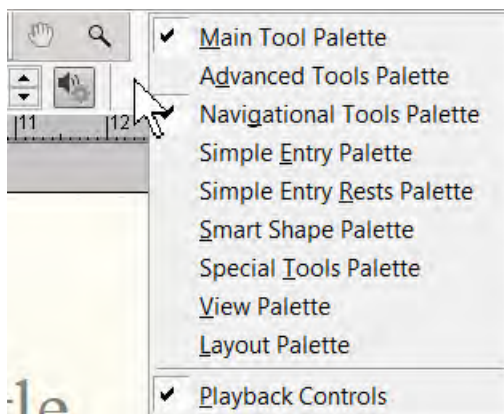
**Utilities** (Утилиты) включает ряд опций для решения особых задач преобразования нотного текста: транспонирование, количество тактов на системе, выравнивание нот (ранжир), направление штилей, смена инструмента и т.д.

В разделе **View** (Вид) задаются параметры отображения документа на экране. Используются три вида документа: вид свитка – **Scroll View**, вид страницы – **Page View** и вид студии – **Studio View**. Каждый из них имеет свои преимущества на различных этапах работы. Вид свитка – при наборе нотного текста, вид страницы – при ранжире и верстке, и вид студии – при работе над озвучиванием набранного произведения. Также в этом разделе задается масштаб отображения документа, варианты его разметки, редактируются закладки и т.д.

В разделе **Document** (Документ) определяются разного рода свойства документа – такие как параметры страницы, активация слоев многоголосия, установка затакта, параметры воспроизведения и многое другое. Особое значение здесь имеет пункт **Document Options** (Настройки документа), которым вызывается окно основных настроек документа. Эти настройки настолько масштабны и разнообразны, что их стоит впоследствии рассмотреть отдельно.

Остальные разделы главного меню отличаются бóльшим единством содержания. **MIDI/Audio** (MIDI/Аудио) посвящен задачам воспроизведения нотного текста. С помощью раздела **Tools** (Инструменты) можно быстро активировать любой рабочий инструмент Finale. **Plug-ins** (Плагины) содержит набор плагинов – дополнительных программ, расширяющих возможности Finale. В **Window** (Окно) вызываются панели инструментов, и организуется отображение окон документов. И в заключительном разделе **Help** (Справка) можно найти традиционные справочные материалы, связь с Интернетом и информацию о версии программы.

Второй компонент интерфейса – **Панели инструментов**, содержащие рабочие инструменты Finale. После установки программы на поверхности интерфейса находятся три из них, самые необходимые, это: **Main Tool Palette** (Главная панель), **Navigational Tools Palette** (Навигационная панель) и **Playback Controls** (Панель воспроизведения). Названия панелей можно узнать, если их разгруппировать, вытащить какую-либо из них, взявшись мышью за левую границу панели. Полный перечень панелей и возможность их вызова на экран можно получить в разделе **Window** (Окно), но для этого также можно щелкнуть правой кнопкой мыши на свободном месте сверху:



Далеко не все из этих панелей постоянно необходимы в работе. В Finale 2014 для эффективной работы можно добавить к уже имеющимся трем следующие панели:

**Advanced Tools Palette** – Инструменты расширенных возможностей;

**View Toolbar** – Панель вида;

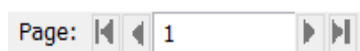
**Layout Toolbar** – Панель планировки страницы.

Удерживая мышью левую границу панелей, можно их переместить и сгруппировать по своему усмотрению.


Остальные компоненты интерфейса устроены намного более просто. В **Окне документа** – можно обратить внимание на традиционные для окон **Windows** кнопки «Свернуть» и «Свернуть в окно» ([-] [☐]). С их помощью можно легко перемещаться от одного открытого документа к другому. Также для этого в разделе **Window** (Окно) главного меню удобно использовать пункты **Tile Windows Vertically** (Разместить по вертикали) и **Tile Windows Horizontally** (Разместить по горизонтали).

Четвертый компонент интерфейса – **Панель передвижения** – предназначена для активизации слоев многоголосия и перемещения по документу.

В Виде страницы в поле Панели передвижения отображается номер страницы:



Для перехода на определенную страницу, в это поле можно ввести номер страницы и нажать клавишу **Enter**. Слева и справа от поля с номером страницы расположены кнопки перехода на соседние страницы (клавиши **Ctrl+Page Down/Page Up**), на первую и последнюю страницу (клавиши **Ctrl+Home/End**).

В Виде свитка и студии в поле Панели передвижения отображается номер первого видимого такта, и для перехода к определенному такту, в это поле также вводится его номер и нажимается клавиша **Enter**. Клавиши **Home** и **End** на клавиатуре перемещают документ в первый и последний такт. Начиная с версии Finale 2005, удобно перемещаться по нотному тексту в пределах видимой части документа с помощью сочетания клавиш **Ctrl+Page Up** и **Ctrl+Page Down**. Во всех видах документа для перемещения нотного текста в пределах одной страницы можно использовать правую кнопку мыши<sup>2</sup>. Для этой цели также используется инструмент **Hand Grabber Tool** (Подвинуть рукой ) в Навигационной панели (Navigational Tools Palette).

И последняя часть поверхности программы – **Информационная строка** – отображает информацию о возможностях инструмента или пункта главного меню, если его выбрать или подвести к нему указатель мыши.

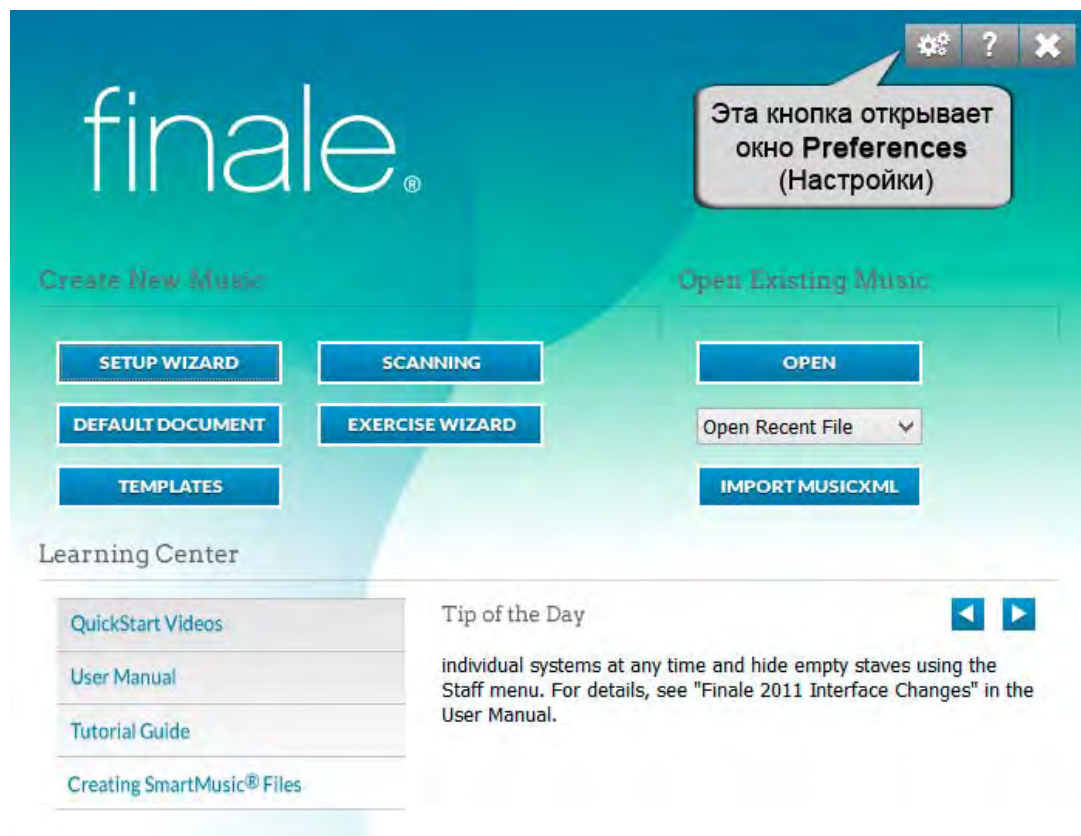
---

<sup>2</sup> Эффективным способом перемещения по документу также служат закладки: в главном меню раздел **View** → **Bookmarks** → **Add Bookmark** (Вид → Закладки → Добавить закладку).

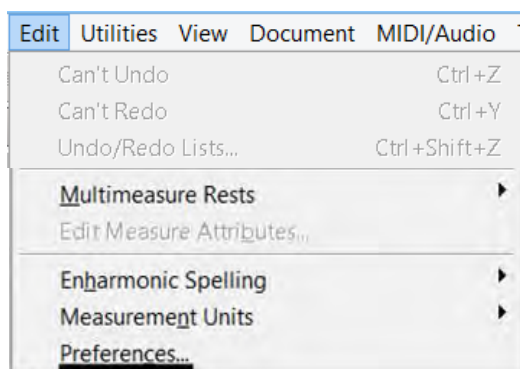


## Глава 2. Настройка программы

Использование Finale возможно сразу после установки. Но для более удобной работы целесообразно предварительно настроить программу. В версиях Finale 2012/2014 настройка выполняется в окне **Preferences** (Настройки), которое можно вызвать в **Launch Window** (Стартовое окно) (оно появляется сразу после первого запуска программы):



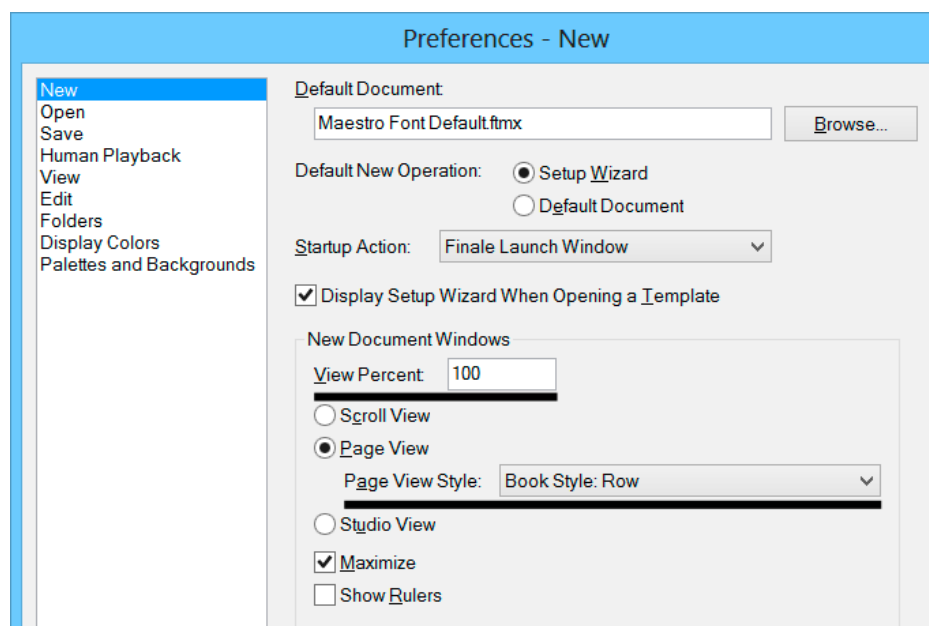
Окно **Preferences** (Настройки)<sup>1</sup> также можно вызвать в разделе **Edit** (Правка) главного меню (приведены только верхняя и нижняя часть меню):



Настройки программы во многом зависят от стиля работы и личного вкуса, и поначалу большую их часть можно оставить без изменений. Из числа наиболее необходимых настроек можно отметить следующие.

<sup>1</sup> В версиях Finale 2007-2011 это окно называется **Program Options** (Настройки программы), и вызывается также в меню **Edit** (Правка).

В первом разделе **New** (Новый), в котором определяются свойства нового документа, можно установить в процентах масштаб отображения документа (**View Percent** – Масштаб) и выбрать стиль вида страницы (**Page View Style**):



Необходимость изменения масштаба отображения документа (**View Percent**) вызвана тем, что установленные по умолчанию 100% больше подходят для старых, небольших по размеру мониторов с разрешением экрана 600x800. Этот стандарт уже давно устарел, поскольку большинство мониторов поддерживает намного большее разрешение, при котором наиболее оптимальным может служить масштаб отображения документа от 120% и выше. Как мы увидим впоследствии, удобный вид документа имеет большое значение для работы, и установка масштаба – лишь первый шаг на этом пути.

Следующая опция – стиль вида страницы (**Page View Style**) – также служит удобству отображения документа. И здесь, начиная с версии Finale 2009, доступны следующие варианты:

**Book Style: Row** – Книжный: По горизонтали

**Book Style: Column** – Книжный: По вертикали

**Book Style: Tiled** – Книжный: Все страницы

**Book Style: Current Page Spread Only** – Книжный: Разворот страниц

**Looseleaf Style: Row** – Отдельные страницы: По горизонтали

**Looseleaf Style: Column** – Отдельные страницы: По вертикали

**Looseleaf Style: Tiled** – Отдельные страницы: Все страницы

**Looseleaf Style: Current Page Only** – Отдельные страницы: Одна страница

Конечно, можно попробовать эти разные стили вида страницы и подобрать из них наиболее удобный, но сразу можно отметить, что Книжный стиль (**Book Style**) в своих разных вариантах больше подходит для заключительного этапа работы с нотным текстом, его верстки, причем, – с зеркальными полями страниц, поскольку страницы в этом стиле всегда попарно группируются в развороты. Если вам не нужны зеркальные поля на страницах и вас вполне удовлетворяет односторонняя печать, можно смело выбирать стиль Отдельные страницы (**Looseleaf Style**), помня при этом, что его вертикальный вариант удобен для начальных этапов нотного набора (ввод нот, исполнительских обозначений, ранжир), а горизонтальное расположение страниц будет особо полезным при заключительной верстке всего текста.

Кроме стиля страницы, который доступен только в виде страницы (**Page View**), необходимо обратить внимание на другие варианты отображения документа, это: **Scroll**

**View** (Вид свитка) и **Studio View** (Вид студии). По замыслу разработчиков первый из них (Вид свитка) специально предназначен для первого этапа набора нот. Ноты в нем отображаются в виде одной расстилающейся ленты, безо всяких намеков на деление по страницам. В результате, все внимание сосредоточено на ноты, нет отвлечений на такие детали как количество тактов на системе, количество систем на странице, переходы от одной страницы к другой и прочие особенности постраничного отображения нот. Вид студии (**Studio View**) разработан специально для озвучивания нотного текста. Эта задача не имеет прямого отношения к набору нот<sup>2</sup>, но отнюдь не бессмысленна для композиторов.

В разделе **New** (Новый) окна **Preferences** (Настройки) также можно определить первое действие программы после начала работы:

**Finale Launch Window** – вызвать стартовое окно;

**Document Setup Wizard** – использовать мастер создания документа;

**New Default Document** – открыть документ по умолчанию;

**New Document From Template** – создать документ на основе шаблона;

**Open Document** – вызвать окно открытия документа;

**No Action** – не предпринимать никаких действий.

Кроме этого, здесь также доступны:

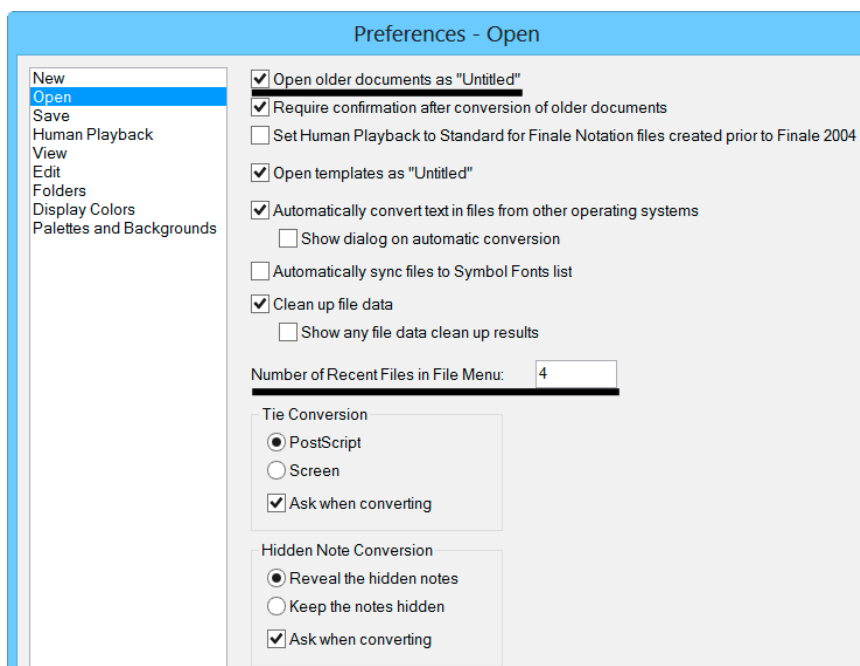
определение шаблона для документа по умолчанию (**Default Document**);

выбор способа создания нового документа (с помощью Мастера создания документа или на основе Документа по умолчанию) при выборе пункта **New** (Новый) в меню **File** (Файл) (**Default New Operation**);

возможность открытия окон документов развернутом виде (**Maximize**);

отображение линеек (**Show Rulers**) по левому и верхнему краю документа, как это принято, например, в графических редакторах.

В следующем разделе **Open** (Открыть) окна **Preferences** (Настройки), определяются свойства открываемых документов. Из всего разнообразия предлагаемых опций можно обратить внимание на возможность открывать документы предыдущих версий Finale с названием «Безымянный» (**Open older documents as «Untitled»**) и – на количество последних файлов в разделе **File** (Файл) главного меню (**Number of Recent Files in File Menu**):

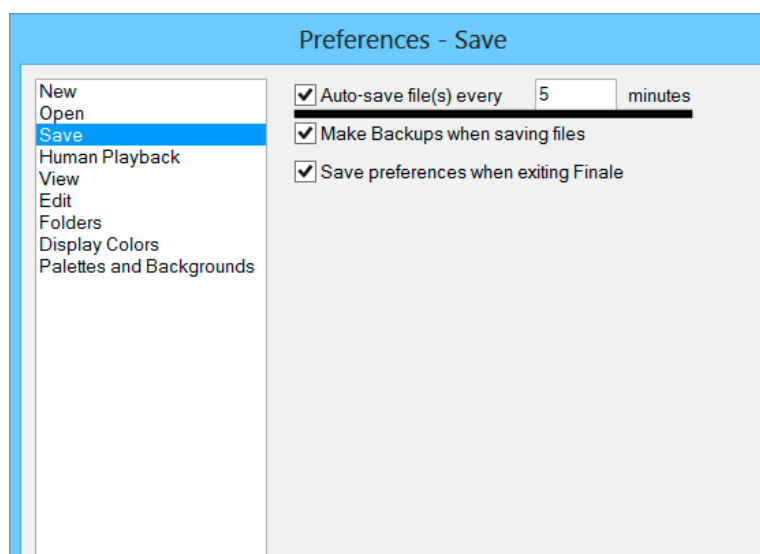


<sup>2</sup> Следует помнить, что для воспроизведения нотного текста лучше использовать медиа-студии – Steinberg Cubase, Sakewalk Sonar, ABLETON Live и другие программы, специально предназначенные для создания качественных фонограмм. Если файл Finale сохранить в формате MIDI, его впоследствии можно будет открыть в медиа-студии и добиться намного лучшего звучания, чем в Finale.

С документами предыдущих версий у Finale, как и в программе Sibelius, складываются особые отношения. Файлы Finale не отличаются обратной совместимостью. Это означает, что файл, созданный в Finale 2014, нельзя открыть в Finale 2012 или в любой другой более ранней версии программы<sup>3</sup>. Поэтому по умолчанию документы предыдущих версий открываются под именем «Безымянный», как бы подсказывая пользователю, что надо сохранить этот файл под новым именем в более поздней версии, оставляя неизменным файл более ранней версии. Конечно это удобно, особенно на первом этапе работы, когда еще не все особенности работы программы известны. Но вместе с тем, как показывает опыт, хранить файлы в формате предыдущих версий Finale обычно нет необходимости, поскольку каждая новая версия отличается от прежней в лучшую сторону и долго использовать более раннюю версию программы нецелесообразно. Поэтому, скорее всего, нет необходимости тратить время на переименование безымянных файлов, и галочку с опции **Open older documents as «Untitled»** лучше убрать.

Количество же последних файлов в разделе **File** (Файл) главного меню (опция **Number of Recent Files in File Menu**) в Finale, как и во многих других программах, изначально занижено (по умолчанию выставлено всего 4 файла). На самом деле многим пользователям приходится иметь дело с большим количеством файлов. И чтобы они открывались в разделе **File** (Файл) главного меню, в настройках программы можно ввести большее число.

В разделе **Save** (Сохранить) необходимо выбрать опцию **Auto-save file(s)** (Автосохранение файлов) и определить время автоматического сохранения документа для того, чтобы в случае зависания Finale и Windows, или при непредвиденном отключении электроэнергии, вы могли восстановить результаты вашей работы из файла автосохранения (расширение .ASV), создаваемого в течение указанного промежутка времени:

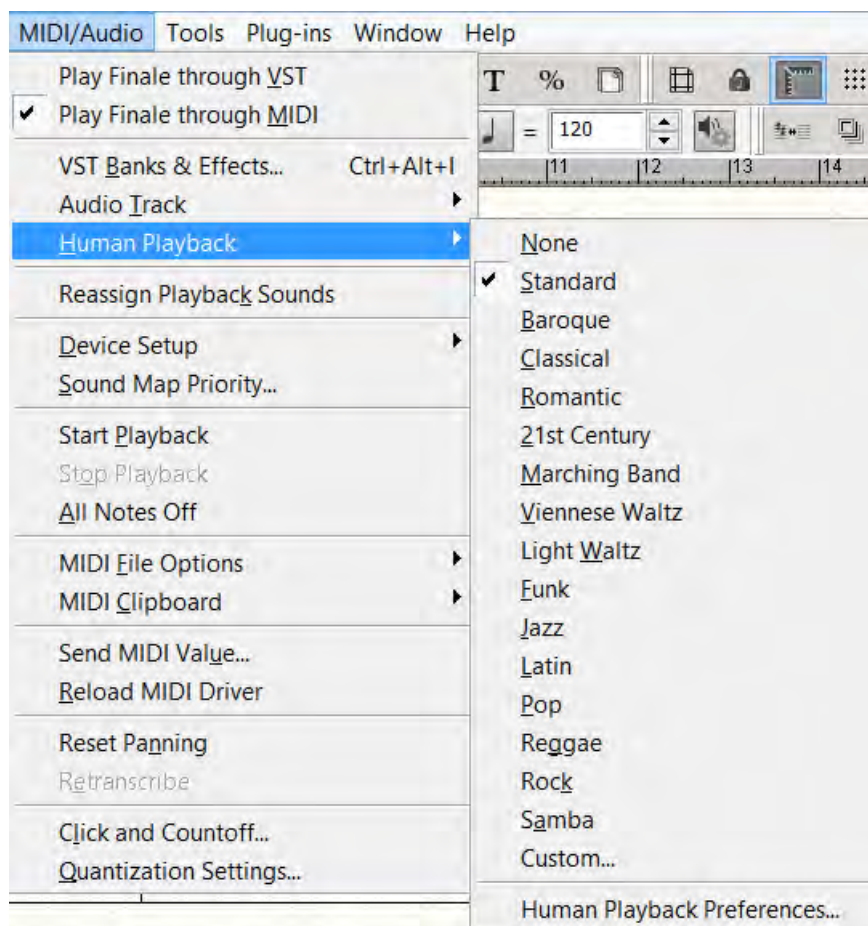


Также следует обратить внимание на опцию **Make Backups when saving files** (Делать резервные копии при сохранении файлов). Она по умолчанию активирована, и это означает, что каждый раз во время закрытия документа, в основном для Finale 2014 формате .MUSX, одновременно создается еще один одноименный файл – резервная копия с расширением .BAKX. Эти оба типа файлов (.ASVX и .BAKX) необходимы для подстраховки и, как показывает практика, с их помощью можно достаточно эффективно восстанавливать данные в случае возникновения разного рода нестандартных ситуаций.

<sup>3</sup> Для того, чтобы открыть файл Finale в более ранней версии этой программы, необходимо в более поздней версии Finale сделать экспорт в формат MusicXML для того, чтобы импортировать этот файл MusicXML в более ранней версии Finale (меню Файл → Экспорт → MusicXML).



В разделе **Human Playback** (Живая игра, буквально – «человеческая игра»)<sup>4</sup> устанавливаются настройки автоматического воспроизведения ряда исполнительских обозначений: мелизматика (трели, морденты, форшлагги...), техники исполнения (arco, pizzicato, glissando...), динамики (вилочки crescendo, diminuendo...), агогика (fermata, ritenuto, accelerando...) и др. Эти настройки достаточно сложны и разнообразны. На начальном этапе освоения Finale полезно обратить внимание на возможность выбора стилей воспроизведения, предлагаемых Human Playback в разделе **MIDI/Audio** (MIDI/Аудио) главного меню:

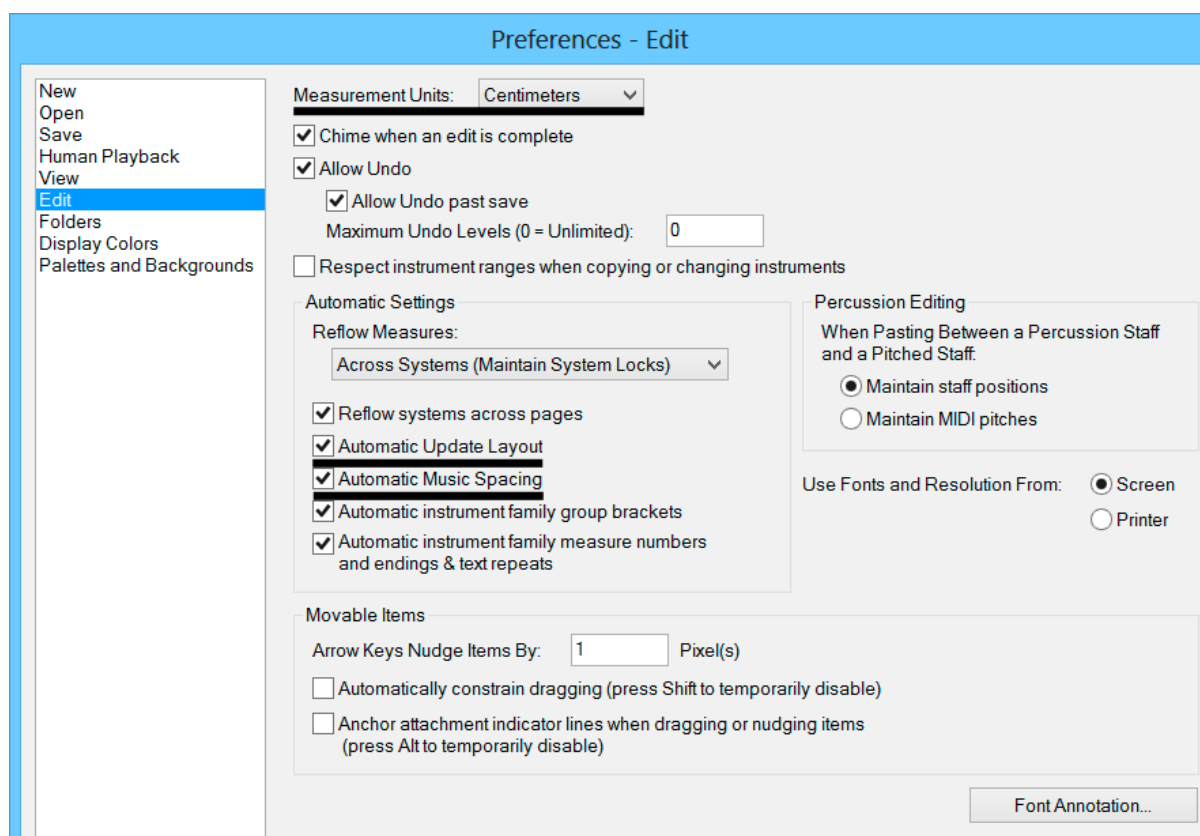


- None** – Нет;
- Standard** – Стандартный;
- Baroque** – Барокко;
- Classical** – Классический;
- Romantic** – Романтический;
- 21st Century** – 21-й век;
- Marching Band** – Маршевый оркестр;
- Viennese Waltz** – Венский вальс;
- Light Waltz** – Изящный вальс;
- Funk** – Фанк;
- Jazz** – Джаз;
- Latin** – Латиноамериканский;
- Pop** – Поп;

<sup>4</sup> В версиях, предшествующих Finale 2014, окно настроек **Human Playback** вызывается: панель инструментов **Playback Controls** → кнопка **Playback Settings** → окно **Playback Settings** → кнопка **HP Preferences** (панель инструментов Панель воспроизведения → кнопка Настройки воспроизведения → окно Настройки воспроизведения → кнопка Настройки «ЖИ»).

**Reggae** – Регги;  
**Rock** – Рок;  
**Samba** – Самба;  
**Custom** – Особый.

Раздел **Edit** (Редактировать) важен, в первую очередь, тем, что здесь можно заменить английские единицы измерения (дюймы) на более привычные сантиметры (опция **Measurement Units** – Единицы измерения). Также будет полезно взять на заметку, что здесь происходит управление такими важными для нотного ранжира опциями как **Automatic Update Layout** (Автоматическое обновление планировки страницы) и **Automatic Music Spacing** (Автоматическое выравнивание нот) <sup>5</sup>:



Следующие важные настройки находятся в разделе **Folders** (Папки), в котором определяется расположение необходимых для работы Finale файлов. В первом поле **Music** (Ноты) указывается адрес папки, в которой хранятся основные нотные файлы – документы Finale 2014 с расширением **.MUSX**<sup>6</sup>. В поле **Backup** (Резервные копии) определяется папка резервных копий (расширение **.BAKX**), которые создаются при закрытии документа. В строке **Auto Save** (Автосохранение) указывается адрес уже упомянутых файлов автосохранения – с расширением **.ASVX**. Для файлов автосохранения и резервных копий создается отдельная папка (Backups)<sup>7</sup>, чтобы эти служебные файлы не отвлекали внимание от основных нотных файлов, имеющих расширение **.MUSX**.

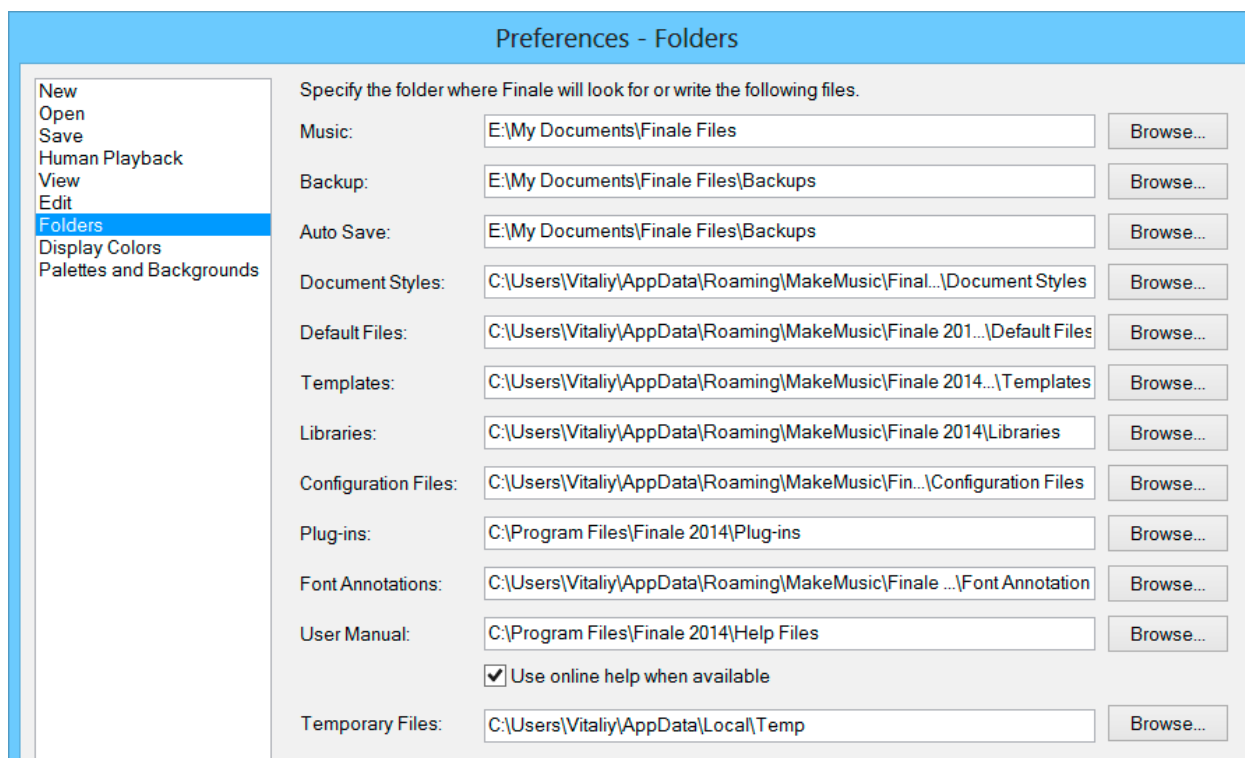
<sup>5</sup> В версии Finale 2014.0.3163 эти опции доступны только в этом разделе настроек программы, поскольку разработчики немного перестарались в деле упрощения интерфейса и убрали панель **Layout Toolbar** (Планировка страницы) с соответствующими кнопками. В следующем обновлении Finale 2014a.v3535 это неудобство было устранено.

<sup>6</sup> В предыдущих версиях Finale основной нотный файл имеет расширение **.MUS**. Finale 2014 открывает файлы этого формата, но не поддерживает сохранение в нем. Однако, возможен экспорт файлов в формат Finale 2012 (в главном меню раздел **File** → **Export** → **Finale 2012**).

<sup>7</sup> Для восстановления документов необходимо открыть нужную копию (**.ASVX** или **.BAKX**) в программе Finale с помощью пункта **Open** (Открыть) в меню **File** (Файл). Чтобы в окне открытия

Расположение этих трех типов файлов Finale рекомендуется изменить, поскольку по умолчанию они находятся на системном разделе жесткого диска вместе с такими обычно недолговечными папками как Windows, Program Files, ProgramData и др. При переустановке Windows системный раздел жесткого диска обычно целиком форматируется, поэтому существует реальная опасность потерять все созданные файлы. Чтобы этого не произошло, перенесите расположение этих трех типов файлов Finale на любой другой раздел жесткого диска кроме системного раздела (в нижеприведенном рисунке это третий раздел – E, системный – C).

Расположение остальных файлов в разделе **Folders** (Папки) окна **Preferences** (Настройки) обычно не меняется. В этом нет необходимости за исключением некоторых версий программы (Finale 2012, Finale 2012a, Finale 2012b), отличающихся досадной неспособностью распознавать неанглийские символы в пути файлов. Если в таких версиях Finale возникает неправильное расположение штилей или появляются сообщения о том, что программа не может найти необходимые для работы файлы<sup>8</sup>, – скорее всего, придется поменять расположение (с помощью копирования) тех папок раздела **Folders** (Папки), в названии которых есть неанглийские символы, и – указать их новое расположение (с английскими символами) в этом разделе настроек программы (используется кнопка **Browse**):



В разделе **Display Colors** (Цветовая гамма) можно настроить цветовую гамму нотного текста. Цветовое разнообразие – не прихоть разработчиков программы. В зависимости от цвета определяются свойства многих нотных элементов. Поэтому изучить цвета и по необходимости настроить их по своему усмотрению – реальная задача. В частности, маленькие по размеру элементы, например, знаки артикуляции лучше отметить

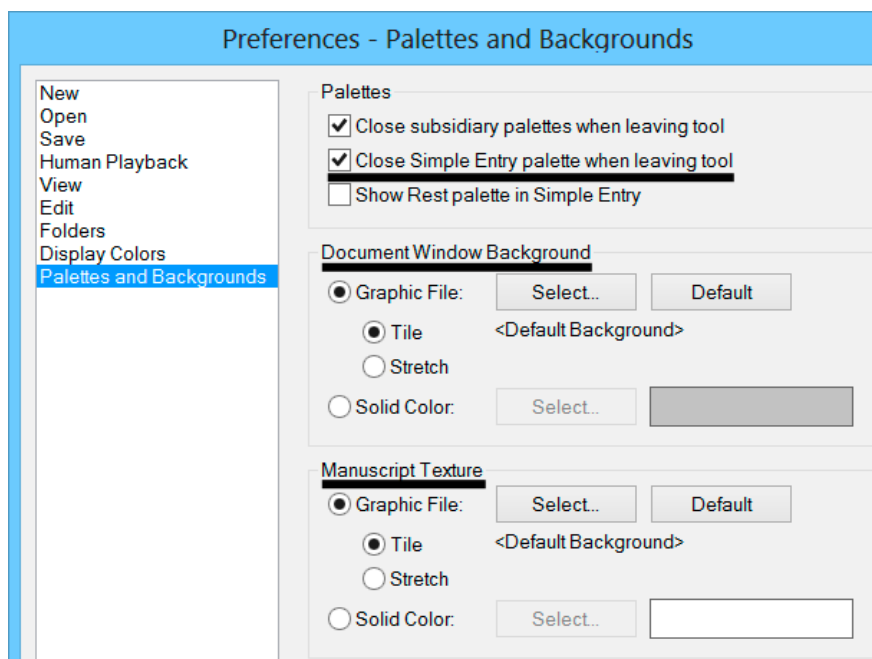
---

отображались файлы автосохранения и резервных копий, необходимо в меню **Тип файлов** выбрать пункт **All Files** (Все файлы). Открытый файл автосохранения и резервных копий необходимо сохранить (с новым именем) как основной нотный файл (.MUSX) с помощью пункта **Save as** (Сохранить как) в меню **File** (Файл). Работать с этими служебными форматами (.ASVX и .BAKX) нельзя, они предназначены только для хранения информации.

<sup>8</sup> Эти недоработки были устранены в версии Finale 2012c.

хорошо заметным красным цветом. Также можно сделать светлее и заметнее выделенные элементы.

И последние наиболее необходимые настройки находятся в разделе **Palettes and Backgrounds** (Панели и фон). Здесь для освобождения рабочего пространства стоит активировать опцию **Close Simple Entry palette when leaving tool** (Закрывать Панель простого ввода при переходе на другой инструмент). Также в этом разделе можно выбрать фон для рабочего окна документа (Document Window Background) и текстуру нотной бумаги (Manuscript Texture):



После всех сделанных изменений используются кнопки **Применить** и **ОК**<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> Кнопка **ОК** подтверждает изменения настроек в большинстве диалоговых окон. Эту же функцию в некоторых окнах Finale выполняют кнопки **Apply** – Применить, **Assign** – Назначить, **Select** – Выбрать.

## Глава 3. Создание нового документа

Существует два основных способа создания нового документа – с помощью Мастера создания документа и на основе документа по умолчанию. Рассмотрим каждый из них.

### Document Setup Wizard (Мастер создания документа)

Наибольшей простотой в использовании отличается **Document Setup Wizard** (Мастер создания документа). Его можно вызвать в главном меню: раздел **File** → **New** → **Document With Setup Wizard** (Файл → Новый → Мастер создания документа), или – с помощью кнопки **Setup Wizard** в Стартовом окне (Launch Window).

На первой из четырех страниц Мастера (**Select an Ensemble and Document Style**) можно выбрать определенный состав музыкальных инструментов (**Select an Ensemble**) и стиль документа (**Select a Document Style**). Среди готовых составов инструментов доступны следующие:

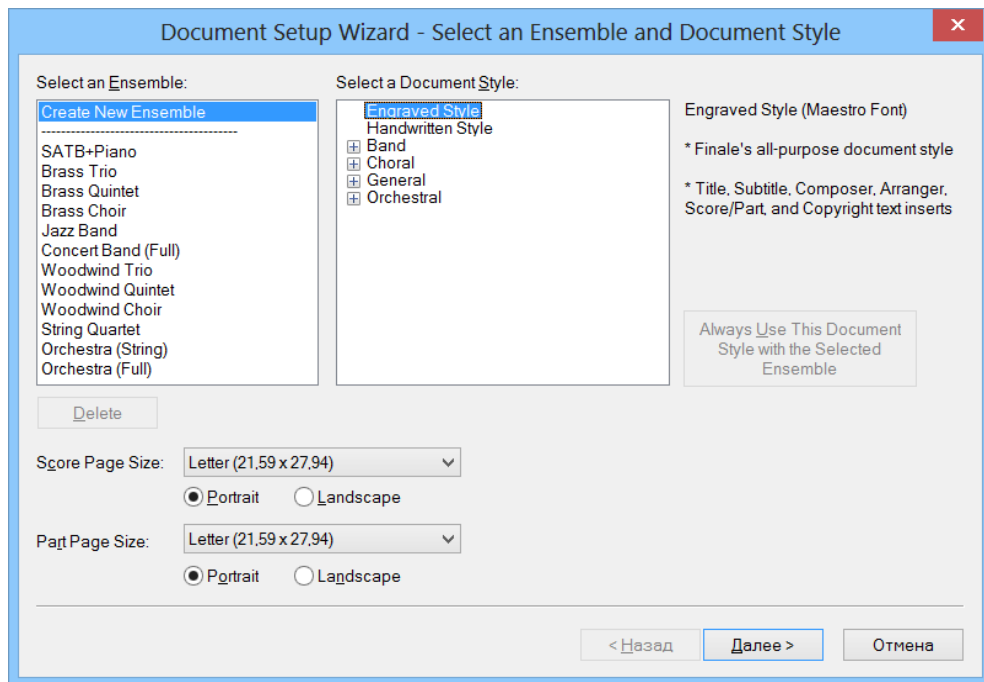
- SATB+Piano** – SATB+фортепиано
- Brass Trio** – трио медных духовых
- Brass Quintet** – квинтет медных духовых
- Brass Choir** – группа медных духовых
- Jazz Band** – джазовый оркестр
- Concert Band (Full)** – оркестр (полный)
- Woodwind Trio** – трио деревянных духовых
- Woodwind Quintet** – квинтет деревянных духовых
- Woodwind Choir** – группа деревянных духовых
- String Quartet** – струнный квартет
- Orchestra (String)** – оркестр (струнный)
- Orchestra (Full)** – симфонический оркестр (полный)

Если не выбрать ни один из этих составов, останется выделенным пункт **Create New Ensemble** (Создать новый состав), и состав музыкальных инструментов можно будет определить на второй странице Мастера.

Стиль документа (**Select a Document Style**) отличается отдельными свойствами нотного текста, которые устанавливаются в определенном шаблоне. По умолчанию выбран **Engraved Style** (Печатный стиль), который в большинстве случаев подходит для нот академической музыки. В нем используется основной для Finale нотный шрифт **Maestro**, а в текстовых блоках первой страницы содержатся заготовки названия произведения, подзаголовка, фамилии композитора и аранжировщика, указания о виде документа (партитуры/партии), сведений об авторских правах.

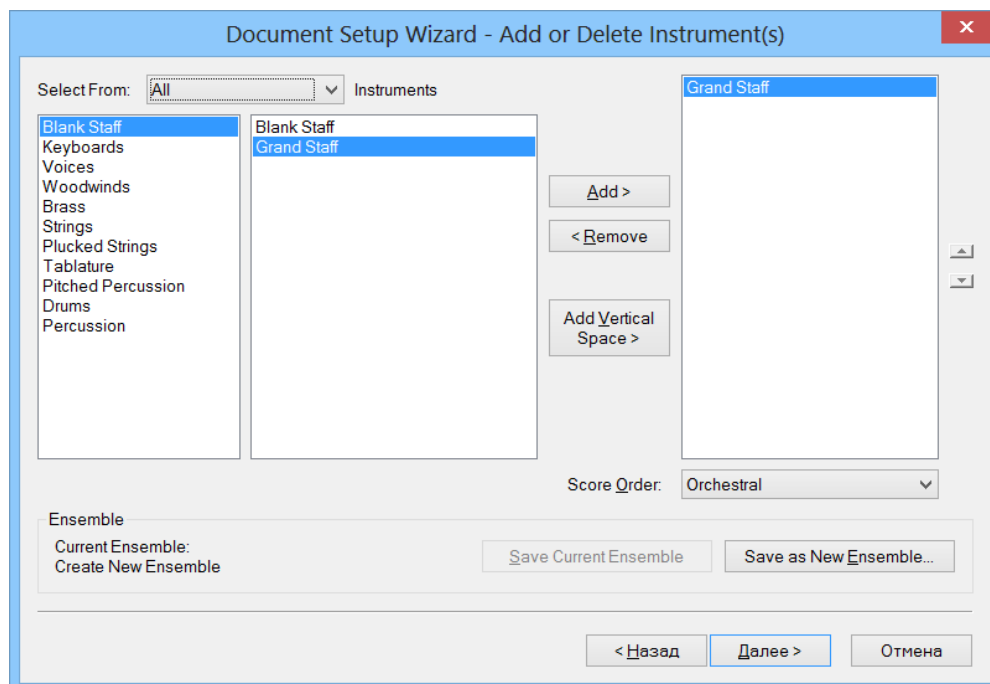
Следующим в списке доступных стилей документа находится **Handwritten Style** (Рукописный стиль). Он основан на нотном шрифте **Broadway Copyist**, содержит такие же заготовки текстовых блоков и отличается наибольшей универсальностью при создании нот эстрадной (легкожанровой) музыки.

Остальные стили документа (**Band** – Оркестровые, **Choral** – Хоровые, **General** – Общие, **Orchestral** – Симфонического оркестра) имеют более специальное назначение и отличаются по самым разным параметрам нотации: нотными шрифтами (кроме выше упомянутых **Maestro** и **Broadway Copyist**, используются шрифты **Engraver** и **Jazz**), расположением динамики (в хоровых стилях – выше станом), особыми видами знаков артикуляции, разными способами отображения номеров тактов и т.д.



Немаловажной задачей, также решаемой на первой странице Мастера создания документа, является выбор ориентации и размера страницы для партитуры и партий (**Score Page Size** и **Part Page Size**). По умолчанию выбрана наиболее типичная ориентация страницы **Portrait** (портретная или книжная, как еще говорят). А размер страницы в оригинальных англоязычных версиях Finale изначально отличается от отечественных нотоиздательских традиций. Поэтому необходимо изменить установленный во всех стилях документа американский формат страницы **Letter** на распространенный у нас, европейский **A4**.

На второй из четырех страниц Мастера создания документа (**Add or Delete Instrument** – Добавить или удалить инструменты) можно отредактировать выбранный состав (добавить или удалить инструменты, поменять их расположение) или создать новый состав музыкальных инструментов. Все эти изменения или новообразования можно сохранить, чтобы сделать их доступными на первой странице Мастера создания документа (используются кнопки **Save Current Ensemble** – Сохранить текущий состав и **Save as New Ensemble** – Сохранить как новый состав):





В меню **Select From** музыкальные инструменты группируются на виды (Common – Обычные, **Orchestral** – Оркестровые, **Wind Ensemble** – Духового ансамбля, **Choral** – Хоровые и пр.). Они в свою очередь делятся на группы (**Blank Staff** – Пустые станы, **Keyboards** – Клавишные, **Voices** – Вокальные, **Woodwinds** – Деревянные духовые, **Brass** – Медные духовые, **Strings** – Струнные смычковые и пр.). В каждой группе выбирается определенный инструмент и кнопками **Add** и **Remove** – добавляется в общий список или удаляется из него. Кнопка **Add Vertical Space** (Увеличить расстояние по вертикали) используется для увеличения вертикального расстояния в партитурах между группами инструментов (деревянными, медными, ударными и др.). В меню **Score Order** устанавливается порядок расположения инструментов, принятый в нотах для симфонического оркестра (**Orchestral**), хоровых или вокальных составов (**Choral**), других оркестров и ансамблей (**Concert Band**), маршевого оркестра (**Marching Band**), джазового оркестра (**Jazz Band**), оркестра К.Орфа (**Orff**). В общем списке инструментов изменять порядок их расположения можно с помощью маленьких кнопок, расположенных справа от списка.

Кнопки **Save Current Ensemble** и **Save as New Ensemble** позволяют:

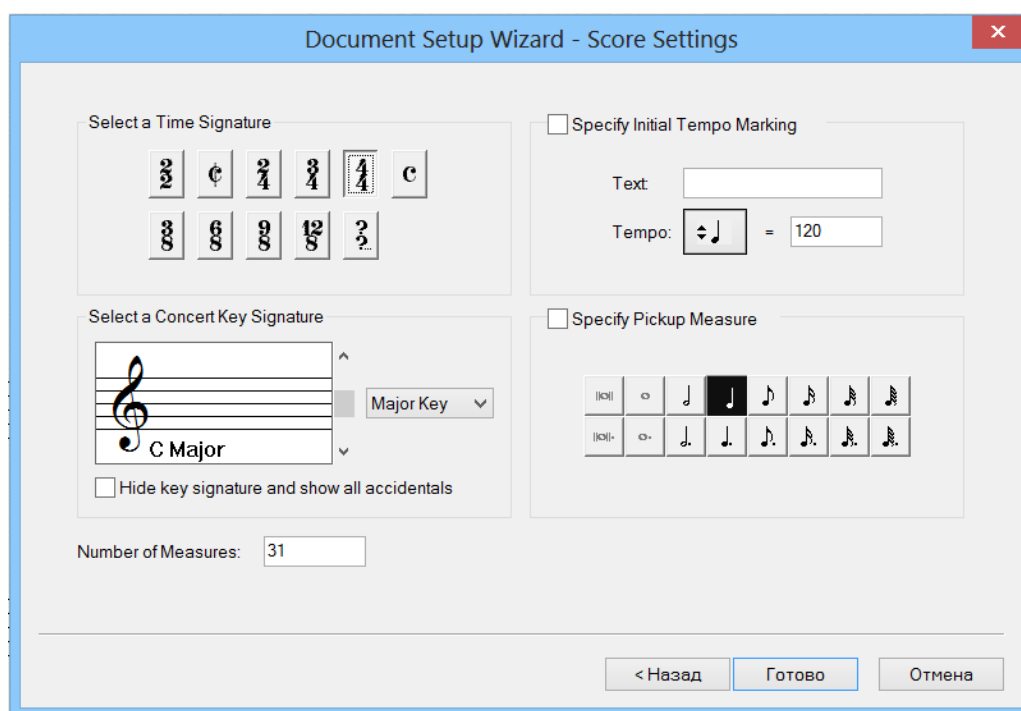
**Save Current Ensemble** (Сохранить текущий состав) – сохранить изменения в составе инструментов, выбранном на первой странице Мастера;


**Save as New Ensemble** (Сохранить как новый состав) – сохранить изменения в составе инструментов, выбранном на первой странице Мастера под новым именем, или сохранить созданный состав инструментов.

После использования этих кнопок все измененные и созданные составы будут доступны на первой странице Мастера.

На третьей странице Мастера создания документа (**Score Information**) в соответствующих полях указываются название произведения (**Title**), подзаголовок (**Subtitle**), фамилии композитора (**Composer**), аранжировщика (**Arranger**), поэта (**Lyricist**), сведения об авторских правах (**Copyright**).

На четвертой странице Мастера создания документа (**Score Settings**) устанавливаются размер, тональность, темп и затакт (при необходимости):

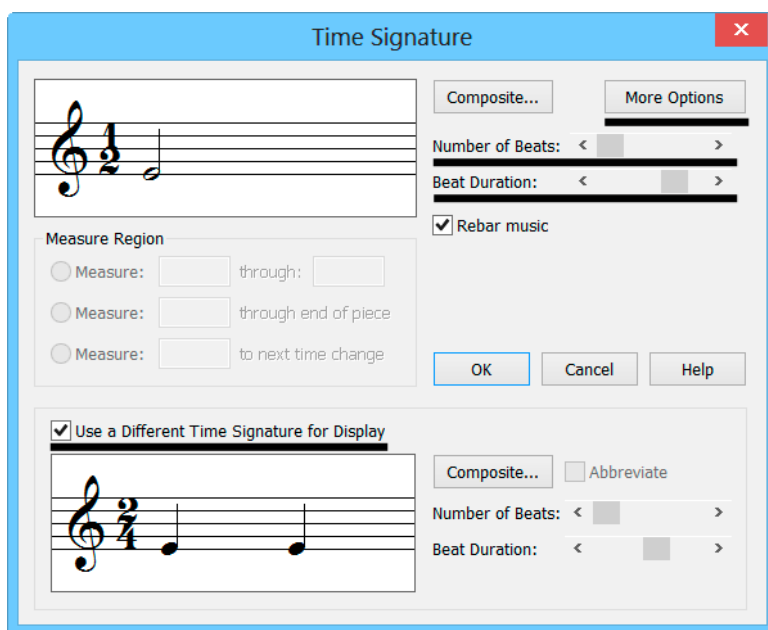


Для определения размера используются кнопки, последней из которых () можно задать какой-нибудь редкий или сложный размер. В окне установки такого размера основными инструментами служат два бегунка: в первом устанавливается количество долей в такте (Number of Beats), во втором – длительность каждой доли (Beat Duration).

Здесь сразу можно определить группировку длительностей. Длительность группы обычно равна длительности основной доли. Например, вам нужен размер две четверти с объединением восьмых длительностей в одну группу:



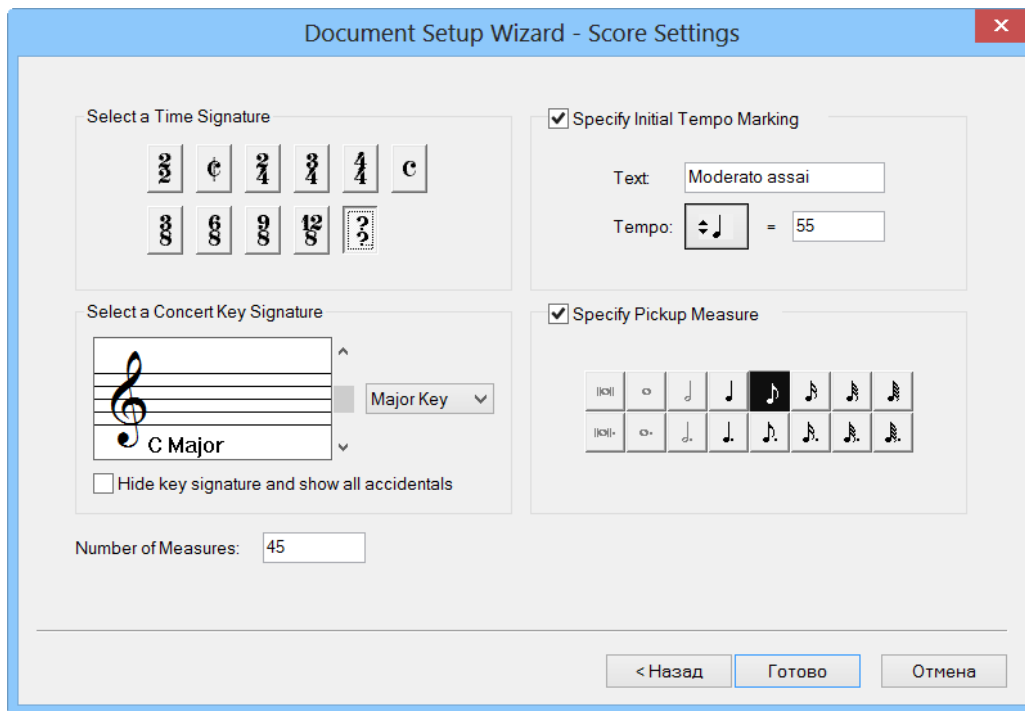
В этом случае необходимо задать размер одна вторая, но с помощью кнопки **More Options** (Больше настроек) и появляющейся затем опции **Use a Different Time Signature for Display** (Использовать другой размер для обозначения) установить отображение этого размера как две четверти:



Для определения тональности также используется бегунок, который перемещается вверх и вниз по квинтовому кругу. Обратите внимание на меню мажора (Major Key) и минора (Minor Key), в котором, начиная с версии Finale 2014, доступна опция создания документа без ключевых знаков (Keyless), что может пригодиться в современной нотации. Также новой является опция **Hide key signature and show all accidentals** (Скрыть ключевые знаки и показать случайные знаки альтерации).

На этой же странице Мастера создания документа можно определить текст темпа (Specify Initial Tempo Marking), ввести его в поле **Text**, указать метрономическое обозначение темпа (Tempo), установить затакт (Specify Pickup Measure) и установить количество тактов в документе (Number of Measures). После завершения всех настроек нажимается кнопка **Готово**:



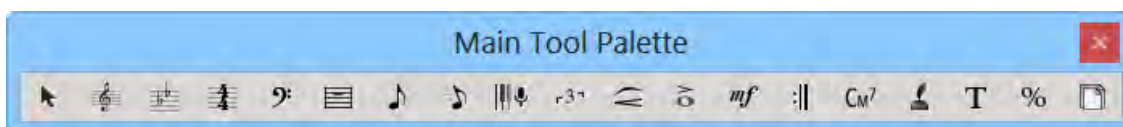


Мастер создания рассчитан на наиболее типичный, можно сказать, усредненный тип нот и, конечно же, в нем невозможно учесть все особенности будущего нотного текста. Поэтому полученный с помощью Мастера документ часто имеет недостатки – среди доступных вариантов затакта может не оказаться необходимой длительности, метрономическое обозначение темпа может не понадобиться (но оно обязательно будет присутствовать, если указать текст темпа), также может оказаться нежелательным английский язык в названиях инструментов и т.д. С решением этих и ряда других задач, неизбежно возникающих в начале работы, можно познакомиться при рассмотрении второго способа создания документа.

## Default Document (Документ по умолчанию)

При втором способе создания документа используется документ по умолчанию. Он вызывается по адресу: в главном меню раздел **File** → **New** → **Default Document** (Файл → Новый → Документ по умолчанию)<sup>1</sup>, или – с помощью кнопки **Default Document** в Стартовом окне (Launch Window). Документ по умолчанию представляет собой одностановый документ, который необходимо настраивать с помощью рабочих инструментов. Они расположены в уже знакомой **Main Tool Palette** (Главной панели) в оптимальной последовательности.

## Main Tool Palette (Главная панель)




<sup>1</sup> В версиях, предшествующих Finale 2014, также можно использовать кнопку **New** (Новый) в панели **File** (Файл), если в первом разделе **New** (Новый) настроек программы в опции **Default New Operation** (Кнопка «Новый») выбрано **Default Document** (Документ по умолчанию).

1.  – **Selection Tool** (Выбор)
2.  – **Staff Tool** (Нотный стан)
3.  – **Key Signature Tool** (Ключевые знаки)
4.  – **Time Signature Tool** (Размер)
5.  – **Clef Tool** (Ключ)
6.  – **Measure Tool** (Такт)
7.  – **Simple Entry Tool** (Простой ввод)
8.  – **Speedy Entry Tool** (Скоростной ввод)
9.  – **HyperScribe Tool** (Гиперскрайб)
10.  – **Triplet Tool** (Триолеобразные фигуры)
11.  – **Smart Shape Tool** (Лиги и линии)
12.  – **Articulation Tool** (Знаки артикуляции)
13.  – **Expression Tool** (Нюансы)
14.  – **Repeat Tool** (Реприза)
15.  – **Chord Tool** (Аккорд)
16.  – **Lyrics Tool** (Вокальный текст)
17.  – **Text Tool** (Текст)
18.  – **Resize Tool** (Изменение размера)
19.  – **Page Layout Tool** (Планировка страницы)

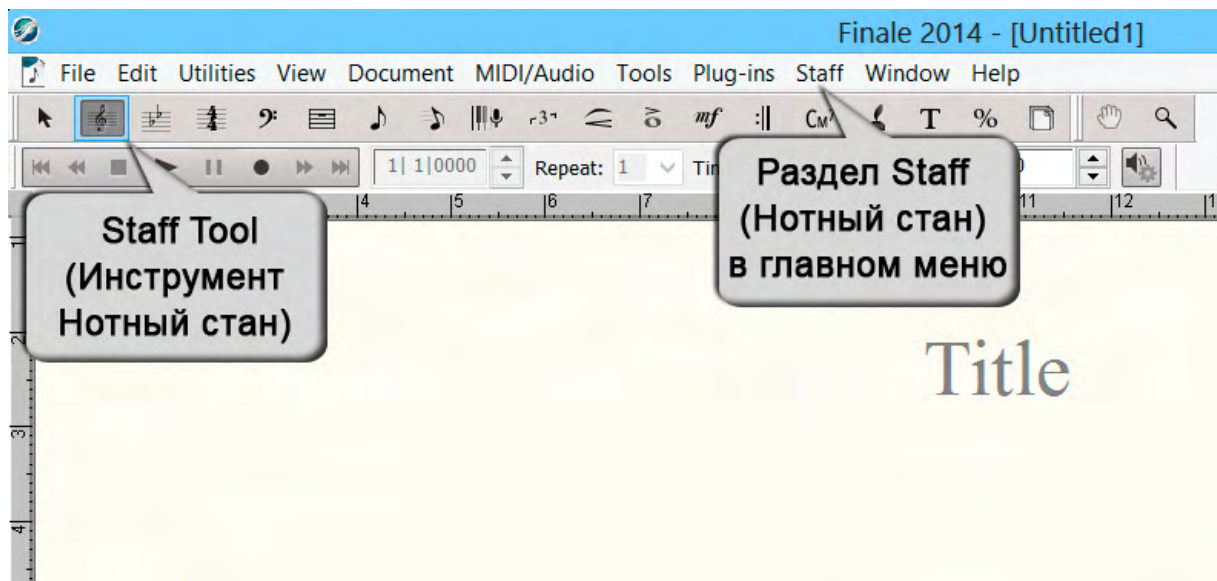
Рабочие инструменты Finale активируются щелчком мыши на кнопке со значком. Но для выбора того или иного инструмента также можно использовать функциональные клавиши **F2-F9**, **F11** и **F12** (то есть, все кроме F1 и F10). Для назначения функциональной клавиши необходимо активировать определенный инструмент и, удерживая **Shift**, нажать одну из этих функциональных клавиш.

### Добавление и группировка станов

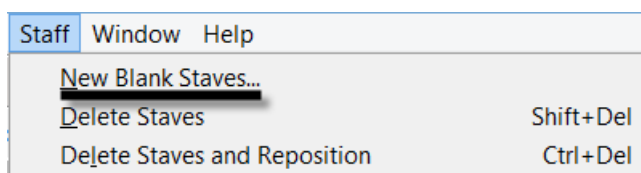
Во втором из инструментов **Main Tool Palette** (Главной панели) – **Staff Tool** (инструмент Нотный стан ) , можно определить количество станов и их группировку в систему<sup>2</sup> – объединение станов, связанных общей акколадой и тактовой чертой.

Обратите внимание – при выборе некоторых, обычно наиболее сложных инструментов, в главном меню появляется соответствующий им раздел с таким же названием:

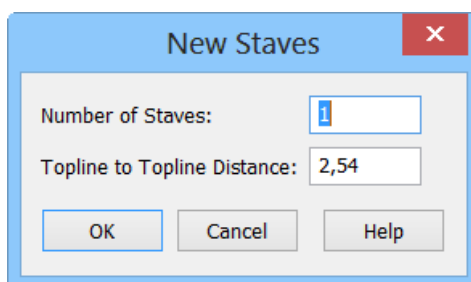
<sup>2</sup> Система как объединение станов – термин англоязычной теории музыки, возникший, как и ряд других определений, в связи с практикой компьютерного нотного набора.



В разделе **Staff** (Нотный стан) главного меню можно, в первую очередь, добавить станы. Для этого выбирается первый пункт **New Blank Staves** (Новые пустые станы):

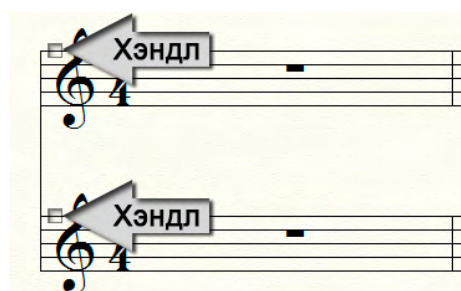


В окне добавления станом определяется количество новых станом (Number of Staves) и расстояние между ними (Topline to Topline Distance), оно устанавливается в тех единицах измерения, которые были выбраны в разделе **Edit** (Редактировать) настроек программы, или – в разделе **Edit** главного меню (пункт **Measurement Units** – Единицы измерения):



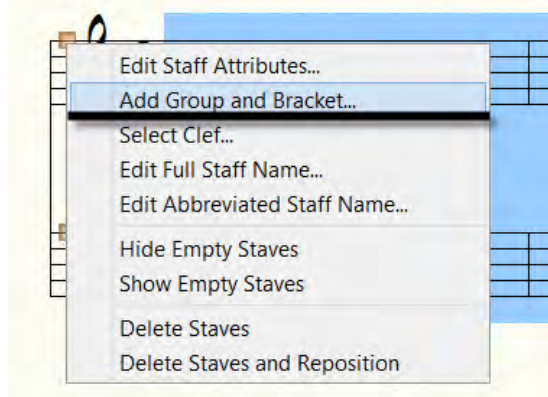
При этом необходимо учитывать, что если перед добавлением новых станом *не выделять* ни один из уже имеющихся станом – новые нотные станы появятся *ниже* уже имеющихся. Но, если перед добавлением новых станом *выделить щелчком мыши* хотя бы один такт на каком-либо стане – новые нотные станы появятся *выше* выделенного стана.

Нажимаем **ОК** и получаем новые станы, которые необходимо сгруппировать в систему. Но перед этим остановимся на особом инструменте управления – **хэндлах**, дословно – ручках, рукоятках. Это маленькие квадратные метки, которые сопровождают в различных рабочих инструментах Finale практически все элементы нотного текста. С их помощью можно перемещать различные объекты и устанавливать их свойства.

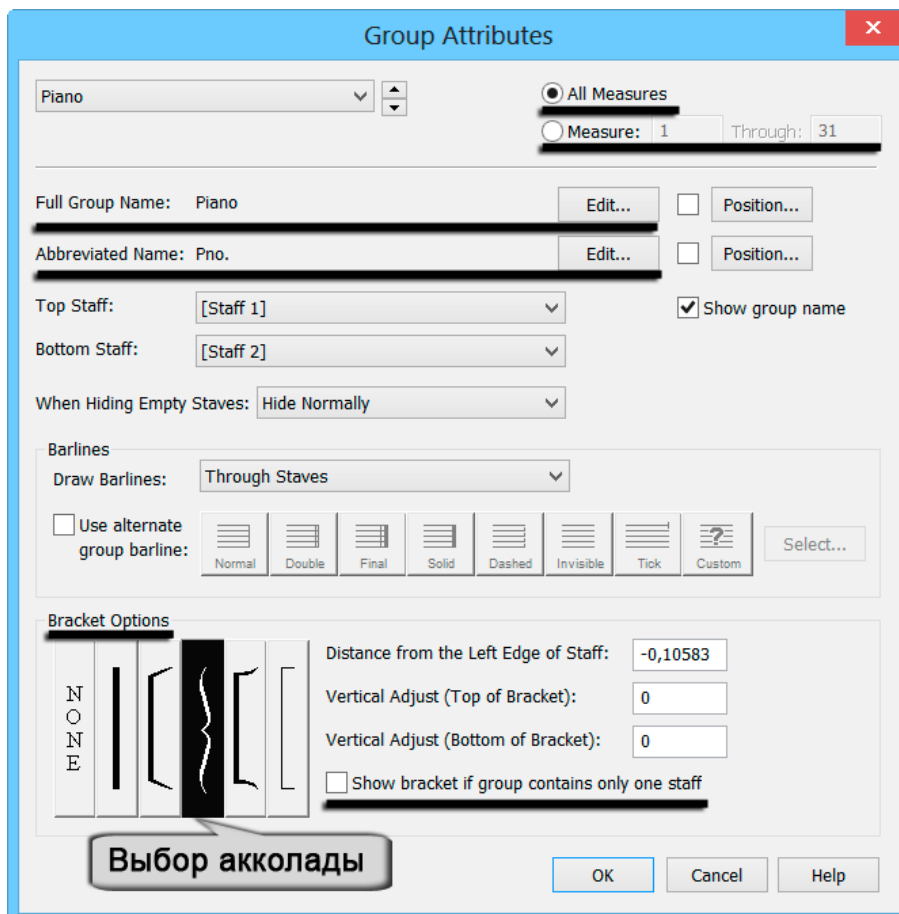


Для перемещения используется мышь и клавиши-стрелки на клавиатуре. Свойства объектов определяются в контекстном меню хэндлов, которое вызывается правой кнопкой мыши.

Для того чтобы сгруппировать станы, необходимо их выделить диагональным движением мыши с нажатой левой кнопкой (или, удерживая клавишу **Shift**, щелчками мыши на хэндлах – можно даже на тактах станов), и в контекстном меню любого хэндла выбрать пункт **Add Group and Bracket** – Добавить группу и акколаду (или в разделе главного меню инструмента Нотный стан: **Staff** → **Group and Bracket** → **Add**):

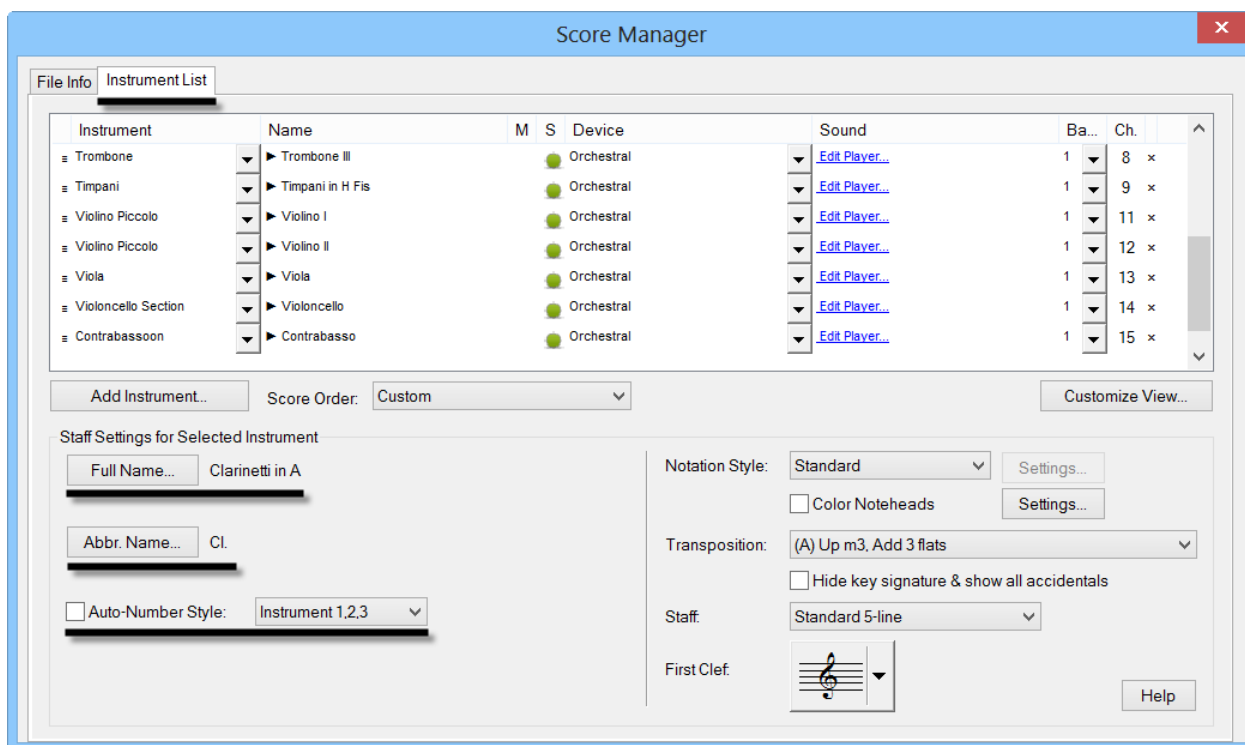
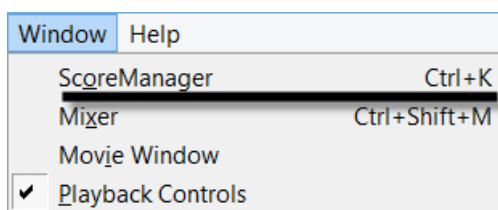


В открывшемся окне **Group Attributes** (Свойства группы) необходимо указать область отображения акколады (**All Measures** – Во всех тактах; **Measure: \_\_ Through: \_\_** – С такта: \_\_ до: \_\_) и выбрать акколаду (Bracket Options), также можно указать название группы – полное (Full Group Name, кнопка Edit) и сокращенное (Abbreviated Name, кнопка Edit), установить положение названий (кнопка Position), и в случае необходимости активировать опцию **Show bracket if group contains only one staff** (Показывать акколаду, если группа содержит только один стан, например, в партитурах для ударных инструментов):



Для удаления станов в контекстном меню их хэндлов используются опции **Delete Staves** (Удалить нотные станы) и **Delete Staves and Reposition** (Удалить нотные станы и выровнять). Эти опции также доступны в разделе **Staff** (Нотный стан) главного меню, но перед этим необходимо выделить один или несколько станов (щелчком на хэндле, такте, или диагональным движением мыши). В первом случае (**Delete Staves**) на месте пустых станов остается пространство, которое они занимали; во втором случае (**Delete Staves and Reposition**) – после удаления стана(ов), оставшиеся станы равномерно располагаются, занимая освободившееся место.

Начиная с версии Finale 2012, названия станов (музыкальных инструментов) вводятся в окне **Score Manager** (Менеджер партитур), которое вызывается в разделе **Window** (Окно) главного меню<sup>3</sup>:



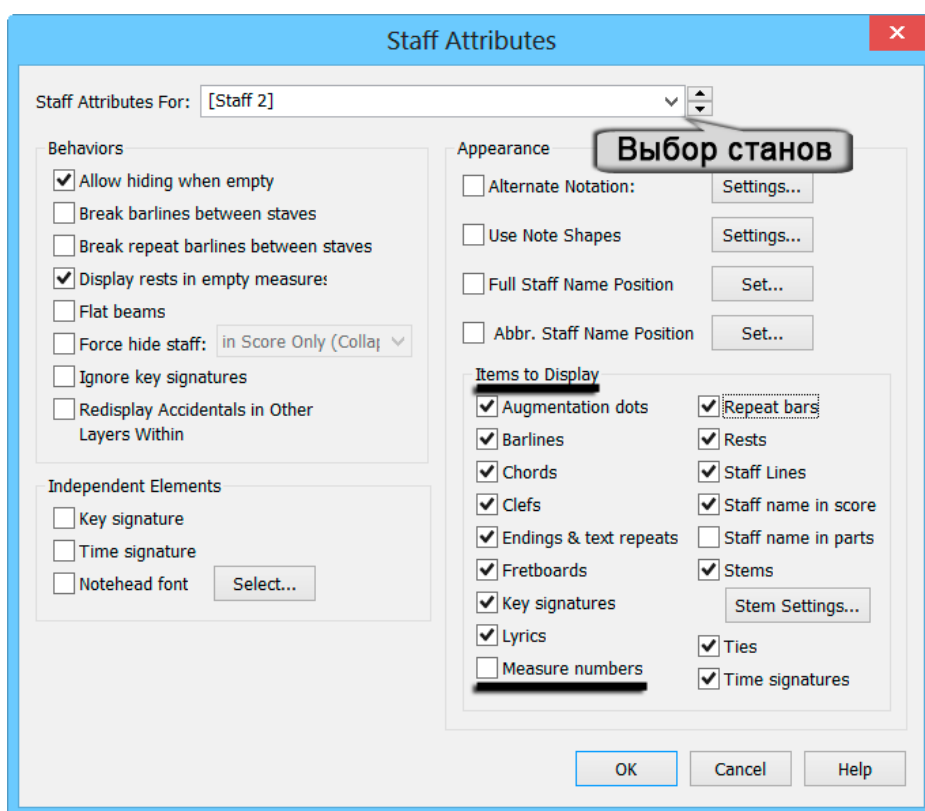
В окне **Score Manager** (Менеджер партитур) на вкладке **Instrument List** (Список инструментов) выбирается инструмент, и также как в окне свойств группы, вводятся два названия инструмента – полное (кнопка **Full Name**) и сокращенное (кнопка **Abbr. Name**)<sup>4</sup>. Также здесь можно выбрать ключ (First Clef), тип стана – стандартного пятилинейного или однолинейного, для ударных инструментов (Staff), определить транспозицию для

<sup>3</sup> В предыдущих версиях Finale названия инструментов вводятся в окне **Staff Attributes** (Свойства стана), которое вызывается в разделе **Staff** (Нотный стан) главного меню (пункт **Edit Staff Attributes**) или двойным щелчком мыши на стане.


<sup>4</sup> Положение этих названий устанавливается так же как в версиях до Finale 2012 – в окне **Staff Attributes** (Свойства стана), которое вызывается в разделе **Staff** (Нотный стан) главного меню (пункт **Edit Staff Attributes**) или двойным щелчком мыши на стане (кнопки **Set** напротив опций **Full Staff Name Position** и **Abbr. Staff Name Position**).

транспонирующих инструментов (Transposition) и пр. Взявшись мышью за название инструмента (в колонке **Name**) можно перенести его выше или ниже других инструментов, что приведет к изменению порядка расположения станов в документе. Кроме этого, если щелкнуть на крестике в последней колонке, произойдет удаление определенного стана (инструмента) с последующим выравниванием положения оставшихся станов (Delete Staves and Reposition).

Завершая работу со станами, следует обратить внимание на нумерацию тактов. Их принято нумеровать только на первом стане системы (в оркестровых партитурах – на первом стане системы отдельных групп инструментов), поэтому на остальных станах нумерацию необходимо убрать. Это можно сделать в окне **Staff Attributes** (Свойства стана)<sup>5</sup>, которое вызывается в разделе **Staff** (Нотный стан) главного меню (пункт **Edit Staff Attributes**) или двойным щелчком мыши на такте стана. Чтобы убрать нумерацию тактов с определенных станов, необходимо их выбрать в окне **Staff Attributes** (Свойства стана) – из меню **Staff Attributes For** или с помощью кнопок, а затем в разделе **Items to Display** (Элементы для отображения) деактивировать опцию **Measure numbers** (Номера тактов):

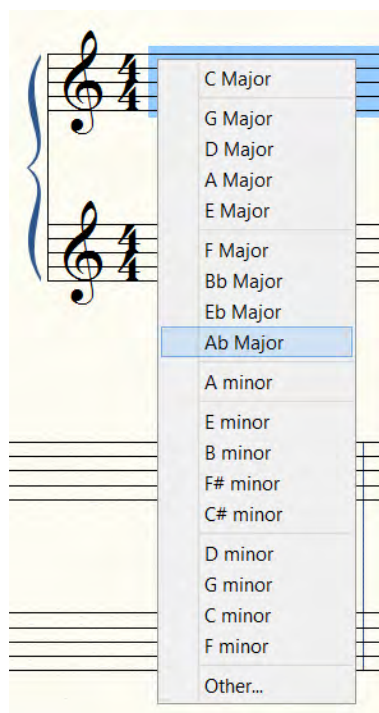


## Ключевые знаки

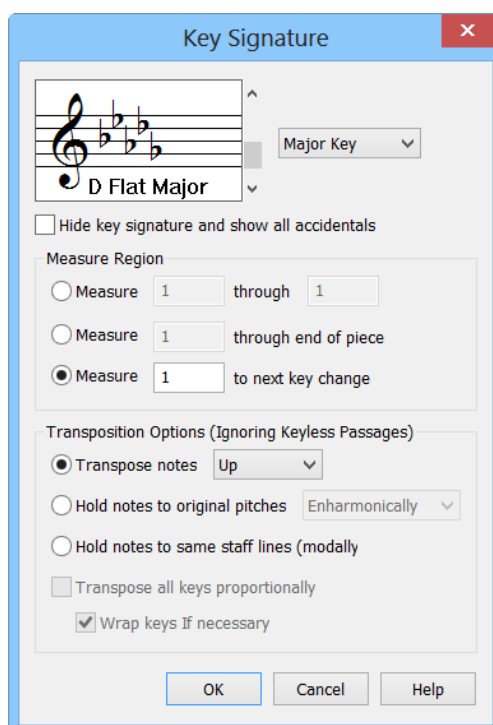
После установки свойств станов необходимо назначить тональность, размер и ключ. Чтобы определить ключевые знаки тональности необходимо выбрать в **Main Tool Palette** (Главной панели) инструмент **Key Signature Tool** (Ключевые знаки ) и щелкнуть правой кнопкой мыши на первом такте. В открывшемся контекстном меню можно быстро выбрать одну из распространенных тональностей:

<sup>5</sup> Убрать номера тактов и другие обозначения станов и их групп можно также с помощью плагина **Global Staff Attributes** (Общие свойства станов), его расположение: в главном меню раздел **Plug-ins** (Плагины) → **Scoring and Arranging** (Работа с партитурой и аранжировка) → **Staff Attributes** (Общие свойства станов).





Число тональностей здесь ограничено. Если необходима тональность с большим, чем четыре, количеством ключевых знаков, понадобится последний пункт этого меню – **Other** (Другая), или двойной щелчок мыши на первом такте. И в том и в другом случае открывается окно **Key Signature** (Ключевые знаки):



Это окно знакомо по Мастеру создания документа, здесь также есть бегунок, с помощью которого выбираются тональности, и – меню выбора лада и остальных свойств тональности (Major Key, Minor Key, Keyless, Nonstandart<sup>6</sup>). Другие опции этого окна могут понадобиться при редактировании уже набранного нотного текста, если необходимо поменять его тональные свойства. Так в разделе **Measure Region** устанавливается область

<sup>6</sup> Об установке нестандартных ключевых знаков см. одноименную статью (№ 13) на сайте «Нотоводство»: <http://notovodstvo.ru/j/?13>.


действия тональности – в определенном диапазоне тактов (Measure \_\_ through \_\_), до конца пьесы (Measure \_\_ through end of piece) или до следующей смены тональности (Measure \_\_ to next key change).

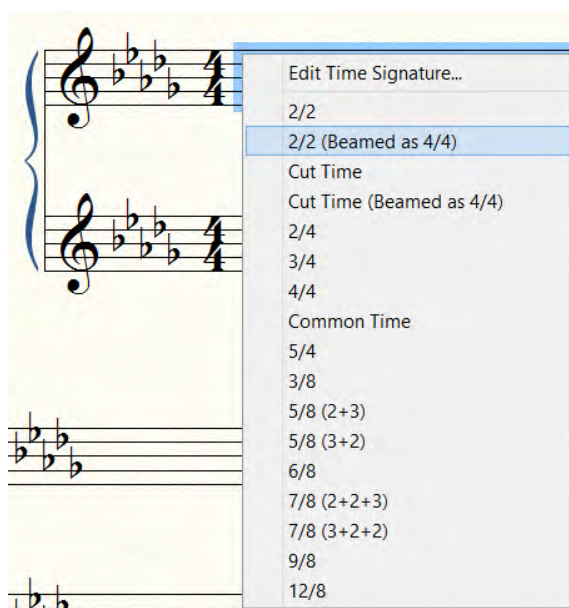
В третьем разделе **Transposition Options (Ignoring Keyless Passages)** задаются свойства транспозиции нотного текста, меняющего тональность<sup>7</sup>. В меню **Transpose notes** (Транспонировать) указывается направление транспозиции нот (Up – Вверх, Down – Вниз) при смене тональности. В меню **Hold notes to original pitches** (Сохранить высоту нот) возможен выбор энгармонической (Enharmonically) или хроматической (Chromatically) записи в новой тональности имеющихся нот. Например, при смене до мажора на до-диез мажор нота «до» будет записана как «си-диез», если выбран энгармонический способ нотации, и – как «до-бикар», при хроматической записи. Опция **Hold notes to same staff lines (modally)** (Оставить ноты на тех же линиях стана – модально) приводит к смене звукоряда тональности, а имеющиеся ноты сохраняют свое положение на стане.

Чтобы удалить имеющиеся ключевые знаки, надо на их месте назначить новые. И если в последующем тексте есть смена ключевых знаков – в разделе **Measure Region** выбирается опция **Measure: \_\_ through end of piece**, то есть, – назначить новые ключевые знаки до конца пьесы, заменяя ими (удаляя) существующие. Таким же образом происходит удаление метрического размера – посредством назначения нового размера, заменяющего существующий размер.

В окне **Key Signature** (Ключевые знаки) после выбора **Measure: \_\_ through end of piece**, в разделе **Transposition Options** появляется возможность использования опции **Transpose All Keys Proportionally**. В этом случае, если в последующем тексте есть смена ключевых знаков, все имеющиеся тональности не заменяются на новую, а транспонируются на один и тот же интервал. Опция **Wrap Keys if Necessary** предусмотрена для энгармонической замены тональностей с большим количеством ключевых знаков.

### Назначение размера (метрического)

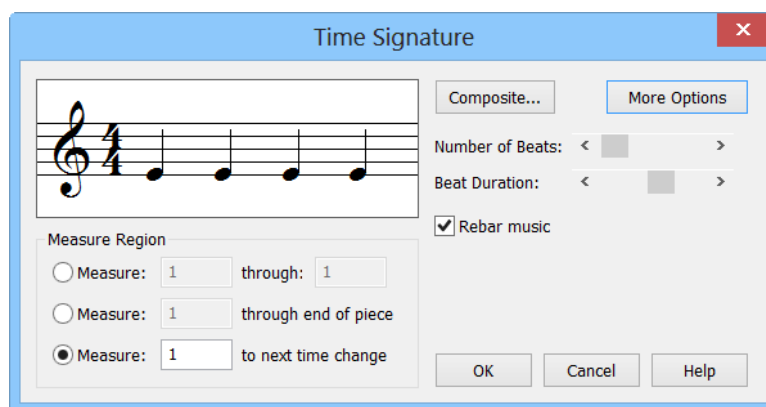
Для назначения размера в **Main Tool Palette** (Главной панели) активируется следующий инструмент – **Time Signature Tool** (Размер ) , и если вам необходим один из распространенных размеров, его также можно выбрать в контекстном меню нотного стана:



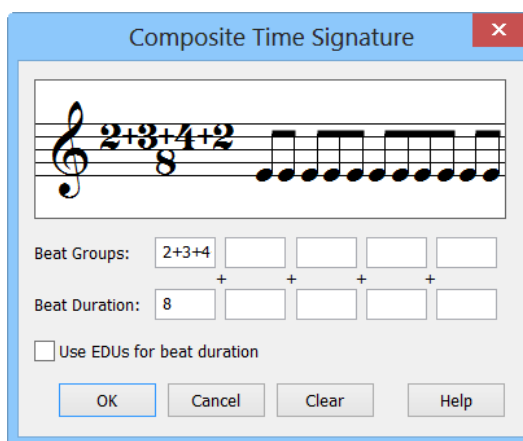
<sup>7</sup> В версии Finale 2014 этот раздел деактивируется, если в меню свойств тональности выбрана опция Keyless (Без ключевых знаков).



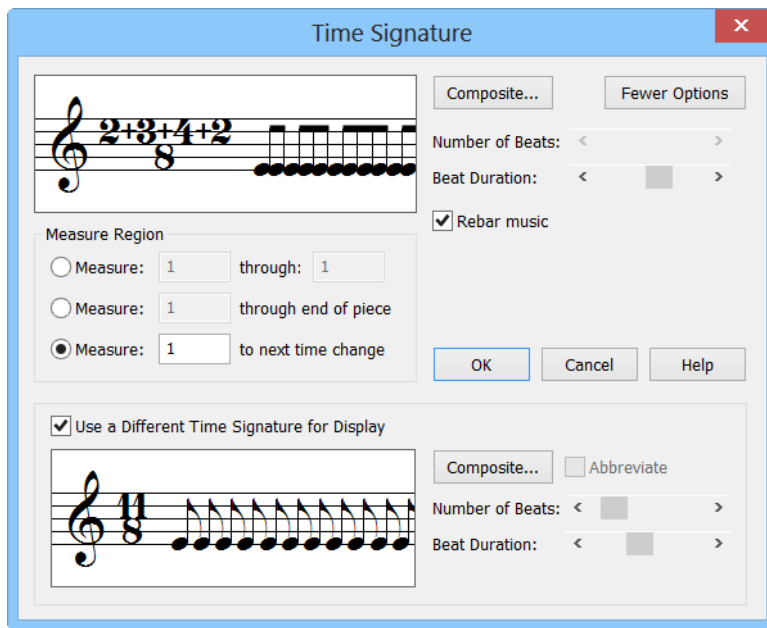
Обратите внимание на группировку длительностей, которая указана в скобках. Например, размер две вторых может быть сгруппирован как четыре четверти, а размеры пять восьмых и семь восьмых здесь имеют по два варианта расположения двухдольных и трехдольных групп. Если ни один из предложенных размеров не подходит, придется выбрать первый пункт этого меню – **Edit Time Signature** (Редактировать размер), или, как в инструменте Ключевые знаки, дважды щелкнуть мышью на первом такте. Появляющееся после этого окно установки размера (**Time Signature**) также знакомо по Мастеру создания документа, но в отличие от него здесь активны опции, определяющие область действия размера – в определенном диапазоне тактов (Measure: \_\_ through: \_\_), до конца пьесы (Measure: \_\_ through end of piece) или до следующей смены размера (Measure: \_\_ to next time change):



В окне установки размера (Time Signature) необходимо обратить внимание на кнопку **Composite** (Составить). С ее помощью открывается окно **Composite Time Signature** (Составной размер), в котором можно создавать достаточно сложные размеры, например:

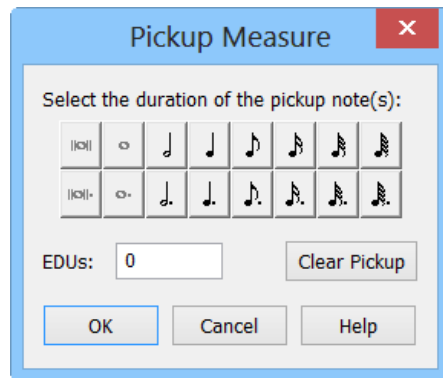


В этом обозначении хорошо видна группировка, но так размеры редко обозначаются, поэтому необходимо прибегнуть к кнопке **More Options** (Больше настроек) и опции **Use a Different Time Signature for Display** (Использовать другой размер для обозначения), и задать для отображения более традиционный, но равный по времени размер :

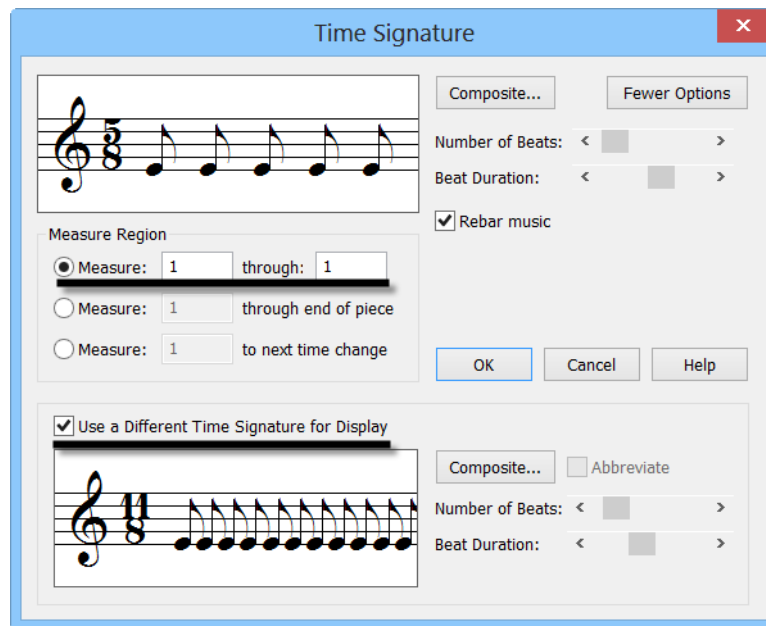


### Затакт


Таким же образом устанавливается затакт и, в целом, – любой такт с размером, отличающимся от номинального (например, в репризах с середины такта). Для установки затакта в начале документа используется окно **Pickup Measure** (вызывается в меню Document – Документ, и действует только для первого такта):

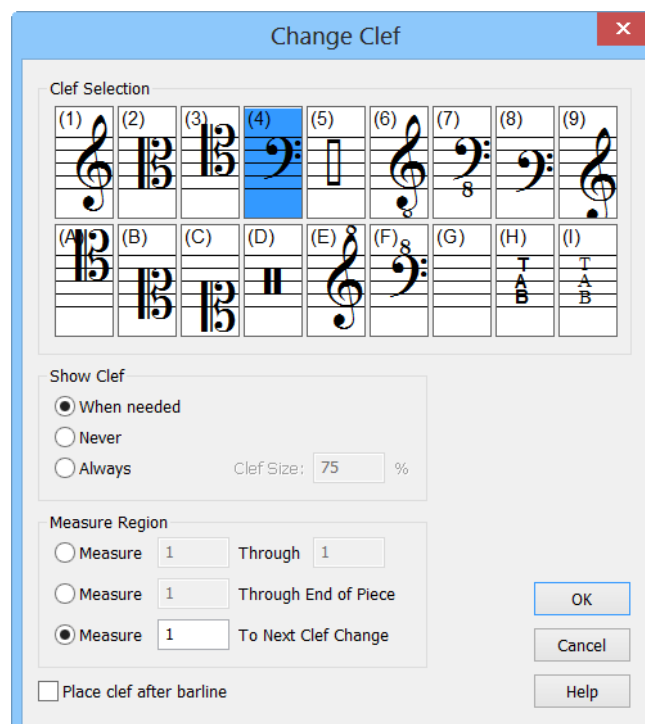


Но если в этом окне отсутствует необходимая для затакта длительность, или затакт появляется в середине документа (в мультитактовых файлах), а также для установки размера в последнем такте пьесы с затактом – используется инструмент **Time Signature Tool** (Размер). После двойного щелчка на определенном такте, открывается уже знакомое окно **Time Signature**, в котором с помощью кнопки **Composite** (Составить) и следующего затем окна **Composite Time Signature** (Составной размер) устанавливается любая длительность. Далее в окне **Time Signature** выбирается область действия этого размера только для одного такта (опция Measure: \_\_ through: \_\_), и посредством кнопки **More Options** (Больше настроек) и опции **Use a Different Time Signature for Display** (Использовать другой размер для обозначения) для отображения устанавливается номинальный размер:



## Ключ

Если вы еще не выбрали ключи в окне **Score Manager** (Менеджер партитур), то это можно сделать позже. Для этого необходимо активировать в **Main Tool Palette** (Главной панели) инструмент **Clef Tool** (Ключ ) и дважды щелкнуть мышью на том такте, в котором необходимо определить ключ. После этого появляется окно изменения ключа (Change Clef), в верхней части которого выбирается необходимый ключ:



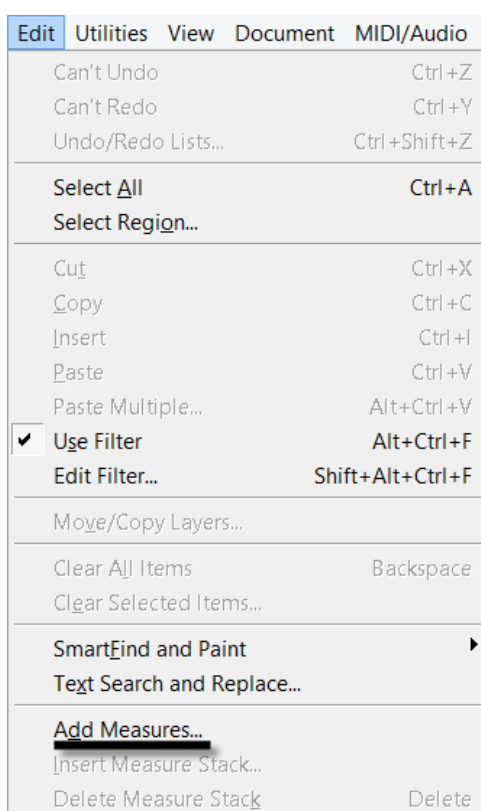
Остальные разделы этого окна могут понадобиться при последующих сменах ключа. В первом разделе (Show Clef – Показать ключ) устанавливаются параметры отображения ключа – когда это необходимо (When needed), никогда (Never) и всегда (Always). Можно также задать в процентах размер ключа (Clef Size), если активировать эту опцию. Следующий раздел (Measure Region – Область действия), как и в предыдущих инструментах, содержит опции, определяющие область действия ключа – в определенном

диапазоне тактов (Measure \_\_ Through \_\_), до конца пьесы (Measure \_\_ Through End of Piece) или до следующей смены ключа (Measure \_\_ To Next Clef Change). И если при смене ключа выбирать пункт **Place Clef After Barline** (Разместить ключ после тактовой черты), ключ появится не до, а после тактовой линии.

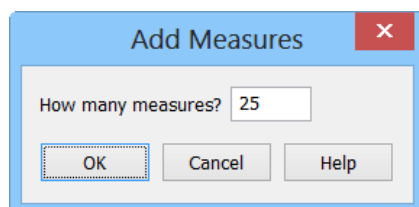
Особую задачу представляет смена ключа в середине такта. Удобнее всего это делать с помощью инструмента Простой ввод (Simple Entry Tool), но об этом еще будет речь впереди (см. раздел «Быстрая смена ключа, размера и ключевых знаков» в пятой главе).


### Добавление и удаление тактов

После настройки нотных станов можно определиться с количеством тактов. Новые пустые такты в конце документа добавляются с помощью пункта **Add Measures** (Добавить такты) в разделе **Edit** (Правка) главного меню:



В единственном поле окна добавления тактов вводится определенная цифра:



Окно добавления тактов можно также вызвать, если, удерживая клавишу **Ctrl**, щелкнуть на инструменте **Measure Tool** (Такт ) в **Main Tool Palette** (Главной панели).

Удаление тактов происходит с помощью пункта **Delete Measure Stack** в разделе **Edit** (Правка) главного меню. Только до этого необходимо выделить такты, причем *выделить их необходимо на всех станах системы*. Делать это можно, используя в Главной панели любой инструмент, допускающий выделение такта (Выбор, Нотный стан,

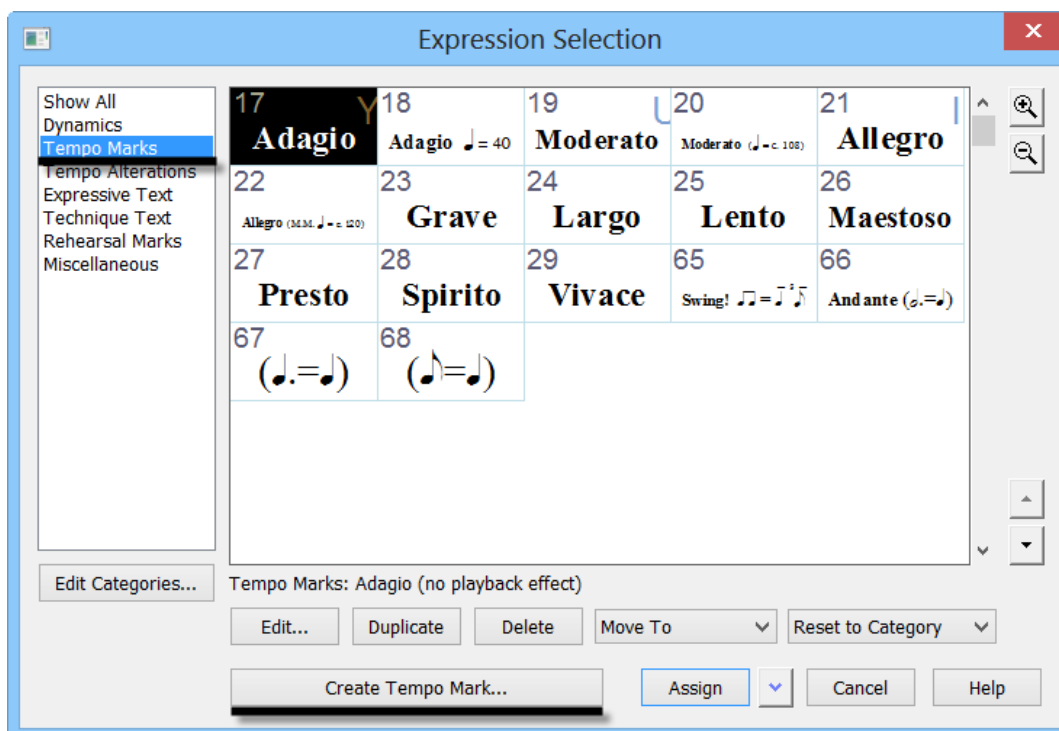
Ключевые знаки, Размер, Ключ, Такт, Реприза)<sup>8</sup>. Удобнее всего выделить такт на всех станах системы в инструменте Выбор<sup>9</sup>, для этого достаточно лишь сделать двойной щелчок на такте любого стана. В остальных инструментах, допускающих выделение такта, придется воспользоваться стандартной операцией выделения диапазона: удерживая **Shift**, щелкнуть на такте верхнего стана системы, затем – щелкнуть на такте самого нижнего стана системы.

Таким же образом с помощью пункта **Insert Measure Stack** (Вставить такты), в разделе **Edit** (Правка) главного меню, можно вставить дополнительные пустые такты. Вставка происходит *до выделенного такта* (достаточно выделить такт на каком-то одном стане системы). Опции добавления, вставки и удаления тактов доступны также в контекстном меню (вызывается правой кнопкой мыши) любого такта на самом нотном стане, если активны инструменты Выбор и Такт.

Другой важный вопрос – нумерация тактов. По умолчанию номер такта выставляется в начале каждой системы, кроме первой. Этот порядок можно изменить, если предварительно выделить весь текст сочетанием клавиш **Ctrl+A**, и в разделе инструмента Такт главного меню выбрать пункт **Show Measure Numbers** (Показать номера тактов). После этого все такты будут пронумерованы. Остальные два пункта этого раздела – **Hide Measure Numbers** и **Reset Measure Numbers Defaults** – приводят к скрытию номеров и их отображению по умолчанию.

### Установка темпа и метрономического обозначения

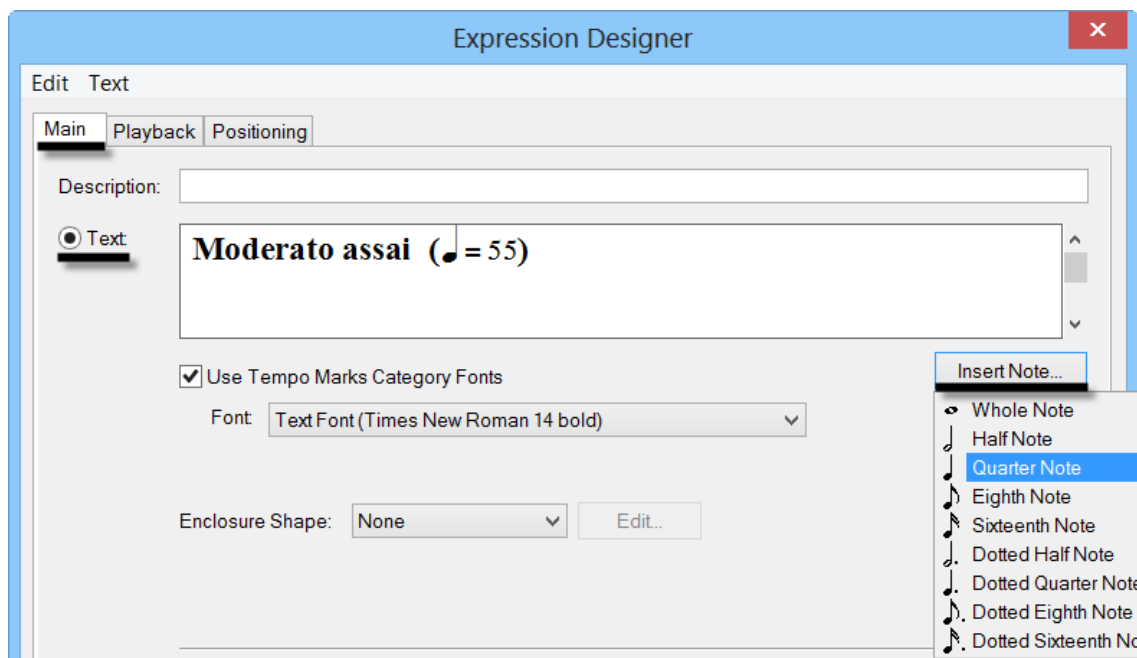
Над размером первого стана необходимо выставить темп. Эта задача решается с помощью инструмента **Expression Tool** (Нюансы *mf*), расположенного в Главной панели. После его выбора двойной щелчок мыши над первым тактом первого нотного стана приводит к появлению окна **Expression Selection** (Выбор нюанса). В этом окне текст темпа находится в группе нюансов **Tempo Marks** (Обозначения темпа):



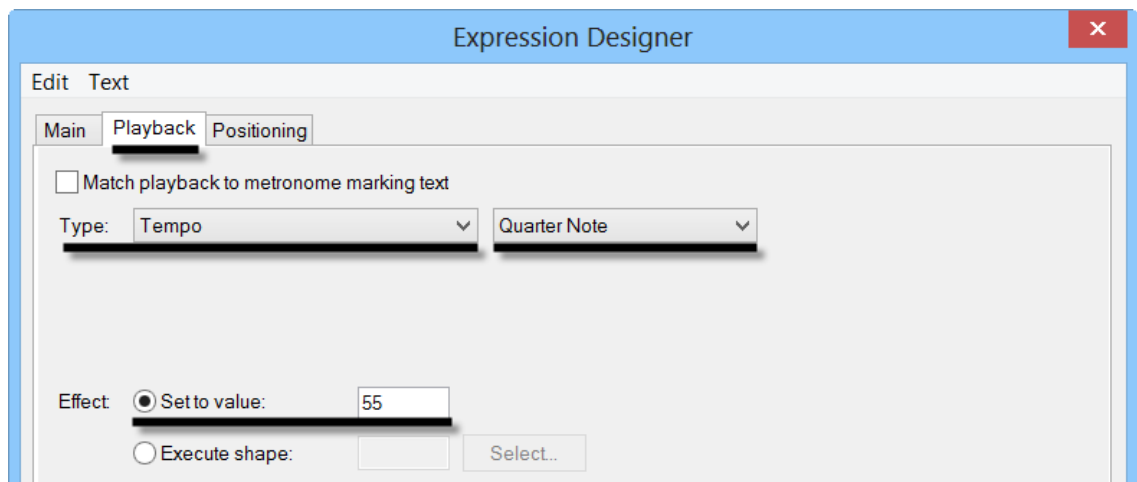
<sup>8</sup> Эта опция доступна, начиная с версии Finale 2008.

<sup>9</sup> В версиях, предшествующих Finale 2008, – с помощью инструмента **MassEdit** (Всеобщее редактирование).

Если необходимый темп отсутствует, его можно создать. Нажимается кнопка **Create Tempo Mark** (Создать обозначение темпа), и в открывшемся окне **Expression Designer** (Дизайнер нюансов) на первой его вкладке **Main** (Главное) в поле **Text** с клавиатуры вводится темп. Если в тексте темпа необходимо ввести метрономическое обозначение, используется меню **Insert Note** (Вставить ноту) для вставки символа длительности, остальные символы также вводятся с клавиатуры (если необходимы скобки, их лучше ввести заранее):



Метрономическое обозначение учитывается при воспроизведении нот. Но если в тексте темпа нет метрономического обозначения, а озвучивание нотного текста представляет интерес, в Дизайнере нюансов, на второй вкладке **Playback** можно установить темп воспроизведения. Для этого необходимо в меню **Type** (Тип) выбрать эффект **Tempo**, установить счетную длительность темпа – целую (Whole Note), половинную (Half Note), четвертную (Quarter Note), восьмую (Eighth Note), шестнадцатую (Sixteenth Note), или эти же длительности с точками (для трехдольных размеров), и в поле **Set to value** (Установить значение) ввести метрономическое значение количества ударов в минуту:



После всех этих операций осталось нажать кнопку **OK**, и, вернувшись в окно **Expression Selection** (Выбор нюанса) нажать кнопку **Assign**<sup>10</sup> (Выбрать). Текст темпа появится над первым тактом.

### Название произведения и фамилия автора


Название произведения и фамилия автора вводятся с помощью инструмента **Text Tool** (Текст **T**). В документе по умолчанию присутствуют заготовки текстовых блоков, соответствующие названию произведения и фамилии композитора (Title, Composer), которые не выводятся на печать, если их не заполнить текстом<sup>11</sup>:



Чтобы их заполнить текстом, активируйте эти текстовые блоки с помощью двойного щелчка на хэндле или выделите хэндл и нажмите клавишу **Enter**. После появления пунктирной рамки можно вводить новый текст. Чтобы изменить начертание, размер шрифта и сам шрифт, необходимо вызвать окно свойств шрифта: выделите набранный текст сочетанием клавиш **Ctrl+A** или горизонтальным движением мыши с нажатой левой кнопкой, и в разделе **Text** главного меню выберите пункт **Character Settings** (Свойства символов), соответствующий сочетанию клавиш **Ctrl+T**<sup>12</sup>.

Чтобы ввести новый текстовый блок необходимо в его предполагаемом месте дважды щелкнуть мышью. После этого открывается пунктирная рамка и мигающий курсор, «приглашающий» к введению текста. Для удаления текстового блока достаточно выделить его хэндл и нажать клавишу **Delete**.

### Формат страницы, размер полей

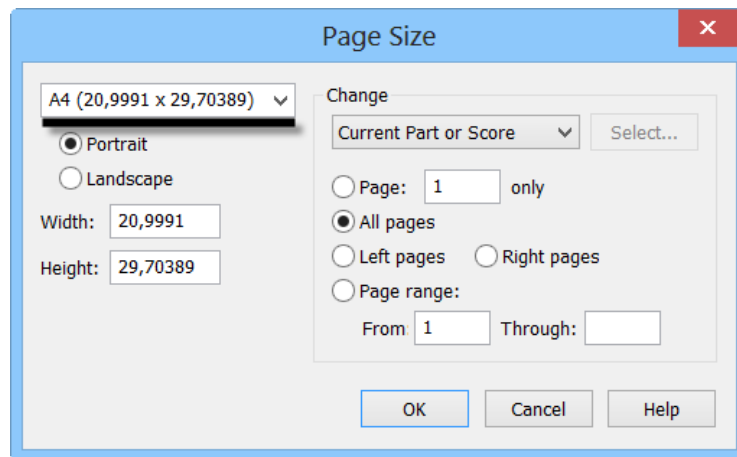
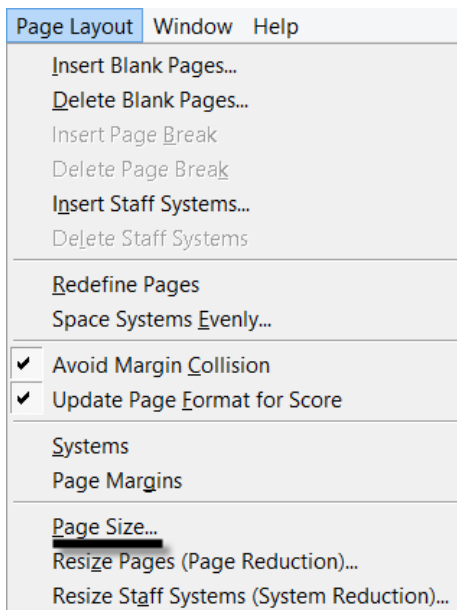
На завершающем этапе создания документа необходимо установить формат страницы и размер полей. По умолчанию в Finale используется американский формат страницы **Letter**, нераспространенный у нас. Его легко заменить на A4 в окне **Page Size** (Размер страницы), вызываемого с помощью одноименного пункта из раздела главного меню инструмента **Page Layout Tool** (Планировка страницы 


<sup>10</sup> Во многих окнах выбора символов (ключей, нюансов, знаков артикуляции, текста реприз, особых линий) вставка символов в нотный текст также происходит с помощью двойного щелчка на символе.

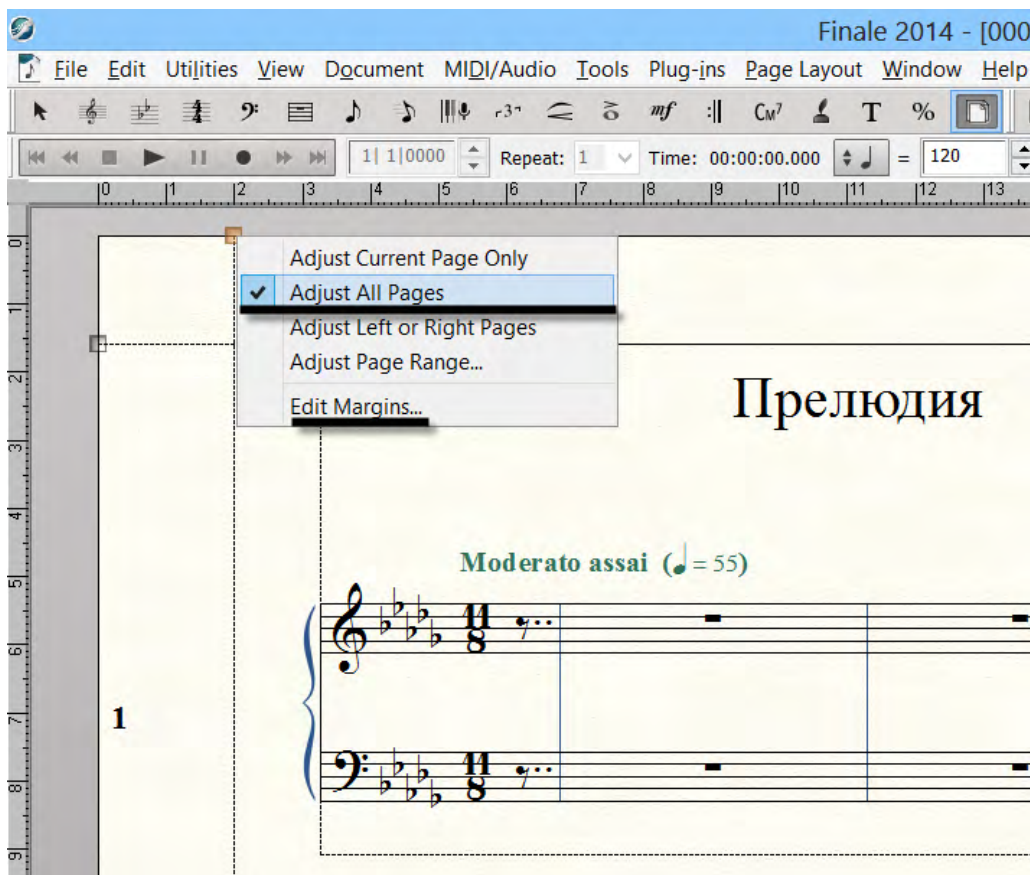
<sup>11</sup> В версиях Finale 2012/2014.

<sup>12</sup> В версиях, предшествующих Finale 2012, для корректного отображения текста на русском языке используется кириллическая кодировка. Для этого в окне **Character Settings** (Свойства символов) в меню **Script** выбирается пункт **Кириллица** (такого рода изменения лучше сделать в настройках документа). Для использования текста на казахском языке необходимо также установить соответствующий драйвер (<http://www.sanasoft.kz>).



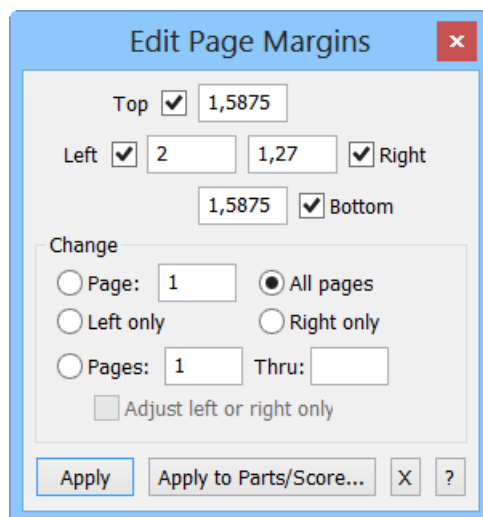


Также не всегда соответствуют требованиям печати поля страницы и систем. Поля хорошо просматриваются, если выбрать в Главной панели инструмент **Page Layout Tool** (Планировка страницы ) – поля отмечены пунктирными линиями. В левом поле страницы по умолчанию не предусмотрено место для переплета. Для увеличения левого поля в контекстном меню его хэндла выбирается пункт **Adjust All Pages** (Установить на всех страницах), чтобы изменение полей произошло во всем документе (для простых полей, используемых при односторонней печати). После этого необходимо переместить мышью хэндл левого поля страницы на определенное расстояние (обычно 2-3 см):





Последний пункт **Edit Margins** (Редактировать поля страницы) в контекстном меню хэндла страницы предназначен для установки полей с помощью диалогового окна. Здесь в принятых единицах измерения вводятся определенные значения для полей страниц (Top, Bottom – верхнего и нижнего; Left, Right – левого и правого), а в разделе **Change** (Изменить) определяется область назначения полей (Page – определенную страницу, All pages – Все страницы, Left only/Right only – Только левые или правые страницы, Pages – Диапазон страниц):



### Озвучивание нотного текста

В качестве итога можно назначить инструменты для озвучивания нотного текста, которое доступно в нотных редакторах не случайно. Оно позволяет дополнительно контролировать нотный текст в процессе его набора, а также при итоговой проверке результата. Кроме этого, озвучивание нот может иметь особую ценность для композиторов, поскольку оно предоставляет возможность предварительного знакомства с еще не исполнявшимися произведениями.

Для использования основных опций прослушивания нотного текста используется панель **Playback Controls** (Управление воспроизведением), с помощью которой доступны обычные возможности начала и остановки воспроизведения, установки темпа и пр.<sup>13</sup> Также полезные, но менее очевидные опции открываются с помощью сочетаний клавиш и мыши:

Удерживая **Пробел**, щелкнуть на определенном такте – начать воспроизведение с данного такта (для остановки воспроизведения – щелкнуть в любом месте нотного текста);

Направить указатель мыши на определенную ноту и нажать сочетание **Ctrl+Пробел** – воспроизвести гармоническую вертикаль на всех станах;

Направить указатель мыши на определенную ноту и нажать сочетание **Ctrl+Shift+Пробел** – воспроизвести гармоническую вертикаль на данном стане;

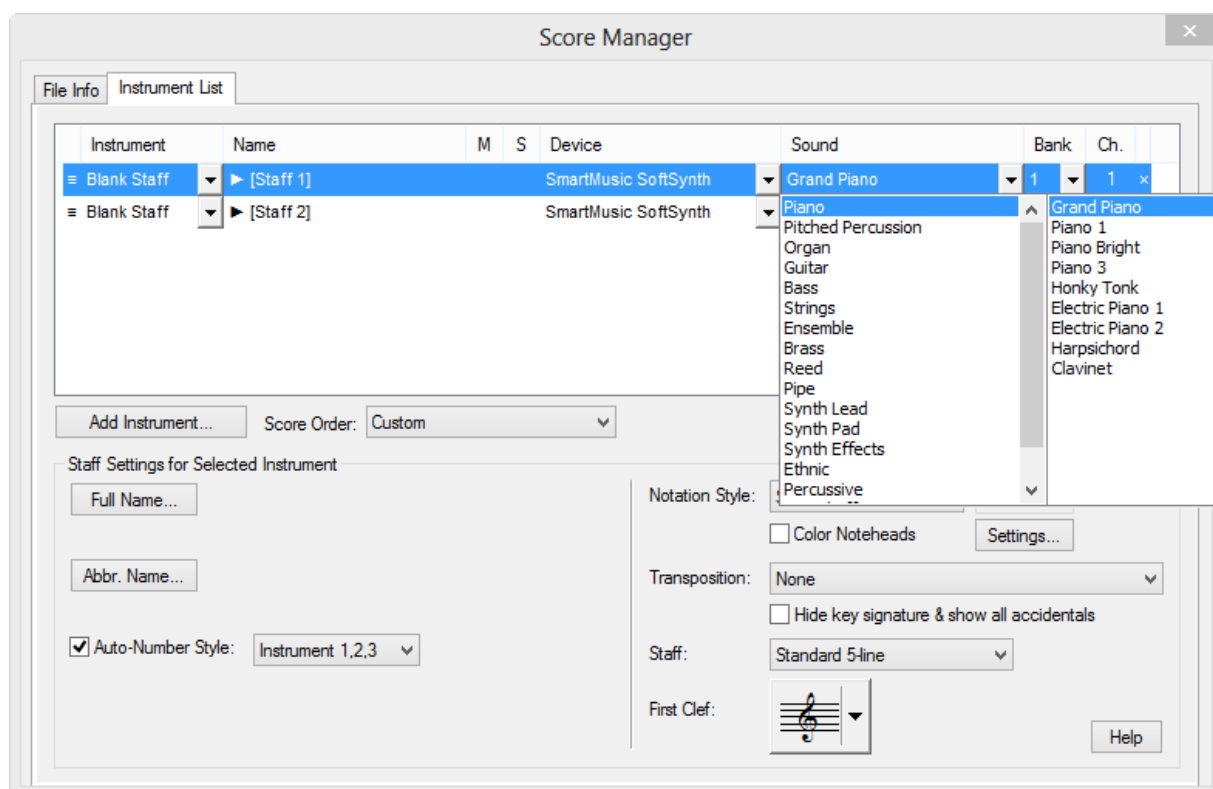
Удерживая **Ctrl+Пробел** или **Ctrl+Shift+Пробел**, провести указатель мыши вдоль стана направо или налево – вручную воспроизвести ноты на всех станах или на данном стане в прямом или обратном направлении.

Но вернемся к назначению инструментов. Для этого в разделе **Window** (Окно) главного меню вызывается окно **Score Manager** (Менеджер партитур)<sup>14</sup>, инструмент

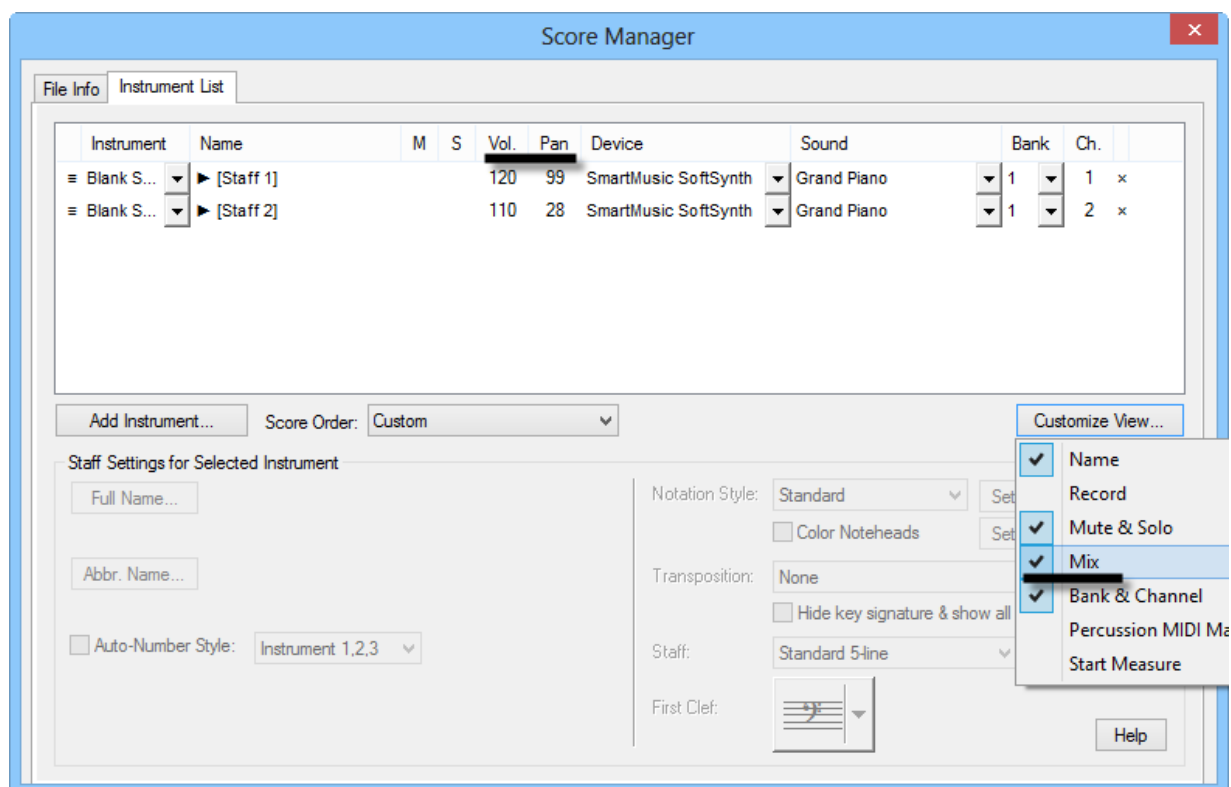
<sup>13</sup> Следует отметить, что кнопка паузы не работает должным образом, начиная с версии Finale 2009. Поделаться с этим ничего нельзя, что было неоднократно отмечено на форумах в Интернете.

<sup>14</sup> В версиях, предшествующих Finale 2012, контроль над озвучиванием нотного текста доступен в окне **Instrument List** (Список инструментов), которое вызывается в разделе главного меню **Window** (Окно).

выбирается на второй вкладке **Instrument List** (Список инструментов) в колонке **Sound** (Звук)<sup>15</sup>:



Если в меню **Customize View** (Настроить вид) выбрать пункт **Mix** (Микшер), в таблице этого окна добавятся колонки **Vol.** (Громкость) и **Pan** (Панорама – для эффекта стерео). Параметры громкости и панорамы измеряются в единицах от 0 до 127:



<sup>15</sup> Полный список используемых в Finale инструментов General MIDI дается в Приложении.

Находящиеся рядом колонки **M** (Mute) и **S** (Solo) предназначены для отключения озвучивания какого-либо инструмента или наоборот, его солирования и отключения всех остальных (необходимо щелкнуть в этих колонках на уровне инструмента). Параметры Solo и Mute могут применяться сразу к нескольким инструментам. В последних колонках **Bank** и **Ch.** выбирается банк звуков и канал воспроизведения<sup>16</sup>. Используемый в Finale по умолчанию виртуальный синтезатор SmartMusic SoftSynth (формата VST<sup>17</sup>) содержит 8 банков, в каждом из которых доступны 16 каналов<sup>18</sup>. В результате Finale поддерживает озвучивание 128 индивидуальных по всем параметрам звука инструментов в одновременности.

Таковы основные действия по первоначальной настройке документа Finale.

Не забудьте сохранить созданный документ с помощью пункта **Save** (Сохранить) в разделе **File** (Файл) главного меню или, используя сочетание клавиш **Ctrl+S**.

---

<sup>16</sup> В версиях Finale 2012/2014 следующий канал воспроизведения и банк звуков назначаются автоматически после добавления нового стана (инструмента). В предшествующих версиях Finale это необходимо делать вручную.

<sup>17</sup> Формат синтеза звука (VST или MIDI) выбирается в разделе **MIDI/Audio** главного меню: **Play Finale through VST** (Воспроизвести с помощью VST) или **Play Finale through MIDI** (Воспроизвести с помощью MIDI).

<sup>18</sup> В соответствии со стандартом General MIDI 10 канал резервируется для воспроизведения ударных инструментов с неопределенной высотой звука. Полный список инструментов десятого канала General MIDI дается в Приложении.

## Глава 4. Работа над шаблонами

При создании нового документа приходилось менять ряд настроек. Еще больше настроек может понадобиться изменить в процессе набора нот. Чтобы не повторять одни и те же действия при работе над каждым произведением, можно изменить шаблоны, на основе которых создается большая часть документов.

Все шаблоны, начиная с версии Finale 2011, находятся в папке пользователя<sup>1</sup>, имеющей следующее расположение.

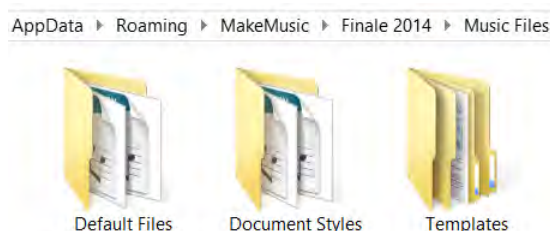
Для Windows XP:

Documents and Settings\[имя пользователя]\Application Data\MakeMusic\Finale 2011-2014\Music Files.

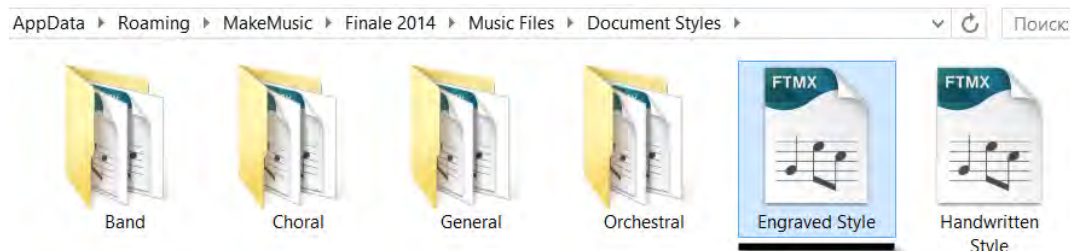
Для Windows Vista / Windows 7 / Windows 8:

Users\[имя пользователя]\AppData\Roaming\MakeMusic\Finale 2011-2014\Music Files.

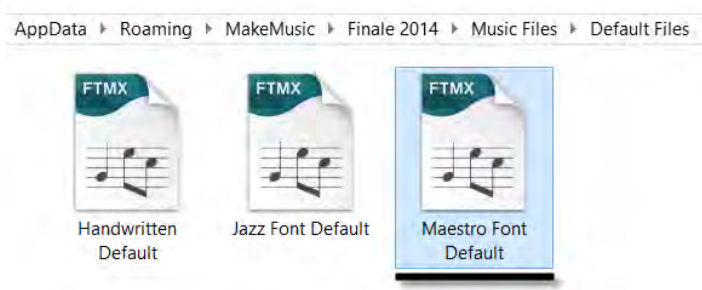
В папке Music Files все шаблоны располагаются в трех папках (Default Files, Document Styles, Templates):



В **Document Setup Wizard** (Мастере создания документа) используются шаблоны папки **Document Styles**, и среди них по умолчанию – **Engraved Style.FTMX** (Печатный стиль):



Для **Default Document** (Документа по умолчанию) используется шаблон **Maestro Font Default.FTMX** из папки **Default Files**<sup>2</sup>:

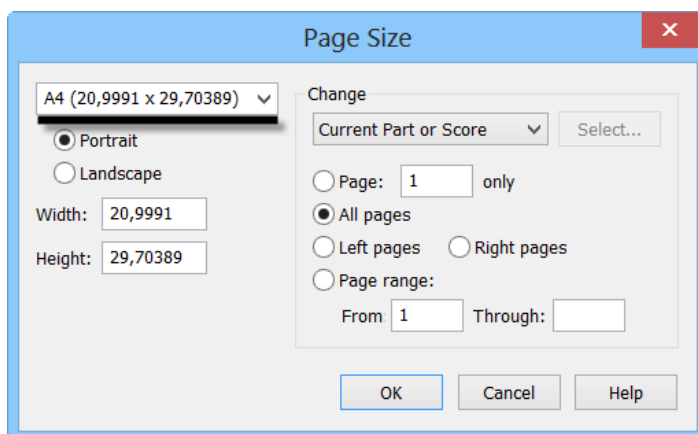


<sup>1</sup> В версиях, предшествующих Finale 2011, шаблоны находятся в папке Program Files\Finale [год версии]\Templates.

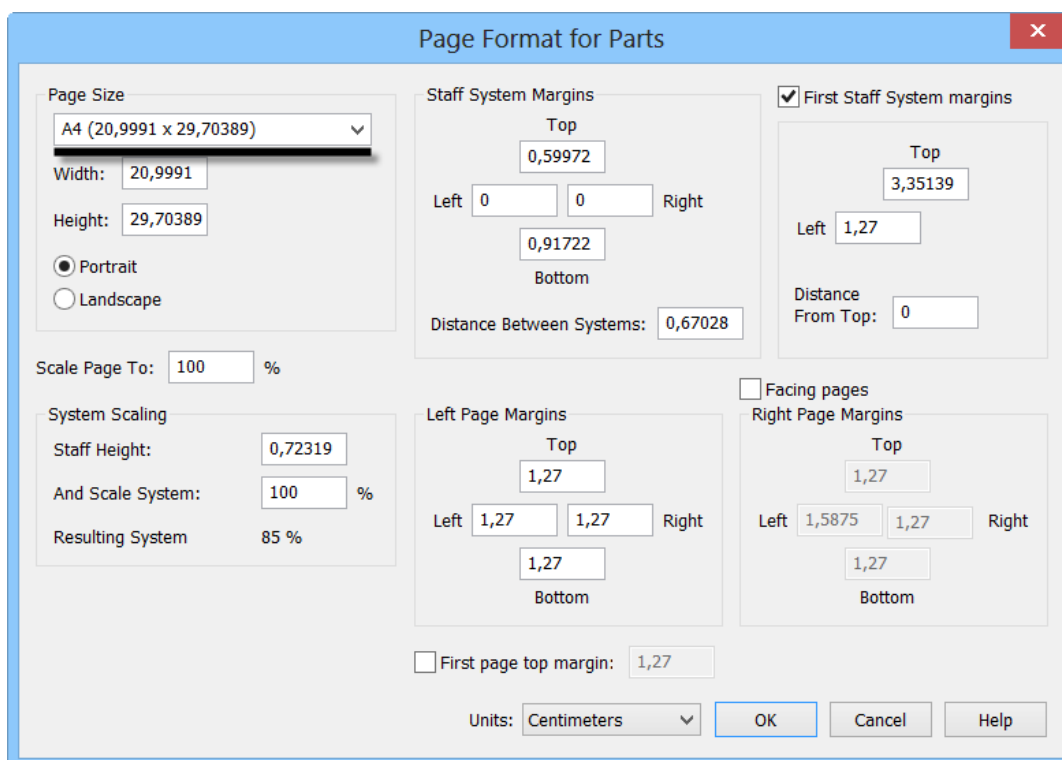
<sup>2</sup> Шаблоны папки **Templates** используются, если в Стартовом окне (в главном меню раздел File → Launch Window) воспользоваться кнопкой **Templates** (Шаблоны) или в главном меню выбрать **File → New → Document From Template** (Файл → Новый → Документ из шаблона).

Суть настройки любого шаблона сводится к тому, чтобы его открыть (в Finale или из окна проводника Windows) изменить ряд его свойств, и сохранить в прежнем расположении в оригинальном формате с расширением .FTMX.

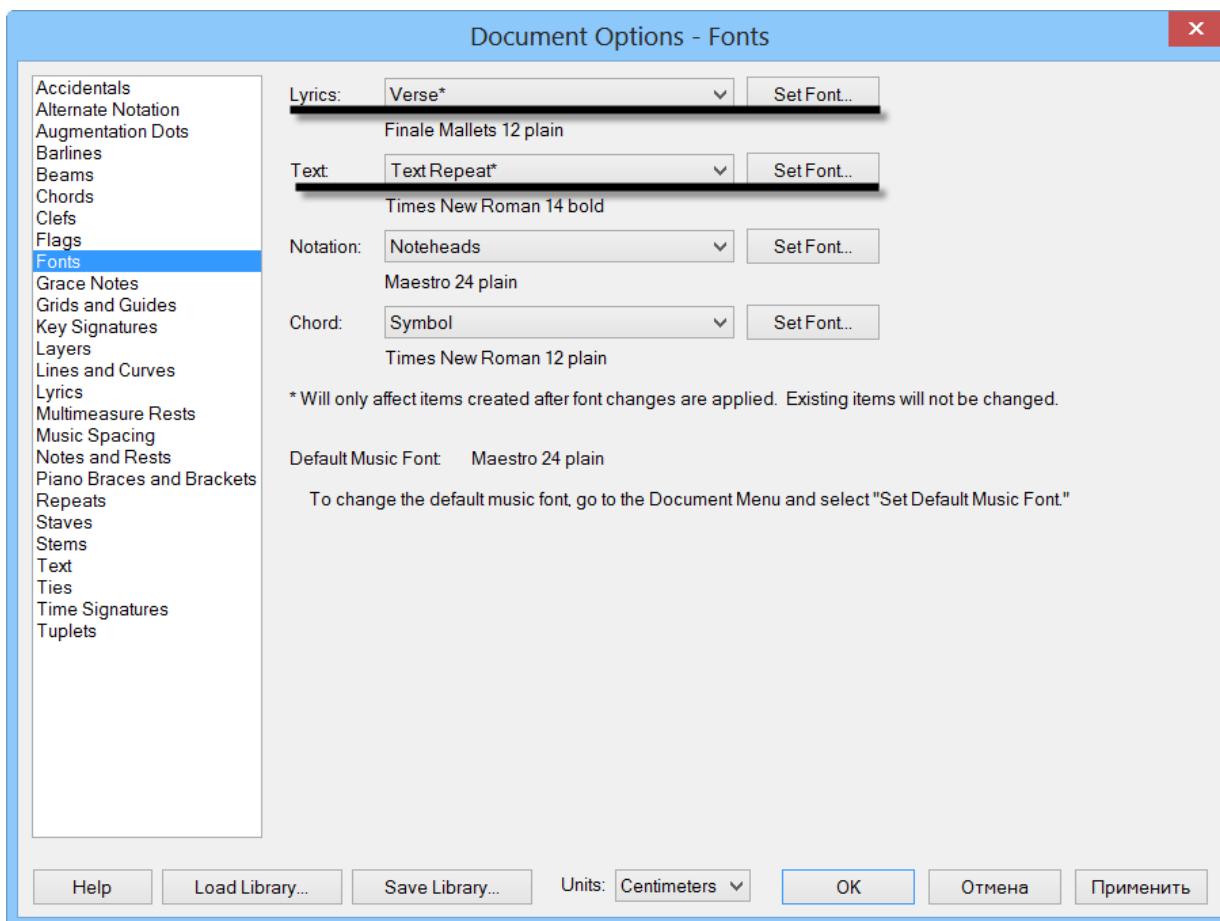
Среди указанных ранее настроек целесообразно, в первую очередь, учесть размер страницы, который необходимо поменять с **Letter** на **A4**. Для этого, после открытия определенного шаблона, при активном инструменте **Page Layout Tool** (Планировка страницы) в разделе **Page Layout** главного меню выбирается пункт **Page Size** (Размер страницы), и в первом меню одноименного окна выбирается **A4**:



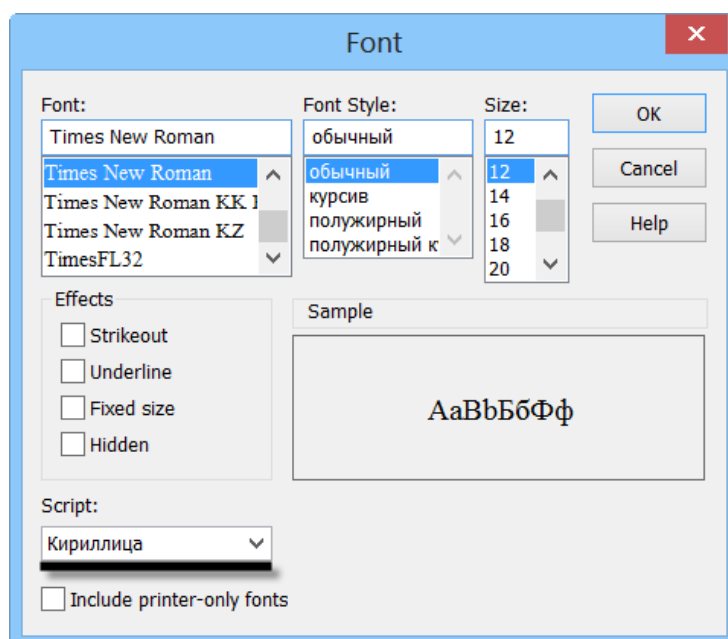
Таким образом изменяется формат страницы для партитуры. Для партий аналогичная операция производится в другом окне и по другому адресу: в главном меню раздел **Document** → **Page Format** → **Parts** (Документ → Формат страницы → Партии):



В ходе настройки шаблона особое внимание следует уделить окну **Document Options** (Настройки документа), вызываемому в главном меню, в разделе **Document** (Документ). Среди многочисленных настроек этого окна чаще всего приходится менять свойства шрифта для словесного текста:



Так, если возникает необходимость в кириллических символах шрифтов, для версий Finale до 2012 года, необходима установка кириллической кодировки. Для этого в разделе **Fonts** (Шрифты) окна **Document Options** для определенных видов текста, указанных в меню **Lyrics** (Вокальный текст) и **Text** (Текст), необходимо с помощью кнопки **Set Font** вызвать окно свойств шрифта. В меню **Script** (Кодировка) выбирается пункт **Кириллица**:



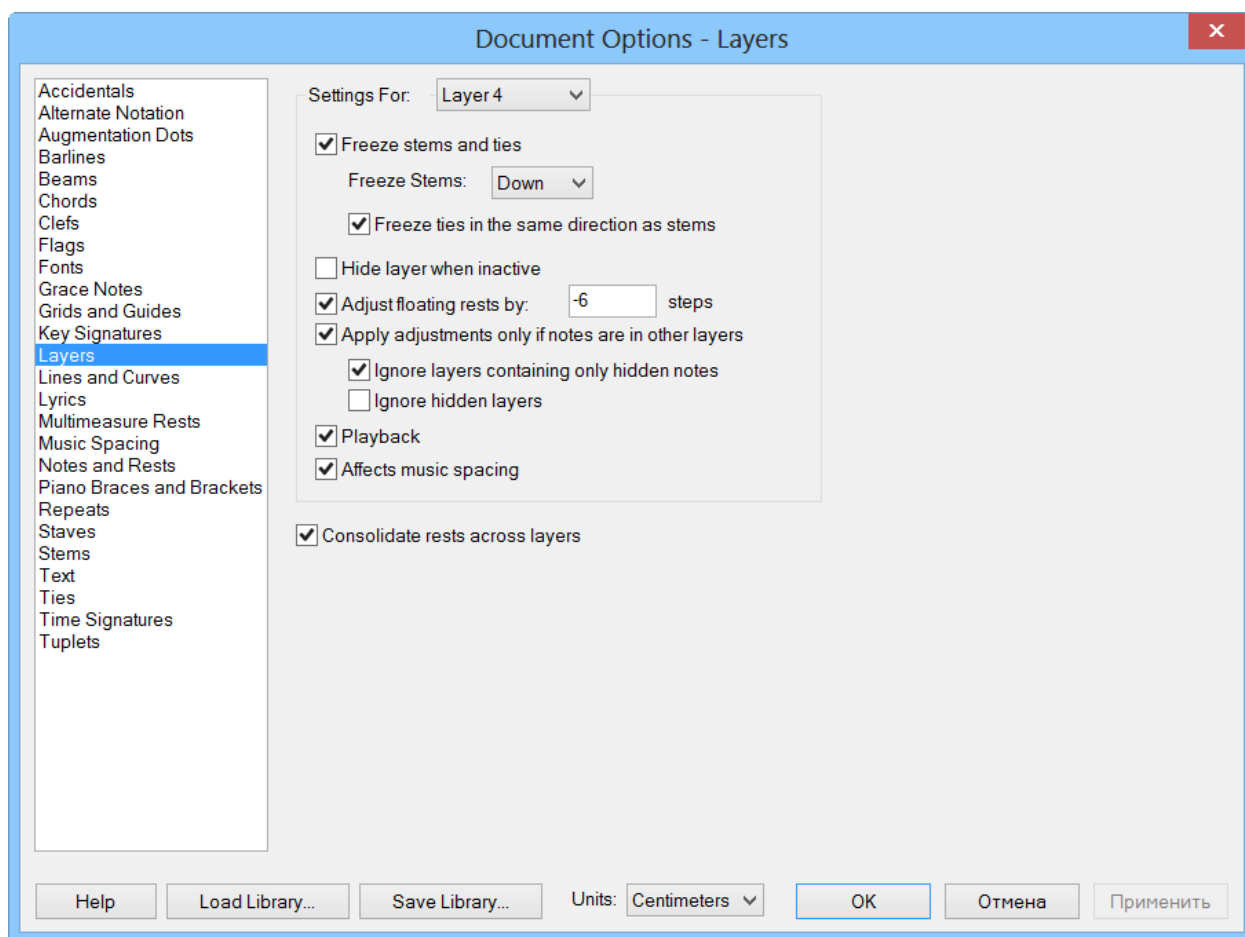
Таким же образом меняются свойства шрифта для всех видов текста, в которых могут использоваться кириллические символы, это – три вида вокального текста (Verse,

Chorus, Section) в меню **Lyrics** и почти все виды текста в меню **Text** (текст реприз – Text Repeat, текст вольт – Ending Repeat, блоки инструмента Текст – Text Block, названия станов полные и сокращенные – Staff Names (Full) и Staff Names (Abbreviated), названия групп станов полные и сокращенные – Group Names (Full), Group Names (Abbreviated).

В Finale 2014 в вокальном тексте по умолчанию назначен новый шрифт **Finale Lyrics**, в котором отсутствует кириллица. Поэтому, при необходимости также лучше сделать изменения в шаблоне с помощью окна **Document Options**. Если назначить для вокального текста прежние шрифты, поддерживающие кириллицу (Times New Roman, Arial), кириллица будет нормально отображаться.

Кроме изменений кодировки и самих шрифтов, можно также изменить начертание и размер шрифта.

Если вы имеете дело со сложной полифонической музыкой, в которой на одном стане используется больше двух ритмически самостоятельных голосов, есть смысл внести изменения в раздел **Layers** (Слои многоголосия). Здесь по умолчанию установлены свойства только для первого и второго слоя, а третий и четвертый слой не настроены. Свойства этих слоев можно задать по аналогии с первыми двумя:



Так, в третьем слое, как и в первом, штили и соединительные лиги будут расположены наверху (Freeze stems and ties) – **Up**, а паузы будут располагаться выше нижележащего слоя на шесть шагов (Adjust floating rests) – значение «6». В четвертом слое, как и во втором, штили и соединительные лиги будут расположены внизу (Freeze stems and ties) – **Down**, а паузы будут располагаться ниже вышележащего слоя на шесть шагов (Adjust floating rests) – значение «-6».

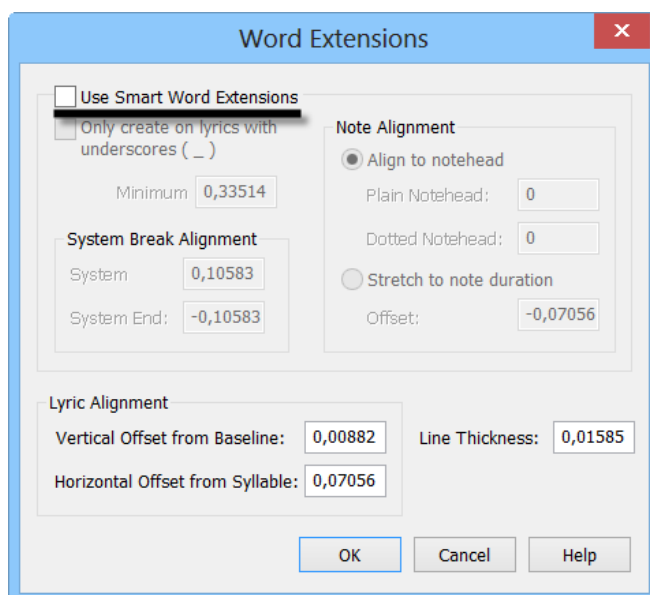




В разделе **Lyrics** (Вокальный текст) можно определиться с обозначением распевов слогов – кнопка **Word Extensions** (Распевы слов). По умолчанию в Finale, начиная с версии 2005 года, используется автоматическое обозначение распевов слогов горизонтальными линиями, что, в целом, нехарактерно для отечественной нотации:



Если вам этот способ не подходит, необходимо убрать галочку в строке **Use Smart Word Extensions** (Использовать «умные» распевы слов):



Отмеченные настройки чаще всего приходится изменять в новых документах. Но у каждого пользователя настройки документов могут быть разными, – все зависит от личных предпочтений и опыта работы в Finale.

Если в ходе всех этих преобразований вы случайно изменили не то, что рассчитывали, в любой момент можно вернуться к исходному пункту настроек. Для этого необходимо в окне **Document Options** нажать кнопку **Load Library** (Загрузить библиотеку) и, после подтверждения, выбрать в окне загрузки библиотек файл **Document Options.LIB** в папке **Default Libraries**. В результате восстанавливаются первоначальные настройки документа.

И в завершении работы необходимо сохранить настроенный документ в исходном формате шаблона. Для этого выбирается пункт **Save** (Сохранить) в разделе **File** (Файл) главного меню, и в окне сохранения выбирается папка, из которой шаблон был открыт. В окне сохранения также необходимо выбрать тип файла **Finale Template File (\*.FTMX)** –

это формат шаблона документа для Finale 2014<sup>3</sup>. Затем необходимо заменить файл первоначального шаблона<sup>4</sup>. После этого все новые документы, созданные на основе этого шаблона, будут иметь установленные ранее свойства.

В формате шаблона Finale также удобно сохранять оригинальные составы инструментов, например, шаблоны разного рода оркестровых партитур (народных, эстрадных, других инструментов) или ансамблей. Впоследствии открывать их можно из окна проводника Windows. Созданные такого рода шаблоны можно также открыть в Стартовом окне Finale (кнопка **Templates** – Шаблоны), а также – в разделе главного меню **File → New → Document From Template** (Файл → Новый → Документ из шаблона), если сохранить шаблоны в расположении:

*Для Windows XP:*

Documents and Settings\[имя пользователя]\Application Data\MakeMusic\Finale 2011-2014\Music Files\Templates.

*Для Windows Vista / Windows 7 / Windows 8:*

Users\[имя пользователя]\AppData\Roaming\MakeMusic\Finale 2011-2014\Music Files\Templates<sup>5</sup>.

---




<sup>3</sup> В предыдущих версиях Finale файл шаблона документа имеет расширение .FTM.

<sup>4</sup> Копии исходных шаблонов, конечно же, на всякий случай, лучше сохранить в другом местоположении, например, в папке Мои документы.

<sup>5</sup> В версиях, предшествующих Finale 2011, шаблоны находятся в папке Program Files\Finale [год версии]\Templates.

## Глава 5. Основные способы ввода нот

В программе Finale существует множество средств ввода нот: с помощью рабочих инструментов Finale, MIDI-устройств, компьютерной мыши и клавиатуры. Также задача ввода нот может быть решена посредством импорта файлов MusicXML и MIDI, оптического распознавания нотного текста. В первую очередь, для ввода нот предназначены три рабочих инструмента Finale:

-  – **Simple Entry Tool** (Простой ввод)
-  – **Speedy Entry Tool** (Скоростной ввод)
-  – **HyperScribe Tool** (Гиперскрайб)

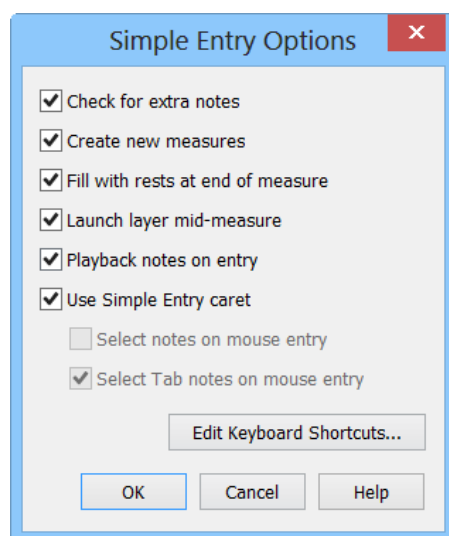
У каждого из них есть свои особенности и преимущества.

### Simple Entry Tool (Простой ввод)

На начальном этапе знакомства с программой лучше пользоваться инструментом Простой ввод. Набор нот в нем отличается наибольшей понятностью, очевидностью и не требует особых знаний и навыков. Кроме этого, Простой ввод удобнее всего использовать для редактирования уже набранного текста. Поэтому от степени владения этим инструментом во многом зависит эффективность результатов работы в Finale.

Несмотря на название, Простой ввод – один из наиболее сложных инструментов Finale. В отличие от других, у этого инструмента есть в главном меню свой одноименный раздел (Simple), который необходим для изменения настроек и знакомства с сочетанием клавиш. Кроме этого, при активации инструмента Простой ввод появляется вспомогательная панель **Simple Entry Palette** (панель Простой ввод), на которой можно выбрать разного рода нотные символы.

В окне настроек этого инструмента **Simple Entry Options** (вызывается в разделе главного меню **Simple** → **Simple Entry Options**) содержатся много полезных опций, управление которыми может существенно повысить эффективность работы:



**Check for extra notes** – не допускать лишние по длительности ноты. Эта настройка дает гарантию того, что общая длительность нот и пауз в каждом такте всегда будет соответствовать размеру.

**Create new measures** – создавать новые такты (лучше сразу отключить, во избежание сюрпризов при работе над последним тактом).

**Fill with rests at end of measure** – заполнять паузами в конце такта (удобно, не надо вводить паузы в неполных тактах и проверять их соответствие размеру).

**Launch layer mid-measure** – начинать другой слой в середине такта. Очень полезная опция. Например, достаточно выделить в первом слое ноту на третью долю и перейти на второй слой, и сразу в нем можно вводить ноты с третьей доли, а на первые две доли во втором слое автоматически появляется скрытая пауза. Таких полезных опций в Finale много.

**Playback notes on entry** – воспроизводить ноты при вводе (развивает слух).

**Use Simple Entry caret** – использовать курсор простого ввода (обязательно при использовании только клавиатуры).

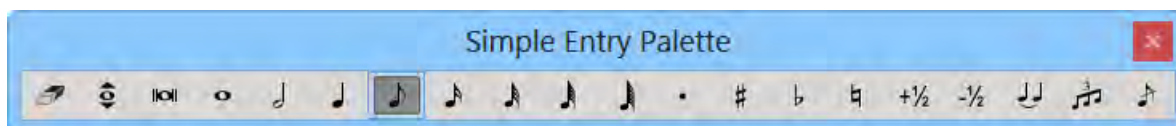
**Select notes on mouse entry** – выделять ноты при вводе мышью (это удобно, чтобы после ввода ноты, пока она выделена, сразу можно было добавить к ней диез, точку и пр.).










**Select Tab notes on mouse entry** – выделять ноты при вводе мышью в табулатурах (также для изменения и добавления новых символов).

**Edit Keyboard Shortcuts** – редактировать сочетание клавиш в одноименном окне. Все клавиши и их сочетания в инструменте Простой ввод можно настроить по своему усмотрению. Также можно использовать таблицу клавиш для ноутбука (Laptop Shortcut Table в меню Name), специально оптимизированную для работы без номерной части клавиатуры.

### Ввод нот мышью

Набирать ноты мышью с помощью инструмента **Simple Entry Tool** (Простой ввод) действительно просто. Достаточно на вспомогательной панели **Simple Entry Palette** (панель Простой ввод) выбирать мышью длительности, сопутствующие знаки и щелкать на нотном стане в определенных местах. При этом прежние длительности деактивируются при выборе следующих длительностей. Сопутствующие знаки (удлиняющая точка, бемоль, бекар и пр.) деактивируются повторным нажатием. Направление штилей устанавливается автоматически.



1.  – **Eraser** (Ластик)
2.  – **Repitch** (Изменить высоту)
3.  – **Double Note** (Нота бревис)
4.  – **Whole Note** (Целая нота)
5.  – **Half Note** (Половинная нота)
6.  – **Quarter Note** (Четвертная нота)
7.  – **Eighth Note** (Восьмая нота)
8.  – **16th Note** (16-я нота)
9.  – **32nd Note** (32-я нота)

10.  – **64th Note** (64-я нота)
11.  – **128th Note** (128-я нота)
12.  – **Dot** (Удлиняющая точка)
13.  – **Sharp** (Диез)
14.  – **Flat** (Бемоль)
15.  – **Natural** (Бекар)
16.  – **Half Step Up** (Полтона выше)
17.  – **Half Step Down** (Полтона ниже)
18.  – **Tie** (Удлиняющая лига)
19.  – **Tuplet** (Триолеобразная фигура)
20.  – **Grace Note** (Форшлаг)

### Ввод нот мышью и на компьютерной клавиатуре

Работать будет легче, если кроме мыши использовать клавиатуру – вводить ноты мышью, а выбирать длительности и сопутствующие знаки с помощью клавиатуры. Помимо этого, существует целый ряд символов и опций, которые невозможно использовать без клавиатуры. В первую очередь, используется номерная часть клавиатуры:



Перед вводом ноты, на номерной части клавиатуры выбирается длительность от бревиса до 64-й, – этим длительностям соответствуют клавиши от «8» до «1».

После ввода ноты, пока она выделена, можно добавить сопутствующие знаки:

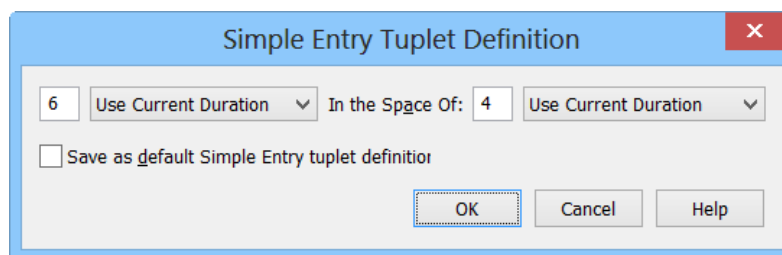
«+» (Плюс) – случайный знак альтерации, соответствующий повышению на полтона (бекар, диез, дубль-диез);

«-» (Минус) – случайный знак альтерации, соответствующий понижению на полтона (бекар, бемоль, дубль- бемоль);

«/» (Косая черта) – удлиняющая лига;

«.» (Точка) – удлиняющая точка.

Также на номерной части клавиатуры можно ввести *триолеобразную фигуру* (Tuplet). Для того чтобы набрать триоль необходимо ввести первую ноту, нажать клавишу «9», и затем ввести остальные ноты. Чтобы ввести *другую триолеобразную фигуру*, после первой ноты нажмите «9», удерживая клавишу **Alt**<sup>1</sup>. В открывшемся окне **Simple Entry Tuplet Definition** (Определение триолеобразной фигуры) указывается количество нот фигуры (например, в квинтоли – пять, в секстоли – шесть). Также указывается количество обычных длительностей, которые она занимает – триоль равна двум обычным длительностям, секстоли – четырем или пяти и т.д. Также здесь можно указать длительности нот триолеобразной фигуры и обычных нот (по умолчанию они настроены на длительность введенной первой ноты – Use Current Duration). И с помощью последней опции **Save as default Simple Entry tuplet definition** (Сохранить по умолчанию для простого ввода) можно назначить введенный рисунок по умолчанию для последующего использования клавиши «9»:



Но удобнее вводить триолеобразные фигуры в инструменте **Speedy Entry Tool** (Скоростной ввод), о чем будет сказано позже.

#### Основная часть клавиатуры



Некоторые функции клавиш номерной клавиатуры дублируются на основной ее части:

- «9» – триолеобразная фигура;
- «.» (Точка) – удлиняющая точка;
- «Т» – удлиняющая лига.

Другие клавиши имеют свои функции:

- «R» – изменить выделенную ноту на паузу и наоборот;
- «1-8» – добавить сверху к выделенной ноте интервал от примы до октавы;
- «P» – заключить знак альтерации в скобки;
- «N» – бекар;

<sup>1</sup> В версии Finale 2004 используется сочетание **Ctrl+«9»**, Finale 2002/2003 – **Shift+«9»** (основная клавиатура).



«-» (Дефис) – бемоль;

«=» (Знак равенства) – диез;

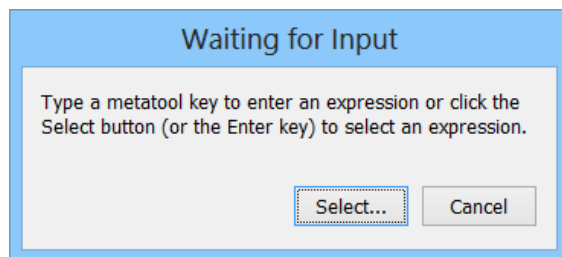
**Shift+T** – удлиняющая лига к предыдущей ноте;

**Shift+«2-9»** – добавить снизу к выделенной ноте интервал от секунды до ноны;

**Shift+«=»** (Знак равенства) – дубль-диез (удобнее повторно нажимать клавиши + и - на номерной части клавиатуры);

**Shift+«-»** (Дефис) – дубль-бемоль (удобнее повторно нажимать клавиши «+» (Плюс) и «-» (Минус) на номерной части клавиатуры).

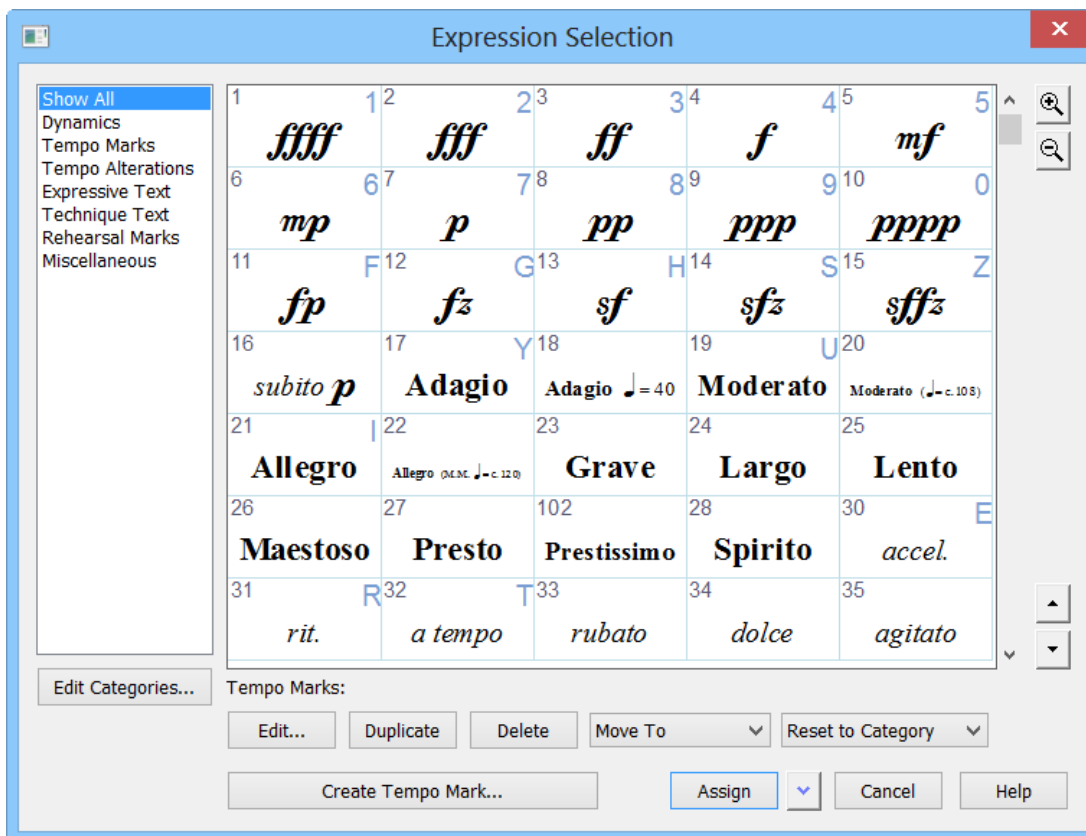
Если нотный текст не изобилует исполнительскими обозначениями, некоторые из них (нюансы и артикуляцию) можно набирать, используя инструмент Простой ввод<sup>2</sup>. Для ввода нюансов нажимается клавиша «X», после чего появляется окно **Waiting for Input** (Ожидание ввода):



После этого возможны два варианта действий:

1. нажать клавишу, специально назначенную тому или иному знаку (метаинструмент<sup>3</sup>);
2. нажать кнопку **Select** (Выбрать) и найти необходимый знак в окне выбора нюансов (Expression Selection) одноименного инструмента.

Назначенные клавиши указаны в окне **Expression Selection** в верхнем правом углу каждой ячейки:



<sup>2</sup> Если исполнительских обозначений много, их удобнее вводить отдельно, на втором этапе работы.

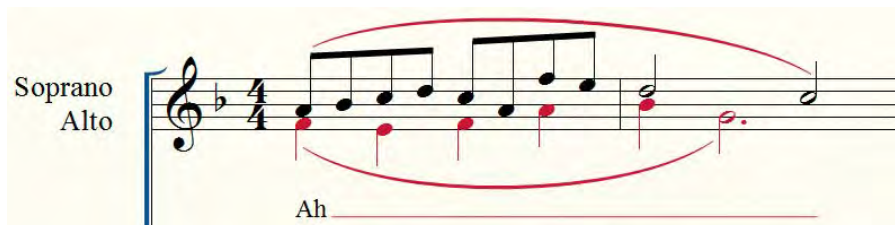
<sup>3</sup> По терминологии разработчиков Finale.



Таким же способом на номерной части клавиатуры с помощью клавиши «\*» (Звездочка) к нотам добавляются знаки артикуляции<sup>4</sup>.

### **Слои многоголосия**

Слои многоголосия отличаются по ритмическому рисунку и каждый из них имеет свои штили, вязки и флажки. Также слои отличаются по цвету нот: 1 – черный, 2 – красный, 3 – зеленый, 4 – синий.



Новый слой можно выбрать в меню **View** (Вид), или в нижнем левом углу окна Finale с помощью кнопок, на которых изображены цифры – **1 2 3 4**, сочетания клавиш **Shift+Alt+1**, **Shift+Alt+2**, **Shift+Alt+3**, **Shift+Alt+4**. После выбора слоя в нем можно набирать ноты и редактировать набранное. Для голоса со штилями вверх выбирается первый слой, для голоса со штилями вниз – второй слой. Третий и четвертый слой используются редко, поскольку на одном стане не часто можно встретить более двух ритмически самостоятельных голосов. Если же это случится, необходимо учитывать, что по умолчанию третий и четвертый слой не настроены, поэтому расположение штилей, удлиняющих лиг и пауз в этих слоях может быть неупорядоченным (подробности см. в четвертой главе «Работа над шаблонами»).

Если ноты другого слоя начинаются не с начала такта и им не предшествуют паузы, удобно сначала выделить в этом месте ноту предыдущего слоя, а затем переключиться на другой слой и вводить ноты. Паузы, предшествующие появлению нового слоя, автоматически скрываются:



### **Редактирование нот**

С помощью инструмента Простой ввод удобнее всего редактировать ноты. При редактировании ноты можно ее удалить, поменять ее высоту, длительность, сопутствующие знаки. Но до начала редактирования необходимо выделить ноту.

В инструменте Простой ввод нота выделяется щелчком мыши с удерживаемой клавишей **Ctrl**.

Переместить выделение на соседние ноты можно с помощью клавиш **Стрелка влево/вправо** (←, →). Сочетание **Ctrl** и этих клавиш перемещает выделение на первую ноту соседнего такта.

<sup>4</sup> Сочетание **Ctrl+«\*»** (Звездочка) позволяет вводить ноты с постоянно сопутствующим знаком артикуляции. Он отображается сверху курсора. Повторное нажатие этого сочетания отменяет эту опцию.

После выделения ноты можно ее изменить. Так, высота выделенной ноты меняется по секундам с помощью клавиш **Стрелка вверх/вниз** (↑, ↓). В сочетании с **Shift** эти клавиши перемещают ноту по октавам. Таким же образом меняют свое вертикальное положение выделенные паузы.

После выделения ноты становятся доступны следующие опции:

**Delete** – удалить ноту<sup>5</sup>;

«**L**» – перевернуть штиль ноты;

**Ctrl+F** – перевернуть удлиняющую лигу;

«**/**» (Косая черта, на основной клавиатуре) – разделить или соединить вязку до выделенной ноты;

«**S**» – разделить или соединить паузы разных слоев;

«**\**» (Обратная косая черта) – энгармоническая замена;

**Ctrl+Shift+«-»** (Дефис) – отобразить или скрыть знак альтерации. Это бывает необходимо в знаках альтерации, предупреждающих исполнителя об отмене предыдущего случайного знака в новом такте:



**Alt+G** – изменить ноту на форшлаг, при повторном нажатии форшлаг становится обычной нотой<sup>6</sup>;

**Alt+1-8** (номерные) – изменить длительность выделенной ноты (в такте должно быть свободное место);

«**H**» – скрыть выделенную ноту или паузу. Это бывает необходимо в тактах с несколькими слоями многоголосия. Скрытые ноты и паузы не выводятся при печати документа, не озвучиваются при воспроизведении и по умолчанию отображаются на экране полупрозрачным цветом:



<sup>5</sup> Если необходимо удалить много нот, удобнее использовать инструмент **Выбор** (или другие инструменты, допускающие выделение такта). Для этого необходимо выделить определенный участок диагональным движением мыши или щелчками мыши на первом и последнем такте, удерживая клавишу **Shift**, и нажать клавишу **Backspace**. В версиях, предшествующих Finale 2008, для такого удаления нот используется инструмент **MassEdit** (Всеобщее редактирование).

<sup>6</sup> Начиная с версии Finale 2012 по умолчанию используется только короткий форшлаг (acciaccatura) в виде перечеркнутой ноты. Чтобы использовать также и долгий форшлаг (arroggiatura) в виде перечеркнутой ноты, необходимо деактивировать опцию: в главном меню раздел **Document** → **Document Options** → **Grace Notes** → **Always slash flagged grace notes** (Документ → Настройки документа → Форшлаг → Использовать только перечеркнутый форшлаг). После применения этой настройки повторное сочетание **Alt+G** приводит к появлению долгого форшлага.

Чтобы не отображать скрытые ноты и паузы, деактивируйте следующую опцию: главное меню, раздел **View → Show → Hidden Notes and Rests** (Вид → Показать → Скрытые ноты и паузы).

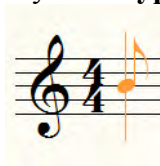
Особую сложность может составить выделение нот созвучия – аккорда или интервала. После выделения одной ноты аккорда, выделить все его ноты можно сочетанием клавиш **Ctrl+A**. Перемещение выделения происходит сочетанием **Ctrl+Стрелка вверх/вниз** (↑, ↓). Для выборочного выделения отдельных нот необходимо щелкать мышью на нотах, удерживая клавиши **Ctrl** и **Shift**. Выделение всех нот снимается клавишей **Backspace** или **Esc**.

Чтобы изменить и длительность, и высоту нот, можно предварительно удалить ненужные ноты и их набрать заново. Но можно ввести новые ноты на месте прежних. Для этого в инструменте Простой ввод необходимо выделить ноту или паузу, после которой необходимо сделать новый набор, и нажав клавишу **Enter**, вызвать курсор. После этого можно вводить новые ноты на месте прежних.

Рассмотренные клавиши и их сочетания не исчерпывают всех возможностей инструмента Простой ввод. Полный перечень всех опций и соответствующих им клавиш можно найти в разделах главного меню этого инструмента. Здесь же можно определить основные настройки инструмента Простой ввод и изменить сочетания клавиш. Но на начальном этапе освоения программы этого лучше не делать. В целом инструмент Простой ввод настроен наиболее подходящим для работы образом.

### **Ввод нот только на компьютерной клавиатуре**

Ввод нот только на компьютерной клавиатуре быстрее, чем с помощью предыдущих способов. Для этого используется **Курсор простого ввода**:



Курсор простого ввода отличается от выделенной ноты вертикальной линией, расположенной в центре. Курсор появляется автоматически при выборе инструмента Простой ввод – вначале на первом пустом такте, впоследствии – после последней набранной ноты. Если Курсор отсутствует, выделите ноту (**Ctrl**+щелчок мыши) и нажмите клавишу **Enter** – Курсор появится после выделенной ноты.

Высотное положение Курсора устанавливается клавишами **Стрелка вверх/вниз** (↑, ↓). Перемещать курсор в пустых тактах можно с помощью клавиш **Стрелка влево/вправо** (←, →), или щелчком мыши, удерживая клавишу **Ctrl**.

Ввод ноты происходит на месте курсора с помощью клавиши **Enter** на основной или номерной части клавиатуры. Паузы вводятся клавишей «0» (Ноль), необходимо только предварительно выбрать длительность на цифровой клавиатуре – клавиши «1-8».

Начиная с версии Finale 2004 года, можно вводить ноты с помощью буквенных клавиш, названия которых, в целом, соответствуют традиционным буквенным обозначениям нот: А – ля, В – си, С – до, D – ре, Е – ми, F – фа, и G – соль. Ноты появляются примерно на уровне Курсора, и если необходимо ввести ноту в другой октаве, следует изменить октавное положение Курсора сочетанием клавиш **Shift+Стрелка вверх/вниз** (↑, ↓).

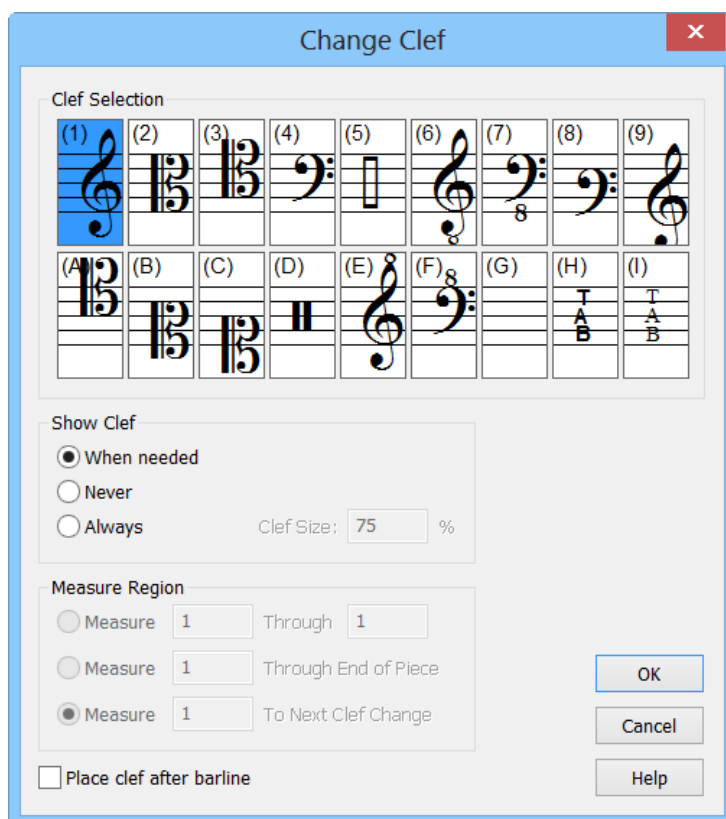
### Быстрая смена ключа, размера и ключевых знаков

При использовании только компьютерной клавиатуры в инструменте Простой ввод также предусмотрены сочетания клавиш, позволяющие изменить ключ, размер и ключевые знаки:

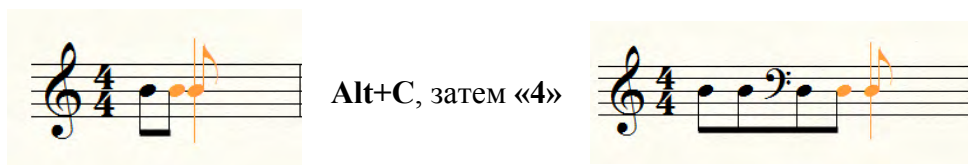
**Alt+C** – ключ;

**Alt+T** – размер;

**Alt+K** – ключевые знаки<sup>7</sup>. Во всех этих случаях, так же как и при назначении знаков альтерации и нюансов появляется окно **Waiting for Input** (Ожидание ввода), предлагающее нажать клавишу (метаинструмент), соответствующую определенному ключу, размеру, тональности, – или использовать кнопку **Select** (Выбрать) и найти нужный знак в соответствующем окне выбора. Клавиши, назначенные на виды ключа, указаны в верхнем левом углу каждой ячейки окна **Change Clef** (Изменить ключ):



Таким образом, не покидая инструмент Простой ввод, можно быстро делать смену ключа в середине такта: **Alt+C**, затем «1» (на основной клавиатуре) – скрипичный ключ; **Alt+C**, затем «4» (на основной клавиатуре) – басовый («2», «3», после **Alt+C**, соответственно – альтовый, теноровый ключи и т.д.). Новый ключ появляется на месте Курсора простого ввода:



Новые размеры и ключевые знаки во всех этих случаях вводятся с самого начала такта, в котором находится Курсор простого ввода, что приводит к изменению нот. Поэтому целесообразно менять размеры и ключевые знаки, когда курсор находится в начале

<sup>7</sup> В версии Finale 2004 эти клавиши работают в сочетании с **Alt-Shift**.

следующего такта, в котором пока нет нот. В отличие от ключей, клавиши размеров и ключевых знаков не указываются в окнах их выбора. Поэтому некоторые из этих клавиш, наиболее необходимые, можно запомнить:

Основная клавиатура	Размеры
1	1/4
2	2/4
3	3/4
4	4/4
5	5/4
6	6/4
7	7/4
8	8/4
9	9/4
0	12/4

Основная клавиатура	Размеры
Q	1/8
E	3/8
T	5/8 (3+2)
Y	6/8
U	7/8 (4+3)
I	2/2 (Alta breve)
O	9/8
P	12/8
A	1/2
D	3/2

Основная клавиатура	Тональности
1	Соль мажор
2	Ре мажор
3	Ля мажор
4	Ми мажор
5	Си мажор
6	Фа-диез мажор
7	До-диез мажор
8	До мажор

Основная клавиатура	Тональности
Q	Фа мажор
	Си-бемоль мажор
E	Ми-бемоль мажор
R	Ля-бемоль мажор
T	Ре-бемоль мажор
Y	Соль-бемоль мажор
U	До-бемоль мажор
I	До мажор

Основная клавиатура	Тональности
A	Ля минор
S	Ми минор
D	Си минор
F	Фа-диез минор
G	До-диез минор
H	Соль-диез минор
J	Ре-диез минор
K	Ля-диез минор

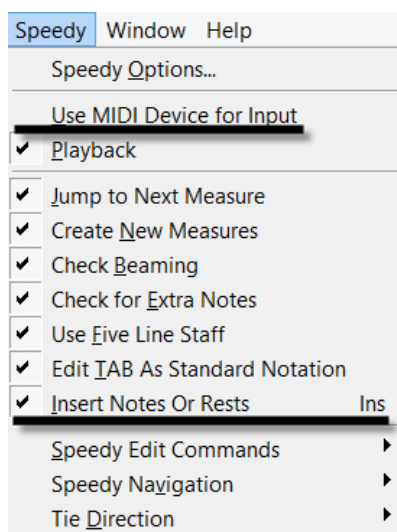
Основная клавиатура	Тональности
Z	Ре минор
X	Соль минор
C	До минор
V	Фа минор
B	Си-бемоль минор
N	Ми-бемоль минор
M	Ля-бемоль минор

Многим из этих клавиш свойственна определенная «символика»: цифрам клавиш (и, соответственно, буквенным клавишам, располагающимся ниже цифровых) обычно соответствует количество основных долей размера, количество ключевых знаков тональности.

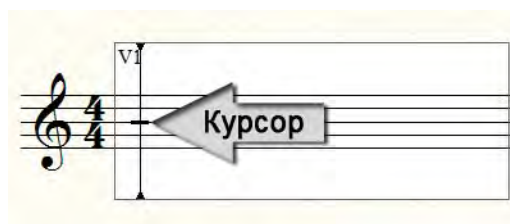
Запоминать назначенные клавиши необязательно. Их всегда можно вспомнить, если, активировав определенный инструмент и удерживая **Shift**, нажать одну из буквенных или цифровых клавиш основной клавиатуры в английской раскладке. После этого появляется окно выбора, в котором выделен нотный символ, назначенный на эту клавишу.

## Speedy Entry Tool (Скоростной ввод)

Если по умолчанию инструмент Простой ввод настроен в целом оптимально, то это нельзя сказать об инструменте Скоростной ввод. Его обычно приходится дополнительно настраивать. В отличие от инструмента Простой ввод в нем не совмещается возможность работы одновременно с компьютерной клавиатурой и MIDI-устройством. Поэтому приходится выбирать что-то одно. По умолчанию инструмент Скоростной ввод настроен на работу с MIDI-устройством. Чтобы перейти на компьютерную клавиатуру необходимо в разделе главного меню этого инструмента (Speedy) убрать галочку с пункта **Use MIDI Device for Input** (Использовать MIDI-устройство для ввода), и поставить галочку на **Insert Notes or Rests** (Вставить ноты или паузы):



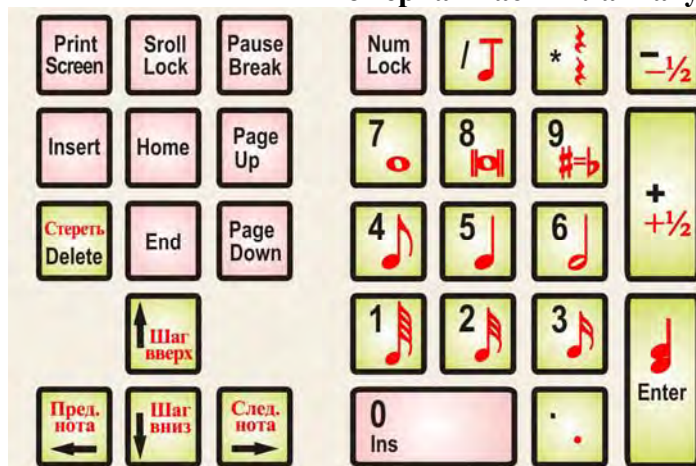
После выбора инструмента Скоростной ввод на первом такте появляется прямоугольная рамка (каретка):



Ее можно переместить в другие такты щелчком мыши. Курсором, обозначающим место вводимой ноты, служит, расположенная на вертикальной оси каретки, прямоугольная полоска. Ее положение на линейках нотного стана изменяется с помощью клавиш **Стрелка вверх/вниз** (↑, ↓). Для ввода нот используются знакомые по инструменту Простой ввод клавиши на номерной части клавиатуры – от «1» до «8», соответствующие нотам от бревиса до 64-й. Свое название инструмент Скоростной ввод получил не случайно. С помощью компьютерной клавиатуры набор нот в этом инструменте отличается наибольшей скоростью, за счет того, что клавиши длительностей одновременно служат для ввода нот:



### Номерная часть клавиатуры



Сразу после ввода ноты на номерной клавиатуре можно добавить сопутствующие знаки и отредактировать набранное:

«+» (Плюс) – случайный знак альтерации, соответствующий повышению на полтона (бедар, диез, дубль-диез);

«-» (Минус) – случайный знак альтерации, соответствующий понижению на полтона (бедар, бемоль, дубль-бемоль);

«.» (Точка) – удлиняющая точка;

«/» (Косая черта) – разделить или соединить вязку;

«\*» (Звездочка), если Курсор на ноте – отобразить или скрыть знак альтерации;

«\*» (Звездочка), если Курсор на паузах разных слоев – разделить или соединить паузы разных слоев;

«9» – энгармоническая замена;

**Enter** – добавить к введенной ноте другую ноту сверху или снизу на уровне Курсора (можно также использовать двойной щелчок мыши).

На основной части клавиатуры функции клавиш **Enter**, «/» (Косая черта), «.» (Точка) и «9» дублируются. Клавиши «A», «S», «F» используются для вставки бедаров, диезов и бемолей. Но наряду с этим здесь доступны другие функции:

«T» и «=» (Знак равенства) – удлиняющая лига;

«H» и «O» – скрыть ноту или паузу;

«L» – перевернуть штиль ноты;

«;» (Точка с запятой) – изменить ноту на форшлаг;

«P» – заключить знак альтерации в скобки;

«-» (Дефис) – бемоль;

**Backspace** или «R» – изменить ноту на паузу;

**Delete** – удалить ноту.

### Основная часть клавиатуры





Из сочетаний клавиш могут быть полезными:

**Ctrl+=** (Знак равенства) – удлиняющая лига к предыдущей ноте;

**Ctrl+F** – перевернуть удлиняющую лигу.

Все эти клавиши работают, когда курсор расположен на редактируемой ноте, или после этой ноты, если впереди нет набранного текста. Также необходимо обращать внимание на язык клавиатуры, он должен быть английским. В русской раскладке некоторые клавиши, например, «.» (Точка), «;» (Точка с запятой) не работают.

Если вводится много мелких длительностей и они начинают беспорядочно тесниться в пределах каретки, не давая представление о набранном, можно попробовать дважды нажать клавишу «0» на основной клавиатуре. Каретка скоростного ввода убирается и возвращается на тот же такт, но все ноты в его пределах выравниваются<sup>8</sup>.

В Инструменте Скоростной ввод есть опция недоступная другим инструментам – *введение второго голоса* – клавиша «'» (Апостроф). При ее использовании курсор отодвигается правее, и в левом верхнем углу каретки появляется аббревиатура **V2**, обозначающая возможность введения второго голоса:



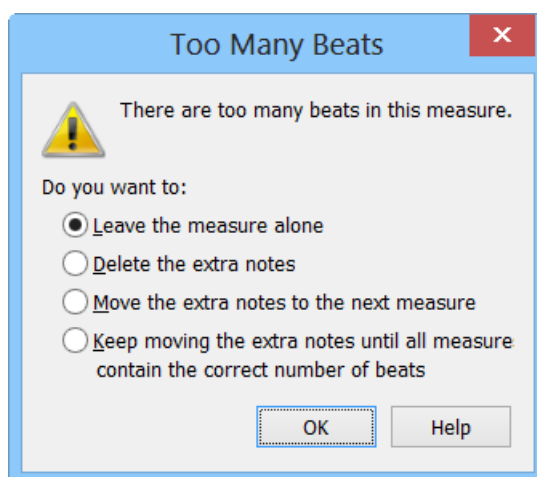
Подобно другому слою многоголосия, ноты второго голоса отличаются ритмической самостоятельностью и его штили могут быть расположены в направлении противоположном первому голосу, но второй голос имеет тот же цвет слоя, что и первый голос. Пользоваться вторым голосом не очень удобно: в каждом новом такте приходится нажимать клавишу «'» (Апостроф) и верхнее расположение штилей первого голоса сохраняется не на всем протяжении такта, поэтому приходится подправлять набранное. Необходимость во втором голосе может возникнуть в особых случаях, на небольших участках нотного текста, поскольку использовать слои многоголосия намного удобнее.

Особое значение в инструменте Скоростной ввод имеют *клавиши навигации*, поскольку перемещать каретку в разные такты и курсор от одной ноты к другой мышью не совсем удобно. Для перехода каретки на соседние такты используются клавиши квадратных скобок ([, ]) или сочетание клавиш **Shift+Стрелка влево/вправо**. Сочетание **Shift+Стрелка вверх/вниз** перемещает каретку на соседние станы одной системы. Для передвижения курсора от одной ноты к другой используются все клавиши-стрелки. Сочетание **Ctrl+Стрелка влево/вправо** перемещает курсор от первой ноты такта до конца такта после последней ноты.

Изменять высоту набранных нот в инструменте Скоростной ввод можно только мышью, ухватившись в пределах каретки за центр нотной головки. При этом нота перемещается как по вертикали, так и горизонтали, что неудобно. Длительности набранных нот в этом инструменте не изменяются, приходится удалять ноты клавишей **Delete**, и вводить новые.

И еще одна особенность инструмента Скоростной ввод. Если ввести лишнюю длительность, ее продолжение не переносится автоматически в следующий такт, как в инструменте Простой ввод. Вместо этого появляется окно Too Many Beats (Слишком много длительностей), в котором можно выбрать четыре варианта действий:

<sup>8</sup> **Automatic Music Spacing** (Автоматическое выравнивание нот) на панели планировки (Layout Toolbar) должно быть включено (см. раздел «Выравнивание нот» в восьмой главе).



**Leave the measure alone** – оставить как есть

**Delete the extra notes** – удалить лишние ноты

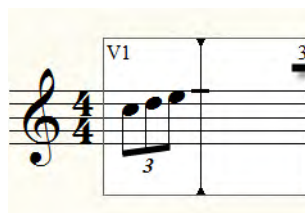
**Move the extra notes to the next measure** – переместить лишние ноты в следующий такт

**Keep moving the extra notes until all measures contain the correct number of beats** – переместить лишние ноты в следующие несколько тактов до их правильного заполнения

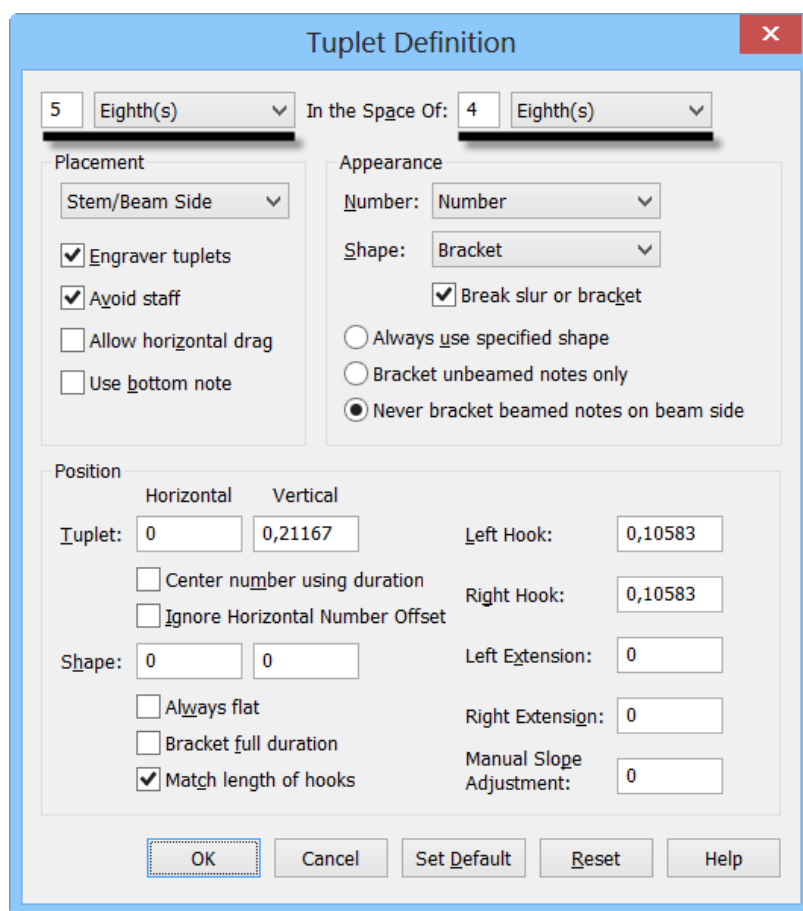
Как и во многих других случаях Finale предоставляет богатый выбор возможностей.

### Триолеобразные фигуры

Триолеобразные фигуры в инструменте Скоростной ввод набирать легче, чем в инструменте Простой ввод. Для этого, при активной каретке ввода, необходимо, удерживая **Ctrl**, нажать одну из клавиш номерной части клавиатуры – от «2» до «8». С помощью этих сочетаний вводятся триолеобразные фигуры от дуоли до октоли. Цифра, обозначающая вводимую фигуру отображается в верхнем правом углу каретки. После появления цифры, можно набирать ноты, нажимая перед каждой фигурой соответствующее сочетание клавиш:



Если необходимо ввести другую фигуру, нажимается сочетание клавиш **Ctrl+1** на номерной части клавиатуры. После этого появляется окно **Tuplet Definition** (Определение триолеобразной фигуры), где в самом первом поле указывается количество нот фигуры (в данном случае, 5), количество обычных длительностей, которые она занимает (In the Space Of – на месте, в данном случае, 4), и продолжительность этих длительностей (в данном случае, Eighth(s) – Восьмые):



Аналогичные настройки используются в инструменте Простой ввод. Остальные опции повторяют соответствующий раздел окна **Document Options** (Настройки документа).

Раздел **Placement** – расположение цифры и скобки:

Пункты первого меню: Manual – ручное, Stem/Beam Side – со стороны штиля или вязки, Note Side – со стороны нотной головки, Above – сверху, Below – снизу.

Engraver tuplets – фигура гравера (автоматическое расположение цифры и скобки).

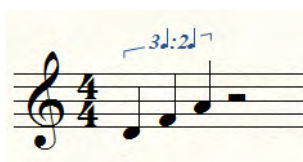
Avoid staff – избегать стана.

Allow horizontal drag – позволить перемещение по горизонтали.

Use bottom note – расположение от нижней ноты аккорда.

Раздел **Appearance** – отображение цифры и скобки:

Пункты меню **Number** (Цифра): Nothing – без цифры, Number – есть цифра, X:Y – цифра в виде соотношения (например, 3:2 для триоли), X:Yq – аналогично, но с отображением длительности около второй цифры соотношения, Xq:Yq – соотношение с отображением длительности около двух цифр:



Пункты меню **Shape** (Вид формы): Nothing – нет формы, Slur – лига, Bracket – скобка.

Break slur or bracket – разделить лигу или скобку (традиционное положение цифры в пробеле по центру скобки или лиги).

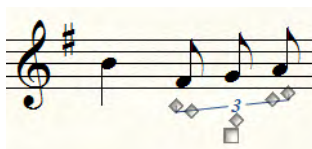
Always use specified shape – использовать указанную форму всегда.

Bracket unbeamed notes only – скобки только на нотах без вязок.

Never bracket beamed notes on beam side – без скобок на вязках с их стороны.

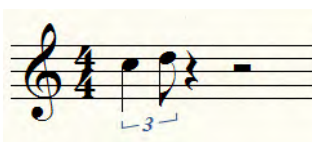
В разделе **Position** устанавливаются более подробные параметры внешнего вида формы и цифр триолеобразных фигур. Эти настройки обычно не изменяются.

Все эти опции можно впоследствии изменить, если выбрать в Главной панели инструмент **Tuplet Tool** (Триолеобразные фигуры), и щелкнуть мышью на первой ноте или паузе фигуры. После этого появляются хэндлы управления фигурой:



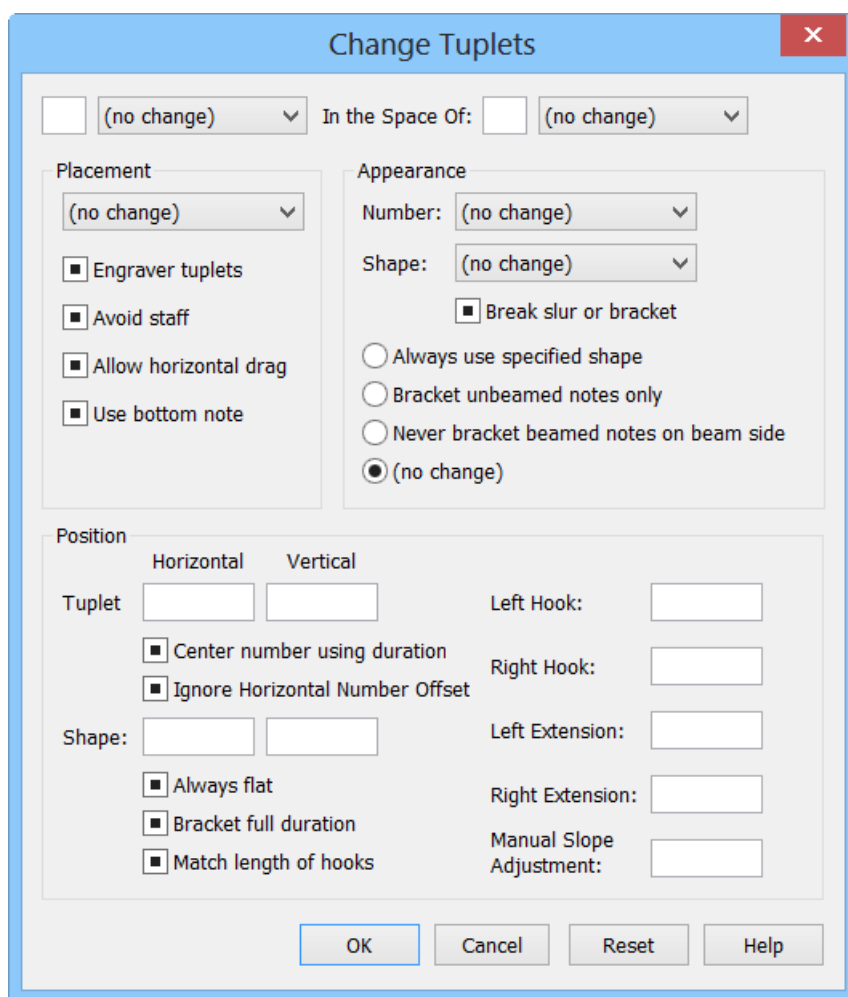
С помощью маленьких (ромбовидных) хэндлов меняется положение цифры и отдельных частей скобки. Выделив большой хэндл можно перемещать цифру и скобку вместе. Двойной щелчок на большом хэндле вызывает окно таких же настроек отдельной фигуры, в котором можно изменить необходимые опции.

Если необходимо ввести фигуру, состоящую из разных длительностей, также используется сочетание клавиш **Ctrl+1** на номерной части клавиатуры. Это необходимо в тех случаях, когда фигура начинается с большей длительности. В частности, при наборе часто встречающейся триоли из четвертной и восьмой длительностей достаточно после сочетания **Ctrl+1** сразу нажать клавишу **Enter** и начинать вводить ноты, поскольку в окне **Tuplet Definition** (Определение триолеобразной фигуры) задана по умолчанию триоль из восьмых:



При длительном использовании одной триолеобразной фигуры ее цифра обычно указывается только в первых тактах. Чтобы скрыть номер впоследствии, можно после ввода первых фигур в разделе **Tuplets** (Триолеобразные фигуры) окна **Document Options** (Настройки документа) в меню **Number** (Цифра) временно выбрать значение **Nothing** (Без цифры). После этого фигуры будут вводиться без отображения цифры. Впоследствии можно восстановить исходное значение.

Параметры триолеобразных фигур также определяются с помощью инструмента **Selection Tool** (Выбор). Выделив определенные такты, в разделе **Utilities** (Утилиты) главного меню необходимо выбрать подраздел **Change** (Изменить), а в нем пункт **Tuplets** (Триолеобразные фигуры). После этого открывается такое же окно настроек **Change Tuplets** (Изменить триолеобразные фигуры), в котором можно сделать необходимые изменения. Галочки на сером фоне или маленькие квадраты, пункт меню по change, как и пустые поля, означают использование параметров, заданных в окне **Document Options** (Настройки документа):

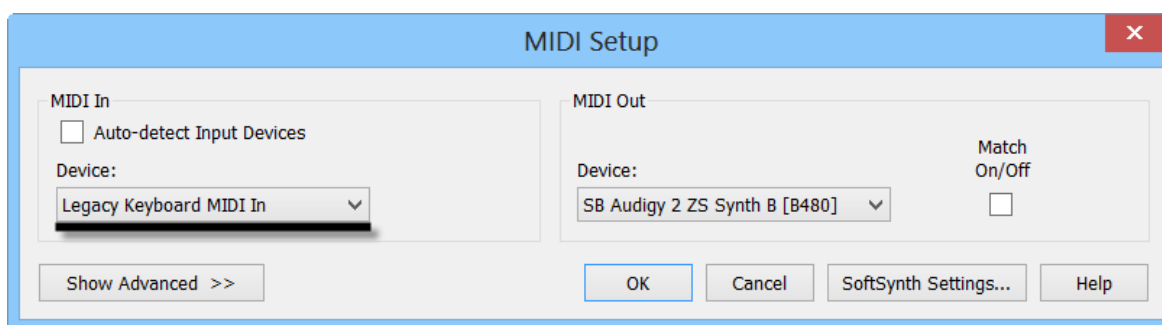


## HyperScribe Tool (Гиперскрайб)

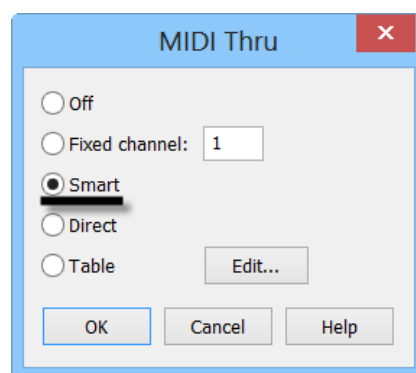
Последний инструмент ввода нот – **HyperScribe Tool** (Гиперскрайб), имеет определенные ограничения. Во-первых, набор нот в этом инструменте происходит только посредством MIDI-клавиатуры или синтезатора. Во-вторых, ноты необходимо вводить в реальном времени, и поэтому игра должна отличаться определенной точностью. И, наконец, сами возможности Гиперскрайба ограничены, – сложные ритмические рисунки, многоголосная фактура распознаются этим инструментом не достаточно хорошо.

Для того, чтобы работать с MIDI-клавиатурой или синтезатором, лучше их включить до запуска программы, иначе Finale может не определить этих присоединенных устройств<sup>9</sup>. Затем в разделе **MIDI/Audio** (MIDI/Аудио) главного меню открывается окно **MIDI Setup** (Настройка MIDI) (для Finale 2009-2014 посредством подраздела **Device Setup** – Установка устройств), в котором в меню устройств предназначенных для входа выбирается имеющиеся у вас MIDI-клавиатура или синтезатор (в данном случае Legacy Keyboard MIDI In):

<sup>9</sup> Это может произойти даже в последних версиях Finale 2012/2014, в настройках которых предусмотрено распознавание MIDI-устройств после запуска программы.

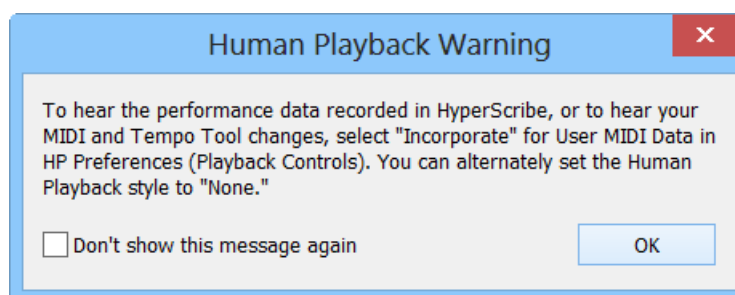


Для того чтобы электронный инструмент использовался в полной мере, в разделе **MIDI/Audio** (MIDI/Аудио) главного меню открывается окно **MIDI Thru** (Ретрансляция MIDI) (для Finale 2009-2014, также посредством подраздела Device Setup – Установка устройств), в котором необходимо выбрать пункт **Smart** (По обстоятельствам). В этом случае программа будет автоматически определять каналы для ввода и воспроизведения нот:



При наборе в реальном времени, для правильного обозначения длительностей нот, обязательно отмечаются доли такта. Они указываются двумя способами. В первом случае доли такта механически точно отстукивает метроном. Во втором случае можно самому отмечать доли с помощью одной из клавиш электронного инструмента или педали Сустейн.

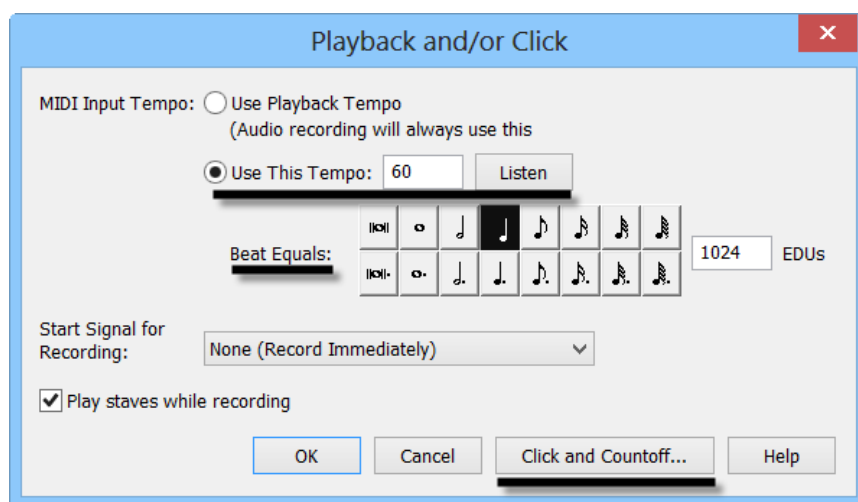
Для настройки метронома выбирается инструмент Гиперскрайб. После его первой активации появляется окно **Human Playback Warning** (Предупреждение «Живой игры»), в котором предлагается ограничить или отключить установленное в Finale по умолчанию автоматическое воспроизведение нот («Живая игра»). В противном случае можно не услышать данные исполнения, записанные в инструменте Гиперскрайб:



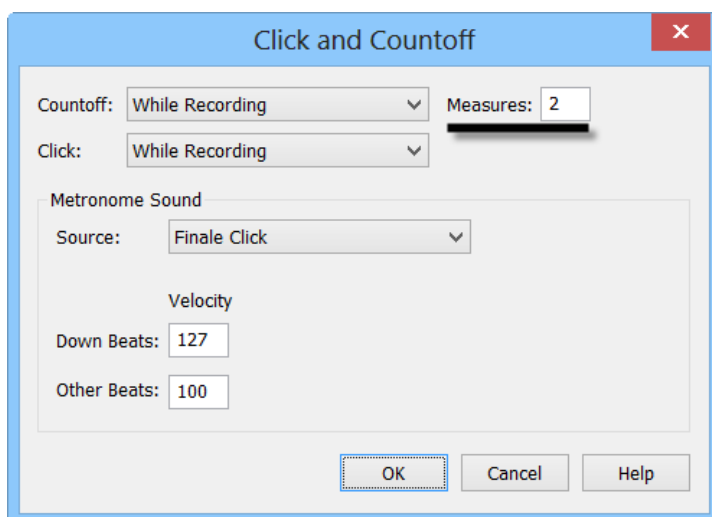
Если озвучивание нот принимается во внимание, в окне настроек Finale (в главном меню раздел **Edit** – Правка → **Preferences** – Настройки) в разделе **Human Playback** (Живая игра) на вкладке **MIDI Data** (Данные MIDI) во всех меню необходимо установить

рекомендуемые параметры **HP (Incorporate Data)**<sup>10</sup>, чтобы программа учитывала особенности исполнения, но, тем не менее, вносила в него определенные коррективы. В качестве альтернативы «Живую игру» можно полностью отключить. Сделать это достаточно просто: в главном меню раздел **MIDI/Audio** → **Human Playback** → **None** (MIDI/Аудио → «Живая игра» → Нет).

Вернемся к настройке метронома. Она происходит в окне **Playback and/or Click** (Воспроизведение и/или метроном) (в главном меню раздел **HyperScribe** – Гиперскрайб → **Beat Source** – Обозначение долей такта). В этом окне можно задать темп ударов в минуту (Use This Tempo) и указать длительность удара метронома (Beat Equals):



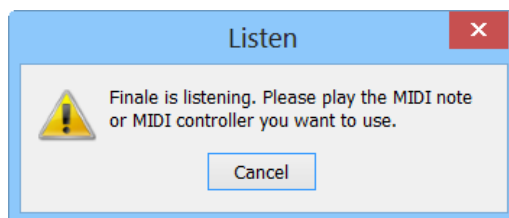
С помощью кнопки **Click and Countoff** (Удар и отсчет) вызывается окно, в котором можно указать количество пустых тактов, отмечаемых метрономом до начала записи нот:



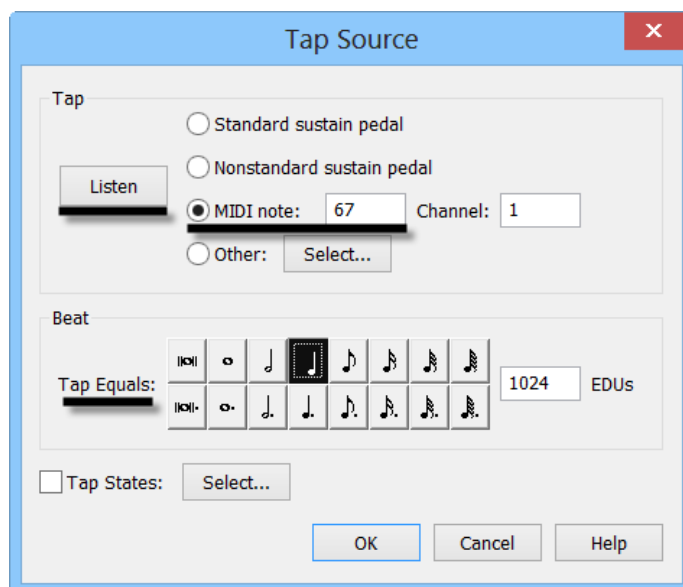
Для того, чтобы отмечать доли самому необходимо вызвать окно **Tap Source** – Источник доли такта (в главном меню раздел **HyperScribe** – Гиперскрайб → **Beat Source** – Обозначение долей такта → **Tap** – Отмечать самому). В этом окне также можно указать длительность удара. Необходимо указать источник удара – педаль Сустейн или клавиша электронного инструмента. Для этого выбирается кнопка **Listen** (Слушать), после чего появляется одноименное меньшее окно ожидания MIDI-сигнала:

<sup>10</sup> Для версий Finale 2005-2012 настройки «Живой игры» определяются иначе: панель **Playback Controls** (Управление воспроизведением) → кнопка **Playback Settings** (Настройки воспроизведения) → в одноименном окне кнопка **HP Preferences** (Настройки "ЖИ") → раздел **MIDI Data** (Данные MIDI).

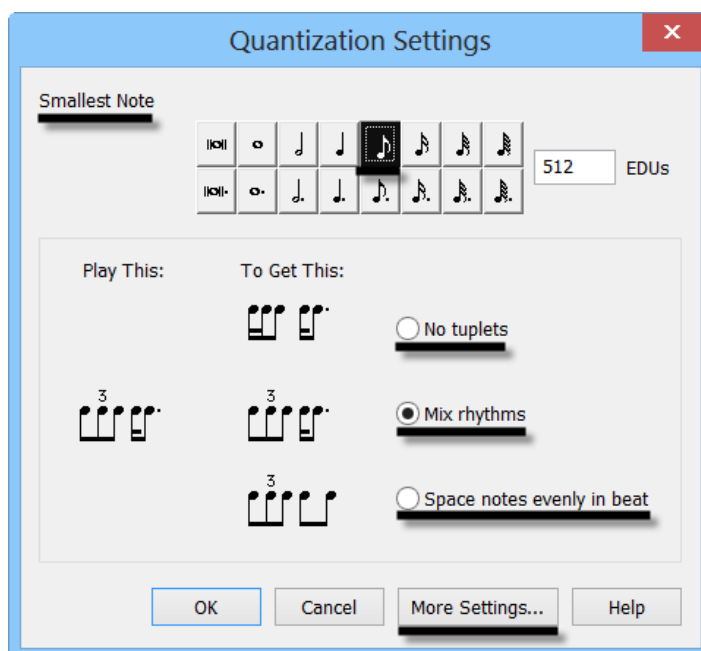




В зависимости от того что вы собираетесь использовать, нажмите педаль или определенную клавишу MIDI-инструмента. Исчезновение окна **Listen** свидетельствует, что программа определила источник сигнала:



До начала набора нот необходимо также определить настройки квантизации (корректировки ритма записываемых нот) в окне **Quantization Settings** (в разделе **MIDI/Audio** – MIDI/Аудио главного меню)<sup>11</sup>:



Здесь указывается наименьшая длительность, которую вы собираетесь играть (Smallest Note Value), и один из трех типов ритмического рисунка:

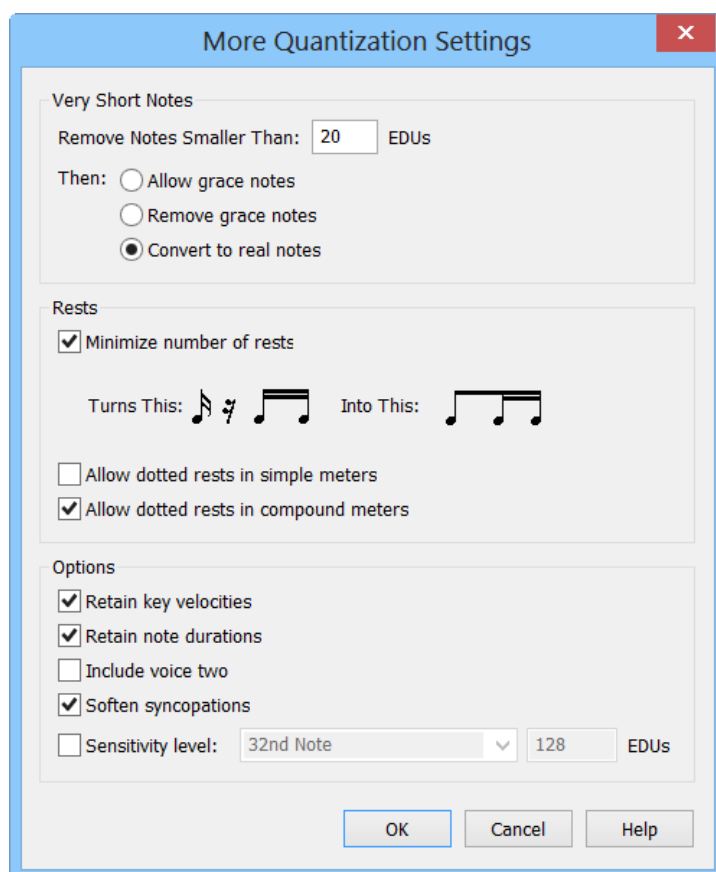
<sup>11</sup> В версиях программы, предшествующих Finale 2007, окно **Quantization Settings** (Настройки квантизации) вызывается в разделе **Options** (Опции).

**No tuplets** – без триолеобразных фигур;

**Mix rhythms** – смешанный ритм с обычным и триолеобразным делением длительностей;

**Space notes evenly in beat** – ритм с равномерным расположением нот в пределах одной доли.

В последнем случае, вне зависимости от ритмической точности исполнения, пять нот на одну долю дадут квинтоль, три ноты – триоль, две ноты на одну четверную долю – две восьмых и так далее. Внимательно просмотрите текст, который необходимо набрать и определите наименьшую длительность и тип ритмического рисунка. С помощью кнопки **More Settings** (Дополнительно) можно вызвать окно дополнительных настроек:



В этом окне определяется отношение к форшлагам:

**Allow grace notes** – распознавать;

**Remove grace notes** – не распознавать;

**Convert to real notes** – переводить в обычные ноты.

Другие опции:

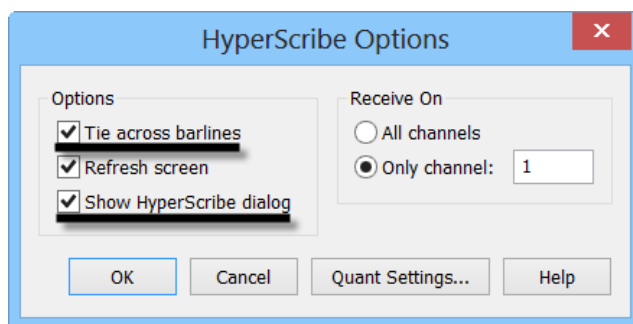
**Minimize number of rests** – сократить количество пауз, включая их в длительность нот;

**Allow dotted rests in simple meters** – позволить записывать паузы с точками в простых размерах.

**Allow dotted rests in compound meters** – позволить записывать паузы с точками в составных размерах.

Также определяется множество настроек, касающихся записи громкости нот (**Retain key velocities**), их продолжительности (**Retain note durations**), использования другого слоя многоголосия (**Include voice two**), выравнивания синкоп (**Soften syncopations**) и продолжительности каждой длительности (**Sensitivity level**).

И, наконец, последняя группа опций содержится в окне **HyperScribe Options**, вызываемого из раздела главного меню Гиперскрайба:



Здесь можно отметить **Tie across barlines**, что позволяет распознавать соединительные лиги, расположенные между тактами и **Show HyperScribe dialog** для отображения хода записи нот. Последнее делает процесс более наглядным.

Выполнив необходимые настройки, можно приступить к записи нот. Если для обозначения долей такта используется метроном, после щелчка мыши на любом такте начинается предварительный отсчет установленного количества тактов, после которого необходимо вводить ноты. Для окончания ввода щелкните мышью на любом месте или нажмите клавишу **Escape**.

Если вы сами отмечаете доли такта, то после щелчка мыши на такте, необходимо начинать играть ноты, одновременно нажимая клавишу или ножную педаль, определенную ранее для обозначения долей. Преимущество этого способа состоит в том, что по желанию можно замедлять или ускорять темп игры.

Если изменить настройки квантизации, их можно быстро применить, используя пункт **Retranscribe** в разделе **MIDI/Audio** (MIDI/Аудио) главного меню. До этого необходимо выделить область тактов в инструменте **Selection Tool** (Выбор), или любом другом инструменте, допускающем выделение такта<sup>12</sup>.

После тренировок и экспериментов с различными настройками в Гиперскрайбе можно добиться определенных результатов. Привлекательность этого инструмента – в его большей музыкальности и особой гармонии музыканта и техники.

## Использование MIDI-устройства в инструментах **Simple Entry Tool** (Простой ввод) и **Speedy Entry Tool** (Скоростной ввод)

За счет использования MIDI-клавиатуры или синтезатора, музыкальность нотного набора, а также его скорость, можно также повысить в инструментах **Simple Entry Tool** (Простой ввод) и **Speedy Entry Tool** (Скоростной ввод). Эти инструменты изначально настроены на работу с MIDI-устройством. Более предпочтителен в этом плане инструмент **Simple Entry Tool** (Простой ввод). В нем на буквенно-цифровой клавиатуре выбираются длительности и сопутствующие знаки, а высота нот вводится на клавиатуре музыкальной. Наиболее удобно таким образом набирать одновременные созвучия – интервалы и аккорды.

В инструменте **Speedy Entry Tool** (Скоростной ввод), как уже было сказано, не совмещается возможность работы одновременно с MIDI-устройством и обычной клавиатурой. Поэтому при переходе на музыкальный инструмент необходимо восстановить исходные настройки в разделе **Speedy** главного меню:

выбрать пункт **Use MIDI Device for Input** (Использовать MIDI-устройство для ввода);

деактивировать пункт **Insert Notes or Rests** (Вставить ноты или паузы);

<sup>12</sup> Эта опция доступна, начиная с версии Finale 2008.

а также – на компьютерной клавиатуре нажать клавишу **Caps Lock**. После этого, также как в инструменте Простой ввод на буквенно-цифровой клавиатуре выбираются длительности и сопутствующие знаки, а высота нот вводится на клавиатуре музыкальной.

Основной недостаток набора нот с помощью MIDI-устройства – погрешности в определении случайных знаков альтерации (в формате MIDI нет принципиальной разницы между диезами, бемолями и бекарами). Чтобы свести ошибки к минимуму – в разделе **Edit** (Правка) главного меню (подраздел **Enharmonic Spelling** – Написание энгармонизмов) среди опций можно выбрать **Use Default Spelling**<sup>13</sup> – (Использовать написание по умолчанию). В этом случае при записи знаков альтерации будет учитываться направление мелодического движения в соответствии с нормами записи восходящей и нисходящей хроматической гаммы. Чтобы применить эту настройку к уже введенным нотам, необходимо выделить определенную область тактов в любом инструменте это допускающем, и в разделе **Утилиты** (Утилиты) главного меню выбрать **Respell Notes** (Написание энгармонизмов по умолчанию)<sup>14</sup>. В простых случаях для энгармонической замены используется в инструменте Простой ввод клавиша «\» (Обратная косая черта), в инструменте Скоростной ввод – клавиша «9».

## Копирование и транспозиция нот

Вводить ноты и редактировать их можно не только с помощью рассмотренных трех инструментов, но и с помощью операций копирования и транспозиции, которые доступны при выборе любого инструмента допускающего выделение такта (Выбор, Нотный стан, Ключевые знаки, Размер, Ключ, Такт, Реприза)<sup>15</sup>.

Существует три способа копирования.

### Первый способ копирования

Выделите любой набранный такт, или, используя клавишу **Shift**, выделите диапазон тактов;



перенесите мышью выделенный участок в пустой такт до образования в нем прямоугольной рамки;



отпустите левую кнопку мыши<sup>16</sup>.



<sup>13</sup> В версиях, предшествующих Finale 2007, настройки записи энгармонизмов доступны в разделе **Options** (Опции).

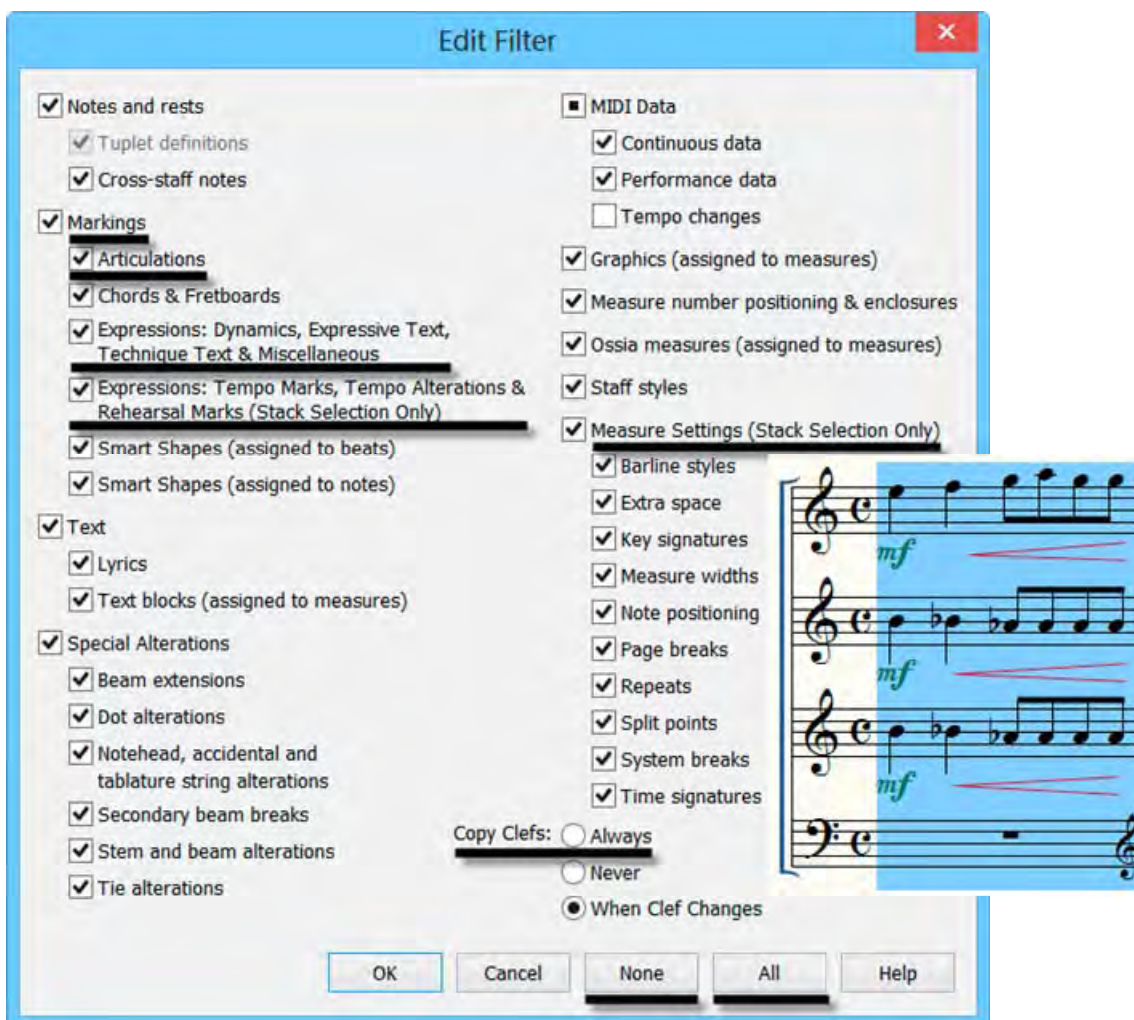
<sup>14</sup> В версиях, предшествующих Finale 2008, эта опция имеет другое расположение: в главном меню раздел инструмента **MassEdit** (Всеобщее редактирование) → **Utilities** (Утилиты) → **Respell Notes** (Написание энгармонизмов по умолчанию).

<sup>15</sup> Эта опция доступна, начиная с версии Finale 2008. В более ранних версиях Finale копирование и транспонирование возможно только с использованием инструмента **MassEdit** (Всеобщее редактирование).

<sup>16</sup> В версиях, предшествующих Finale 2008, появляется окно, в котором спрашивается, сколько раз повторить выделенный участок. Введите определенную цифру или оставьте имеющуюся единицу, затем нажмите **OK** или клавишу **Enter**.

## Второй способ копирования

Выделив источник копирования, необходимо, удерживая клавишу **Ctrl**<sup>17</sup>, щелкнуть мышью на целевом такте (в который необходимо вставить ноты). Вторым способом удобно пользоваться, когда источник копирования находится за пределами видимости. Если щелкать на целевом такте, удерживая сочетание клавиш **Shift+Ctrl**, появляется окно **Edit Filter** (Редактировать фильтр), в котором можно подробно и точно определить какие элементы нотного текста необходимо скопировать:



В этом окне на начальном этапе набора можно обратить внимание на обязательное копирование ключа (Copy Clefs: Always). Если в выделенном для копирования тексте есть знаки артикуляции (Articulations) и нюансы (Expressions), можно их убрать или сохранить. Для этого во втором разделе окна (Markings) необходимо снять или поставить соответствующие галочки. Кнопки **All** (Все) и **None** (Ничего) – чтобы выбрать и отменить выбор всех пунктов. Для копирования свойств такта (раздел Measure Settings – Stack Selection Only)<sup>18</sup>, необходимо выделить такты на всех станах системы<sup>19</sup>.

<sup>17</sup> В версиях, предшествующих Finale 2006, используется сочетание клавиш **Shift+Ctrl**.

<sup>18</sup> Применяя первый метод копирования, при «перетаскивании» прямоугольная рамка приобретает не черный, а зеленый цвет.

<sup>19</sup> Выделить такты на всех станах системы можно, используя в Главной панели любой инструмент, допускающий выделение такта (Выбор, Нотный стан, Ключевые знаки, Размер, Ключ, Такт, Реприза). Удобнее всего выделить такт на всех станах системы в инструменте Выбор – для этого достаточно лишь сделать двойной щелчок на такте любого стана. В остальных инструментах, допускающих выделение такта, придется воспользоваться стандартной операцией выделения диапазона: удерживая **Shift**, щелкнуть вначале

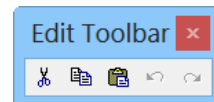


Настройки, принятые в этом окне, имеют большое значение и сохраняются для всех последующих операций копирования. Окно выбора элементов копирования (**Edit Filter**)<sup>20</sup> вызывается также в разделе **Edit** (Правка) главного меню.

### Третий способ копирования (через буфер обмена)

В этом случае после выделения источника, используются кнопки **Copy**

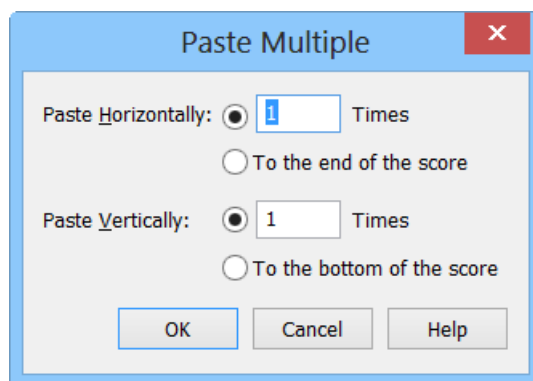
(Копировать) и **Paste** (Заменить) в **Edit Toolbar** (панель Правка)<sup>21</sup>, или соответствующие этим кнопкам сочетания клавиш: **Ctrl+C** – для копирования, и **Ctrl+V** – для вставки. Для вставки также выделяется область цели<sup>22</sup>.



Кроме кнопки копирования, удобной может быть кнопка **Cut** (Вырезать), соответствующая сочетанию клавиш **Ctrl+X**. В этом случае ноты также копируются, но удаляются из источника<sup>23</sup>. Все эти три стандартных операции редактирования также доступны в разделе **Edit** (Правка) главного меню.

Копирование по умолчанию настроено на замену имеющегося текста. Поэтому вставку можно делать не в пустом такте – старый текст заменяется новым. Но копировать можно с последующей *собственно вставкой* нотного текста *до ранее введенных нот*. При этом все имеющиеся ноты в области цели перемещаются вправо, и сохраняются. Количество тактов в документе увеличивается. Для использования *вставки* нотного текста *до ранее введенных нот*, после копирования необходимо выделить такт, до которого необходимо сделать вставку, и в разделе **Edit** (Правка) главного меню выбрать **Insert** (Вставить), что соответствует сочетанию клавиш **Ctrl+I**. Используя этот способ, можно достаточно быстро составить из содержимого разных файлов один мультитипесный файл.

Также необходимо сказать о возможности многократной вставки. Для этого после копирования (**Ctrl+C**) и выделения области цели используется в главном меню пункт **Paste Multiple** (Вставить многократно), соответствующий сочетанию клавиш **Alt+Ctrl+V**:



В открывшемся одноименном окне доступны следующие опции.

---

на такте верхнего стана системы, затем щелкнуть на такте самого нижнего стана системы. Более подробно об этом см. раздел «Добавление и удаление тактов» в третьей главе.

<sup>20</sup> В версиях Finale 2006/2007 это окно называется **Items to Copy**, оно также вызывается в главном меню, в разделе инструмента **MassEdit** (Всеобщее редактирование).

<sup>21</sup> В интерфейсе Finale 2014 эта панель недоступна.

<sup>22</sup> В версиях, предшествующих Finale 2008, выделенный участок для вставки должен совпадать по количеству тактов и станов с выделенным участком для копирования.

<sup>23</sup> В версиях, предшествующих Finale 2008, при использовании опции Вырезать предлагается два варианта: удалить текст, но оставить такт, и удалить как текст, так и такт в котором он расположен.

**Paste Horizontally** – вставить по горизонтали (то есть, в такты одного стана, например, остигатной фигуры баса). Необходимо ввести цифру количества (Times) многократной вставки или выбрать **To the end of the score** – до конца пьесы.

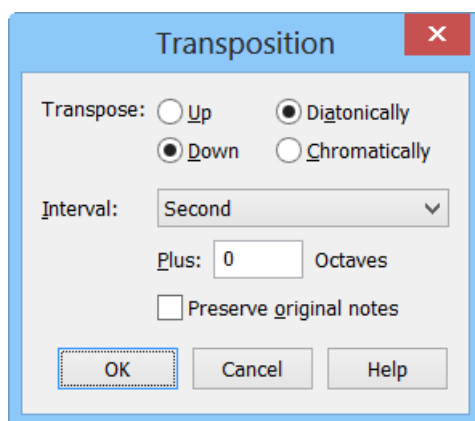
**Paste Vertically** – вставить по вертикали (то есть, в такты, расположенные ниже на системе). Необходимо ввести цифру количества (Times) многократной вставки или выбрать **To the bottom of the score** – до последнего стана системы. Возможна одновременная вставка как по горизонтали, так и по вертикали.

### Транспозиция нот

Для изменения высоты нотного текста используется окно **Transposition** (Транспозиция). Его можно вызвать в разделе **Utilities** (Утилиты)<sup>24</sup> главного меню, предварительно выделив<sup>25</sup> область для транспозиции. Но удобнее использовать клавиши «6», «7», «8» и «9» на основной части клавиатуры. Начиная с версии Finale 2008, эти клавиши настроены следующим образом:

- «6» – секунда вниз;
- «7» – секунда вверх;
- «8» – октава вниз;
- «9» – октава вверх<sup>26</sup>.

В любой момент настройку клавиш транспозиции можно изменить. Для этого необходимо выделить любой такт и нажать одну из этих клавиш в сочетании с **Ctrl+Shift**<sup>27</sup>. Появляется окно **Transposition** (Транспозиция), в котором определяется направление транспозиции – вверх (Up) или вниз (Down), вид транспозиции – диатонический, по семи ступеням лада (Diatonically), или хроматический – по двенадцати полутонам (Chromatically), интервал перемещения – от унисона до октавы и больше (Interval), количество октав в составных интервалах (Plus), и последний пункт (Preserve Original Notes – Сохранять исходные ноты) может быть очень удобным для создания параллельного движения в определенный интервал и даже аккорд:



<sup>24</sup> В версиях, предшествующих Finale 2008, – в главном меню, в разделе инструмента **MassEdit** (Всеобщее редактирование).

<sup>25</sup> В версиях, предшествующих Finale 2008, выделение области тактов для копирования и транспонирования возможно только с помощью инструмента **MassEdit** (Всеобщее редактирование).

<sup>26</sup> В версиях, предшествующих Finale 2008, эти клавиши необходимо настроить. Для этого достаточно выделить любой такт и нажать одну из этих клавиш. В появившемся окне транспозиции задаются новые значения для нажатой ранее клавиши.

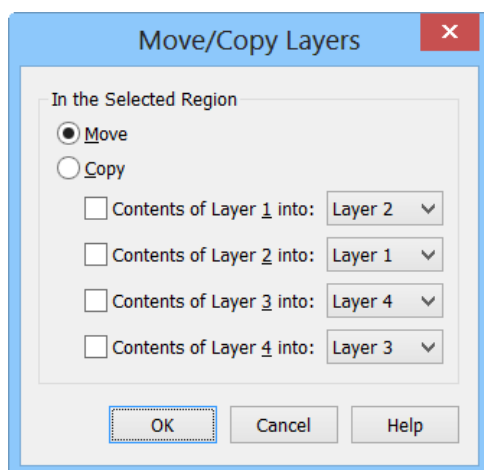
<sup>27</sup> В версиях, предшествующих Finale 2008, используется сочетание **Shift+6-9**.



Копировать и транспонировать можно не только целые такты, но и отдельные ноты. Для этого используется выделение части такта, которое выполняется диагональным движением мыши<sup>28</sup>:



При работе со слоями многоголосия открываются дополнительные возможности. После выделения нот, в разделе **Edit** (Правка) главного меню активируется пункт **Move/Copy Layers** (Переместить/копировать слои). С его помощью можно изменить или скопировать слои многоголосия. В соответствующем окне выбираются опции **Move** (Переместить) или **Copy** (Копировать), позволяющие либо изменить слой выделенных нот, либо скопировать его в другой слой. Это может понадобиться, если случайно набрать ноты в другом слое, или при необходимости сделать дублировки унисонами в разных слоях. Можно определить из какого в какой слой необходимо изменить или скопировать:



Следует учитывать, что эта операция не работает при частичном выделении такта. В этом случае появляется окно, в котором предупреждается, что изменения затронут весь такт.

Для редактирования отдельных слоев очень удобна опция **Show Active Layer Only** (Показать только активный слой)<sup>29</sup>. При ее выборе в нотном тексте отражается только активный слой, тот который выбран в Панели передвижения. С этим слоем, независимо от других слоев, можно совершать различные операции редактирования.

В процессе работы следует помнить, что любое действие в программе можно отменить или вернуть с помощью сочетаний клавиш **Ctrl+Z** и **Ctrl+Y**, также – кнопок **Undo** (Отменить) и **Redo** (Вернуть) в **Edit Toolbar** (Панель Правка)<sup>30</sup>. Также удобна опция в разделе главного меню **Edit Undo/Redo Lists** – Список отмен/повторов (сочетание клавиш **Ctrl+Shift+Z**). В этом случае вызывается список всех отмен и возвращений, в котором можно перейти на определенный этап работы.

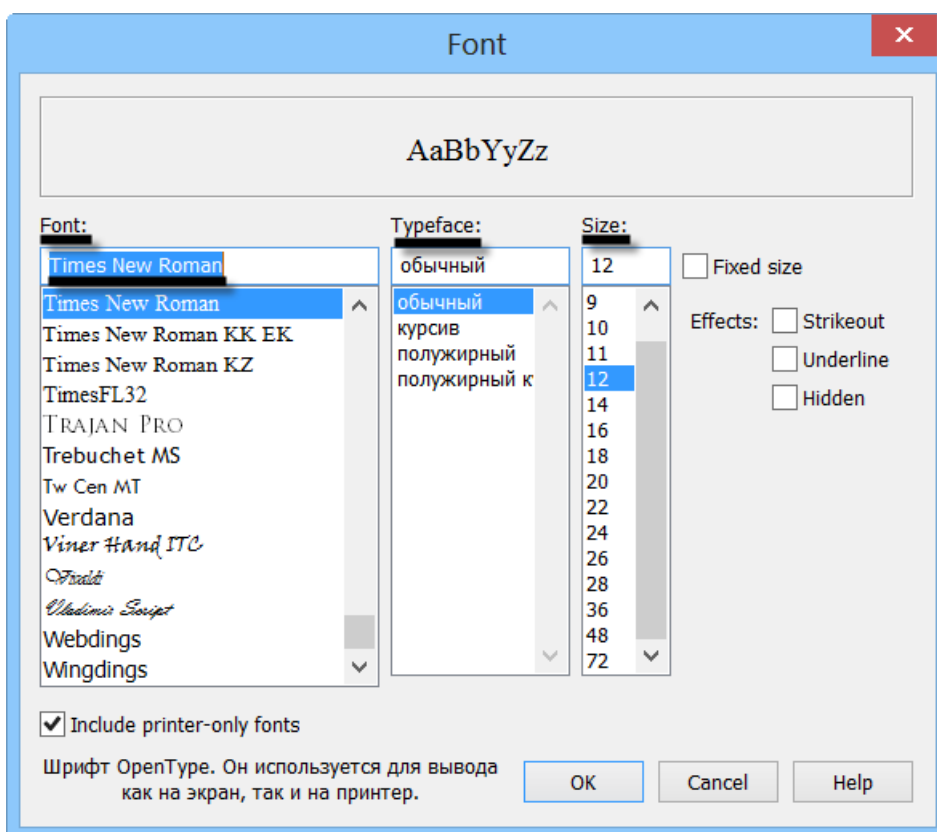
<sup>28</sup> В версиях, предшествующих Finale 2008, необходимо активировать опцию **Select Partial Measures** (Выделить части тактов) в панели **Edit Toolbar** (Правка).

<sup>29</sup> Можно выбрать в панели **View** (Вид), также – в разделе **Document** (Документ) главного меню, а в версиях, предшествующих Finale 2007, – в разделах **Options** (Опции) или **View** (Вид).

<sup>30</sup> Панель Правка отсутствует в интерфейсе Finale 2014.

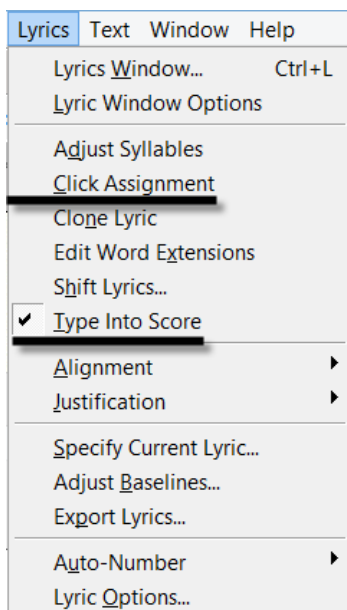
## Глава 6. Работа с вокальным текстом

Как уже отмечалось в четвертой главе «Работа над шаблонами», для версии Finale 2014 в вокальном тексте по умолчанию назначен новый шрифт Finale Lyrics, в котором отсутствует кириллица. И если вы еще не назначили в шаблонах шрифт поддерживающий кириллицу, это можно сделать перед вводом вокального текста: в главном меню раздел **Document** → **Document Options** → раздел **Fonts** → кнопка **Set Font** (Документ → Настройки документа → раздел Шрифты → кнопка Свойства шрифта).



В открывшемся окне **Font** (Шрифт) необходимо выбрать шрифт поддерживающий кириллицу (Times New Roman, Arial и др.).

Для работы с вокальным текстом предназначен специальный инструмент с одноименным названием **Lyrics Tool** (Вокальный текст). Вокальный текст вводится двумя основными способами, которые можно выбрать в разделе главного меню этого инструмента – **Lyrics**. При первом способе – **Type Into Score** (Печатать в нотах) – текст вводится слог за слогом с клавиатуры. При втором способе – **Click Assignment** (Назначение щелчком) – предварительно набранный текст вводится с помощью мыши:



## Печатать в нотах

Первый способ наиболее понятен, но отличается большей трудоемкостью, поэтому им лучше пользоваться при вводе небольшого количества текста. Также этот способ удобен для редактирования уже введенного текста. Для начала, после выбора **Type Into Score** в главном меню, необходимо щелкнуть мышью на вертикальном уровне ноты, на нотном стане, выше или ниже его. Если Вы щелкаете за пределами нотного стана, обратите внимание на указывающую стрелку мыши, она должна быть направлена на нотный стан. После появления мигающего курсора, можно вводить текст:



Для перехода к следующему слову используется клавиша **Пробел**. Слоги разделяются клавишей «-» (Дефис, или Минус на цифровой клавиатуре). Клавиша **Пробел** используется также для создания распевов слов и слогов. Буквы и слоги удаляются клавишами **Backspace** и **Delete**; при редактировании текста для перехода между буквами и слогами используются клавиши **Стрелка влево/вправо** (←, →).

После неслогового предлога, как, например, «в песнях», «к тебе», «с нами» необходимо ввести *неразрывный пробел* (Hard Space) – **Ctrl+Пробел** (или – удерживая клавишу **Alt**, поочередно набрать на номерной части клавиатуры клавиши «0», «1», «6», «0»). При использовании неразрывного пробела, после таких не образующих слогов предлогов («к», «с», «в»), курсор не перейдет к следующей ноте:



Неразрывный пробел также используется в случае элизии (пропуска некоторых букв и слогов) – когда последний и первый слоги двух слов приходятся на одну ноту:



Другим необходимым символом служит *ture* – «-». Оно вводится, удерживая клавишу **Alt** и поочередно нажимая на номерной части клавиатуры клавиши «0», «1», «5», «0»:

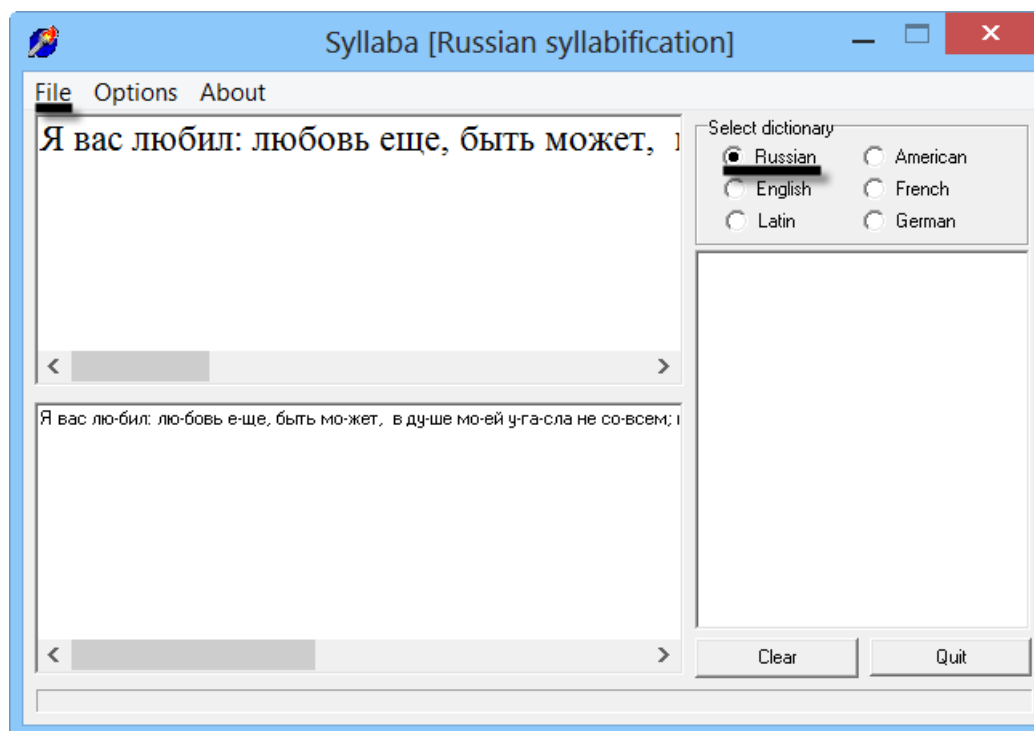


Чтобы начать ввод текста в другом куплете необходимо щелкнуть мышью на первом слоге предыдущего куплета и с помощью клавиш **Стрелка вверх/вниз** (↑, ↓) перейти на другой уровень.

Если после окончания ввода текст не полностью прорисовался на экране, необходимо правой кнопкой мыши подвинуть страницу.

## Назначение щелчком

При втором способе текст вводится с помощью мыши. Только вначале его необходимо набрать<sup>1</sup> и разделить на слоги в любом текстовом редакторе. Для разделения текста на слоги удобно воспользоваться утилитой **Syllaba**. Ее можно бесплатно загрузить на сайте **notovodstvo.ru**<sup>2</sup>. Пользоваться этой программой очень легко:

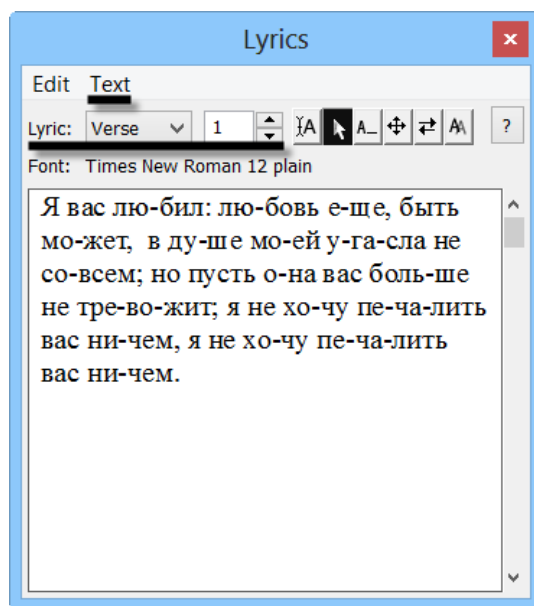


<sup>1</sup> Много популярных текстов можно найти в Интернете. Также удобно использовать оптическое распознавание словесного текста в программах ABBY FineReader, Omnipage, ReadIris и др.

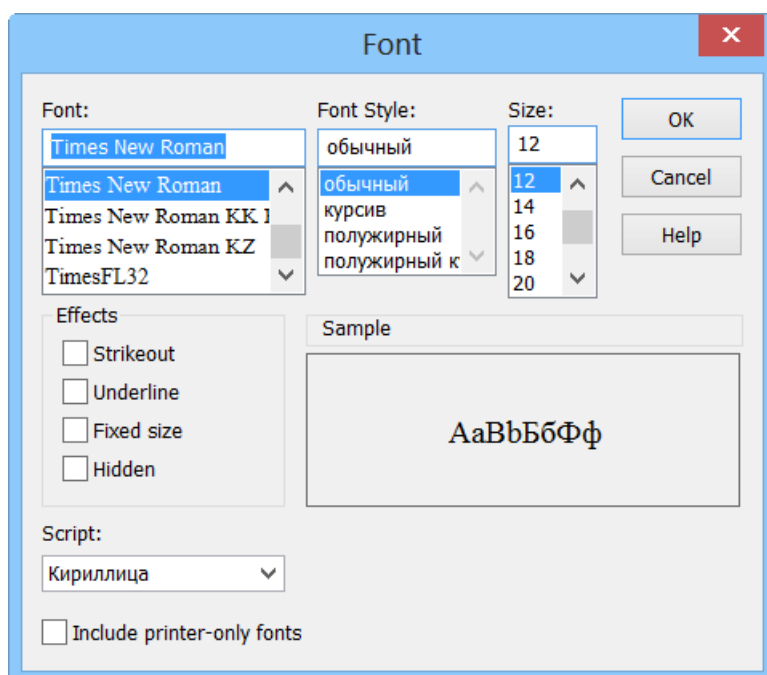
<sup>2</sup> Адрес: <http://notovodstvo.ru/downloads/rhyphen>.

В правой части окна выбирается язык, а в верхнюю левую часть копируется предварительно набранный текст. Далее достаточно нажать клавишу **Insert** или в меню **File** выбрать пункт **Hyphenate**, после чего в нижней левой части окна появляется разделенный на слоги текст. Для незнакомых слов предусмотрен словарь, который можно открыть сочетанием клавиш **Ctrl+E** или из главного меню **File** → **Edit custom dictionary** (Файл → Редактировать пользовательский словарь).

Разделенный на слоги текст выделяется сочетанием клавиш **Ctrl+A** и копируется сочетанием **Ctrl+C**. Далее в главном меню Finale, в разделе **Lyrics** инструмента Вокальный текст с помощью первого пункта **Lyrics Window** вызывается окно **Lyrics**, предназначенное для редактирования вокального текста (вставки, изменения, удаления):




В окно **Lyrics** скопированный текст вставляется сочетанием клавиш **Ctrl+V**. В этом окне также необходимо ввести неразрывные пробелы для неслоговых предлогов, элизий и другие необходимые символы. Здесь, можно вызвать окно свойств шрифта, если выделить текст сочетанием клавиш **Ctrl+A**, и в меню **Text** выбрать пункт **Font**:



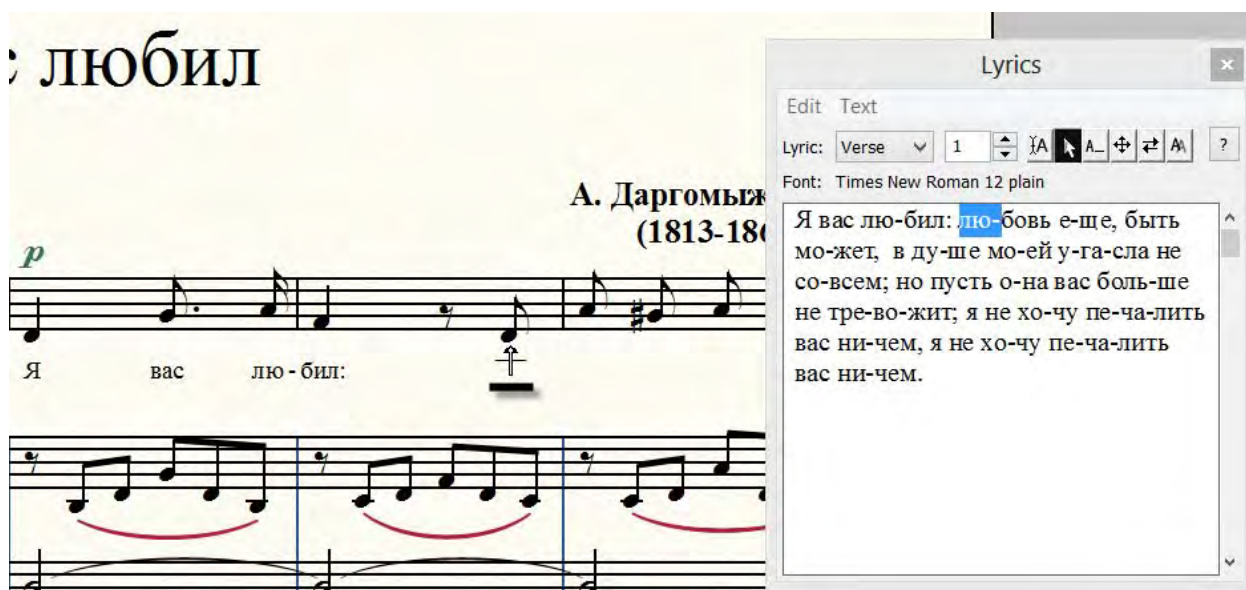
В окне **Font** также можно изменить размер (Size), начертание шрифта (Font Style), сам шрифт (Font) и его кодировку (Script – для версий, предшествующих Finale 2012).

В окне **Lyrics** обратите внимание на вид вокального текста, он указан в меню **Lyric**. Вокальный текст используется в трех видах – **Verse**, **Chorus** и **Section** (Строфа, Припев и Секция)<sup>3</sup>.

Каждый из видов вокального текста имеет свой номер, указанный в поле. Для перехода от одного номера к другому используются кнопки . Номера отличаются вертикальным положением текста, – строка каждого следующего номера расположена ниже строки предыдущего номера. Это необходимо для ввода текстов разных куплетов и текстов на нескольких языках. Для каждого номера также можно изменить свойства шрифта, но, за исключением кодировки в версиях, предшествующих Finale 2012, лучше этого не делать. Даже разноязычный текст как правило имеет одинаковый размер, начертание шрифта и сам шрифт.

После окончания редактирования текста в окне **Lyrics** и перед началом его ввода в ноты необходимо в разделе **Lyrics** главного меню выбрать пункт **Click Assignment** (Назначение щелчком).

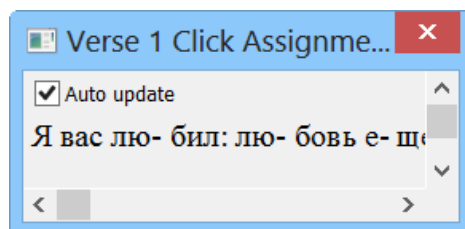
В версиях Finale 2011-2014 для назначения текста щелчком мыши используется окно **Lyrics**, в котором после выбора в главного меню **Click Assignment** автоматически выделяется первый слог текста (но мышью можно выделить любой слог, с которого необходимо ввести текст). Текст вводится по слогам с помощью щелчка мыши на вертикальном уровне ноты. После ввода одного слога, в окне **Lyrics** автоматически выделяется следующий слог. Переход на другой вид и номер вокального текста для его ввода или редактирования происходит также в окне **Lyrics**:



В версиях, предшествующих Finale 2011, для назначения текста щелчком мыши используется другое окно – **Click Assignment**, в котором указан вид вокального текста (Verse – в следующем рисунке), его номер (1) и отображается сам текст. Если включить опцию **Auto Update** (Автообновление), будет происходить автоматическое выравнивание нот с учетом введенного под ними текста. Для перехода на другой номер вокального текста используются кнопки вертикальной полосы прокрутки. Текст вводится также по слогам с помощью щелчка мыши на вертикальном уровне ноты:

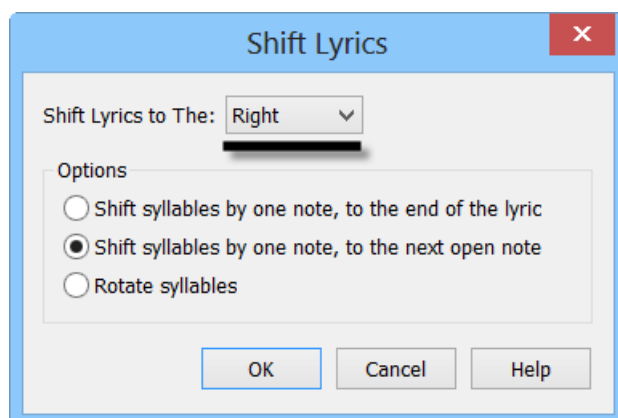
<sup>3</sup> Их свойства можно определить в разделе Fonts (Шрифты) окна настроек документа, о чем уже говорилось (см. четвертую главу «Работа над шаблонами»).





В окне **Click Assignment** перемещаться по тексту можно с помощью горизонтальной полосы прокрутки. Каждый раз вводится слог, занимающий крайнее левое положение. Для перехода на другой вид вокального текста для его ввода или редактирования в разделе главного меню выбирается пункт **Specify Current Lyric** (Перейти на другой вид текста), и в открывшемся окне определяется вид текста и его номер.

Во всех версиях Finale работа по вводу текста будет проходить намного быстрее, если щелкнуть на первой ноте, удерживая клавишу **Ctrl**. В этом случае, имеющийся в окнах **Lyrics** или **Click Assignment** текст, вводится до ближайшего пустого такта. Если в вокальной партии есть распевы, после такой процедуры необходимо передвинуть отдельные слоги. Для этого в главном меню, в разделе инструмента Вокальный текст используется пункт **Shift Lyrics**. В открывшемся окне указывается направление перемещения слогов – направо (Right) или налево (Left):

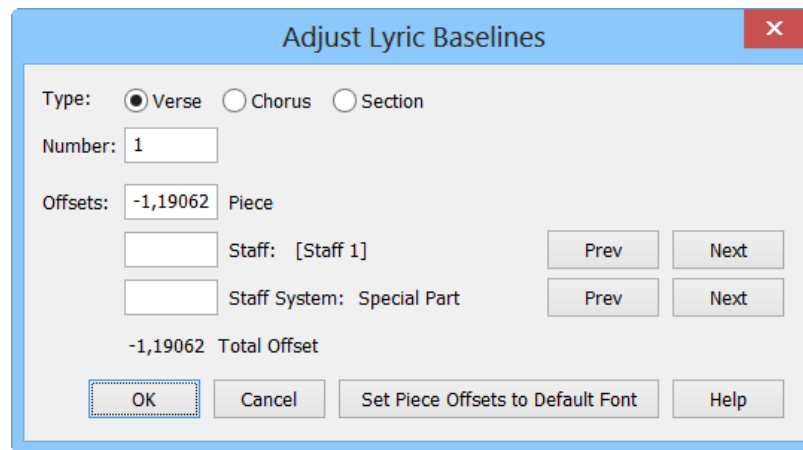


Слоги перемещаются в определенном направлении щелчком мыши на вертикальном уровне ноты, от которой (направо) или к которой (налево) необходимо передвинуть слог.

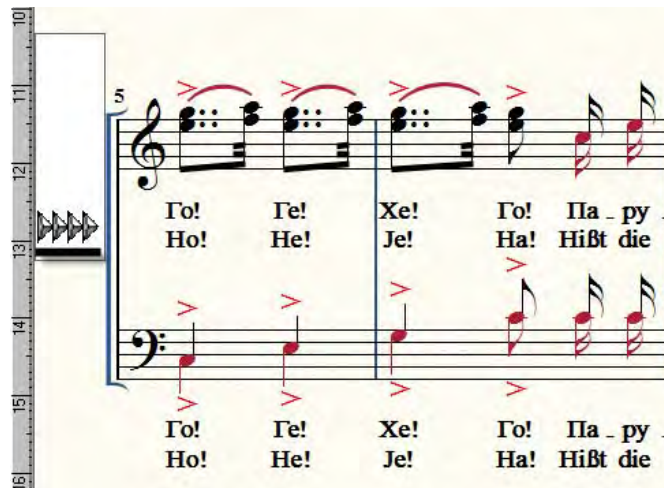
## Вертикальное положение строк

После окончания ввода вокального текста обычно возникает необходимость изменить вертикальное положение строк, немного переместить по горизонтали слоги. Для изменения вертикального положения строк в разделе **Lyrics** главного меню предусмотрен пункт **Adjust Baselines**. В открывшемся окне определяется вид текста (Type), номер (Number), и указывается расстояние между нотным станом и строкой вокального текста (Offsets). Знак минус в поле **Offsets** означает положение текста ниже нотного стана. Если убрать знак минус, текст будет располагаться выше нотного стана:





Удобнее устанавливать вертикальное положение строк вокального текста *направляющими стрелками*. В версиях Finale 2011-2014 они появляются при выборе способа ввода текста **Type Into Score** (Печатать в нотах)<sup>4</sup>:



Для того, чтобы стрелки отображались на другом стане, необходимо щелкнуть мышью на этом стане между нотами. Передвигая мышью стрелки, можно установить вертикальное положение строк вокального текста одного вида и номера.

Первая стрелка изменяет вертикальное положение текста на всех станах и системах.

С помощью второй стрелки текст передвигается только на одном стане, но во всех системах.

Третья стрелка используется наиболее часто, с ее помощью можно переместить текст на одном стане только данной системы.

И четвертая стрелка используется для установки вертикального положения текста, который будет вводиться впоследствии.

При перемещении вокального текста обратите внимание на Информационную строку. В ней указывается расстояние между нотным станом и строкой вокального текста.

Для быстрого перехода на другой вид вокального текста или его другой номер удобно в инструменте **Selection Tool** (Выбор) сделать двойной щелчок на определенном слоге. Инструмент Выбор в Главной панели также удобно использовать, чтобы изменить положение отдельного слога. С его помощью слог выделяется щелчком, после этого слог

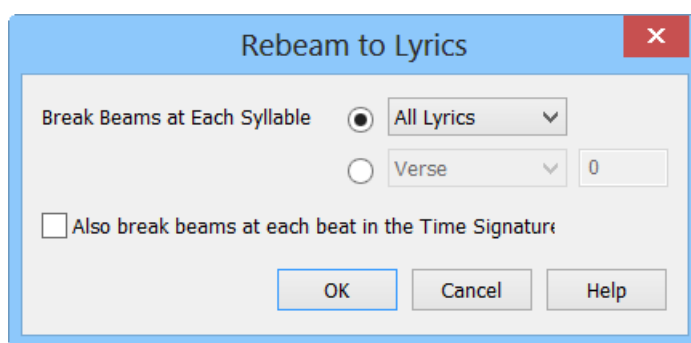
<sup>4</sup> В версиях, предшествующих Finale 2011, направляющие стрелки появляются при выборе любого из двух способов ввода текста – **Click Assignment** (Назначение щелчком) и **Type Into Score** (Печатать в нотах).

можно передвигать мышью, клавишами курсора на клавиатуре и удалить клавишей **Delete**. После двойного щелчка мыши на слоге происходит активация инструмента Вокальный текст, слог выделяется и становится доступным для изменений.

Для перемещения отдельных слогов, в главном меню, в разделе инструмента Вокальный текст **Lyrics** необходимо выбрать пункт **Adjust Syllables** (Выровнять слоги), и щелкнуть на вертикальном уровне ноты. После этого на слоге и ноте появляются хэндлы. Выделив хэндл слога, его можно передвигать мышью и клавишами курсора на клавиатуре (клавиша **Backspace** возвращает стандартное положение слогов). Выделив хэндл ноты, с помощью сочетаний клавиш можно менять положение слога относительно ноты<sup>5</sup>, и положение слогов относительно друг друга в разных куплетах. Эти два вида выравнивания слогов доступны также в разделе главного меню инструмента **Lyrics** (Вокальный текст). Их свойства можно определить в окне **Document Options** (Настройки документа).

## Вокальная группировка

После окончания редактирования вокального текста, необходимо сделать характерную для вокальной музыки группировку длительностей; она соответствует не метрическому строению такта, как в инструментальной музыке, а делению текста на слоги. Вокальную группировку можно делать с помощью любого инструмента, допускающего выделение такта (Выбор, Нотный стан, Ключевые знаки, Размер, Ключ, Такт, Реприза)<sup>6</sup>. Щелчком мыши левее ключа выделяется вокальный стан или несколько станов (удерживая клавишу **Shift**). Затем в разделе **Utilities** (Утилиты) главного меню необходимо выбрать подраздел **Rebeam** (Изменить соединение вязок), а в нем пункт **Rebeam to Lyrics** (Вязки в соответствии с вокальным текстом). В открывшемся окне определяется диапазон изменений: во всем тексте, в каком-то его виде или номере, и после нажатия **OK** происходит перегруппировка:



В незначительных пределах менять группировку длительностей удобно с помощью инструментов Простой и Скоростной ввод. Для этого используется клавиша «/» (Косая черта) на основной части клавиатуры. Соединение и разделение вязок происходит до выделенной ноты (Простой ввод) или до ноты, на которой находится курсор (Скоростной ввод).

<sup>5</sup> **Ctrl+Shift+[**, **Ctrl+Shift+‘**, **Ctrl+Shift+]** – изменить положение слога относительно ноты (Alignment – Расположение относительно ноты), **Ctrl+[**, **Ctrl+‘**, **Ctrl+]** – изменить положение слогов относительно друг друга в разных куплетах (Justification – Выравнивание разных видов текста).

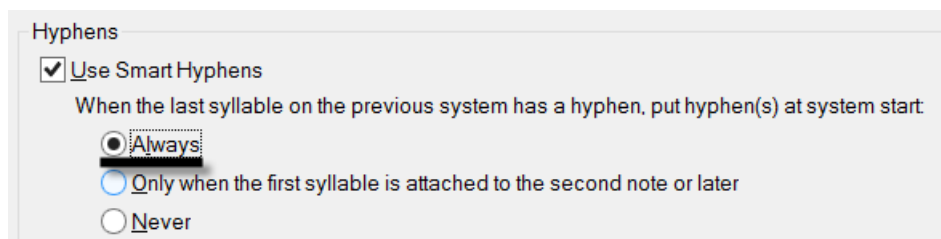
<sup>6</sup> В версиях, предшествующих Finale 2008, – с помощью инструмента **MassEdit** (Всеобщее редактирование).

## Дополнительные настройки

Затронем некоторые дополнительные настройки вокального текста. Для тех случаев, когда слово начинается на одной системе, а заканчивается на другой, можно определить параметры отображения знака переноса – дефиса. По умолчанию дефис перед переносимым слогом не выставляется в начале следующей системы. Он появляется в начале системы только в том случае, если переносится распев слога:



Чтобы дефис перед переносимым слогом всегда отображался в начале системы, в окне **Document Options** (Настройки документа)<sup>7</sup>, в разделе **Lyrics** (Вокальный текст), в подразделе **Hyphens** (Переносы слов) необходимо выбрать опцию **Always** (Всегда):



В разделе Вокальный текст окна Настройки документа следует также обратить внимание на опцию **Maximum Space Between Hyphens** (Максимальное расстояние между повторением дефиса). Это расстояние невелико (2,54 см – по умолчанию). В результате при длительном распеве происходит повторение дефиса, что может показаться неудобным:



Если увеличить максимальное расстояние между повторением дефиса, например, до 9 см, то в распевках дефис не будет повторяться:



<sup>7</sup> Окно **Document Options** (Настройки документа) вызывается в главном меню, в разделе **Document** (Документ).

Также можно изменить вертикальное положение знака переноса. По умолчанию он находится на уровне центра слога, но в русскоязычной практике принято размещать дефис на уровне нижней границы слога. Чтобы это получилось, одних возможностей программы не достаточно. На сайте [notovodstvo.ru](http://notovodstvo.ru) необходимо загрузить шрифт TimesFL32<sup>8</sup>, распаковать его, скопировать и вставить в системную папку шрифтов. Их расположение: кнопка **Пуск** → **Настройка** → **Панель управления** → **Шрифты**. После следующего запуска Finale новый шрифт можно будет выбрать в окне редактирования вокального текста и в окне настроек документа.

Если в ходе работы у вас нарушилось автоматическое выравнивание нот, активируйте инструменте **Выбор**<sup>9</sup> и выделите весь текст сочетанием клавиш **Ctrl+A**, и на основной части клавиатуры нажмите клавишу «4».




---

<sup>8</sup> Адрес: <http://notovodstvo.ru/downloads/timesfl/>

<sup>9</sup> В версиях, предшествующих Finale 2008, – с помощью инструмента **MassEdit** (Всеобщее редактирование).

## Глава 7. Исполнительские обозначения

Ввод основных исполнительских обозначений происходит с помощью трех инструментов Главной панели, это инструменты:

-  – **Smart Shape Tool** (Лиги и линии)
-  – **Articulation Tool** (Знаки артикуляции)
-  – **Expression Tool** (Нюансы)

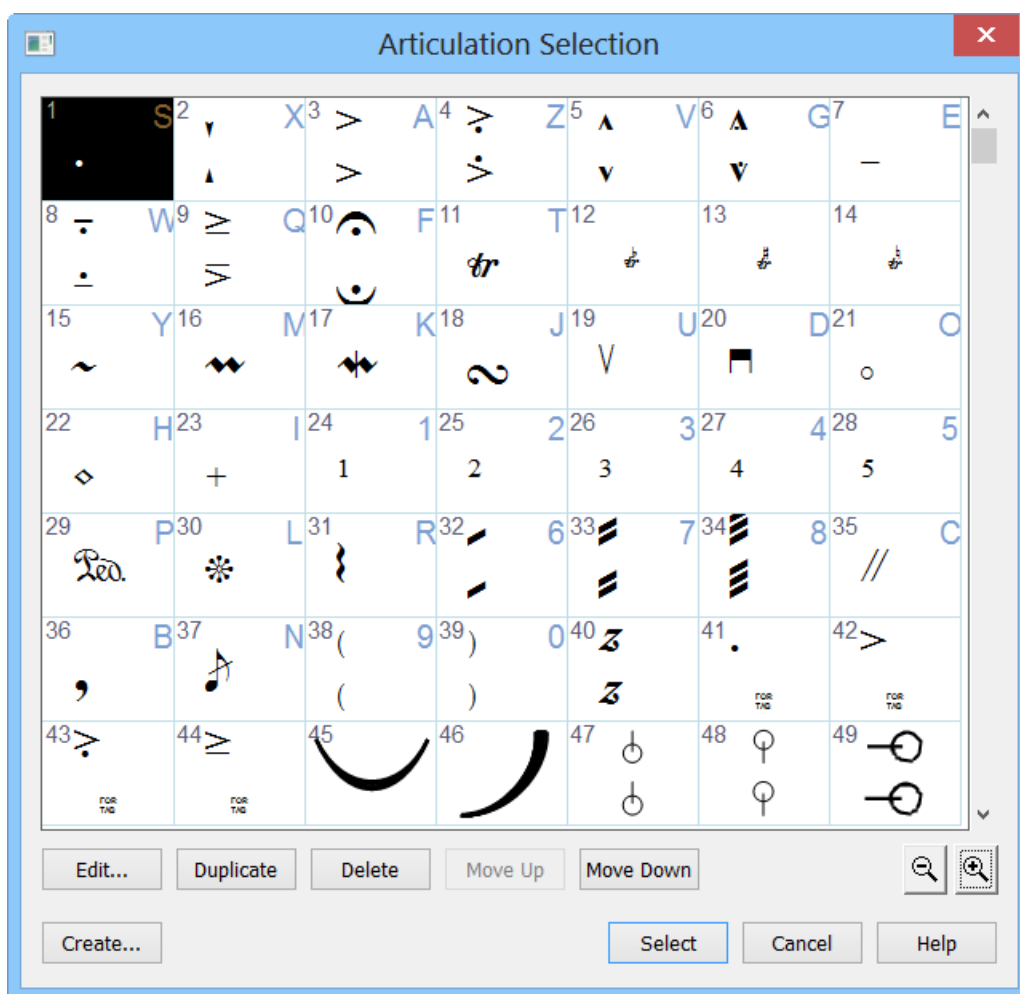
Они выполняют общую функцию – используются на втором этапе набора нот для ввода исполнительских обозначений (динамики, темпа, агогики, техники исполнения, артикуляции и пр.) и поэтому обладают сходными свойствами. В каждом из этих инструментов есть окно выбора знаков и окно их дизайнера, которые имеют во многом общее внутреннее строение. Сами знаки бывают двух видов – символьные, на основе шрифтов и графические, в виде рисованной формы. Выравниваются исполнительские обозначения автоматически, но если, после ручных перемещений, необходимо вернуть их стандартное положение – выделяются хэндлы знаков и используется клавиша **Backspace**<sup>1</sup>. Для удаления исполнительских обозначений достаточно выделить хэндл и нажать клавишу **Delete**. Все эти обозначения вводятся мышью, с которой для удобства комбинируются разного рода клавиши (метаинструменты).

### **Articulation Tool (Знаки артикуляции)**

Наиболее простой в применении инструмент – **Articulation Tool** (Знаки артикуляции). После его выбора, необходимо щелкнуть мышью на головке ноты. Знак артикуляции располагается относительно ноты, к которой он был выставлен и вместе с ней впоследствии перемещается в тексте. После щелчка мыши на ноте появляется окно **Articulation Selection** (Выбор знака артикуляции):

---

<sup>1</sup> Таким же образом возвращается стандартное автоматическое положение слогов вокального текста (опция Adjust Syllables), отменяются все изменения, сделанные с помощью Специальных инструментов, возвращается первоначальное положение вольт в инструменте Реприза и номеров тактов в инструменте Такт.



В этом окне с помощью кнопок управления можно выполнять следующие операции:

**Select** (Выбрать) – ввести выделенный в окне выбора знак у ноты, на которой был сделан щелчок;

**Cancel** (Отмена) – отменить ввод и закрыть окно Выбор знака артикуляции;

**Edit** (Править) – редактировать знак в окне дизайнера;

**Create** (Создать) – создать новый знак в окне дизайнера;

**Duplicate** (Копировать) – сделать копию знака;

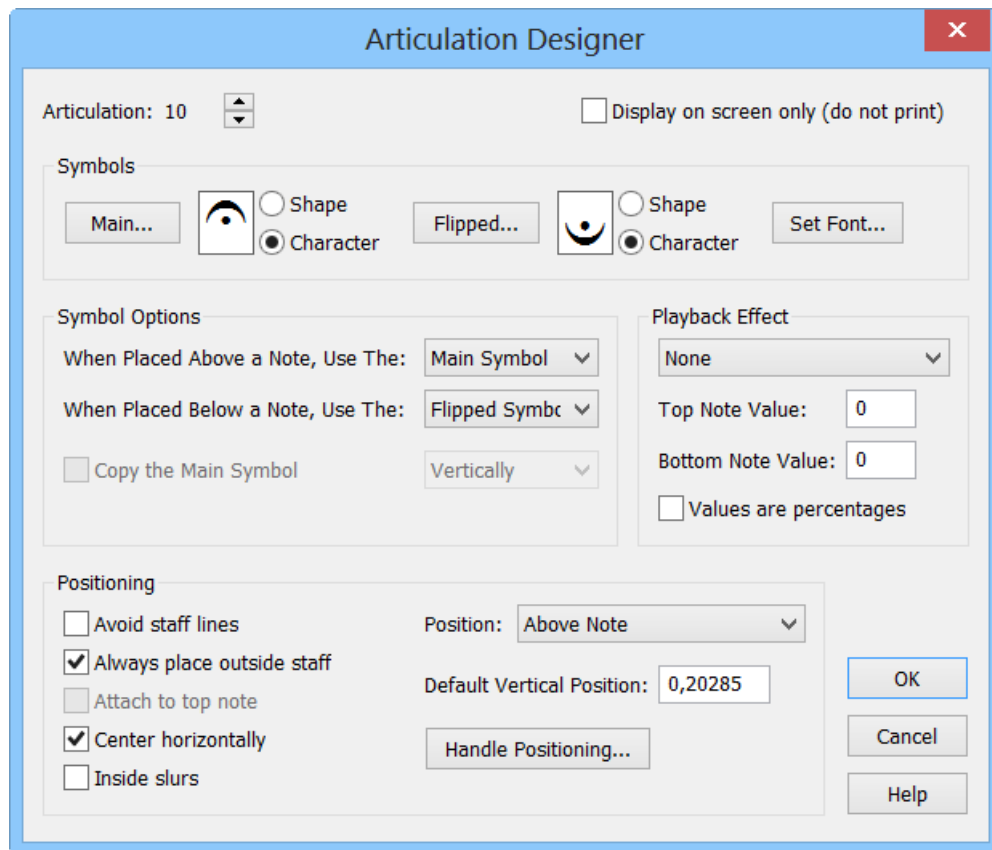
**Delete** (Удалить) – удалить знак;

**Move Up** (Вверх) и **Move Down** (Вниз) – в окне выбора переместить выделенный знак вверх и вниз.

Также стоит обратить внимание на кнопки масштаба таблицы знаков (🔍, 🔍) и возможность изменять размеры этого окна, взявшись мышью за любой его край или угол. Возможность настройки внешнего вида также присутствует в окнах выбора нюансов и особой линии в инструментах **Expression Tool** (Нюансы) и **Smart Shape Tool** (Лиги и линии).

Для ввода знака артикуляции у ноты, помимо использования кнопки **Select** (Выбрать), достаточно дважды щелкнуть на знаке в окне выбора.

Свойства знака определяются в окне **Articulation Designer** (Дизайнер знаков артикуляции), которое вызывается двойным щелчком мыши на хэндле уже введенного знака или в окне Выбор знака артикуляции с помощью кнопок **Edit** (Править) или **Create** (Создать):



Знаки артикуляции как и нюансы могут быть двух видов: символьные (Character) и графические (Shape). Символьные выбираются из определенного нотного шрифта, графические – создаются в окне **Shape Designer** (Дизайнер форм).

На один знак артикуляции можно назначить два символа – главный (Main), и перевернутый (Flipped). Необходимость во втором, перевернутом символе возникает в некоторых знаках, как, например, *fermata* и *marcato*, которые имеют зеркально перевернутый вариант при расположении под нотой. С помощью соответствующих кнопок **Main** и **Flipped** можно выбрать разные символы для вариантов одного знака, если активна опция **Character** (Символ) или открыть окно **Shape Designer** (Дизайнер форм), если активна опция **Shape** (Графика). С помощью кнопки **Set Font** (Шрифт) можно определить свойства шрифта, включающие традиционные размер, начертание и сам шрифт.

В следующем разделе (Symbol Options) окна дизайнера знаков артикуляции определяется какой вид символа использовать над нотой (When Placed Above a Note) и под нотой (When Placed Below a Note), можно установить копирование главного символа (Copy the Main Symbol) по горизонтали (как в волнистой линии трели)<sup>2</sup> или по вертикали как в *arpeggiando*. В следующем разделе (Playback Effect) устанавливаются свойства эффектов воспроизведения; на основные знаки *staccato*, *tenuto*, *marcato*, *arpeggiando* уже назначено соответствующее озвучивание.

И в последнем разделе (Positioning) окна дизайнера знаков артикуляции подробно определяется положение знака в нотном тексте:

**Avoid Staff Lines** – разместить знак между линиями нотного стана;

**Always Place Outside Staff** – разместить знак за пределами нотного стана (это необходимо в большинстве случаев);

**Attach to Top Note** – установить положение знака над верхней нотой аккорда;

<sup>2</sup> Трель с волнистой линией удобнее вводить в инструменте **Smart Shape Tool** (Лиги и линии).



**Center Horizontally** – автоматически разместить знак в центре по горизонтали нотной головки;

**Inside Slurs** – расположить знак внутри артикуляционной лиги.

Во второй половине этого раздела можно задать определенное положение знака относительно ноты. Положение может быть:

**Manually** – ручным (в этом случае отключается автоматическое выравнивание);

**Auto Note/Stem Side** – со стороны нотной головки или штиля автоматически;

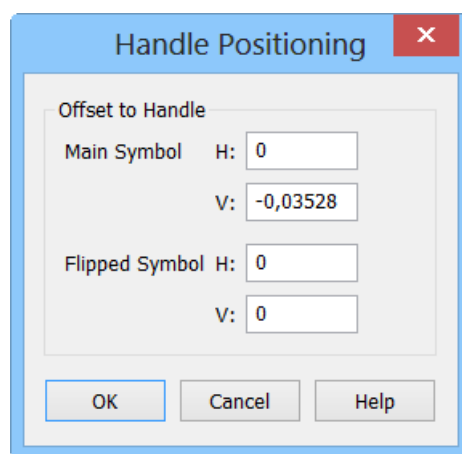
**On Notehead Side** – всегда со стороны нотной головки;

**On Stem Side** – всегда со стороны штиля;

**Above Note** – всегда сверху;

**Below Note** – всегда снизу.

Кнопка **Handle Positioning** открывает одноименное окно, которое позволяет внести смещение по горизонтали и вертикали в расположении главного и перевернутого символа (Main Symbol, Flipped Symbol):



Этим окном можно пользоваться, когда необходимо подправить автоматическое расположение знаков. Значения со знаком минус смещают символ по горизонтали влево, а по вертикали вниз; значения без минуса, наоборот, по горизонтали – вправо, а по вертикали – вверх.

Знаки артикуляции удобно вводить, используя назначенные клавиши – они отображаются в верхнем правом углу каждой ячейки окна выбора (Articulation Selection). Для ввода знака достаточно подвести курсор мыши к ноте, нажать определенную клавишу и щелкнуть мышью.

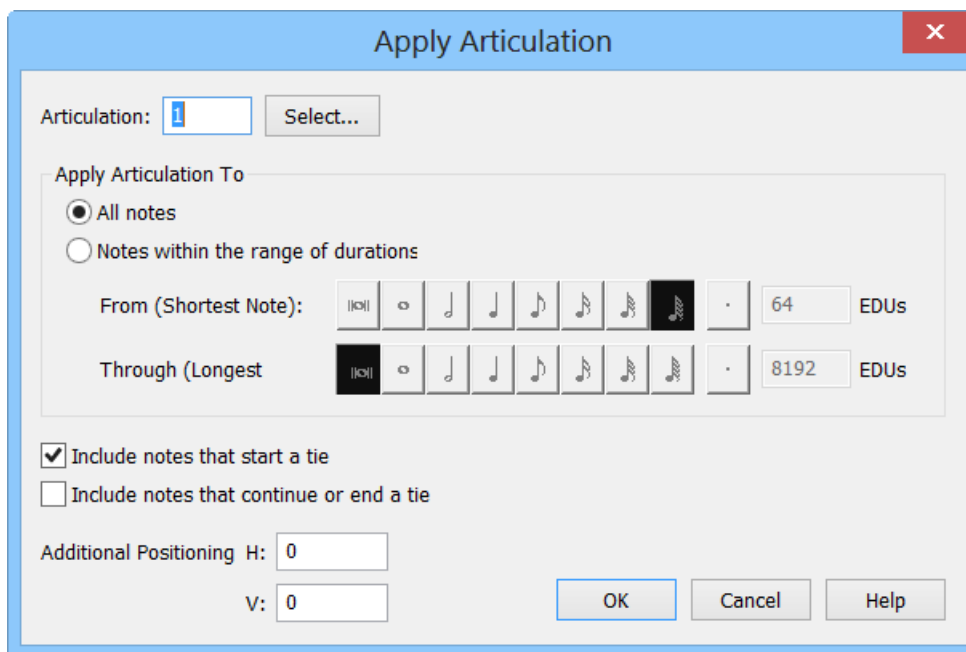
Чтобы изменить или назначить клавишу, необходимо, удерживая **Shift**, нажать буквенную или цифровую клавишу (в английской раскладке), которую вы хотите назначить, и в открывшемся окне выбора (Articulation Selection) дважды щелкнуть на определенном знаке. После этого в окне выбора назначенная клавиша появится в скобках около знака. Эта назначенная клавиша называется метаинструментом, который в Finale можно использовать при вводе многих символов и определении различных свойств нотного текста. Сама процедура назначения клавиши в принципе не меняется: активировав определенный инструмент и удерживая **Shift**, необходимо нажать одну из буквенных или цифровых клавиш основной клавиатуры в английской раскладке. После этого появляется окно выбора, в котором двойным щелчком выбирается символ, назначаемый таким образом на клавишу.

Если надо ввести много одинаковых знаков (например, staccato), удобно использовать следующий прием:

удерживая левую кнопку, мышью сделать на стане или нескольких станах горизонтальное движение, чтобы получился прямоугольник, охватывающий определенные ноты, а потом отпустить левую кнопку мыши:



После этого открывается окно назначения артикуляции (Apply Articulation), в котором в первом поле достаточно ввести порядковый номер знака из окна выбора (Articulation Selection) и нажать **OK**, или нажать кнопку **Select**, сделать выбор и нажать **OK**:



Также с помощью этого окна можно ввести знак для нот в диапазоне определенных длительностей (Notes within the range of durations), от самой короткой ноты (From Shortest Note) до самой долгой ноты (Through Longest Note).

Процедуру массового назначения какого-либо знака артикуляции можно упростить, если во время рисования мышью прямоугольника удерживать определенную клавишу метаинструмента.

Начиная с версии Finale 2007, с помощью клавиш метаинструментов можно быстро изменять введенные знаки – как артикуляции, так и нюансов. Для этого достаточно выделить их хэнды и дважды нажать определенную клавишу:



Два раза нажать клавишу «E»:



## Expression Tool (Нюансы)

Следующий в главной панели инструмент **Expression Tool** (Нюансы) действует аналогично инструменту Знаки артикуляции, но устроен сложнее. После выбора этого инструмента открывается его раздел в главном меню (Expression), в котором доступны следующие опции<sup>3</sup>:

**Adjust Above Staff Baseline** – выравнивание стрелками<sup>4</sup> нюансов, расположенных выше нотного стана;

**Adjust Below Staff Baseline** – выравнивание стрелками нюансов, расположенных ниже нотного стана;

**Favor Attachment to Active Layer** – назначение нюансов на активный слой;

**Copy Expression to Staff Above** – копировать нюансы на стан выше;

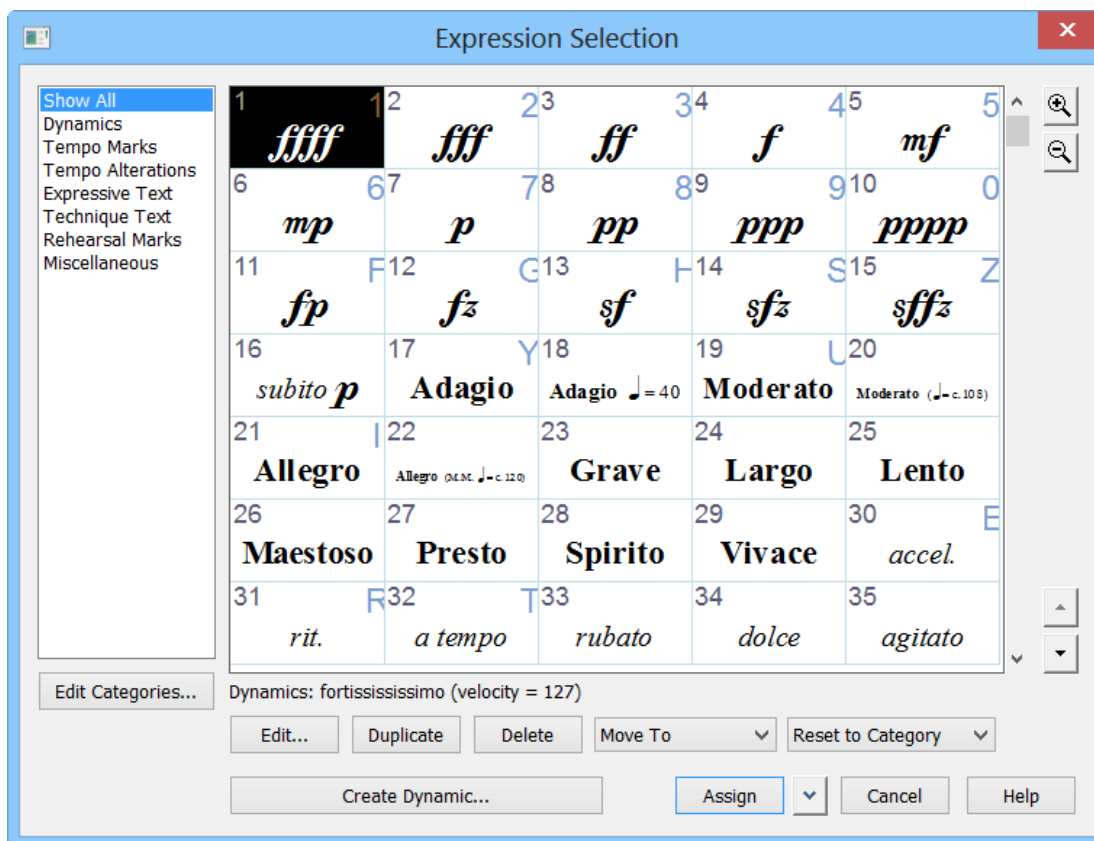
**Copy Expression to Staff Below** – копировать нюансы на стан ниже;

**Copy Expression to All Staves Above** – копировать нюансы на все станы выше;

**Copy Expression to All Staves Below** – копировать нюансы на все станы ниже;

**Edit Rehearsal Mark Sequence** – изменить последовательность знаков репетиции (цифры и буквы партитур);

При двойном щелчке мыши на месте предполагаемого нюанса открывается окно **Expression Selection** (Выбор нюанса):



<sup>3</sup> В версиях, предшествующих Finale 2009, раздел инструмента Нюансы содержит пункты выбора для ввода двух видов нюансов. Они отличаются назначением либо ноте, либо такту. От этого зависит расположение и воспроизведение этих нюансов. Нюансы нот (по умолчанию красного цвета), при ручном или автоматическом выравнивании нотного текста, перемещаются вместе с нотами, знаки тактов (по умолчанию зеленого цвета) располагаются в зависимости от ширины такта. При выборе пункта **Measure-attached**, вводятся нюансы тактов, пункта **Note-attached** – нюансы нот. При выборе пункта **Context-Sensitive**, вид нюанса зависит от положения курсора мыши. Если курсор расположен у ноты и имеет вид тонкой черной стрелки, вводится нюанс ноты, если курсор находится в начале такта или между нотами и принимает вид крупной и внутри пустой стрелки, вводится нюанс такта.

<sup>4</sup> Четыре направляющие стрелки нюансов имеют сходные функции со стрелками в инструменте Вокальный текст (см. раздел «Вертикальное положение строк» в шестой главе).

Его внешний вид и кнопки управления мало отличаются от окна Выбор знака артикуляции. Разница в том, что нюансы поделены на группы, для каждой из которых характерно определенное положение в нотах, свойства шрифта, особенности воспроизведения. Группы выбираются из списка в левой части окна Выбор нюанса:

**Show All** – показать нюансы всех групп;

**Dynamics** – динамика;

**Tempo Marks** – обозначения темпа;

**Tempo Alterations** – изменения темпа (агогика);

**Expressive Text** – выразительность;

**Technique Text** – техника;

**Rehearsal Marks** – знаки репетиции (буквы и цифры партитуры, номера тактов);

**Miscellaneous** – разное.

Назначение кнопок окна **Expression Selection** (Выбор нюанса):

**Edit Categories** – редактировать свойства выбранной группы нюансов;

**Edit** (Править) – редактировать нюанс в окне дизайнера;

**Duplicate** (Копировать) – сделать копию нюанса;

**Delete** (Удалить) – удалить нюанс;

**Create...** (Создать...) – создать новый нюанс выбранной группы в окне дизайнера;

**Assign** (Выбрать) – ввести в нотах выделенный в окне выбора нюанс;

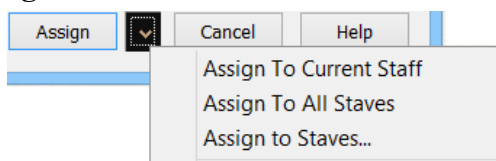
**Cancel** (Отмена) – отменить ввод и закрыть окно Выбор нюанса.

Назначение меню:

**Move To** – переместить в нюанс из одной группы в другую;

**Reset to Category** – восстановить свойства шрифта и/или положения для перемещенного в другую группу нюанса.

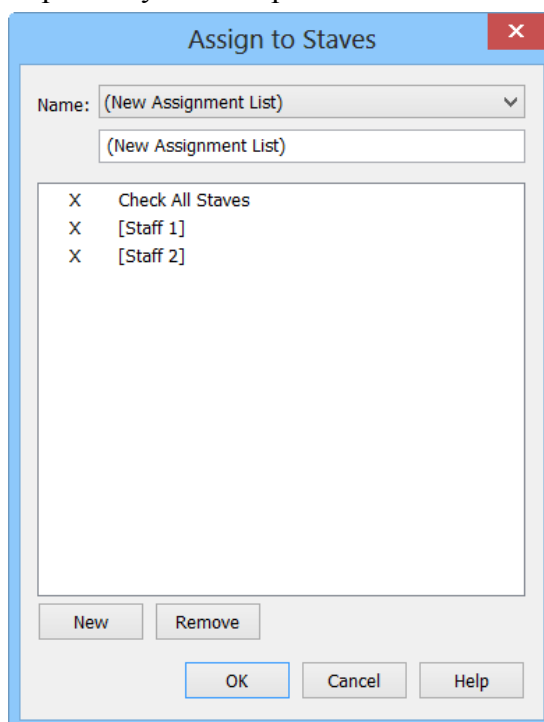
Рядом с кнопкой **Assign** есть меню назначения нюанса на станы (  ):



**Assign To Current Staff** – назначить на данный стан

**Assign To All Staves** – назначить на все станы

**Assign to Staves** – назначить на станы; с помощью одноименного окна составить список станов, рядом с которыми будет отображаться нюанс:



Меню **Name** (Название) служит для выбора списка станов, а поле ниже этого меню – для ввода названия списка. Кнопки **New** (Новый) и **Remove** (Удалить) для создания и удаления списков. Сами станы, рядом с которыми будут отображаться нюансы, выбираются щелчком левее их названия (в данном случае, Staff 1 и Staff 2). Если щелкнуть левее пункта **Check All Staves**, нюанс будет назначен на все станы системы.

Определение свойств нюанса происходит в окне **Expression Designer** (Дизайнер нюансов), которое вызывается разными способами:

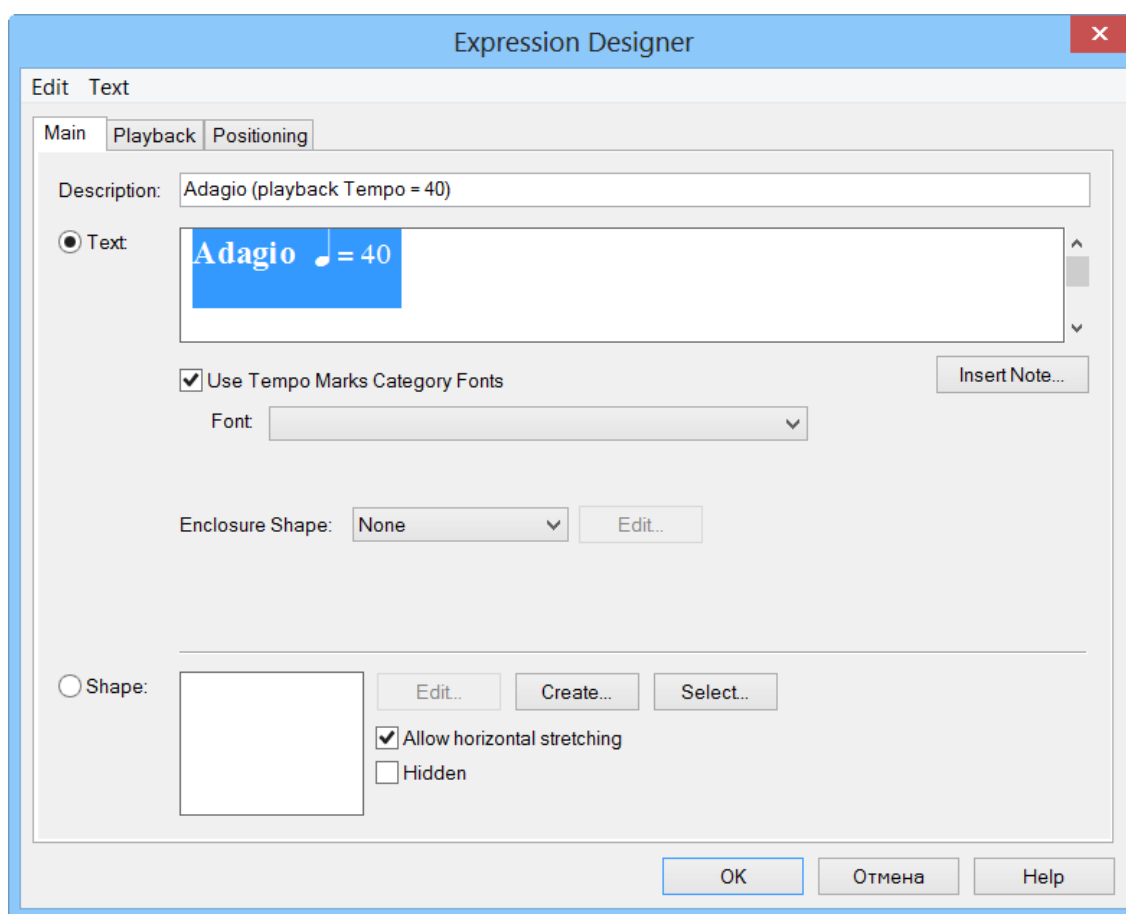
двойным щелчком мыши на хэндле уже введенного знака;

в контекстном меню хэндла с помощью пункта **Edit Text Expression Definition** (Редактировать текст нюанса);

при выделенном хэндле сочетанием клавиш **Ctrl+Shift+Enter**;

в окне **Expression Selection** (Выбор нюанса) с помощью кнопок **Edit** (Править) или **Create** (Создать).

Окно **Expression Designer** (Дизайнер нюансов) содержит три вкладки – **Main** (Главное), **Playback** (Воспроизведение) и **Positioning** (Положение):



На вкладке **Main** (Главное) выбирается вид нюанса – текстовый, из символов шрифта (Text) или графический – на основе рисованной формы (Shape). В поле **Description** можно ввести текст описания, отражающего свойства нюанса, например, значение громкости для динамики или количество ударов в минуту для темпа. В текст темповых обозначений с помощью кнопки **Insert Note** (Вставить ноту) вводится метрономическое обозначение. В меню **Font** (Шрифт) можно выбрать один из шрифтов, характерных для определенной группы нюансов. Если деактивировать опцию **Use (...) Category Fonts** (Использовать шрифты нюансов определенного вида), появляется ряд дополнительных опций для определения свойств шрифта. Меню **Enclosure Shape** предназначено для выбора формы обрамления нюанса (как в цифрах партитуры).

Дополнительные опции в меню **Text**:

**Font** и **Character Settings** – свойства шрифта;

**Size** – размер шрифта (кегель);

**Style** – начертание шрифта;

**Baseline Shift** – смещение вертикального положения базовой линии строки (также устанавливается направляющими стрелками около станов);

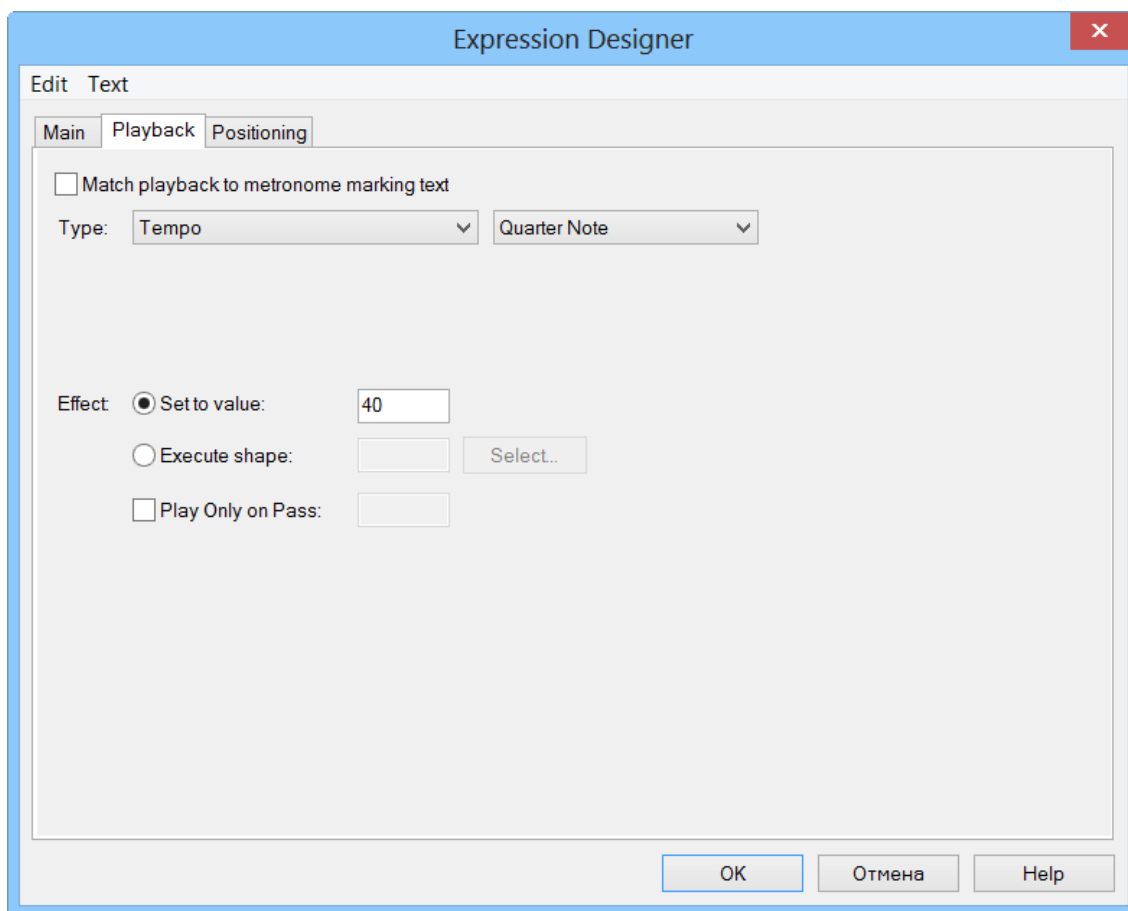
**Superscript** – верхний (надстрочный, значения без знака минус) или нижний (подстрочный, значения со знаком минус) отдельных выделенных символов;

**Tracking** – межбуквенное расстояние (разрядка символов);

**Inserts** – вставка разного рода символов и информации о документе;

**Line Spacing** – интервал между строками.

На второй вкладке **Playback** (Воспроизведение) окна дизайнера можно назначить для нюанса определенный эффект воспроизведения:



**Match playback to metronome marking text** – воспроизводить в соответствии с метрономическим обозначением (только для темповых нюансов)

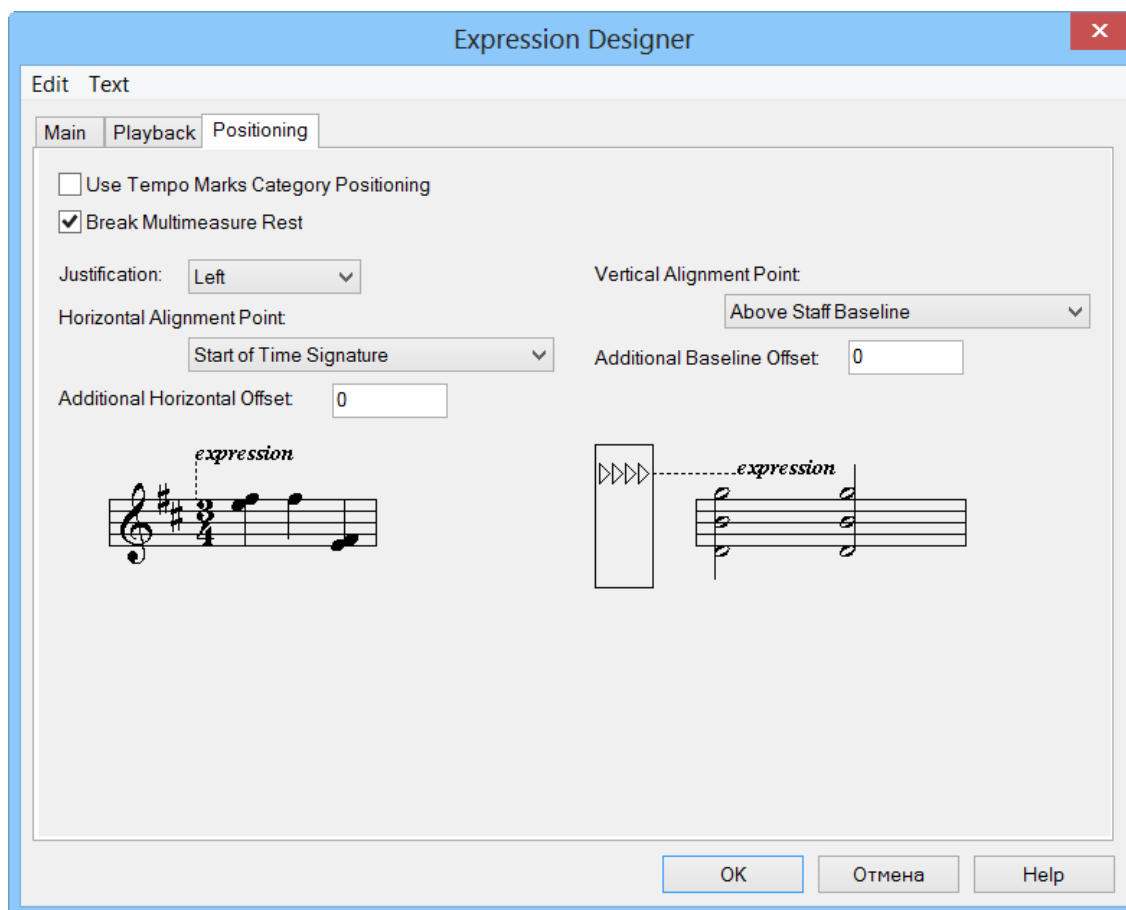
**Type** – тип эффекта воспроизведения. Самые распространенные из них: **Tempo** – для темповых обозначений – вводится количество ударов в минуту определенной длительности, **Key Velocity** – для знаков динамики – устанавливается громкость воспроизведения в значениях от нуля до ста двадцати семи, **Patch** – смена инструмента, необходимая, например, для **pizzicato** и **arco**.

**Set to value** – поле для установки значений темпа, динамики, транспозиции и пр.

**Execute shape** – выбор формы воспроизведения для нюансов с постоянно меняющимся значением (динамика, агогика);

**Play Only on Pass** – воспроизвести только на проигрывании. Указывается номер проигрывания (для реприз), на котором необходим тот или иной эффект воспроизведения.

На последней вкладке **Positioning** (Положение) окна дизайнера нюансов можно детально определить горизонтальное (Horizontal Alignment Point) и вертикальное (Vertical Alignment Point) положение обозначения. Выбранная опция Use (...) Category Positioning (Использовать положение нюансов определенного вида) устанавливает характерное для данной групп нюансов положение в нотном тексте. Если деактивировать эту опцию, становится доступным ряд дополнительных меню и полей:



Все варианты расположения знака наглядно иллюстрируются, а в двух полях можно ввести значения смещения знака по горизонтали (Additional Horizontal Offset) и вертикали (Additional Vertical Offset). Если вы хотите устанавливать вертикальное положение нюансов направляющими треугольниками, как в случае с вокальным текстом, необходимо выбрать расположение по вертикали **Above Below Staff Baseline**, или **Below Staff Baseline** (Выше базовой линии стана, или Ниже базовой линии стана).

Чтобы восстановить определенное в окне дизайнера положение нюансов после их ручных перемещений, необходимо выделить хэндлы нюансов (аналогично знакам артикуляции) и нажать клавишу **Backspace**.

После установки всех свойств нюанса кнопка **OK** возвращает в окно **Expression Selection** (Выбор нюанса), в котором выбранный знак вводится в ноты с помощью кнопки **Select** или двойным щелчком мыши на знаке<sup>5</sup>.

В процессе ввода нюансов необходимо следить, чтобы стрелка курсора мыши была направлена на место определенного стана, иначе при последующей верстке знак может

<sup>5</sup> В версиях, предшествующих Finale 2009, после выбора нюанса в окне дизайнера открывается окно назначения знака **Measure/Note Expression Assignment**. Если вводится знак такта в этом окне необходимо определить отображение знака: на всех станах, на том стане, около которого был сделан двойной щелчок мыши, либо на списке станов, в котором устанавливается отображение нюанса для партитуры и для партий. Если вводится знак ноты в окне назначения можно определить эффект воспроизведения, он может быть назначен на один из слоев многоголосия и начинаться с ноты назначения или с положения знака в такте.



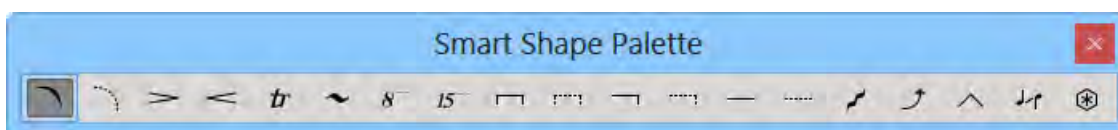
оказаться на другом стане. Начиная с версии Finale 2009, назначение нюансов стало наглядным, благодаря пунктирным линиям привязки, указывающим место назначения нюанса:



В процессе ввода нюансов, как и знаков артикуляции, также удобно использовать клавиши метаинструментов. Для этого достаточно держать нажатой клавишу метаинструмента и щелкнуть левой кнопкой мыши в месте ввода нюанса. Клавиши метаинструментов отображаются в верхнем правом углу каждой ячейки окна **Expression Selection** (Выбор нюанса). Назначаются, изменяются и используются эти клавиши таким же образом, как и клавиши знаков артикуляции. Но для нюансов существует также облегченный способ назначения клавиш: прямо в окне выбора достаточно выделить мышью какой-либо нюанс и, удерживая **Shift**, нажать одну из буквенных или цифровых клавиш основной клавиатуры в английской раскладке. После этого назначенная клавиша появится в ячейке выделенного нюанса.

### Smart Shape Tool (Лиги и линии)

Последний инструмент ввода исполнительских обозначений **Smart Shape Tool** (Лиги и линии, как можно перевести), устроен наиболее сложно. Кроме раздела **SmartShape** в главном меню у этого инструмента есть своя вспомогательная панель **Smart Shape Palette**, на которой можно выбрать одно из обозначений:



1.  – **Slur Tool** (Лига)
2.  – **Dashed Curve Tool** (Пунктирная лига)
3.  – **Decrescendo Tool** (Decrescendo)
4.  – **Crescendo Tool** (Crescendo)
5.  – **Trill Tool** (Трель)
6.  – **Trill Extension Tool** (Продолжение трели)

- |     |  |   |
|-----|--|---|
| 7.  |  | – <b>8va/8vb Tool</b> (Октавная транспозиция)                         |
| 8.  |  | – <b>15ma/15mb Tool</b> (Двухоктавная транспозиция)                   |
| 9.  |  | – <b>Double-Ended Bracket Tool</b> (Двойные скобки)                   |
| 10. |  | – <b>Dashed Double-Ended Bracket Tool</b> (Пунктирные двойные скобки) |
| 11. |  | – <b>Bracket Tool</b> (Скобка)  |
| 12. |  | – <b>Dashed Bracket Tool</b> (Пунктирная скобка)                      |
| 13. |  | – <b>Line Tool</b> (Линия)  |
| 14. |  | – <b>Dashed Line Tool</b> (Пунктирная линия)                          |
| 15. |  | – <b>Glissando Tool</b> (Glissando)                                   |
| 16. |  | – <b>Guitar Bend Tool</b> (Гитарный бэнд)                             |
| 17. |  | – <b>Bend Hat Tool</b> (Гитарный хэт)                                 |
| 18. |  | – <b>Tab Slide Tool</b> (Портаменто)                                  |
| 19. |  | – <b>Custom Line Tool</b> (Особая линия)                              |

Лиги и линии отличаются по способу назначения: одни из них назначаются ноте, другие – такту.

*Нотам назначаются:*

лига, пунктирная лига и последние фигуры, начиная с glissando.

*Тактам назначаются:*

decrescendo, crescendo, трель, продолжение трели (волнистая линия), знаки октавной и двухоктавной транспозиции и различные виды скобок и линий.

Для ввода лиг и линий используется общая техника, отличающаяся лишь своими деталями в зависимости от способа назначения.

Так, для ввода лиги<sup>6</sup> необходимо:

1. сделать двойной щелчок мыши на головке ноты, но после второго щелчка не отпускать клавишу мыши;



2. не отпуская левую клавишу, провести мышью вправо, следя за выделением нот;



<sup>6</sup> В этом инструменте вводятся артикуляционные лиги (legato), в отличие от удлиняющих (ритмических) лиг инструментов Простой ввод и Скоростной ввод.

3. удостоверившись в том, что нота окончания лиги выделена,



4. отпустить левую кнопку мыши.



Во всей этой процедуре наиболее существенен третий момент *выделения последней ноты*. На него обычно не обращают внимания и, в результате, лига может заканчиваться где угодно. Особенно это заметно после ранжира и верстки, в ходе которых может измениться ширина такта. Проверить правильность назначения лиги можно щелчком на ее главном хэндле; это приводит к выделению первой и последней ноты, к которым лига прикрепляется и с положением которых меняет свой размер:



Для ввода лиги (glissando, portamento и др. назначаемых нотам символов) *на соседних нотах* достаточно дважды щелкнуть мышью на первой из них:



Для ввода символов, назначаемых тактам (вилочки, трели, линии и пр.), необходимо:

1. сделать двойной щелчок мыши на месте предполагаемого обозначения, обращая внимание на то, чтобы стрелка указателя мыши была направлена на определенный стан, иначе при последующей верстке знак (например, трели) может оказаться на другом стане. Как при вводе лиги, после второго щелчка не отпускать клавишу мыши;



2. провести мышью вправо до перемещения пунктирной линии привязки к определенному месту в такте и отпустить левую кнопку мыши.



Сразу после ввода обозначения отображаются все его хэндлы и выделен последний из них. Поэтому удобно клавишами-стрелками подправить положение окончания. Также часто приходится переворачивать лигу – клавиша «F»<sup>7</sup> и менять очертания ее отдельных частей с помощью маленьких (ромбовидных) хэндлов. В контекстном меню любого хэндла и в разделе **SmartShape** главного меню можно найти опции управления выделенным знаком:

Edit	Enter
Delete	Del
<input checked="" type="checkbox"/> Show	Ctrl+Alt+Shift+H
Unlink in All Parts	Ctrl+Alt+Shift+U
Relink in All Parts	Ctrl+Alt+Shift+L
Align Horizontally	
Align Vertically	
<input checked="" type="checkbox"/> Make Horizontal Over System Break	
Maintain Angle Over System Break	
<input checked="" type="checkbox"/> Make Horizontal	
Remove Manual Slur Adjustments	
Engraver Slur	▶
Avoid Accidentals	▶
Direction	▶

При назначении такту, может понадобиться деактивировать пункт **Make Horizontal** (Сделать горизонтально), устанавливающий строго горизонтальное расположение (для вилок). Среди опций знаков нот наиболее необходимы:

**Remove Manual Slur Adjustments** (Удалить ручное расположение лиги) – установить положение лиги по умолчанию (ей соответствует клавиша **Backspace**);


пункты раздела **Engraver Slur** (Граверная лига), в котором иногда необходимо отключить автоматическое расположение лиги;

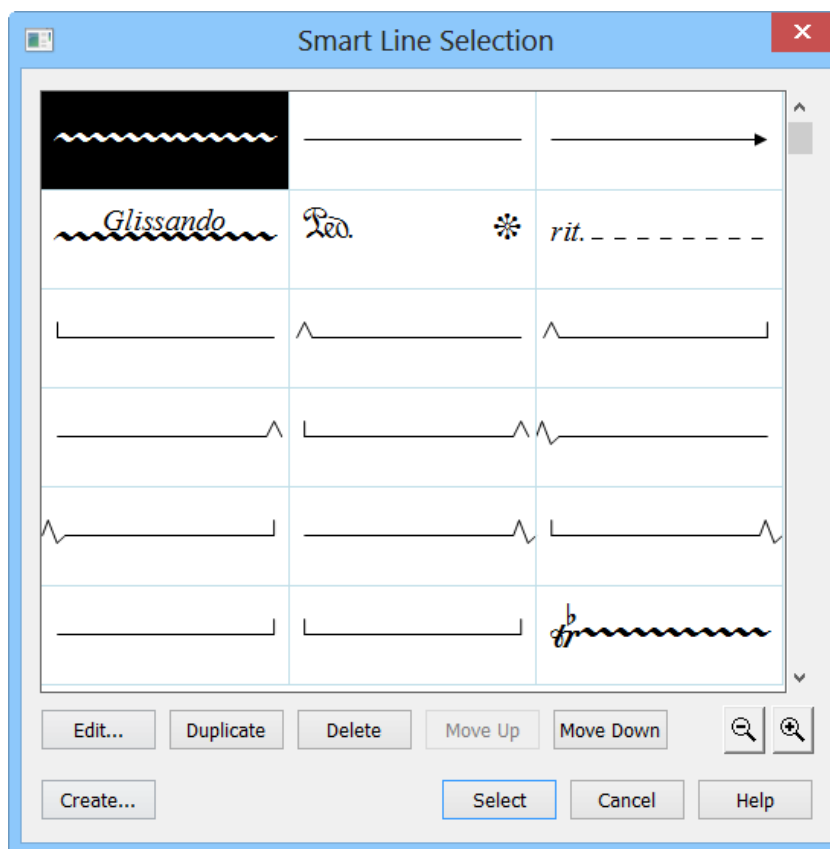
пункты раздела **Avoid Accidentals** (Избегать знаки альтерации), определяющие положение лиги относительно знаков альтерации;

пункты последнего раздела **Direction** (Положение), в котором устанавливается верхнее или нижнее положение лиги.

Затруднение может составить ввод обозначений, которые начинаются на одной системе, а заканчиваются на другой (вилочки, трели с волнистой линией и пр.). Вводить их можно двумя способами, наиболее непосредственно – в Виде свитка (меню **View** – Вид). Более сложно, но быстрее – в Виде страницы, если после двойного щелчка переместить мышь на этот же стан следующей системы.

<sup>7</sup> В версиях, предшествующих Finale 2007, используется сочетание **Ctrl+F**. Это же сочетание используется для переворота удлиняющих лиг в инструментах Простой и Скоростной ввод, а также – в инструменте **Tie Tool** (Удлиняющая лига) в Специальных инструментах (при выделенном хэндле).

Отдельно следует остановиться на инструменте **Custom Line** (Особая линия ). С его помощью можно создавать и вводить дополнительные обозначения. Окно **Smart Line Selection**, предназначенное для выбора особой линии, открывается, если щелкнуть на этом инструменте, удерживая клавишу **Ctrl**:



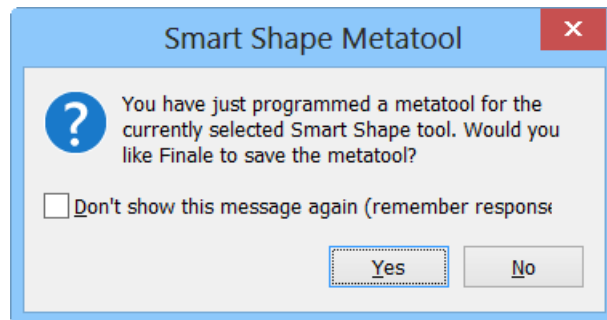
По всем признакам своего устройства это окно ничем не отличается от окна **Articulation Selection** (Выбор знака артикуляции). Здесь можно найти glissando с текстом, знак фортепианной педали, трели со знаками альтерации и пр. Если использовать кнопку **Create** (Создать), откроется окно **Smart Line Designer** (Дизайнер линий), в котором можно изменить текст glissando, форму знака фортепианной педали, создать свою особую фигуру, например, текст crescendo с пунктирной линией и др.

Как и другие исполнительские обозначения, лиги и линии удобно вводить с помощью клавиш метаинструментов. Узнать их можно только в справочных материалах программы. Поэтому в заключение можно привести таблицу клавиш метаинструментов основных лиг и линий:

Артикуляционная лига	Slur	<b>S</b>
Пунктирная лига	Dashed Curve	<b>V</b>
Crescendo	Crescendo	<b>&lt;</b>
Decrescendo	Decrescendo	<b>&gt;</b>
Трель	Trill	<b>T</b>
Волнистая линия трели	Trill Extension	<b>E</b>
Знаки октавной транспозиции (вверх, вниз)	$8^{va}$ , $8^{vb}$	<b>8</b>
Знаки двухоктавной транспозиции (вверх, вниз)	$15^{ma}$ , $15^{mb}$	<b>1</b>
Glissando	Glissando	<b>G</b>
Гитарный бэнд	Guitar Bend	<b>B</b>
Портаменто	Tab Slide	<b>X</b>

Знак начала и конца педали	Pedal Down/Pedal Up	<b>P</b>
Сплошная линия	Solid Line	<b>L</b>
Скобка	Double Hooked Line	<b>O</b>
Особая линия	Custom Line	<b>C</b>

Назначаются, изменяются и используются эти клавиши метаинструментов таким же образом, как и клавиши знаков артикуляции, только после назначения клавиши появляется окно, в котором предлагается подтвердить это назначение:



## Глава 8. Нотный ранжир

Ранжиром называется выравнивание нот по горизонтали и вертикали. Расположение нот отличается в разных видах документа, в Виде свитка, например, ноты расположены плотнее. Но для ранжира используется Вид страницы, именно в нем расположение нот приобретает то состояние, которое отражается при печати документа.

### Раштр

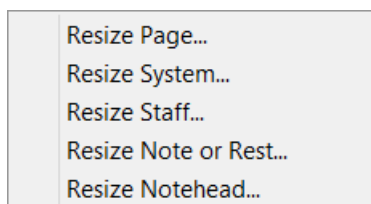
При ранжировании обязательно необходимо учитывать размер нотного текста – раштр, как говорят в издательской практике. Он измеряется в процентном соотношении, а также по высоте стана. Раштр может быть различным в зависимости от жанра произведения и вида нотного издания<sup>1</sup>:

Жанр	Высота ноты (мм)	Процент (%)
Букварный	10	118%
Голосовой	8	95%
Фортепианный	7,5	89%
Хоровой	6	71%
Оперный	5,5	65%
Партитурный	5	59%
Малый партитурный	4	47%
Бисерный	3	36%

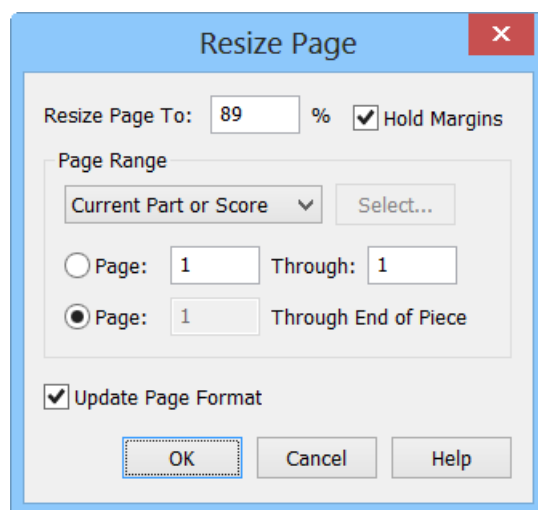
Раштр нотного текста определяется с помощью инструмента **Resize Tool** (Изменение размера %) в Главной панели. Он работает только в Виде страницы. Им удобно пользоваться с помощью контекстного меню, вызываемого правой кнопкой мыши. Все пункты этого меню активируются если в пределах стана щелкнуть на нотной головке:

<sup>1</sup> Таблицу традиционных раштров с процентным указанием размера можно найти в книге С.Н.Лебедева и П.Ю.Трубинова: Лебедев С.Н., Трубинов П.Ю. Русская книга о Finale. – СПб.: Композитор • Санкт-Петербург, 2003. – С. 207.





По совету из книги С.Н.Лебедева и П.Ю.Трубинова для изменения раштра лучше использовать первый пункт этого меню – **Resize Page** – Изменить размер страницы. В первом поле открывшегося окна вводится процент определенного раштра – 89 для фортепианных нот, 59 для партитуры и т.д.:



Опция **Hold Margins** (Сохранить поля) обеспечивает неизменность полей страницы. В разделе **Page Range** (Диапазон страниц) устанавливается область действия размера. В меню можно выбрать:

**Current Part or Score** – открытый документ (партию или партитуру);

**Selected Parts/Score** – если до этого в партитуре были извлечены партии можно выбрать некоторые из них;

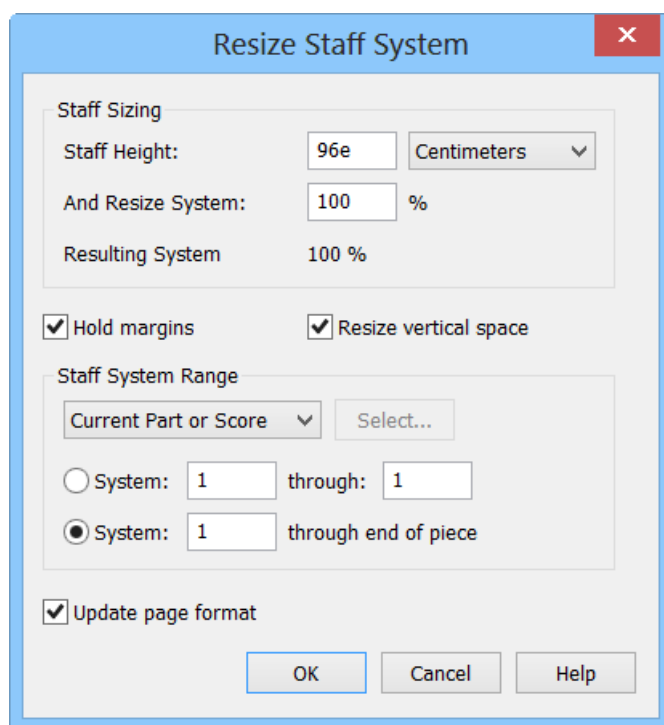
**All Parts** – изменить все партии;

**All Parts and Score** – изменить все партии и партитуру.

С помощью следующих опций можно изменить размер в диапазоне страниц (Page \_\_ through \_\_), или с определенной страницы и до конца пьесы (Measure \_\_ Through End of Piece). И с помощью последней опции **Update Page Format** (Обновить формат страницы) все внесенные изменения будут отражаться в окнах формата страницы, вызываемых в главном меню, в разделе **Document** (Документ)<sup>2</sup>.

Дальше необходимо установить стопроцентный масштаб системы. Для этого используется второй пункт (**Resize System**) контекстного меню инструмента Изменение размера. В соответствующем окне доступны уже знакомые действия:

<sup>2</sup> В версиях программы, предшествующих Finale 2007, окна формата страницы для партитуры и партий (Page Format for Score, Page Format for Parts) вызываются в разделе **Options** (Опции).



В первом разделе (Staff Sizing) определяется высота стана и масштаб системы. Если два указанных масштаба системы не совпадают, необходимо в поле высоты стана ввести значение **96** с английской буквой **e**, после чего в следующем поле необходимо ввести сто процентов. Другие две опции **Hold Margins** (Сохранить поля) и **Resize Vertical Space** (Изменить расстояние между системами) приводят к сохранению полей системы и изменению расстояния по вертикали между системами. Все следующие настройки определяют область действия размера, и знакомы по окну изменения размера страницы.

С помощью остальных пунктов контекстного меню инструмента **Resize Tool** (Изменение размера) можно изменить нотный стан (это необходимо, например в хоровых партиях оперных клавиров), ноту или паузу и нотную головку.

## Выравнивание нот

Определив необходимый размер нотного текста, можно приступить к его выравниванию. Во многом это выравнивание происходит автоматически, если активированы две важные опции, управление которыми происходит с помощью кнопок на панели планировки (Layout Toolbar):



– **Automatic Update Layout** (Автоматическое обновление планировки);



– **Automatic Music Spacing** (Автоматическое выравнивание нот).

Если активна первая кнопка, Finale автоматически определяет количество тактов на системах. При активной второй кнопке происходит автоматическое изменение ширины тактов и выравнивание нот в зависимости от их количества и длительности. По умолчанию обе эти опции активированы и особых причин их отключать обычно не возникает. Лишь в отдельных случаях, когда расположение нот не отвечает ожиданиям (например, в унисонах и секундах), появляется необходимость временно отключить **Automatic Music Spacing** (Автоматическое выравнивание нот). Полные настройки автоматического выравнивания нот доступны в разделе **Music Spacing** окна **Document Options** (Настройки документа), которое вызывается в главном меню, в разделе **Document** (Документ).

Если по каким-то причинам эти две опции автоматического ранжира отключены, нотный текст может выходить за пределы систем, а ноты в такте будут слишком плотно

или, наоборот, слишком просторно расположены. Чтобы исправить положение достаточно перейти на первую страницу и включить автоматическое обновление планировки – оно действует только с текущей страницы и до конца документа. Автоматическое выравнивание нот действует только на вводимый нотный текст, уже введенный просто так не изменяется. Чтобы его отранжировать необходимо:

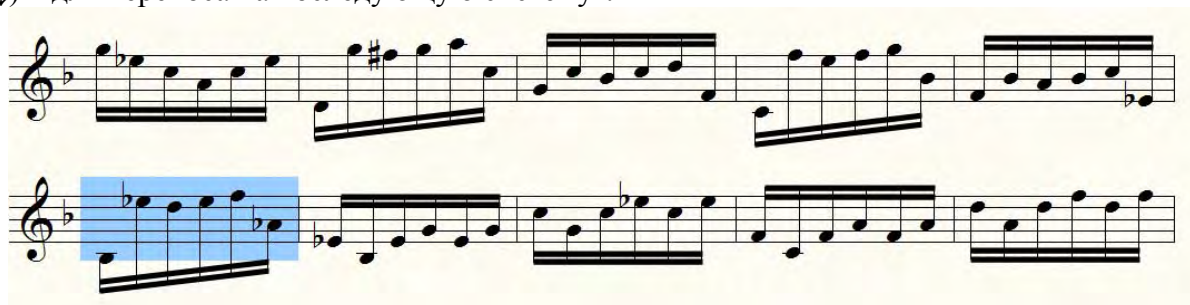
1. активировать инструмент **Selection Tool** (Выбор)<sup>3</sup>;
2. выделить мышью такты на всех станах одной системы, или – весь текст сочетанием клавиш **Ctrl+A**;
3. нажать клавишу «4».

В этом случае происходит так называемое нотное выравнивание – **Note Spacing**. Его можно выбрать также в разделе **Utilities** (Утилиты) главного меню: **Utilities → Music Spacing → Apply Note Spacing** (Утилиты → Выровнять ноты → Нотное выравнивание).

Кроме нотного выравнивания также доступны опции долевого выравнивания – **Beat Spacing** – клавиша «5», и выравнивания в соответствии с размером – **Time Signature Spacing**. Каждый из этих видов может понадобиться в зависимости от особенностей нотного текста<sup>4</sup>.

### Количество тактов на системе

В процессе ранжира обычно необходимо увеличить или уменьшить количество тактов на системе, перенести такты с одной системы на предыдущую или последующую систему. Для этого в любом инструменте, допускающем выделение такта (Выбор, Нотный стан, Ключевые знаки, Размер, Ключ, Такт, Реприза)<sup>5</sup> достаточно выделить такт, с которого или после которого необходимо сделать перенос и нажать клавиши **Ctrl+Стрелка вверх** (↑) – для переноса на предыдущую систему, или **Ctrl+Стрелка вниз** (↓) – для переноса на последующую систему<sup>6</sup>:



**Ctrl+Стрелка вверх** (↑):



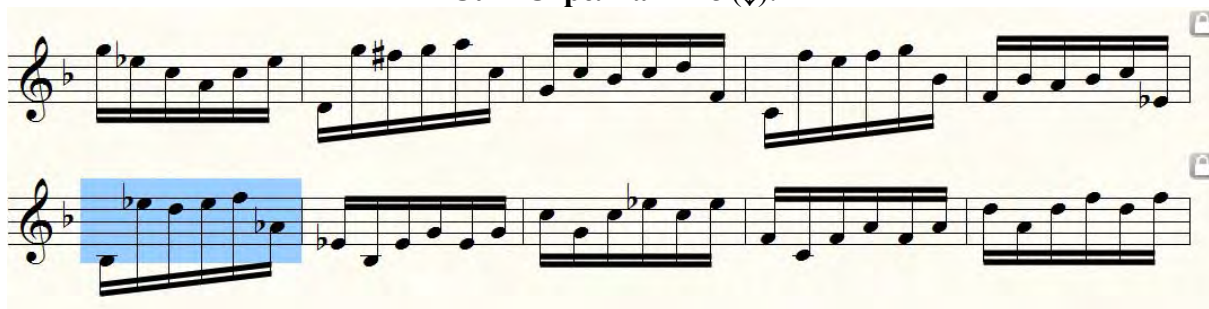
<sup>3</sup> В версиях, предшествующих Finale 2008, – с помощью инструмента **MassEdit** (Всеобщее редактирование).

<sup>4</sup> Начиная с версии Finale 2008, выравнивание доступно в любом инструменте, допускающем выделение такта (Выбор, Нотный стан, Ключевые знаки, Размер, Ключ, Такт, Реприза), с помощью клавиш **Ctrl+4** (нотное выравнивание) и **Ctrl+5** (долевое выравнивание).

<sup>5</sup> В версиях, предшествующих Finale 2008, – с помощью инструмента **MassEdit** (Всеобщее редактирование).

<sup>6</sup> В инструменте **Selection Tool** (Выбор) можно использовать только клавиши **Стрелка вверх/вниз** (↑, ↓).

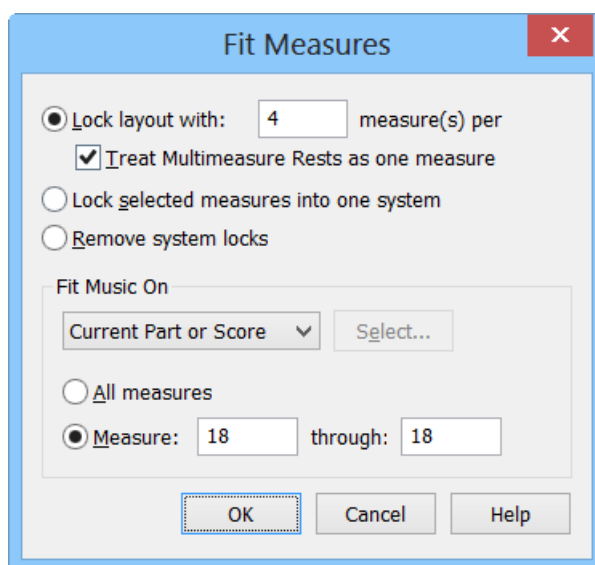
Ctrl+Стрелка вниз (↓):



Таким же образом на предыдущую или последующую систему можно переносить несколько тактов.

После этой операции справа от нотных станов появляется значок **Замка** – символ блокировки систем. Он означает, что на станах данной системы количество тактов уже не будет автоматически изменяться. Чтобы установить эту блокировку достаточно выделить хотя бы один такт на системе и нажать клавиши **Ctrl+L**, или в разделе **Utilities** (Утилиты) главного меню выбрать пункт **Lock Systems** (Блокировать системы). Чтобы снять блокировку и вернуть автоматическое определение количества тактов на системах необходимо выделить определенный участок и нажать клавиши **Ctrl+Shift+L**, или в разделе **Utilities** (Утилиты) главного меню выбрать пункт **Unlock Systems** (Разблокировать системы). Эти клавиши работают, только если выбран английский язык клавиатуры<sup>7</sup>.

Для определения количества тактов на системах в разделе **Utilities** (Утилиты)<sup>8</sup> главного меню предусмотрен пункт **Fit Measures** (сочетание клавиш **Ctrl+M**):



В первом поле открывшегося окна вводится необходимое количество тактов на системах. Отмеченная вторая опция этого окна **Treat Multi-Measure Rests as One Measure** необходима для партий, в которых многотактовая пауза учитывается как один такт. Если до вызова этого окна выделить определенное количество тактов, то с помощью следующей опции (Lock selected measures into one system) их можно разместить на

<sup>7</sup> В инструменте **Selection Tool** (Выбор) можно использовать клавиши «L» для блокировки и «U» для разблокировки систем. Эти же клавиши используются в версиях, предшествующих Finale 2008, с помощью инструмента **MassEdit** (Всеобщее редактирование) и работают только в английской раскладке клавиатуры.

<sup>8</sup> В версиях, предшествующих Finale 2008, этому соответствует опция **Fit Music** в разделе главного меню инструмента **MassEdit** (Всеобщее редактирование).


отдельной системе. **Remove System Locks** удаляет блокировку систем, о чем будет свидетельствовать исчезновение знака замка.

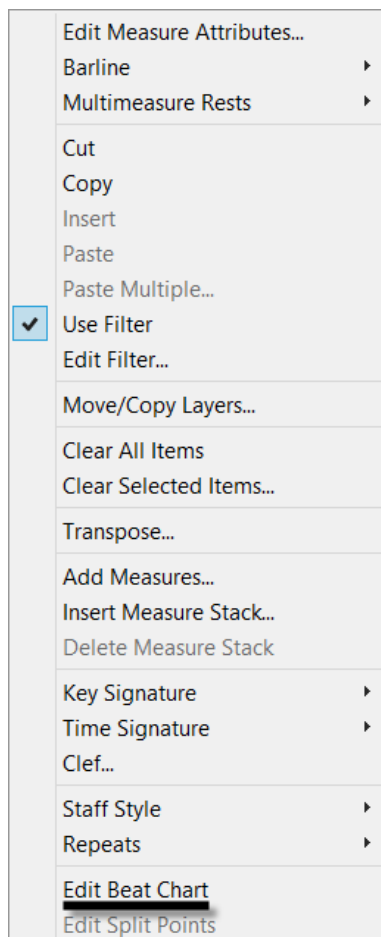
Во втором разделе этого окна (Fit Music On) устанавливается область действия указанных изменений. В первом меню выбирается определенный документ, а с помощью следующих пунктов можно назначить изменения во всех тактах или в определенном диапазоне тактов.

Нотный ранжир часто происходит параллельно с версткой, в процессе выполнения которых нотный текст komponуется таким образом, чтобы все страницы были равномерно заполнены системами, а системы – тактами. При этом должна соблюдаться оптимальная плотность расположения систем на страницах и тактов на системах. Конечным критерием всех этих операций выступает удобство чтения нот. Поэтому определение раштра, выравнивание нот, изменение количества тактов на системах обычно сочетаются с равномерным заполнением страниц (см. девятую главу «Верстка и печать»).

Автоматическое ранжирование при сложном тексте не всегда дает хорошие результаты. Для этих случаев в Finale предусмотрены средства ручного выравнивания нот. Они доступны в инструментах **Measure Tool** (Такт) и **Special Tools** (Специальные инструменты).

## Beat Chart (Карта долей)

При выборе инструмента **Measure Tool** (Такт ) сверху тактовой черты появляются два хэндла. В контекстном меню любого из них среди опций редактирования свойств такта, вставки, удаления тактов, создания многотактовой паузы, установки определенного вида тактовой черты и пр. есть пункт **Edit Beat Chart** – Редактировать карту долей:



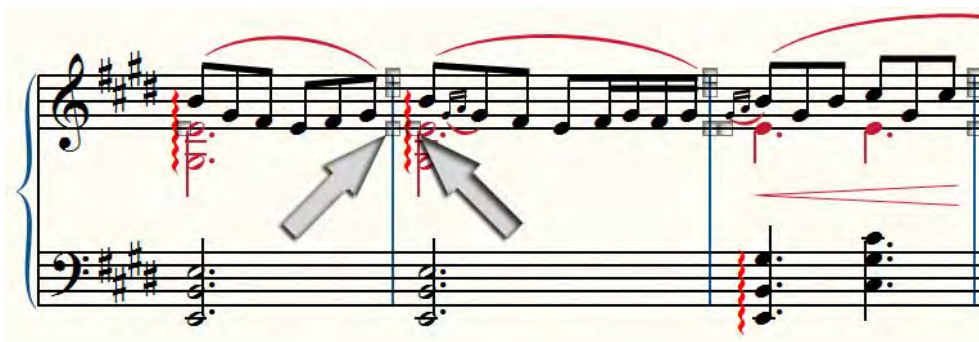


Если выбрать этот пункт или щелкнуть на втором сверху хэндле тактовой черты, появляется карта долей:




Она удобна тем, что перемещая мышью нижние хэндлы, можно изменить горизонтальное положение нот сразу во всех слоях и на всех станах системы. Если при этом удерживать клавишу **Shift**, также будут передвигаться ноты с правой стороны от перемещаемого хэндла. Вернуть стандартные положения хэндлов карты долей можно, если использовать один из видов выравнивания нот в инструменте, допускающем выделение такта.

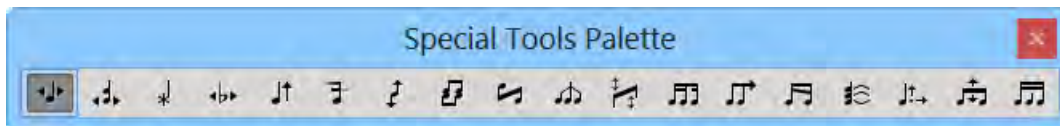
Кроме карты долей, в инструменте Такт, начиная с версии Finale 2005, удобно использовать хэндлы, определяющие пустое пространство в начале и в конце такта. Их можно вызвать, если в главном меню, в разделе инструмента Такт выбрать последний пункт **Show Measure Spacing Handles**:















Перемещение этих хэндлов приводит к появлению дополнительного пустого пространства в начале такта – это необходимо при большом количестве символов (знаки альтерации, *arreggiando*), и в конце такта – если используются мелкие длительности.

## Special Tools (Специальные инструменты)

**Special Tools** (Специальные инструменты ) активируются в **Advanced Tools Palette** (панель Инструменты расширенных возможностей), и имеют свою вспомогательную панель, в которой бóльшая часть инструментов имеет прямое отношение к нотному ранжиру:



1.  – **Note Position Tool** (Положение ноты)
2.  – **Notehead Position Tool** (Положение головки ноты)
3.  – **Note Shape Tool** (Форма нотной головки)
4.  – **Accidental Mover Tool** (Переместить знак альтерации)
5.  – **Stem Length Tool** (Длина штиля)
6.  – **Broken Beam Tool** (Неполная вязка)
7.  – **Stem Direction Tool** (Направление штиля)
8.  – **Double/Split Stem Tool** (Удвоение штиля)
9.  – **Reverse Stem Tool** (Обращенный штиль)
10.  – **Custom Stem Tool** (Особый штиль)
11.  – **Beam Angle Tool** (Угол вязки)
12.  – **Beam Break Tool** (Разделение вторичной вязки)
13.  – **Beam Extension Tool** (Продолжение вязки)
14.  – **Secondary Beam Angle Tool** (Угол вторичной вязки)
15.  – **Tie Tool** (Удлиняющая лига)
16.  – **Dot Tool** (Удлиняющая точка)
17.  – **Beam Width Tool** (Ширина вязки)
18.  – **Beam Stem Adjust Tool** (Настройка штиля вязки)

Специальные инструменты действуют только на одном стане в пределах активного слоя многоголосия. Все изменения происходят с помощью перемещений хэндлов или щелчками мыши на них. Хэндлы вызываются щелчком мыши на такте.

Первый инструмент **Note Position Tool** (Положение ноты) используется для ранжира чаще всего. Горизонтальное положение нот изменяется только в одном слое многоголосия и только на одном стане.



Второй инструмент **Notehead Position Tool** (Положение головки ноты) отличается от первого тем, что положение изменяется не у всей ноты, а только у ее головки (например, в многозвучных кластерах).

С помощью третьего инструмента **Note Shape Tool** (Форма нотной головки) можно изменить форму нотной головки, она выбирается из шрифта после двойного щелчка мыши на хэндле. Если в таблице символов шрифта выбрать пустую ячейку (№ 202), головка скрывается.

Четвертый инструмент **Accidental Mover Tool** (Переместить знак альтерации) позволяет передвинуть знак альтерации, что обычно необходимо в аккордах с большим количеством знаков альтерации.

Пятый инструмент **Stem Length Tool** (Длина штиля) изменяет длину и положение штиля.

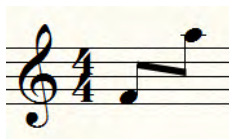
С помощью шестого инструмента **Broken Beam Tool** (Неполная вязка) можно изменить направление неполной вторичной вязки, как, например, в пунктирном ритме триолями:



Седьмой инструмент **Stem Direction Tool** (Направление штиля) определяет верхнее или нижнее направления штиля (альтернатива клавише «L» в инструментах Простой и Скоростной ввод).

Восьмой инструмент **Double/Split Stem Tool** (Удвоение штиля) позволяет создать ноты с двойными штилями, направленными вверх и вниз.

Девятый инструмент – **Reverse Stem Tool** (Обращенный штиль), он необходим при больших скачках нот с общей вязкой:

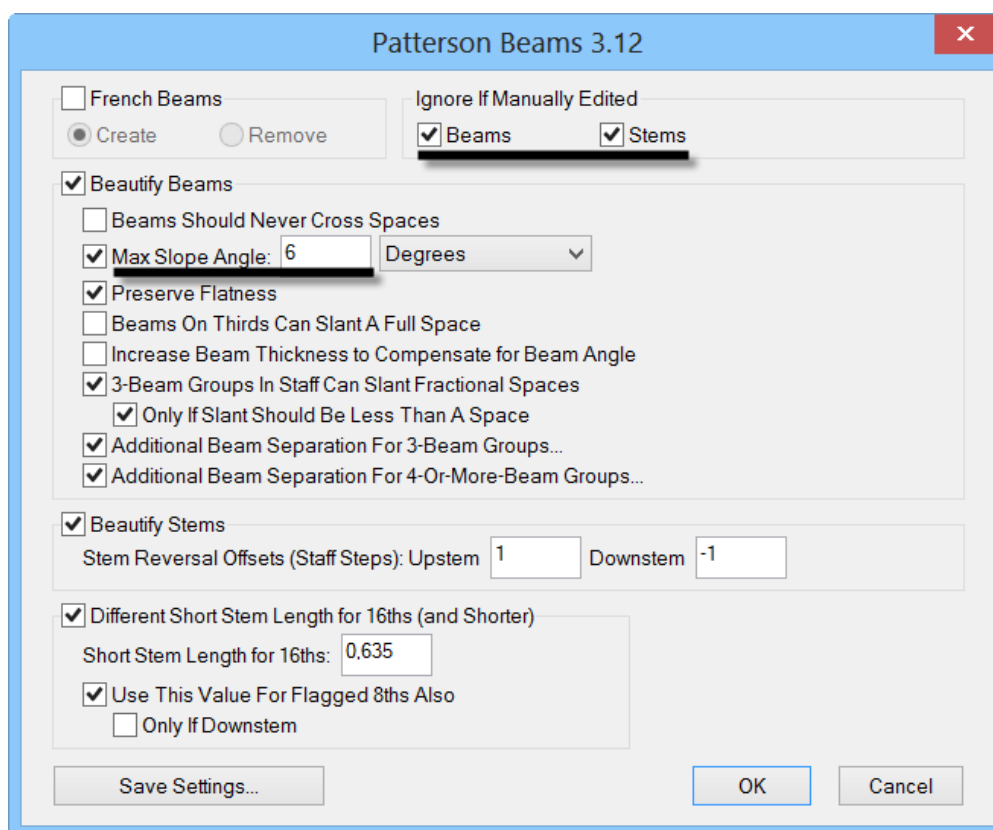


С помощью десятого инструмента **Custom Stem Tool** (Особый штиль) можно нарисовать особый штиль в окне дизайнера форм. Для этой цели также подходят нюансы в виде графической формы – отдельные линии, которые легко настраиваются прямо в нотах.

Одиннадцатый инструмент **Beam Angle Tool** (Угол вязки) позволяет изменить угол вязки и высоту штиля под вязкой. Его хорошей заменой служит плагин **Вязки Паттерсона**<sup>9</sup>, окно которого вызывается в разделе главного меню **Plug-ins → Note, Beam, and Rest Editing → Patterson Plug-Ins Lite → Patterson Beams** (Плагины → Ноты, вязки и паузы → Плагины Паттерсона → Вязки Паттерсона):

---

<sup>9</sup> Роберт Паттерсон – американский (США) композитор, валторнист и программист, разработавший набор плагинов для Finale (Patterson Plug-In Collection).



Плагин **Patterson Beams** (Вязки Паттерсона) значительно облегчает работу по выравниванию вязок, которые в Finale по умолчанию прикрепляются к довольно длинным штилями и не всегда удачно располагаются рядом с линиями нотного стана. В окне настроек этого плагина можно уменьшить угол наклона вязок (Max Slope Angle: 6-8, чтобы уменьшить остроту угла вязок), и выбрать опции Ignore If Manually Edited – Beams, Stems (чтобы действие плагина не затрагивало вручную измененные вязки и штили)<sup>10</sup>.

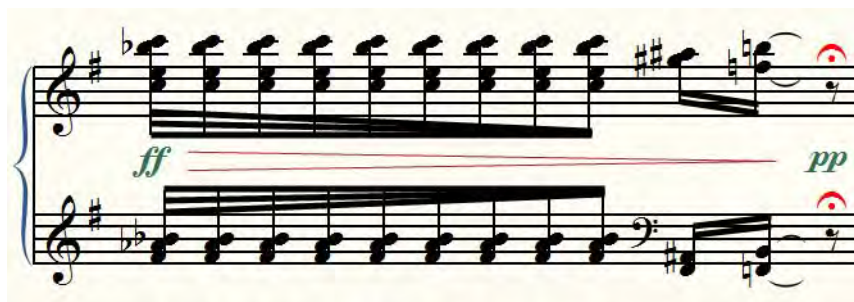
Двенадцатый инструмент **Beam Break Tool** (Разделение вторичной вязки) бывает необходим при группировке мелких длительностей:



Тринадцатый инструмент **Beam Extension Tool** (Продолжение вязки) позволяет продолжить вязку и связать в одну группу ноты на грани тактов. Во многих случаях здесь также более эффективно использовать плагин Паттерсона: в главном меню раздел **Plug-ins** → **Note, Beam, and Rest Editing** → **Patterson Plug-Ins Lite** → **Beam Over Barlines** (Плагины → Ноты, вязки и паузы → Плагины Паттерсона → Вязки через тактовую черту).

Четырнадцатый инструмент **Secondary Beam Angle Tool** (Угол вторичной вязки) изменяет угол вторичных вязок. Этот способ записи нот используется для обозначения постепенного увеличения или уменьшения длительностей в современной музыке (ритмическое крещендо и диминуэндо):

<sup>10</sup> До использования этого плагина (как и многих других) необходимо выделить область тактов или весь текст (Ctrl+A) в любом инструменте, допускающем выделение такта (в версиях, предшествующих Finale 2008, – с помощью инструмента **MassEdit** – Всеобщее редактирование).



Пятнадцатый инструмент **Tie Tool** (Удлиняющая лига) изменяет положение и форму удлиняющей лиги, шестнадцатый инструмент **Dot Tool** (Удлиняющая точка) – положение удлиняющей точки. Семнадцатый инструмент **Beam Width Tool** (Ширина вязки) изменяет ширину вязки. И с помощью восемнадцатого инструмента **Beam Stem Adjust Tool** (Настройка штоля вязки) можно изменить длину и положение штоля у нот с вязкой.

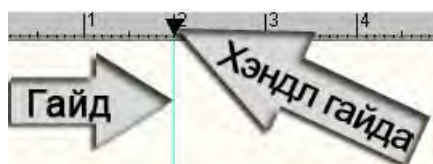
Подобно исполнительским обозначениям, в большей части этих инструментов для отмены ручных изменений положения и восстановления значений по умолчанию необходимо выделить хэндлы и нажать клавишу **Backspace**. Следует также учесть, что, в отличие от инструмента Такт, все изменения ранжира, сделанные в Специальных инструментах, невозможно отменить с помощью одного из видов выравнивания нот в разделе Утилиты главного меню (Utilities → Music Spacing → Apply Note Spacing).

## Глава 9. Верстка и печать

Задачей верстки является удобная компоновка нотного текста в пределах страницы. Как и для нотного ранжира, для верстки необходимо использовать вид страницы. В ходе верстки решаются задачи установки полей страницы и системы, определения количества систем на страницах, расстояний между станами и системами, удаления пустых станов в партитурах.

### Гайды

В начале работы, чтобы поля страницы были более заметны, их можно отметить гайдами. Гайды – это пунктирные линии, которые очерчивают внешние границы нотного текста, за которые он не должен выходить. Гайды устанавливаются двойным щелчком мыши на линейке и перемещаются мышью или клавишами-стрелками после выделения их треугольных хэндлов на линейке:

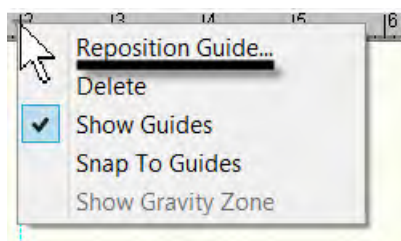


За отображение линейки отвечает пункт в главном меню: **View → Show → Rulers** (Вид → Показать → Линейки).

За отображение гайдов отвечает пункт в главном меню: **View → Grid/Guide → Show Guides** (Вид → Сетка/гайды → Показать гайды).

Для удаления гайда достаточно выделить его хэндл и нажать клавишу **Delete** или использовать одноименный пункт в контекстном меню хэндла.

Более точно установить гайды можно при увеличении масштаба отображения документа. Еще более точное положение гайдов определяется с помощью пункта **Reposition Guide** (Переместить гайд) из контекстного меню хэндла гайда:

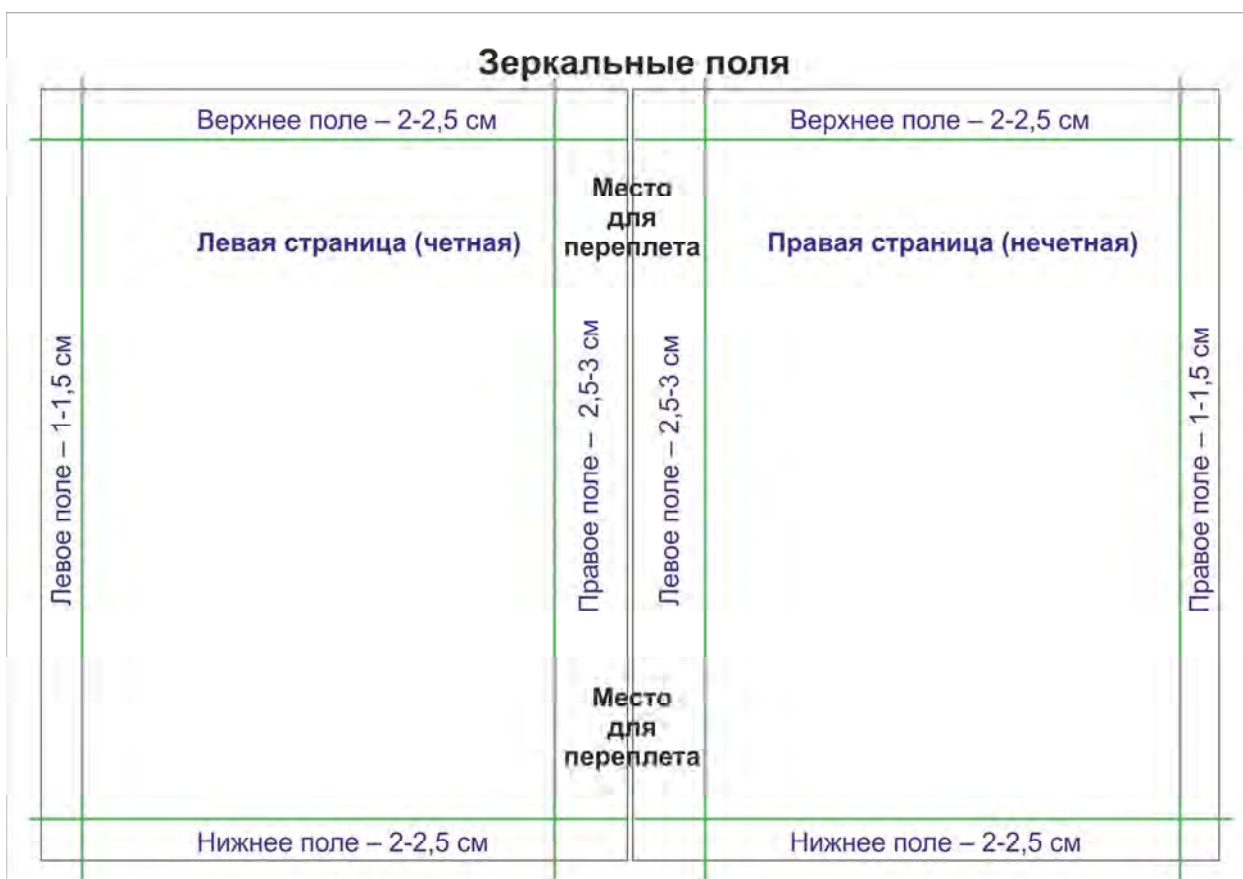


### Поля страниц


Необходимо установить поля страниц. Это можно делать более просто, с помощью мыши, и сложнее, но более точно, используя соответствующее окно настроек. Но перед началом необходимо определиться, какие поля устанавливать. Поля бывают *обычными*, одинаковыми для всех страниц. Они предназначены для односторонней печати и используются в основном для домашних целей.



Также поля могут быть *зеркальными*, неодинаковыми для левых и правых страниц. Зеркальные поля устроены сложнее, но дают возможность двухсторонней печати, используемой в профессиональных издательствах, а в бытовых условиях удобной в плане экономии бумаги и времени на переворачивание страниц.

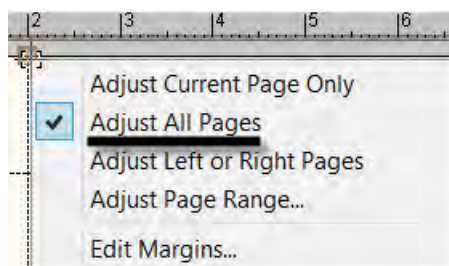




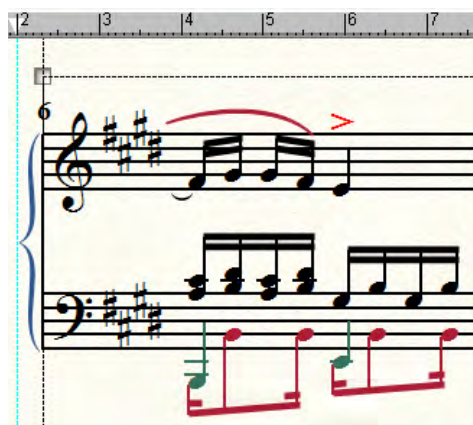
Для начала рассмотрим установку простых полей двумя способами – простым (мышью) и сложным с помощью окна настроек. Во всех случаях используется инструмент **Page Layout Tool** (Планировка страницы ). После его активации на странице пунктирными линиями обозначаются поля страницы и поля системы со своими хэндлами:



Перед установкой *простых полей* мышью, в контекстном меню любого хэндла страницы вначале выбирается пункт **Adjust All Pages** (Установить на всех страницах):



После этого необходимо переместить мышью (или клавишами-стрелками) хэндлы полей страницы по линейкам на определенные расстояния. При этом верхнее, нижнее и правое поле будут совпадать с гайдами. Левое поле страницы и левый гайд совпадать не будут, поскольку левое поле отмечает начало стана, перед которым находятся акколады и названия инструментов, они не должны выступать за границы нотного текста. Поэтому левое поле должно быть больше чем расстояние до левого гайда. Левый гайд должен отмечать начало акколады, а в партитурах – начало самого протяженного названия инструмента:





Кроме этого, в партитурах названия инструментов обычно отличаются по протяженности на первой и последующих системах. На первой системе даются полные, более протяженные названия инструментов, на последующих системах – названия сокращенные, короткие. И если, при большом количестве инструментов, первая система занимает всю первую страницу, ее левое поле будет больше левого поля последующих страниц. В этом случае необходимо устанавливать два левых поля. Первое, меньшее – для последующих страниц, начиная со второй. Второе левое поле, большее – для первой страницы. Первое поле устанавливается как было указано в предыдущем абзаце. Для установки второго поля необходимо перейти на первую страницу и в контекстном меню любого хэндла страницы выбрать пункт **Adjust Current Page Only** (Установить только на текущей странице), чтобы изменения этого поля не затронули остальные страницы. После установки левого поля первой страницы левый гайд также должен совпадать с началом самого протяженного названия инструмента:



Установка *зеркальных полей* отличается от установки обычных полей необходимостью ввести вторую пару вертикальных гайдов, для левого и правого поля левых страниц. Аналогичные поля правых страниц не отличаются в зеркальных полях от обычных. Обычно левые страницы четные, а правые – нечетные. Для обозначения полей страниц также удобно ввести гайды. Для ввода гайдов кроме двойного щелчка мыши на линейке можно также использовать пункт **New Guide** (Новый гайд) в контекстном меню линейки.

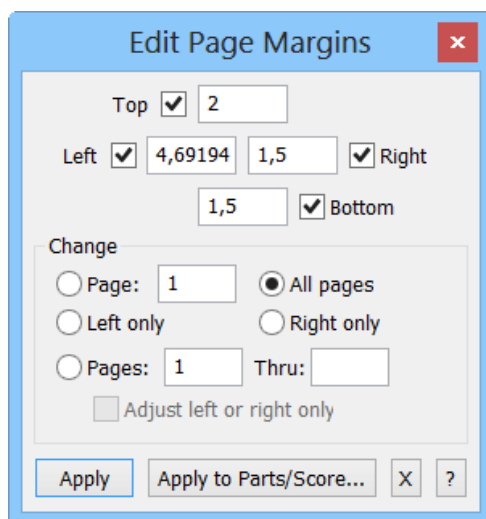
При установке зеркальных полей на всех страницах будут одинаковыми только верхнее и нижнее поле. Также в контекстном меню хэндла страницы вначале выбирается пункт **Adjust All Pages** (Установить на всех страницах), и мышью перемещаются хэндлы верхнего и нижнего поля до их совпадения с гайдами.

Затем устанавливаются левые и правые поля, которые не совпадают на четных и нечетных страницах. В контекстном меню хэндла страницы необходимо выбрать пункт **Adjust Left or Right Pages** (Установить на левых или правых страницах), и перейти на левую, обычно четную страницу, на которой мышью также перемещаются хэндлы правого и левого поля. Правое поле совпадает с правым гайдом. Левое поле, как уже говорилось, с левым гайдом не совпадает, и хэндл левого поля также перемещается до совпадения левого гайда с началом самого протяженного названия инструмента, или началом акколады, если нет названий.

Таким же образом устанавливаются поля нечетных, правых страниц. Для этого необходимо перейти на любую нечетную страницу. Правое поле также будет совпадать с гайдом, а левое поле – перемещаться до совпадения левого гайда с началом акколады или самого протяженного названия инструмента. Но, если при больших составах первая система занимает всю страницу, вначале устанавливается левое поле для всех нечетных страниц, кроме первой. Затем делается переход на первую страницу, в контекстном меню хэндла страницы выбирается пункт **Adjust Current Page Only** (Установить только на

текущей странице), и устанавливается левое поле, совпадающее с началом самого протяженного полного названия инструмента.

Во втором способе установки полей страницы, с помощью окна настройки, при активном инструменте Планировка страницы, из контекстного меню хэндла страницы выбирается пункт **Edit Page Margins** (Редактировать поля страниц). Если поля *простые* – не зеркальные, одинаковые для всех страниц в открывшемся окне необходимо выбрать пункт **All pages** (Все страницы), и проверить установлены ли галочки на полях – верхнем, левом, нижнем и правом. В строки верхнего, нижнего и правого полей необходимо ввести определенные расстояния, и нажать кнопку **Apply** (Применить). Так устанавливаются все поля, кроме левого:

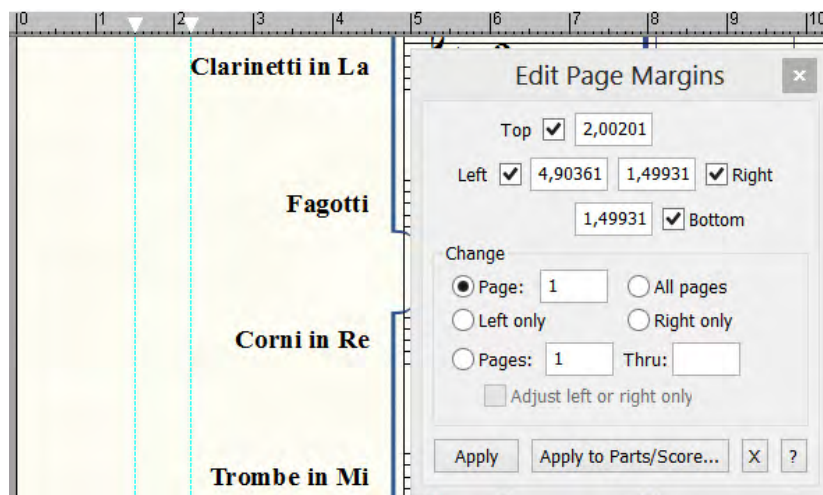


Левое поле также устанавливается отдельно и если есть названия инструментов и в партитурах при больших составах первая система занимает всю страницу, вначале устанавливается левое поле для всех страниц, кроме первой. Это удобно делать мышью, перемещая верхний или нижний хэндл левого поля до тех пор, пока начало самого протяженного названия инструмента или начало акколады, если в нотах нет названий инструментов, не поравняется с левым гайдом. Затем делается переход на первую страницу, в области действия изменений (раздел **Change** – Изменить, опция **Page** – Страница) вводится номер первой страницы, и также мышью устанавливается левое поле, совпадающее с началом самого протяженного полного названия инструмента.

Установка *зеркальных* полей с помощью окна настройки более продолжительна, но в принципе не отличается от предыдущих действий. В окне **Edit Page Margins** (Редактировать поля страниц) с активной опцией **All pages** (Все страницы) устанавливаются одинаковые для всех страниц горизонтальные поля – верхнее и нижнее. В строки этих полей вводятся определенные расстояния, и нажимается кнопка **Apply** (Применить). Затем отдельно устанавливаются поля для левых и правых страниц. Для установки полей левых страниц в окне выбирается пункт **Left only** (Только левые страницы). После этого в открытом документе необходимо перейти на любую левую страницу (обычно она четная), мышью установить левое поле до совпадения левого гайда с началом самого протяженного названия инструмента, или акколады (если нет названий), ввести расстояние для правого поля и нажать кнопку **Apply** (Применить).

Затем устанавливаются поля нечетных, правых страниц. Для этого необходимо в окне **Edit Page Margins** (Редактировать поля страниц) выбрать пункт **Right only** (Только правые страницы) и перейти на любую нечетную страницу. Мышь перемещается хэндл левого поля до совпадения левого гайда с началом самого протяженного названия инструмента или началом акколады (если нет названий), в строке правого поля вводится его расстояние и нажимается кнопка **Apply** (Применить). Но, если есть названия

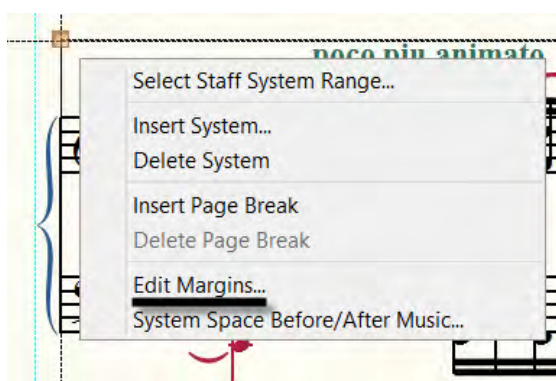
инструментов и в партитурах при больших составах первая система занимает всю страницу, после установки полей всех нечетных страниц кроме первой, отдельно устанавливается левое поле первой страницы. Делается переход на первую страницу, в области действия изменений (раздел **Change** – Изменить, опция **Page** – Страница) вводится номер первой страницы, и также мышью устанавливается левое поле, совпадающее с началом самого протяженного полного названия инструмента:



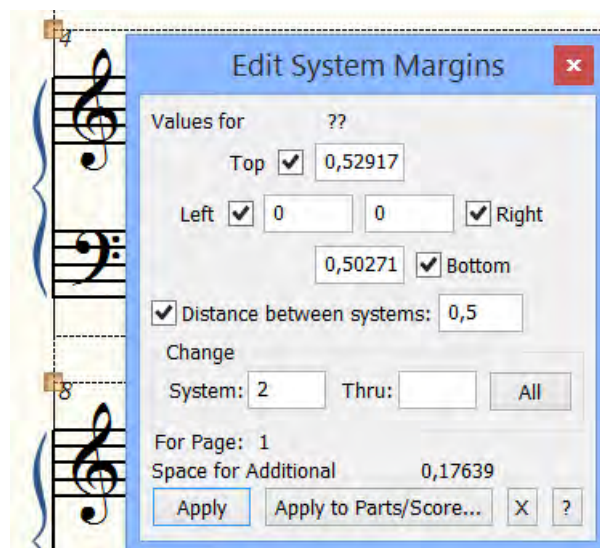
После установки полей, пролистывая страницы, необходимо убедиться, что нотный текст не выступает за пределы вертикальных полей – левого и правого, а горизонтальные поля – верхнее и нижнее, совпадают с гайдами.

## Поля систем

Далее устанавливаются поля систем, но не все, а только – верхнее и нижнее. Правое и левое поле систем по умолчанию равно нулю и это значение лучше не менять. Для определения верхнего поля систем удобно в контекстном меню второй системы первой страницы выбрать пункт **Edit Margins** (Редактировать поля системы):



Открывается одноименное окно во многом похожее на окно настройки полей страницы. Сделав щелчок так же на второй системе, клавишами **Стрелка вверх/вниз** (↑, ↓) необходимо установить ее верхнее поле (Top). Обычно оно заканчивается на верхней границе номера такта или скрипичного ключа, но возможны и другие варианты в зависимости от особенностей нотного текста:



Важно установить такое расстояние, при котором впоследствии будет меньше тратиться времени на ручную настройку этого поля, отмечающего верхние границы нотного текста, который может выходить и не выходить за пределы нотного стана.

Затем в строках нижнего поля системы (Bottom) и расстояния между системами (Distance between systems) вводятся средние значения (около 0,5 см), а в области действия изменений (System: \_\_ Thru: \_\_) определяется диапазон систем со второй до последней. Вместо номера последней системы (Thru) можно оставить пустое место – в этом случае изменения полей затронут все последующие системы. После этого нажимается кнопка **Apply** (Применить) и сразу можно увидеть результат.

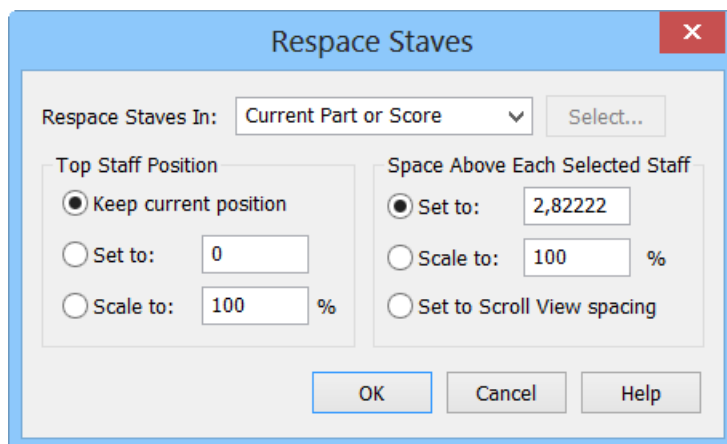
Поля же первой системы на первой странице удобно установить мышью. Они как правило отличаются от полей последующих систем, поскольку верхнее поле ограничивает достаточно большое расстояние для названия произведения, фамилии автора, обозначения темпа, а левое поле имеет ненулевое значение – с левой стороны первой системы обычно делается отступ, своеобразная «красная строка», освобождающая пространство, обычно необходимое для названия инструментов. Границы верхнего и левого поля системы зависят от положения верхнего хэндла, который можно перемещать мышью или клавишами-стрелками. Выделить верхний хэндл системы можно щелчком мыши на самой системе.

Переместить систему в любом направлении можно мышью. Но при вертикальном перемещении система передвигается вместе с последующими системами. Если при этом удерживать клавишу **Ctrl**, система будет передвигаться, не оказывая влияние на расположение последующих систем. Поэтому, удерживая клавишу **Ctrl**, можно мышью вручную равномерно расположить системы без риска их перемещения на следующую страницу. Но для этого удобнее использовать окно **Space Systems Evenly** (Равномерно разместить системы), о чем будет сказано в разделе «Последний этап верстки».

## Расстояние между станами

После установки полей на страницах и системах, необходимо определить расстояние между станами<sup>1</sup>. Оно может быть двух видов – расстояние между станами всех систем документа и расстояние между станами только одной системы.

Расстояние между станами *всех систем* определяется с помощью окна **Respace Staves** (Изменить расстояние между станами), которое вызывается в разделе главного меню инструмента **Staff Tool** (Нотный стан):



В разделе **Space Above Each Selected Staff** определяется расстояние между станами всех систем, оно может быть введено в определенных единицах измерения (Set to), в данном случае в сантиметрах, или в процентном отношении (Scale to). В меню Respace Staves In можно выбрать открытый документ (партию или партитуру – Current Part or Score), если до этого в партитуре были извлечены партии, можно выбрать некоторые из них (Selected Parts/Score), или изменить все партии (All Parts), а также все партии и партитуру (All Parts and Score). В разделе Top Staff Position устанавливается положение верхнего стана, также – в единицах измерения или в процентном соотношении.

Расстояние между станами *только одной системы* устанавливается по-разному в зависимости от версии Finale.

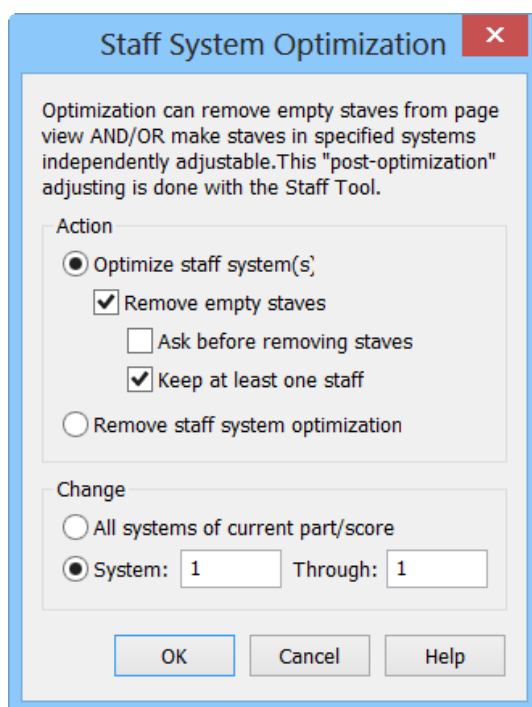
## Версии, предшествующие Finale 2011 (оптимизация систем)

В версиях, предшествующих Finale 2011, изменение расстояния между станами на отдельной системе (независимо от других систем) возможно только после выполнения *оптимизации систем*. Эта опция открывает возможности независимой настройки систем. На оптимизированной системе, независимо от других систем, можно устанавливать расстояния между станами, а также создавать новые группы инструментов со своими названиями и акколадами и удалять прежние группы инструментов, оставляя их на предыдущих оптимизированных и следующих неоптимизированных системах. Кроме этого, оптимизация необходима для удаления пустых станов системы, и это характерно для партитур.

Для оптимизации какой-либо системы в ее контекстном меню или в главном меню инструмента Планировка страницы выбирается пункт **Optimize Staff Systems** (Оптимизировать системы):

<sup>1</sup> Эта задача может быть решена при выполнении ранжира.






Открывшееся окно содержит два раздела, в первом из них (Action) выбирается одно из двух действий, оптимизировать систему (Optimize staff system) или удалить оптимизацию (Remove staff system optimization). При выборе оптимизации можно также удалить пустые станы (Remove empty staves), это обычно делается в партитурах, но можно оптимизировать систему и без удаления пустых станов, только для того, чтобы настраивать ее независимо от других систем (в частности, изменить расстояние между станами независимо от других систем). Но для этого удобнее использовать опцию из контекстного меню системы **Allow Individual Staff Spacing** (Индивидуальное расположение станов). При удалении пустых станов можно выбрать опцию **Ask Before Removing Staves**, в этом случае во время оптимизации появится окно, в котором можно определить какие из пустых станов оставить на системе.

Но удобнее для таких случаев создать стиль нотного стана, не позволяющий оптимизацию на отдельных станах. Для этого, при активном инструменте Нотный стан, в разделе главного меню этого инструмента (Staff) или в контекстном меню любого такта необходимо выбрать пункт **Define Staff Styles** (Определить стиль нотного стана). После этого открывается окно стилей нотного стана (Staff Styles), в котором нажимается кнопка **New** (Новый), в поле **Available Styles** вводится название создаваемого стиля, и в разделе свойств стана (Options) снимается галочка с опции **Allow optimization** (Позволить оптимизацию). Стан с таким стилем при оптимизации не будет удален. После нажатия кнопки **OK**, новый стиль стана можно будет выбрать в контекстном меню<sup>2</sup> любого такта (этот стиль действует только если используется в первом такте нотного стана). Удаляются стили нотного стана с помощью соответствующего пункта контекстного меню или клавишей **Backspace**.

Но вернемся к окну оптимизации. Если выбрать опцию **Keep At Least One Staff** (Оставить по крайней мере один стан), верхний пустой стан не будет удален. Опция удаления оптимизации **Remove Staff System Optimization** действует на оптимизированных системах, при этом восстанавливаются прежние расстояния между станами и удаляются группы, назначенные после оптимизации. Во втором разделе (Change) этого окна определяется область оптимизации – на всех системах документа

<sup>2</sup> Стили станов удобно назначать с помощью клавиш метаинструментов (см. раздел «Articulation Tool (Знаки артикуляции)» в седьмой главе).



(Whole document) или в пределах диапазона систем (System: \_\_ Through: \_\_). После использования в этом окне кнопки **OK**, справа от системы появляется значок оптимизации .

Необходимо обратить внимание на то, что при активном инструменте Нотный стан, на станах, кроме верхних хэндлов, после оптимизации появляются также нижние хэндлы, с помощью которых совершается независимая настройка систем:



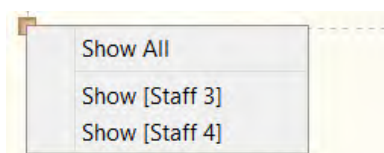
Выделив нижний хэндл, клавишами **Стрелка вверх/вниз** (↑, ↓) или мышью можно изменить расстояние между станами только на данной системе. Также на оптимизированных системах можно удалить прежнюю группу инструментов, и с помощью нижних хэндлов назначить новую группу, причем это удаление и назначение не будет отражаться на других системах. Если необходимо выделить нижние хэндлы нескольких станов на одной или на нескольких системах, удерживается клавиша **Shift**. С этой клавишей можно также выборочно выделять хэндлы и снимать выделение. Само же выделение можно делать не только щелчками мыши, но и диагональным движением мыши. При этом важно, чтобы выделение начиналось с определенного хэндла. Верхнего для выделения всех верхних хэндлов, и нижнего для выделения всех нижних хэндлов. Если при этом произошло выделение станов, с нажатой клавишей **Shift** его можно снять, если щелкнуть на пустом месте страницы.

### Версии Finale 2011-2014

В версиях Finale 2011-2014 для изменения расстояния между станами только на одной системе, при активном инструменте **Staff Tool** (Нотный стан), выделяется хотя бы один такт на нижнем стане, и с помощью клавиш **Стрелка вверх/вниз** (↑, ↓) этот стан приближается к верхнему стану или отдаляется от него. Если ниже выделенного стана, есть еще один или несколько станов, они также перемещаются. Таким же образом изменяется расстояние между станами на нескольких системах – необходимо только выделить такты определенных станов нескольких систем (например, удерживая **Shift** и щелкая тактах станов разных систем).

Расстояние между станами на всех системах (если они содержат небольшое количество станов) можно изменить, минуя уже упоминавшееся окно **Respace Staves** (Изменить расстояние между станами). Для этого достаточно выделить определенные станы на всех системах. Это делается двойным щелчком мыши на хэндле стана, или – щелчком левее стана. И далее – также используются клавиши клавиш **Стрелка вверх/вниз** (↑, ↓).

Пустые станы на системах скрываются после их выделения и выбора в разделе главного меню инструмента **Staff Tool** (Нотный стан) пункта **Hide Empty Staves** (Скрыть пустые станы) (эта опция также доступна в контекстном меню хэндла стана). На месте скрытых станов появляется хэндл, в контекстном меню которого всегда можно найти опции отображения скрытых станов (всех – Show All, или некоторых – Staff 3, Staff 4 и т.д.):



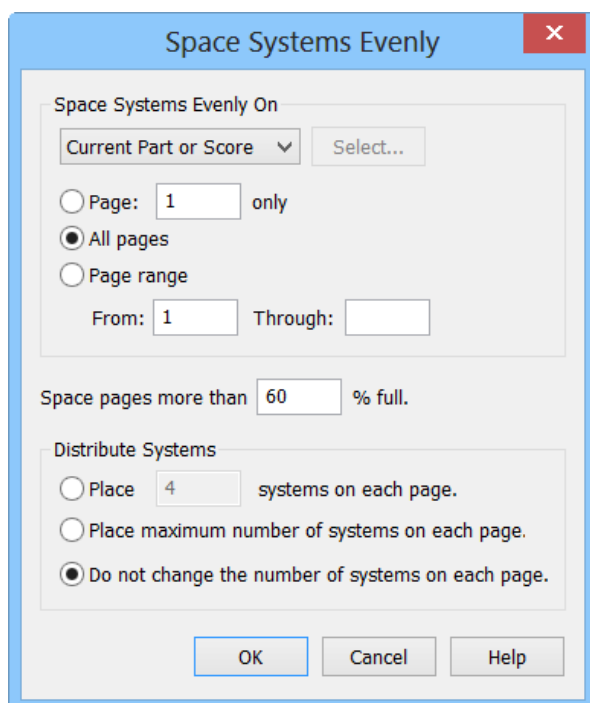
## Количество систем на странице

Количество систем на странице определяется в масштабе отображения документа **Fit in Window** (По размеру окна): в главном меню раздел **View** → **Scale View To** → **Fit in Window** (Вид → Установить масштаб отображения → По размеру окна; сочетание клавиш **Ctrl+I**). Кроме этого, в версиях Finale 2009-2014 используется стиль вида страницы с горизонтальным расположением страниц<sup>3</sup>, например:

для простых полей – **View** → **Page View Style** → **Looseleaf Style: Row** (Вид → Стиль страницы → Отдельные страницы: По горизонтали);

для зеркальных полей – **View** → **Page View Style** → **Book Style: Row** (Вид → Стиль страницы → Книжный: По горизонтали).

Количество систем на странице можно установить мышью, перетаскивая системы на последующую или предыдущую страницу. С этой же целью используется окно **Space Systems Evenly** (Равномерно разместить системы). Оно вызывается в разделе главного меню инструмента **Page Layout Tool** (Планировка страницы). Кроме установки количества систем на странице, с помощью этого окна можно также выровнять расположение систем на странице:



В его первом разделе (**Space Systems Evenly On**) определяется область действия изменений. Это знакомо по другим инструментам. В первом меню можно выбрать определенный документ, затем область действия изменений можно установить:

**Page: \_\_ only** – на определенной странице;

**All pages** – на всех страницах;

**Page range From: \_\_ Through: \_\_** – в пределах диапазона страниц.

В другом разделе этого окна (**Distribute Systems**) можно разместить:

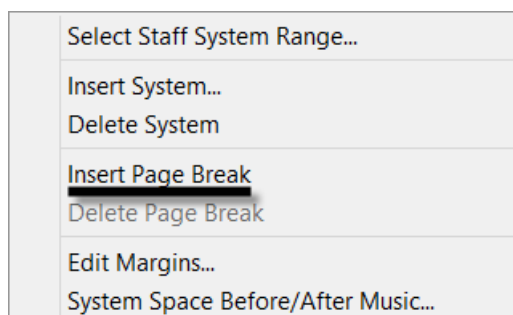
**Place \_\_ systems on each page** – определенное количество систем на каждой странице;


**Place maximum number of systems on each page** – максимальное количество систем на каждой странице (автоматически);

<sup>3</sup> В версиях, предшествующих Finale 2009, используется кнопка **Show Multiple Pages** (Показывать несколько страниц) в панели **Layout Toolbar** (Панель Планировка страницы). Эта кнопка используется только для верстки, если ее оставить включенной при наборе нотного текста или его выравнивании, Finale может серьезно зависнуть.

**Do not change the number of systems on each page** – не менять количество систем на каждой странице.

Для определения количества систем на странице также удобно пользоваться одним из пунктов контекстного меню системы, начиная с которой необходимо сделать перенос на следующую страницу. Это пункт **Insert Page Break** (Вставить разрыв страницы):



После выбора этого пункта слева от перенесенной системы появляется значок разрыва страницы . Он означает, что при любых изменениях планировки данная система всегда будет первой на странице. Для удаления разрыва страницы используется следующий пункт контекстного меню системы **Delete Page Break** (Удалить разрыв страницы).

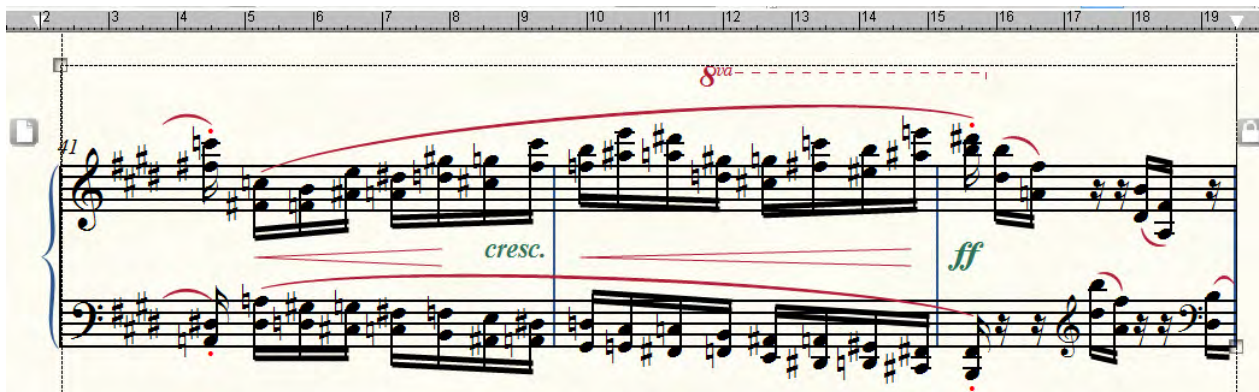
В процессе определения количества систем на странице необходимо стремиться к максимальному заполнению страниц, и – к примерно одинаковому количеству систем на каждой странице. По крайней мере, в количестве систем на страницах не должно быть большой разницы, в результате которой одни страницы отличались бы слишком плотным, а другие страницы – наоборот, слишком просторным расположением нотного текста. Также здесь учитываются определенные сложившиеся нормы, характерные, например, для многих фортепианных нот, инструментальных и хоровых партий: на странице формата А4 среднее количество станов примерно равно двенадцати (то есть, в фортепианных нотах – шесть систем по два стана, в нотах трио – четыре системы по три стана и т.д.). Это количество обычно позволяет не отклоняться далеко от принятого раштра и обеспечивает наибольшее удобство при чтении нот формата А4.

## Последний этап верстки

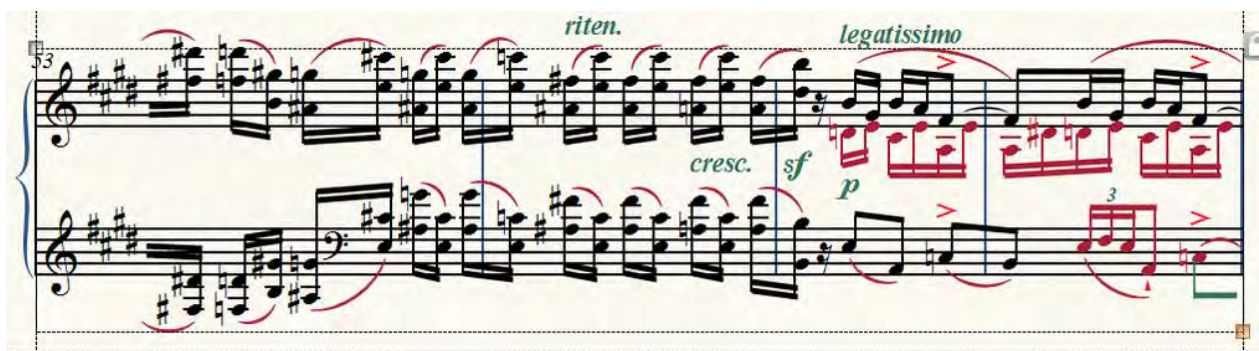
И на последнем этапе верстки на каждой странице окончательно устанавливаются верхние поля для первых систем, нижние поля для последних систем, определяется расстояние между системами, и окончательно выравнивается расположение систем на страницах.

Дополнительная установка верхнего поля первой системы страницы и нижнего поля последних систем страниц необходима, когда нотный текст в начале и в конце страницы выходит за пределы ранее установленных горизонтальных полей системы и страницы. Перемещаясь по страницам с помощью клавиш **Ctrl+Page Down/Page Up**, вначале обрабатывается верхнее поле каждой первой системы начиная со второй страницы. На первой странице верхнее поле первой системы, как уже указывалось, имеет большую протяженность, необходимую для названия произведения, фамилии автора и пр.

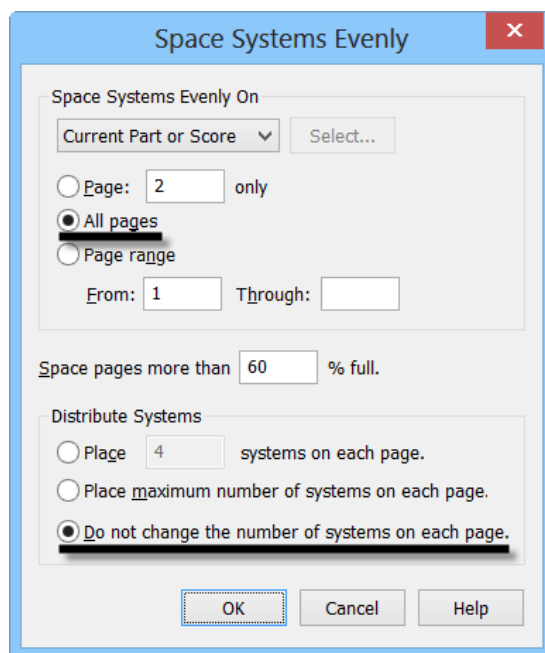
Если появляется необходимость освободить пространство сверху системы, в инструменте Планировка страницы с нажатой клавишей **Ctrl**, чтобы не изменить количество систем на странице, первая система страницы мышью перемещается вниз. Затем выделенный хэндл верхнего поля системы перемещается клавишами **Стрелка вверх/вниз** (↑, ↓) до совпадения верхнего поля системы с границей нотного текста (в данном случае, знак октавной транспозиции):



Нижнее поле последней системы на каждой странице устанавливается таким же образом. В случае необходимости освободить пространство внизу системы, с нажатой клавишей **Ctrl** последняя система страницы мышью перемещается вверх. Затем мышью выделяется хэндл нижнего поля системы (в ее нижнем левом углу) и клавишами **Стрелка вверх/вниз** ( $\uparrow$ ,  $\downarrow$ ) это поле перемещается до нижней границы нотного текста (в данном случае, это – артикуляционная лига в начале системы):



После установки этих полей на каждой странице документа – в главном меню, в разделе инструмента Планировка страницы вызывается окно **Space Systems Evenly** (Равномерно разместить системы), в котором в разделе действия изменений необходимо выбрать **All pages** (Все страницы)<sup>4</sup> и отметить последний пункт **Do not change the number of systems on each page** (Не менять количество систем на каждой странице):



<sup>4</sup> На начальном этапе освоения программы легче выравнивать системы только на отдельных страницах. Для этого выбирается опция **Page: \_\_ only**.



После использования кнопки **ОК** все системы будут ровно расположены на странице, причем верхнее поле первой системы будет совпадать с верхним полем страницы, нижнее поле последней системы будет совпадать с нижним полем страницы, а нотный текст не будет выходить за пределы верхнего и нижнего полей страницы.

На системах нотный текст может отличаться по своему положению, значительно выходить за границы систем и наоборот, оставаться в их пределах. Поэтому на странице может понадобиться изменить *расстояние между системами*, чтобы установить одинаковые промежутки между текстом систем. Для этого удобно использовать поля систем, перемещая их клавишами курсора и освобождая дополнительное пространство для выступающего нотного текста. Лучше для этого использовать *верхнее поле системы*, поскольку его изменения не приводят к перемещению последующих систем, в отличие от нижнего поля, увеличение которого может привести к изменению количества систем на странице. К тому же верхнее поле системы легко выделяется – щелчком мыши на системе. В следующем примере видно, что расстояние между первой и второй системами меньше, чем расстояние между второй и третьей системами. Чтобы выровнять расстояние между всеми системами необходимо увеличить верхнее поле второй системы:

The image displays three systems of musical notation, each consisting of two staves. The first system (measures 364-368) is marked with a red dashed line above the top staff and the instruction "con brio". The second system (measures 369-373) has a red dashed line above the top staff and a red asterisk below the bottom staff. The third system (measures 374-378) has a red dashed line above the top staff. A large red bracket spans across the top of the second and third systems, indicating the area where the distance between systems is being adjusted. The notation includes various notes, rests, and dynamic markings like "fz".

После этого также используется окно **Space Systems Evenly** (Равномерно разместить системы), после чего расстояние между первой и второй системами становится больше, поскольку было предварительно увеличено верхнее поле второй системы:

The image displays three systems of musical notation for piano. The first system (364) features a treble and bass staff with a key signature of two sharps (F# and C#) and a common time signature. It includes a dynamic marking 'con brio' and red annotations 'Rea \* Rea \*'. The second system (369) continues the piece with a 'fz' (forzando) marking. The third system (374) shows a more complex rhythmic pattern with various articulation marks like accents and slurs.

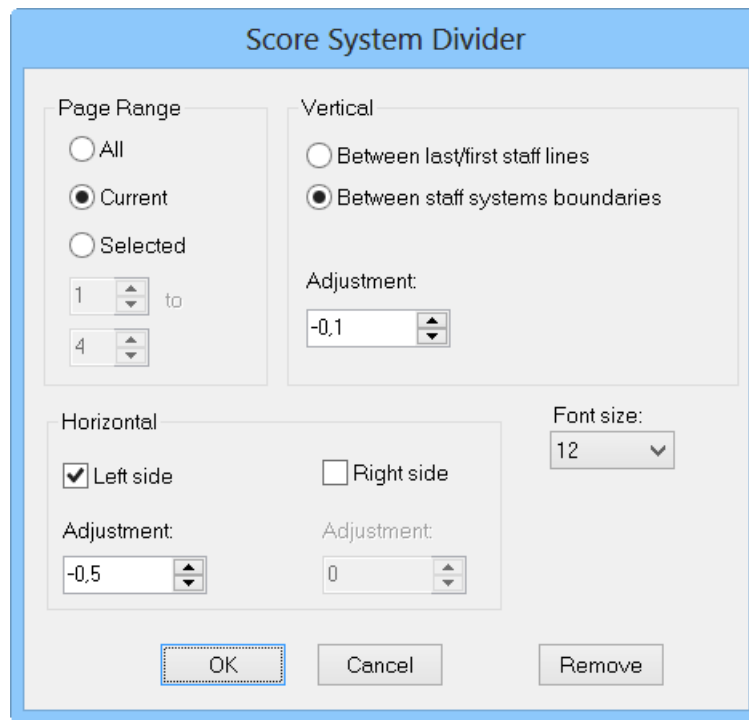
Из остальных пунктов раздела главного меню инструмента Планировка страницы может понадобиться изменение размера страниц (Page Size), удаления и вставки систем (Insert Staff Systems, Delete Staff Systems), удаления и вставки пустых страниц (Insert Blank Pages, Delete Blank Pages). Если в ходе верстки в конце документа образовались пустые страницы или внезапно перестали отображаться некоторые системы, необходимо воспользоваться кнопкой обновления планировки (Update Layout ) в панели **Layout Toolbar**, что соответствует сочетанию клавиш **Ctrl+U**.

### Разделитель систем в партитурах

В партитурах на заключительном этапе верстки выставляется разделитель систем. Он вводится с помощью соответствующего плагина:<sup>5</sup> **Plug-ins → Scoring and Arranging → Score System Divider** (Плагины → Работа с партитурой и аранжировка → Разделитель систем в партитурах):

<sup>5</sup> В версиях, предшествующих Finale 2006, разделитель систем вводится в инструменте Текст или как исполнительское обозначение в инструментах Ньюансы и Знаки артикуляции (шрифт EngraverFontSet, символ № 187).





В окне плагина **Score System Divider**, в первом разделе (Page Range) определяется область ввода разделителя

**All** – на всех страницах;

**Current** – на текущей странице;

**Selected \_\_ to \_\_** – в пределах диапазона страниц.

Во втором разделе (Vertical) определяется вертикальное положение разделителя:

**Between last/first staff lines** – между последней и первой линией нотных станов соседних систем;

**Between staff systems boundaries** – между границами систем.

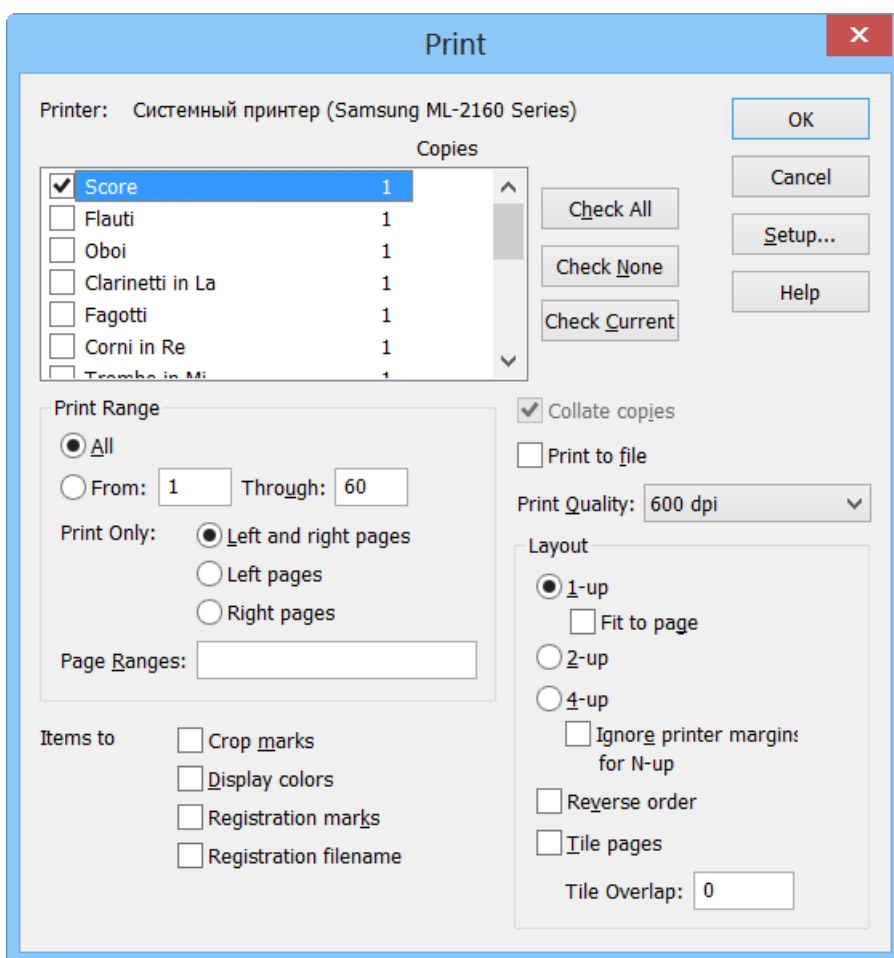
В поле **Adjustment** устанавливается смещение по вертикали (со знаком минус – вниз, без знака минус – вверх).

В третьем разделе (Horizontal) определяется горизонтальное положение разделителя, он может располагаться с левой (Left side) и с правой стороны систем (Right side), в обоих случаях также можно указать дополнительное смещение, со знаком минус – влево, без знака минус – вправо (Adjustment). Также устанавливается размер шрифта (Font size), и с помощью последней кнопки (Remove) можно удалить ранее введенные разделители в пределах указанных страниц.

## Печать документа

Для печати документа используется пункт **Print** (Печать) из раздела главного меню **File** (Файл) или кнопка **Print** из панели инструментов **File Toolbar** (Панель Файл)<sup>6</sup>, или сочетание клавиш **Ctrl+P**:

<sup>6</sup> В интерфейсе Finale 2014 эта панель недоступна.



В окне печати вначале предлагается выбрать определенные документы – партитуру (Score) и партии, если они были созданы, и указать количество копий (Copies).

Затем необходимо определить диапазон печати: печатать все страницы (All) или диапазон страниц (From \_\_ Through \_\_) или только одну страницу (From 1 Through 1, например).

При двухсторонней печати, если установлены зеркальные поля, необходимо вначале выбрать печать только правых (Right pages), а затем только левых страниц (Left pages).

Может понадобиться определить количество страниц на листе, по умолчанию печатается одна страница (1-up), но можно выбрать печать двух (2-up) и четырех страниц на листе (4-up), но в этих случаях в свойствах принтера необходимо выбрать альбомную ориентацию страницы (кнопка **Setup** – Свойства).

В версиях, предшествующих Finale 2012<sup>7</sup>, функция печати может быть использована для экспорта в формат PDF. Для этого необходима предварительная установка виртуального принтера PDF<sup>8</sup>. В окне **Print** (Печать) виртуальный принтер PDF выбирается с помощью кнопки **Setup** (Свойства).

Печать документа имеет большое значение, поскольку многие ошибки и погрешности нотного набора не заметны на экране монитора, но хорошо видны в распечатанном нотном тексте.

<sup>7</sup> В версиях Finale 2012/2014 экспорт в формат PDF доступен в разделе главного меню **File** → **Export** → **PDF** (Файл → Экспорт → PDF).

<sup>8</sup> В настоящее время в Интернете доступны следующие бесплатные виртуальные принтеры PDF:  
<http://www.dopdf.com/ru/> – doPDF;  
<http://www.pdfforge.org/pdfcreator> – PDFCreator  
<http://www.cutepdf.com/Products/CutePDF/writer.asp> – CutePDF и др.

## Глава 10. Особые задачи нотного набора

### Ноты, переходящие на другой стан

#### Ноты с обращением штиля

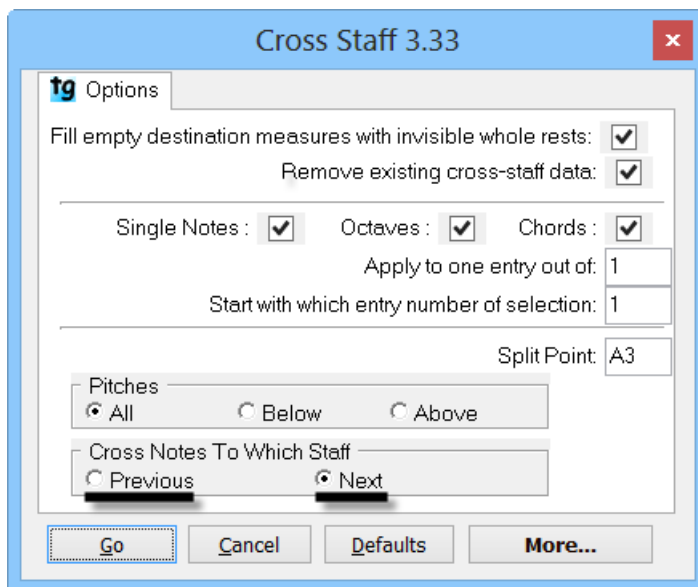
Необходимо сделать диагональное выделение мышью отдельных нот<sup>9</sup>, переходящих на соседний стан (используется любой инструмент, допускающий выделение такта: Выбор, Нотный стан, Ключевые знаки, Размер, Ключ, Такт, Реприза).

После выделения определенных нот в версиях Finale 2012/2014 используются следующие клавиши:

**Alt+Shift+Стрелка вниз** (↓) – перемещение выделенных нот на нижний стан системы;

**Alt+Shift+Стрелка вверх** (↑) – перемещение выделенных нот на верхний стан системы.

Если в версиях Finale 2012/2014 эти сочетания клавиш не работают, можно использовать плагин **Cross Staff: Plug-ins** → **TGTools** → **Cross Staff** (Плагины → Инструменты Тобиаса Гизена → На другой стан):



Настройки этого плагина полностью готовы к работе. Следует лишь обратить внимание на раздел **Cross Notes To Which Staff** (Перенести ноты на стан), в котором опция **Previous** приводит к перемещению выделенных нот на верхний стан системы, а **Next** – к перемещению выделенных нот на нижний стан системы. Кнопка **Go** аналогична кнопке **OK**.

В версиях, предшествующих Finale 2012, а если установлена полная версия плагина **TGTools**<sup>10</sup>, то также и в Finale 2012/2014, используются несколько другие сочетания клавиш:

<sup>9</sup> Подробнее о диагональном выделении мышью отдельных нот см. раздел «Транспозиция нот» в пятой главе.

<sup>10</sup> Полная версия плагина **TGTools** доступна по адресу: <http://www.tgtools.de>.

**Alt+Стрелка вниз (↓)** – перемещение выделенных нот на нижний стан системы;  
**Alt+Стрелка вверх (↑)** – перемещение выделенных нот на верхний стан системы.

### Ноты без обращения штиля<sup>11</sup>

1. В меню инструмента **Note Mover** (Передвижение нот, панель **Advanced Tools Palette** – Инструменты расширенных возможностей) выбрать **Cross Staff** (Перенести на другой стан);
2. Щелкнуть на такте для появления хэндлов;
3. Выделить хэндлы диагональным движением мыши (или щелчками, удерживая **Shift**);
4. Перенести мышью выделенные хэндлы на середину другого стана.



### Тремоло

#### На повторяющихся нотах

Активировать инструмент **Articulation Tool** (Знаки артикуляции):  
использовать клавиши метаинструментов «6» (восьмые), «7» (16-е), «8» (32-е).



#### На чередовании нот

Используется любой инструмент, допускающий выделение такта.

1. Создать ноты тремоло в два раза меньшие по длительности;
2. Выделить ноты (если выделяются не все ноты такта – используется диагональное движение мыши);
3. Использовать: **Plug-ins** → **TG Tools** → **Easy Tremolos** (Плагины → Инструменты Тобиаса Гизена → Легкое тремоло). Также используется полная версия плагина **TGTools: Music** → **Tremolos** (Ноты → Тремоло).



В Специальных инструментах возможна настройка тремоло (инструменты Угол вязки и Продолжение вязки).

### Флажолеты

Для ввода искусственных флажолетов обычно используются плагины. Вначале активируется любой инструмент, допускающий выделение такта. Последовательность действий:

1. Выделить ноты (если выделяются не все ноты такта – используется диагональное движение мыши);



<sup>11</sup> Этот способ можно также использовать для нот, переходящих на другой стан с обращением штиля, если после переноса нот их обработать с помощью инструментов Обращенный штиль и Угол вязки (Специальные инструменты). См. об этом статью № 12 «Одна партия, два нотоносца» на сайте «Нотоводство»: <http://notovodstvo.ru/j/?12>.

- Использовать: **Plug-ins** → **TG Tools** → **Easy Harmonics** (Плагины → Инструменты Тобиаса Гизена → Легкие флажолеты; только для терций и кварт). Для ввода всех видов флажолетов используется полная версия плагина **TGTools: Music** → **Harmonics** (Ноты → Флажолеты).

### Флажолеты без плагинов

Искусственные флажолеты можно вводить без посредства плагинов. Если файл был подготовлен в Мастере создания документа (Document Setup Wizard), флажолеты будут воспроизводиться. Для этого с помощью Специальных инструментов (Special Tools) достаточно заменить символ нотной головки. Последовательность действий:

- Выбрать: **Special Tools** → **Note Shape Tool** (Специальные инструменты → Форма нотной головки);
- Щелкнуть на такте для появления хэндлов;
- Выделить хэндлы;
- Двойной щелчок мыши на одном из выделенных хэндлов (или клавиша **Enter**);
- В открывшемся затем окне **Symbol Selection** выбираются символы №№ 79, 225, 226 (шрифт Maestro).

Натуральные флажолеты и октавный флажолет арфы вводятся с помощью инструмента **Articulation Tool** (Знаки артикуляции) – в окне **Articulation Selection** (Выбор знака артикуляции) используется символ № 21.

### Ossia (вариант исполнения)

- С помощью инструмента **Staff Tool** (Нотный стан) необходимо создать *исходный стан* для Ossia<sup>12</sup> (лучше, если стан будет расположен внизу, если Ossia находится сверху, и наоборот);
- Ввести на этом стане ноты Ossia;
- Активировать инструмент **Ossia** (панель **Advanced Tools Palette** – Инструменты расширенных возможностей) и два раза щелкнуть на такте, к которому необходимо ввести вариант исполнения;
- В открывшемся окне **Дизайнер Ossia** выбрать назначение на такт (Attach To: Measure);
- Также в этом окне необходимо указать *исходный стан* – **Source Staff** (его название можно узнать в окне **Score Manager** – Менеджер партитур) и выбрать параметры отображения Ossia (ключ, размер, раштр, то есть, размер 50-80 % и т.д.);
- В инструменте Нотный стан два раза щелкнуть на *исходном стане*;
- В открывшемся окне **Staff Attributes** (Свойства стана) выбрать **Force hide staff: and Collapse**<sup>13</sup> (Скрыть стан).



Этот скрытый стан всегда будет доступен в Виде свитка для изменения нот Ossia.

В качестве варианта создания Ossia приведем также способ, указанный в книге С.Н.Лебедева и П.Ю.Трубинова<sup>14</sup>.

- С помощью инструмента **Staff Tool** (Нотный стан) создайте новый стан выше или ниже того стана, к которому относится Ossia (см. раздел «Добавление и группировка станом» в третьей главе);
- Введите на новом стане ноты Ossia;

<sup>12</sup> Ossia, *ит.* – иначе говоря, или же.

<sup>13</sup> В версиях, предшествующих Finale 2012, – **Hide Staff**.

<sup>14</sup> Лебедев С.Н., Трубинов П.Ю. Русская книга о Finale. – СПб.: Композитор, 2003, сс. 109-111.

3. С помощью инструмента **Resize Tool** (Изменение размера) установите размер (раштр) нового стана 50-80 % (см. раздел «Раштр» в восьмой главе);
4. С помощью инструмента **Staff Tool** (Нотный стан) скройте новый стан – щелкните с левой стороны стана, чтобы его выделить полностью, и нажмите клавишу «Н». В этом случае применяется стиль стана **Force Hide Staff (Cutaway)**. Также его можно выбрать в контекстном меню.
5. Удалите этот назначенный стиль стана в такте с нотами Ossia – сделайте щелчок правой кнопки мыши на этом такте и выберите в открывшемся контекстном меню **Clear Staff Styles From → Score and Parts** (Удалить стиль нотного стана → В партитуре и партиях), или нажмите клавишу **Backspace**. Ноты Ossia станут вновь отображаться на прежнем месте.

Скрытый новый стан занимает дополнительное пространство, которое будет лишним при последующей верстке на системах, не содержащих ноты Ossia. Поэтому необходимо максимально уменьшить расстояние между станом с нотами Ossia и станом, к которому относятся ноты Ossia. Это необходимо сделать на системах, расположенных до и после системы с нотами Ossia. Для этого выполняются следующие действия.

Если Ossia расположено *сверху*:

а) выделяется стан ниже на системах предшествующих системе с Ossia (щелчок на первом и последнем такте, удерживая клавишу **Shift**, или щелчок на последнем такте для его выделения и сочетание клавиш **Shift+Ctrl+Home**), и после этого – удерживая мышью хэндл одного из выделенных станов необходимо переместить его максимально вверх;

б) выделяется стан ниже на системах, расположенных после системы с Ossia (щелчок на первом и последнем такте, удерживая клавишу **Shift**, или щелчок на первом такте для его выделения и сочетание клавиш **Shift+Ctrl+End**), и после этого – удерживая мышью хэндл одного из выделенных станов необходимо переместить его максимально вверх.

Если Ossia расположено *снизу*:

а) выделяется новый стан на системах предшествующих системе с Ossia (щелчок на первом и последнем такте, удерживая клавишу **Shift**, или щелчок на последнем такте для его выделения и сочетание клавиш **Shift+Ctrl+Home**), и после этого – удерживая мышью хэндл одного из выделенных станов необходимо переместить его максимально вверх;

б) выделяется новый стан на системах, расположенных после системы с Ossia (щелчок на первом и последнем такте, удерживая клавишу **Shift**, или щелчок на первом такте для его выделения и сочетание клавиш **Shift+Ctrl+End**) и после этого – удерживая мышью хэндл одного из выделенных станов необходимо переместить его максимально вверх.

## Репризы

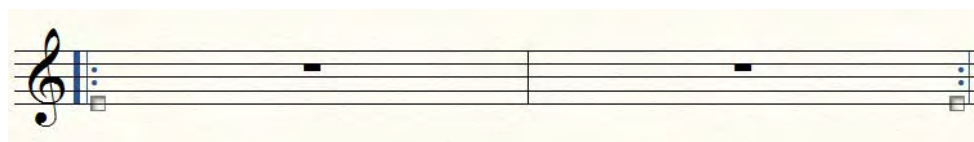
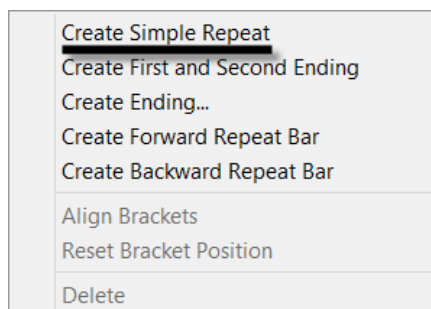
Все виды репризных обозначений вводятся с помощью инструмента **Repeat Tool** (Реприза ) , расположенного в **Main Tool Palette** (Главной панели).

### Простая реприза

Простая реприза, включающая знаки начала и окончания, вводится после выделения одного или нескольких тактов и выбора в контекстном меню<sup>15</sup> пункта **Create Simple Repeat** (создать простую репризу):

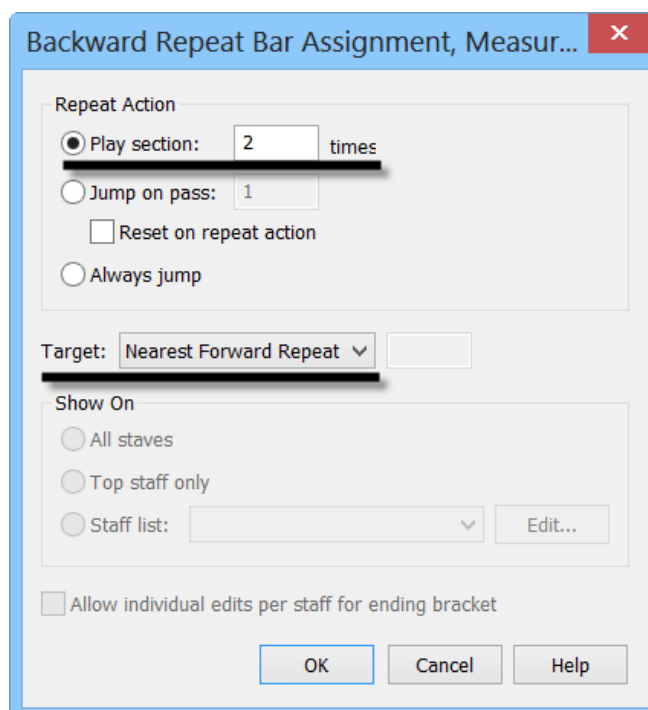
<sup>15</sup> Контекстном меню вызывается правой кнопкой мыши.





Созданная таким способом простая реприза автоматически имеет все необходимые для воспроизведения настройки – проигрывание два раза (два прохода) и начало повторения со знака начала репризы.

Знаки начала и окончания репризы можно ставить по отдельности (например, если затруднительно выделить определенную область тактов, или повторение начинается с первого такта, в котором не всегда ставится знак начала репризы). Для этого в контекстном меню такта необходимо выбрать пункты **Create Forward Repeat Bar** (Создать знак начала репризы) или – **Create Backward Repeat Bar** (Создать знак окончания репризы). В этом случае может понадобиться установить свойства знака окончания репризы в окне **Backward Repeat Bar Assignment** (Назначение знака окончания репризы), которое вызывается двойным щелчком мыши по хэндлу знака или в его контекстном меню (пункт **Edit Repeat Assignment** – Редактировать назначение репризы):



Знак окончания репризы имеет два основных свойства воспроизведения: в разделе **Repeat Action** (Свойства репризы) выбрано **Play section: 2 times** (Воспроизвести секцию) – указано стандартное проигрывание два раза; в меню **Target** (Цель) указываются место, с которого начинается повторение.

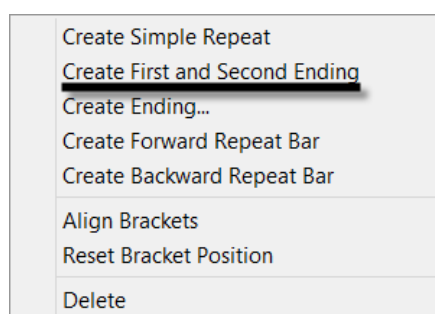
По умолчанию в этом меню выбран пункт **Nearest Forward Repeat** (Знак начала репризы), если до знака окончания репризы введен знак ее начала. Если до этого нет знака начала репризы, повторение всегда будет начинаться с первого такта документа.

Пункт **Measure #** открывает поле для ввода номера такта, с которого начинается повторение.

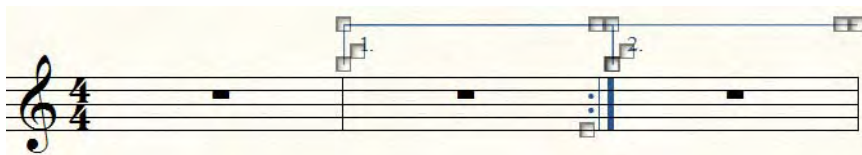
И последний пункт **Backward** (Назад на) также открывает поле для ввода количества тактов, на которые необходимо вернуться, чтобы начать повторение.

### Реприза с вольтами

Реприза с вольтами также может быть создана в автоматическом режиме: выделяется один или несколько тактов, которые будут входить в первую вольту, и в контекстном меню выбирается пункт **Create First and Second Ending** (Создать первую и вторую вольту):



После этого появляется первая вольта (ее протяженность равна выделенной ранее области) со знаком окончания репризы и вторая вольта протяженностью в один такт (мышью, с помощью последних хэндлов эту вольту можно расширить):

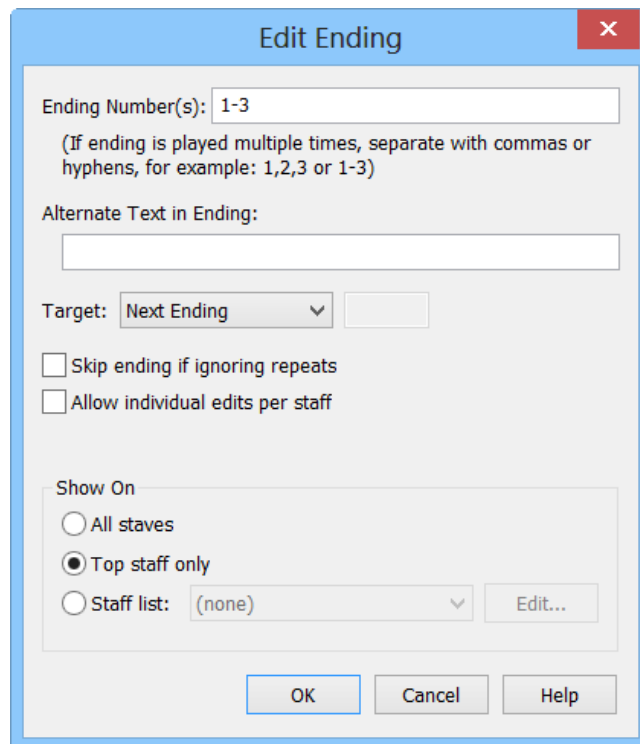


Место начала повторения в репризе с вольтами определяется наличием или отсутствием знака начала репризы:

если знак начала репризы ввести до первой вольты – повторение автоматически начнется именно с него;

если знак начала репризы отсутствует до первой вольты – повторение происходит с первого такта пьесы.

Реприза с вольтами также по умолчанию настроена на двухразовое воспроизведение. Количество проигрываний можно легко увеличить, если вызвать окно **Edit Ending** (Редактировать вольту) с помощью двойного щелчка на хэндле скобки или хэндле цифры *первой вольты*:



В первом поле **Ending Number** (Номер вольты) достаточно ввести количество проигрываний с первой вольты (через запятые или дефис – 1,2,3 или 1-3) и этого будет достаточно для воспроизведения установленного количества раз. Кроме этого, отображаться номера вольты будут по установленному стандарту (1, 2, 3.). Для ввода оригинального текста вольты используется поле **Alternate Text in Ending**, где можно ввести свой вариант (например, «Для 1, 2, 3 повторения»). После увеличения количества проигрываний останется только поменять номер последней вольты (здесь – 4) в аналогичном окне, вызываемом также с помощью двойного щелчка на хэндле скобки или хэндле цифры последней вольты.

Среди других опций окна **Edit Ending** (Редактировать вольту), относящегося к первой вольте, можно отметить следующие.

В меню **Target** (Цель) выбрано **Next Ending** (Следующая вольта) и это означает, что после проигрывания определенного количества раз с первой вольты произойдет переход к следующей вольте. Другие опции этого меню обычно не используются в первой вольте и знакомы по окну знака окончания репризы:

**Measure #** – номера такта, к которому совершается переход;

**Forward** или **Backward** – вперед или назад на определенное количество тактов;

**Never Skip Ending** – никогда не пропускать, – опция, характерная для последней вольты, к которой совершается переход.

**Skip Ending if Ignoring Repeats** – не воспроизводить вольту, если не учитываются репризы. Эта опция отключает воспроизведение данной вольты, если в окне Свойства воспроизведения (**Playback Controls** – Панель воспроизведения → кнопка **Playback Settings** – Настройки воспроизведения → кнопка **Playback/Record Options** – Свойства воспроизведения) выбрана опция **Ignore repeats** (Не учитывать репризы).

**Allow Individual Edits Per Staff** – позволяет установить индивидуальное расположение и очертание вольт на нескольких станах.

В меню **Show On** (Показать на) устанавливается отображение вольт на нескольких станах:

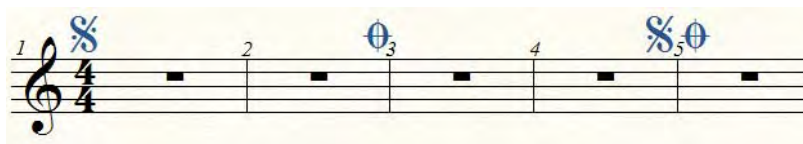
**All Staves** – на всех станах

**This Staff Only** – только на верхнем стане

**Staff List** – на основе списка станов (аналогично списку станов для назначения нюансов).

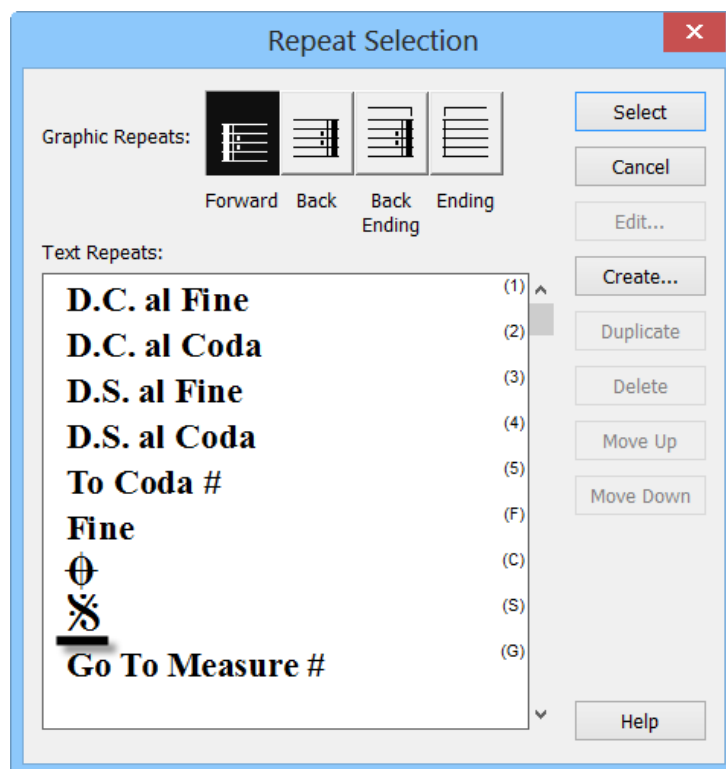
### Сеньо и фонари

Приведем обычную последовательность сеньо (Segno) и фонарей (Coda). Эти знаки используются парами – два сеньо и два фонаря:



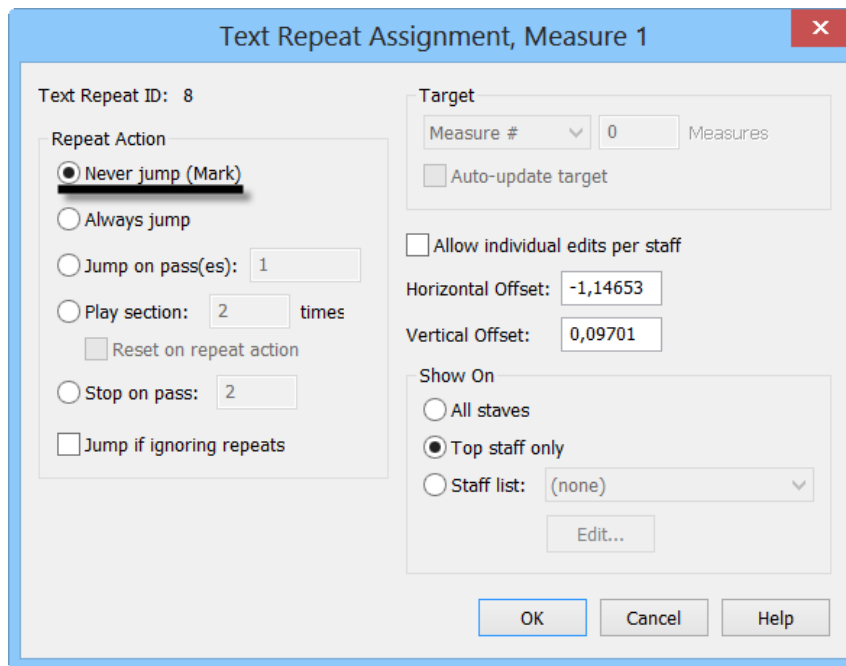
По достижении второго сеньо в конце четвертого такта возникает переход к первому сеньо в первом такте. Затем воспроизведение продолжается до первого фонаря в конце второго такта, после чего происходит переход ко второму фонарю в начале пятого такта.

Первый знак сеньо вводится с помощью окна **Repeat Selection** (Выбор репризы), которое вызывается двойным щелчком мыши на первом такте<sup>16</sup>:



В этом окне, подобно таким же окнам выбора нюансов и знаков артикуляции, символ сеньо выбирается двойным щелчком (также можно его выделить и нажать кнопку **Select**). Но до ввода сеньо в ноты появляется окно **Text Repeat Assignment** (Назначение текста репризы), в котором необходимо отметить опции **Never jump (Mark)** – Не переходить (только знак) в разделе **Repeat Action** – Свойства репризы. Действительно, первый знак сеньо, подобно знаку начала репризы, имеет значение условной метки и не содержит параметров воспроизведения. Обратите внимание на номер такта в заголовке окна – это удобный ориентир:

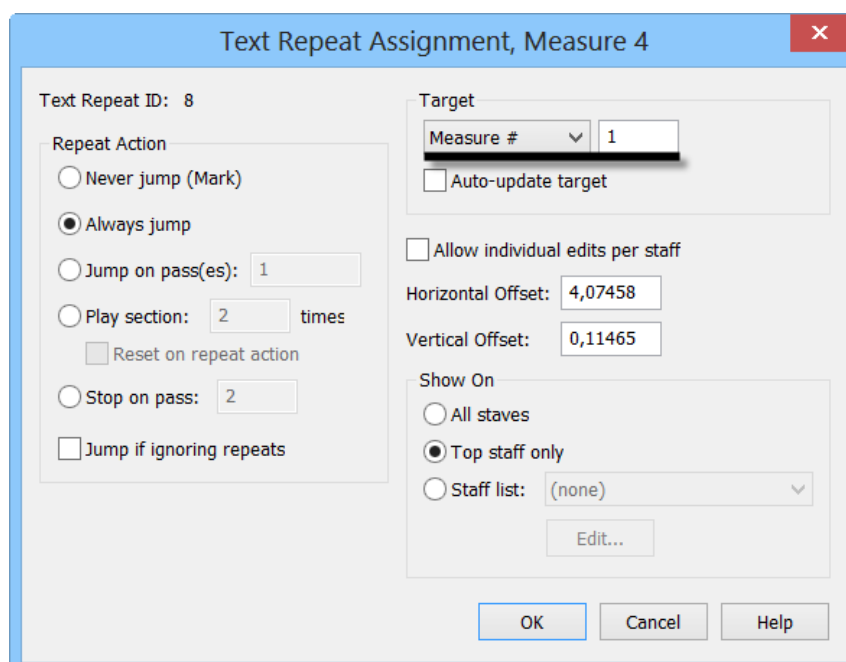
<sup>16</sup> Номера тактов относятся только к данному примеру.



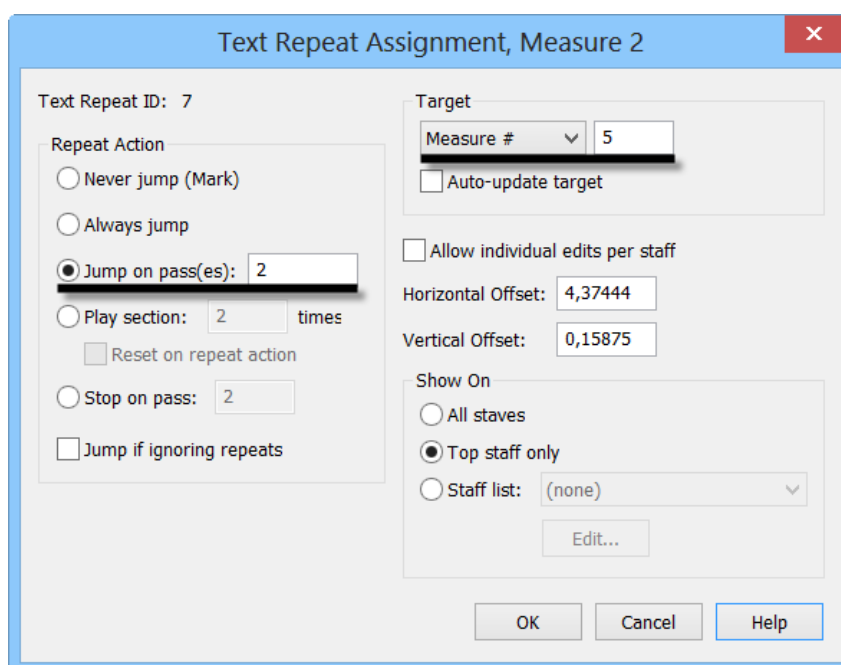
Таким же способом вводятся остальные знаки – в порядке воспроизведения этой репризной последовательности.

Перед началом пятого такта *второй знак сеньо* выполняет роль знака окончания репризы – после проигрывания четвертого такта возникает переход к первому знаку сеньо в начале первого такта. Поэтому назначается второй знак сеньо двойным щелчком на четвертом такте, после чего также этот знак выбирается в окне **Repeat Selection** (Выбор репризы). И, подобно знаку окончания репризы, в следующем далее окне **Text Repeat Assignment** (Назначение текста репризы) необходимо обратить внимание на опцию **Target** (Цель), с помощью которой указывается место начала повторения. Со второго сеньо происходит возвращение к первому сеньо в начале первого такта, поэтому в меню **Target** (Цель) указываются место, с которого начинается повторение – по умолчанию выбран пункт **Measure #**, остается лишь в следующем поле ввести номер такта (в данном случае, «1»).

В разделе **Repeat Action** (Свойства репризы) по умолчанию выбрана опция **Always jump** (Всегда переходить), необходимая для второго знака сеньо:

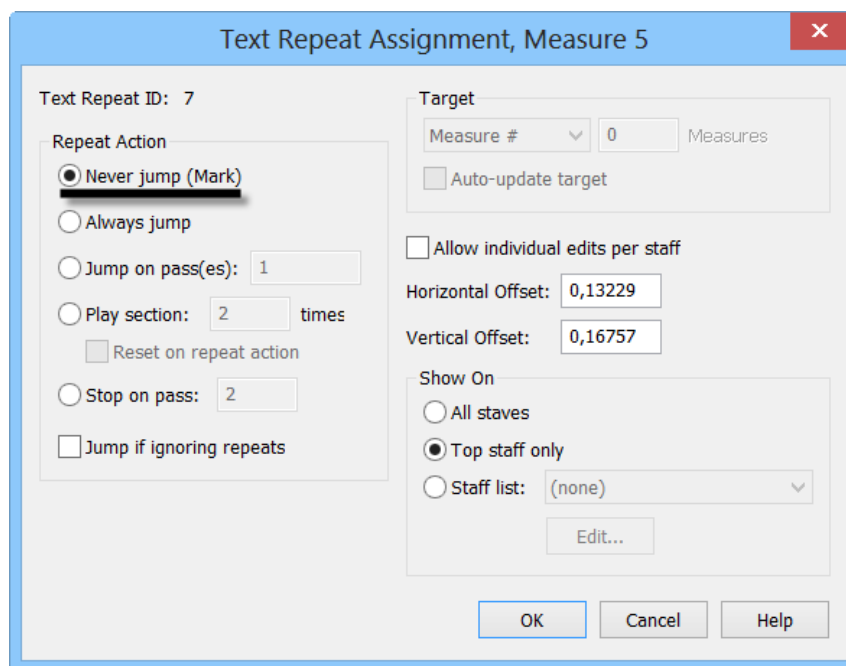


Таким образом оформляется переход от второго сеньо в конце четвертого такта к первому сеньо в первом такте. Затем в воспроизведении повторяются первые два такта до первого фонаря в конце второго такта, после которого происходит переход ко второму фонарю в начале пятого такта. *Первый фонарь* во втором такте вводится подобно предшествующим сеньо – двойной щелчок на втором такте → выбор символа в окне **Repeat Selection** (Выбор репризы) → появление окна **Text Repeat Assignment** (Назначение текста репризы). В этом последнем окне необходимо оформить переход ко второму фонарю на втором проигрывании (проходе). Второй фонарь находится в начале пятого такта, поэтому в меню **Target** (Цель) указывается пятый такт – **Measure # 5**. Но, поскольку этот переход необходимо делать на втором проигрывании – в разделе **Repeat Action** (Свойства репризы) выбирается опция **Jump on pass(es)** (Переход после проигрывания №) и в следующем поле вводится номер проигрывания – «2»:



Для завершения описываемой репризной последовательности остается ввести в пятом такте знак *второго фонаря*, которому не назначаются никакие параметры воспроизведения. Второй фонарь, подобно первому сеньо, имеет значение условной метки и в его окне **Text Repeat Assignment** (Назначение текста репризы), в разделе **Repeat Action** (Свойства репризы) также выбирается опция **Never jump (Mark)** – Не переходить (только знак):





При работе с репризами могут также пригодиться следующие опции окна **Text Repeat Assignment** (Назначение текста репризы)<sup>17</sup>:

В разделе **Repeat Action** (Свойства репризы) опция **Stop on pass** (Остановить после проигрывания №) – для обозначений типа **Fine** (Конец), например, в сочетании с **Da Capo al Fine** (От начала до слова «Конец»);

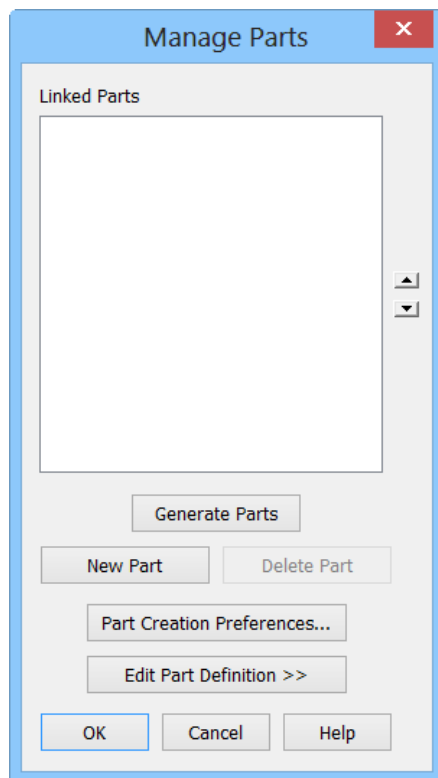
В меню **Target** (Цель) пункт **Text Repeat ID** (ID репризы) – порядковый номер репризного обозначения;

**Auto-update target** (Автоматическое обновление цели) – автоматическое изменение номера такта, к которому совершается переход (например, если до него происходит удаление или вставка тактов).

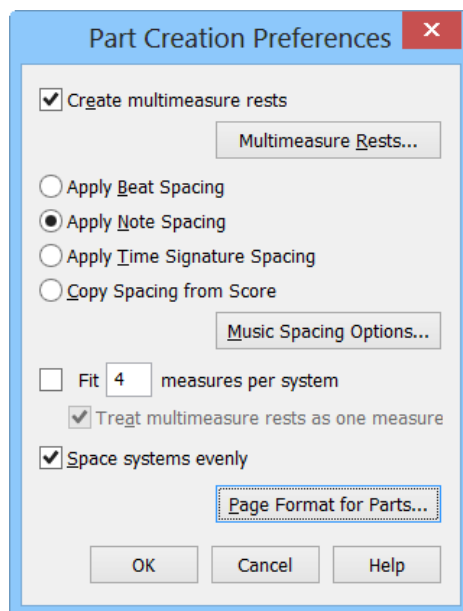
## Партии

Начиная с версии Finale 2007, в программе используются так называемые связанные партии (linked parts). После их создания все сделанные в партитуре изменения автоматически отражаются также и в партиях, и, наоборот, изменение партии может затронуть текст партитуры. Для создания связанных партий используется окно управления партиями, вызываемое в главном меню: раздел **Document** → **Manage Parts** (Документ → Управление партиями). Первоначально это окно появляется в свернутом виде:

<sup>17</sup> См. также в разделе «Реприза с вольтами» описание опций окна **Edit Ending** (Редактировать вольту).



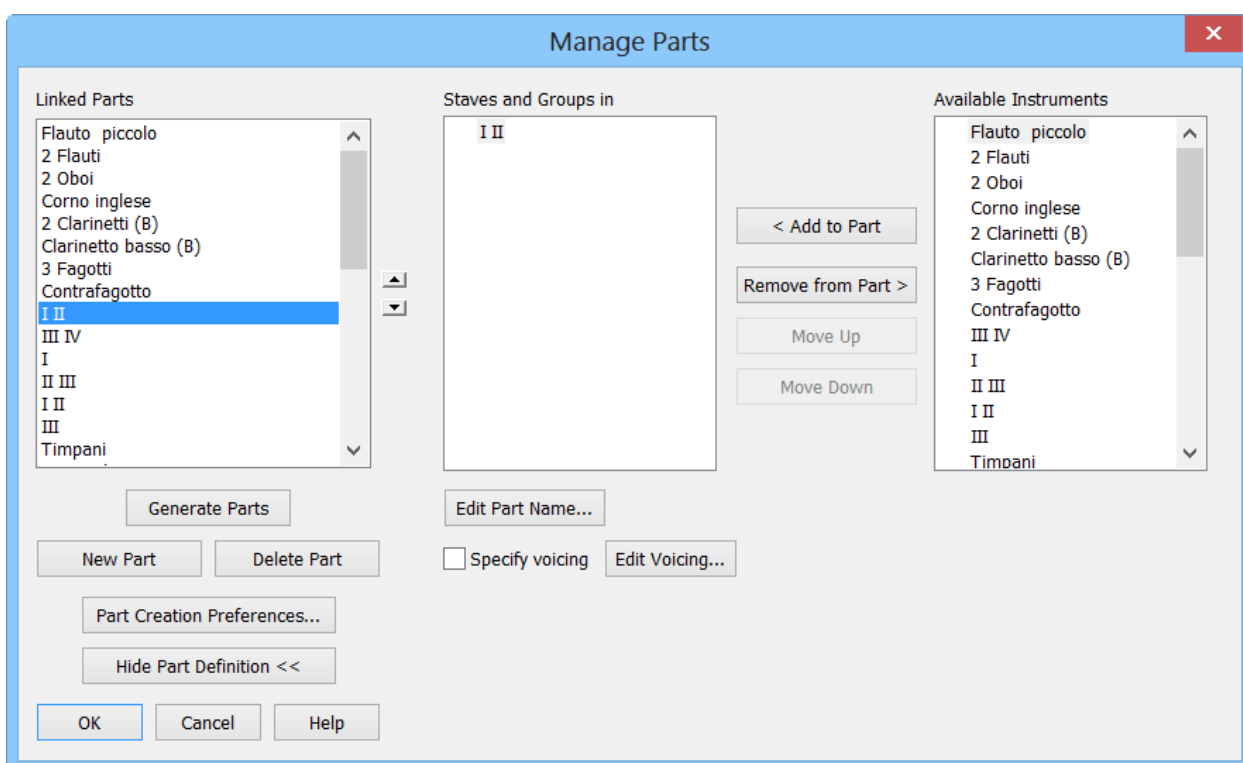
До создания партий с помощью кнопки **Part Creation Preferences** (Свойства создаваемых партий) открывается одноименное окно, в котором определяются настройки будущих партий:



Эти настройки во многом повторяют уже знакомые опции из других окон Finale и предусматривают возможности создания многотактовых пауз (Create Multimeasure Rests), выравнивания нот (по умолчанию выбрано самое оптимальное нотное выравнивание – Apply Beat Spacing), определения количества тактов на системах (Fit \_\_ Measures per System) и равномерного размещения систем на странице (Space Systems Evenly). Кнопки Multimeasure Rests, Music Spacing Options и Page Format for Parts открывают окна настроек многотактовых пауз, выравнивания нот и формата страницы для партий.

После определения настроек партий, они создаются в окне **Manage Parts** с помощью кнопки **Generate Parts** (Создать партии). Это простейший способ создания партий, когда каждому стану партитуры соответствует одна партия и группы станом не сложнее двухстановой партии фортепиано.

В более сложных случаях, когда необходимо изменить название партии, создать совмещенную партию и пр. – используются дополнительные возможности окна **Manage Parts**. Кнопкой **Edit Part Definition** (Править определение партии) оно разворачивается. В таком виде, кроме первого списка, в этом окне становятся доступны еще два списка. В первом из них отображаются уже созданные партии. Во втором списке отображается внутреннее строение выбранной партии, в частности, сколько станом в нее входит. Также, во втором списке можно править название партий (кнопка **Edit Part Name**) и настраивать слои многоголосия (кнопка **Edit Voicing**). И в третьем списке указаны доступные станы, из которых можно создавать партии:

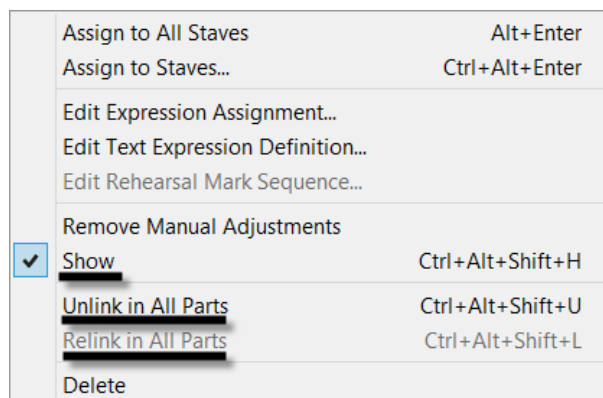


Кнопки **New Part** и **Delete Part** используются для создания новых и удаления уже имеющихся партий в первом списке. Кнопки **Add to Part** и **Remove from Part** добавляют и удаляют имеющиеся в третьем списке станы в выбранную в первом списке партию.

После создания связанных партий их можно просматривать и редактировать. Для этого в разделе **Document** (Документ) главного меню используется подраздел **Edit Part** (Редактировать партии), содержащий список всех созданных партий. Удобнее использовать сочетания клавиш:

- Ctrl+Alt+.** (точка) – следующая партия;
- Ctrl+Alt+,** (запятая) – предыдущая партия;
- Ctrl+Alt+ /** (косая черта) – партитура.

Редактирование партий в основном сводится к изменению положения исполнительских обозначений и особенностей их отображения в партии и партитуре. Управление связями между партитурой и партиями происходит с помощью контекстного меню разного рода нотных символов. Например, в контекстном меню нюанса партитуры доступны следующие опции:

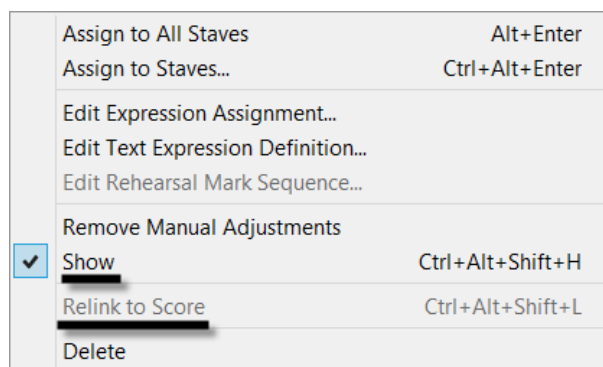


**Show** – показать;

**Unlink in All Parts** – не сохранять свойства в партиях;

**Relink in All Parts** – сохранять свойства в партиях.

В контекстном меню нюанса партии доступны следующие опции:

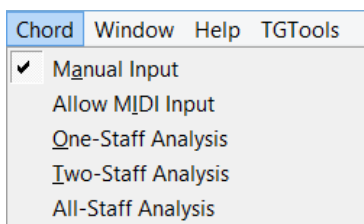


**Show** – показать;

**Relink to Score** – сохранять свойства партитуры<sup>18</sup>.

## Аккорды

В разделе главного меню инструмента **Chord Tool** (Аккорд) доступны следующие способы ввода обозначений аккордов:



**Manual Input** – ручной ввод с компьютерной клавиатуры;

**Allow MIDI Input** – ввод с помощью MIDI-устройства;

**One-Staff Analysis** – автоматический ввод на основе анализа одного стана;

**Two-Staff Analysis** – автоматический ввод на основе анализа двух станов;

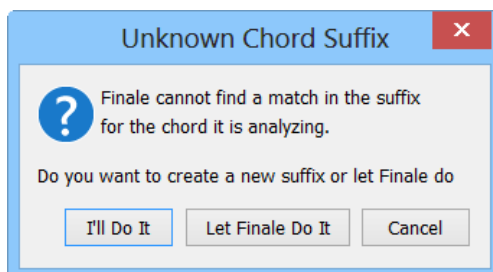
**All-Staff Analysis** – автоматический ввод на основе анализа всех станов.

Во всех случаях, перед началом ввода аккорда делается щелчок мыши над станом на вертикальном уровне ноты<sup>19</sup> или того места, где в такте должен разместиться аккорд

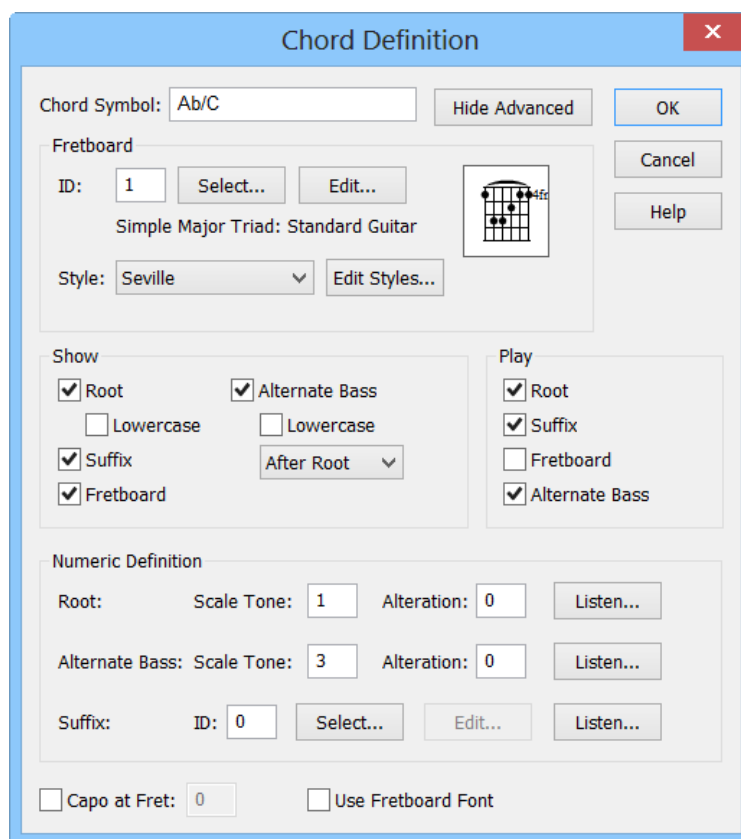
<sup>18</sup> Подробности работы со связанными партиями можно узнать в работе П.Ю.Трубинова «Связанные партии в Finale 2007», доступной в Интернете: <http://www.partita.ru/literature.shtml>.

(на пустых станах аккорды вводятся на месте основных долей такта). Обратите внимание на указатель мыши в виде стрелки – стрелка должна быть направлена на определенный нотный стан.

Если при использовании автоматического ввода Finale не может определить вид аккорда, появляется окно **Unknown Chord Suffix** (Неизвестный суффикс аккорда), в котором предлагается ввести обозначение аккорда самостоятельно (I'll Do It) или все-таки дать Finale возможность сделать это (Let Finale Do It):



После выбора первого варианта (I'll Do It) открывается окно **Chord Definition** (Определение аккорда), которое разворачивается кнопкой **Show Advanced** (Дополнительно):



Это окно также используется при редактировании уже введенных аккордов. В этом случае оно вызывается двойным щелчком на хэнгле аккорда (или диаграммы ладов), если в разделе главного меню инструмента Аккорд выбран пункт **Manual Input** (Ручной ввод).

Буквы, знаки альтерации (#, b) и цифры (суффиксы – 7, 9, 11, maj, sus и пр.) можно редактировать в поле **Chord Symbol** (символ аккорда). Раздел **Fretboard** предназначен

<sup>19</sup> В версиях, предшествующих Finale 2010, стрелка указателя мыши должна быть не пустой внутри и крупной, а тонкой, черной, с изображением маленькой ноты.

для редактирования и создания диаграмм ладов. В разделе **Show** (Показать) определяется отображение частей обозначения аккорда:

**Root** – тоника (основной тон) аккорда (Lowercase – нижний регистр символов);

**Suffix** – суффикс аккорда (его ладовые и другие обозначения, а также цифры – 7, 9, 11 и пр.);

**Fretboard** – диаграмма ладов (схема аккорда, его аппликатура с указанием использованных ладов и струн);

**Alternate Bass** – альтернативный бас. Указывается, если нижний звук аккорда не его основной тон; обозначается после косой черты, например, Ab/C. Альтернативный бас может быть указан после тоники (After Root), под тоникой (Under Root) и ниже основной строки (Subtext).

Раздел **Play** (Воспроизвести) предназначен для озвучивания частей обозначения аккорда.

В разделе **Numeric Definition** (Цифровое определение) вводятся цифровые значения в тональности (Scale Tone – номер ступени) для основного тона аккорда (Root), альтернативного баса (Alternate Bass) и их альтерации (Alteration). Каждая единица альтерации означает повышение на пол тона (со знаком минус – понижение). Например, если в тональности ля-бемоль мажор основным тоном аккорда служит «ля-бекар», в поле Root: Scale Tone надо ввести «1», а в следующее поле Alteration – тоже «1». Здесь же можно выбрать и отредактировать Суффикс и в конце всего окна ввести обозначение аккорда с каподастром на определенном ладе (Capo at Fret).

В разделе главного меню инструмента **Chord Tool** (Аккорд) также могут оказаться полезными:

**Chord Style** – стиль аккорда (например, чтобы нота «си-бемоль» обозначалась как «b», а «си» – как «h»), выберите немецкий стиль – German);

**Italicize Capo Chords** – выделить курсивом аккорды с каподастром;

**Show Fretboards** – показать диаграммы ладов;

**Enable Chord Playback** – включить воспроизведение аккордов.

## Стили нотного стана

Стили нотного стана используются с целью временного изменения свойств стана. Для создания стиля стана необходимо<sup>20</sup>:

1. Активировав инструмент **Staff Tool** (Нотный стан), сделать щелчок правой кнопкой мыши на стане, и в контекстном меню выбрать **Define Staff Styles** (Определить стили нотного стана);
2. В открывшемся окне **Staff Styles** (Стили стана) использовать кнопку **New** (Новый);
3. В меню **Available Styles** (Доступные стили) ввести название создаваемого стиля;
4. Определить свойства стиля в окне **Staff Styles** – Стили стана;
5. Нажать кнопку **OK**.
6. Использовать созданный стиль, выбрав его в контекстном меню выделенной области нотного текста или – с помощью клавиши метаинструмента<sup>21</sup>.

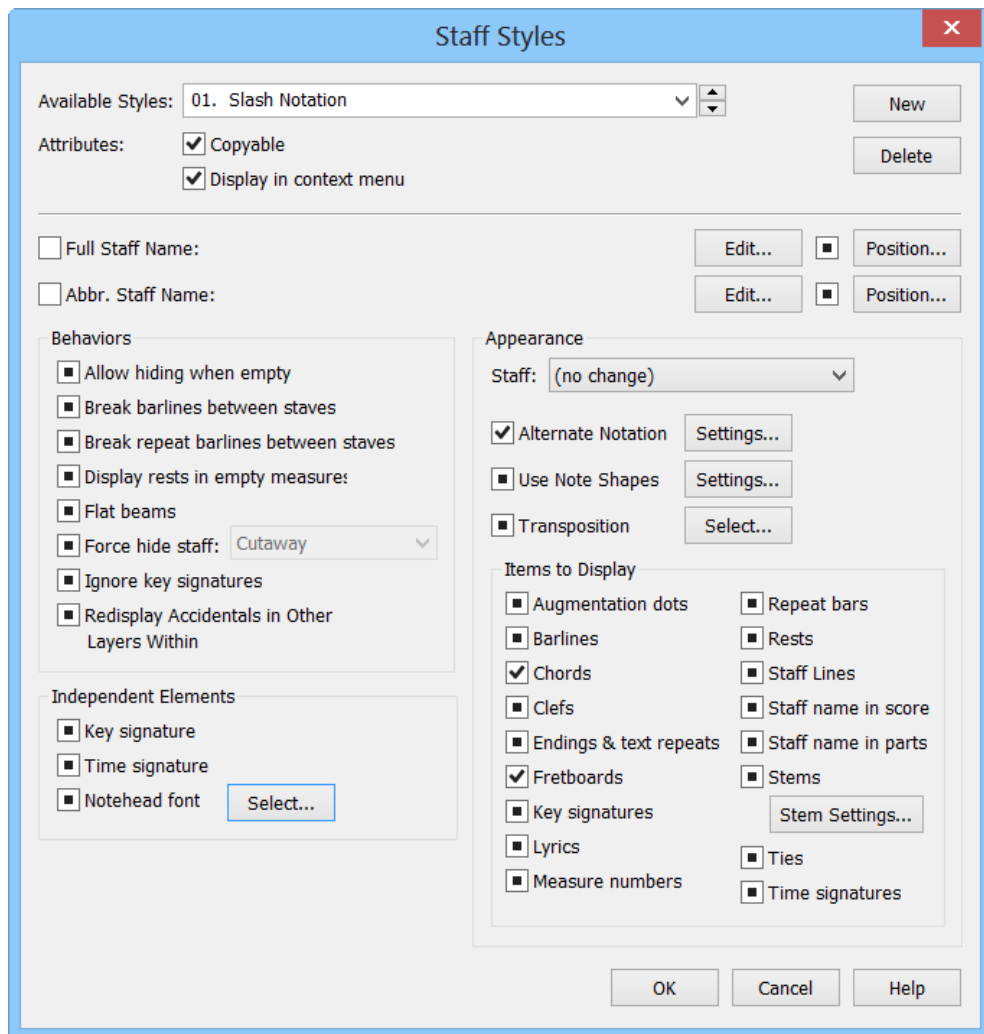
Окно **Staff Styles** (Стили стана) содержит следующие опции:

---

<sup>20</sup> Пример создания стиля см. в следующем разделе «Полиметрия».

<sup>21</sup> О метаинструментах см. раздел «Articulation Tool (Знаки артикуляции)» в седьмой главе.





Меню **Available Styles** содержит список доступных стилей, в том числе созданных пользователем.

Раздел **Attributes** (Свойства) содержит две опции:

**Copyable** – возможность копирования стиля при копировании нотного текста;

**Display in context menu** – показывать стиль в контекстном меню стана.

Кнопки **New** – создать новый стиль, **Delete** – удалить стиль, выбранный в меню **Available Styles**.

**Full Staff Name** – отображаемое полное название стана.

**Abbr. Staff Name** – отображаемое сокращенное название стана.

Кнопки **Edit** – править название, **Position** – изменить положение названия.

Раздел **Behaviors** (Настройки):

**Allow hiding when empty** – разрешить скрывать пустые станы;

**Break barlines between staves** – прервать тактовую черту между станами;

**Break repeat barlines between staves** – прервать репризную тактовую черту между станами;

**Display rests in empty measures** – показывать паузы в пустых тактах;

**Flat beams** – горизонтальные вязки;

**Force hide staff** – скрыть стан: **Cutaway** – частично, and **Collapse** – полностью, in **Score Only** (**Collapse**) – только в партитуре;

**Ignore key signatures** – не показывать ключевые знаки;

**Redisplay Accidentals in Other Layers Within Measures** – показывать знаки альтерации на нотах другого слоя в пределах одного такта;

Меню **Independent Elements** (Независимые элементы):

Key signature – ключевые знаки;

Time signature – размер (метрический);

Notehead font – нотный шрифт, кнопка Select – выбрать выбор нотного шрифта.

Раздел **Appearance** (Внешний вид):

Меню **Staff** (Нотный стан) – выбор типа нотного стана (пятилинейного, однолинейного и пр.);

Alternate Notation – альтернативная нотация, с помощью кнопки **Settings** (Настройки) определяются свойства слеш-нотации, ритмической нотации, пустой нотации и других стилей нотации, доступных в контекстном меню стана;

Use Note Shapes – формы нот, с помощью кнопки **Settings** (Настройки) можно выбрать различные виды нотных головок для нот определенной высоты или ступеней лада;

Transposition – транспозиция, с помощью кнопки **Select** (Выбрать) определяются свойства транспозиции.

Раздел **Items to Display** (Элементы для отображения):

Augmentation dots – удлиняющие точки;

Barlines – тактовая черта;

Chords – аккорды;

Clefs – ключи;

Endings & text repeats – вольты и их текст;

Fretboards – диаграммы ладов;

Key signatures – ключевые знаки;

Lyrics – вокальный текст;

Measure numbers – номера тактов;

Repeat bars – репризная тактовая черта;

Rests – паузы;

Staff Lines – линии стана;

Staff name in score – название стана в партитуре;

Staff name in parts – название стана в партиях;

Stems – штили, с помощью кнопки **Stem Settings** определяются настройки штилей;

Ties – удлиняющие лиги;

Time signatures – размер.

Чтобы удалить стиль нотного стана, необходимо, при активном инструменте **Staff Tool** (Нотный стан), выделить такт, или область тактов, в которых используется какой-либо стиль, и нажать клавишу **Backspace**.

Чаще всего бывает необходимо<sup>22</sup>:

1. Ввести другое полное или сокращенное название стана (если на одном стане разные инструменты);
2. Определить транспозицию для инструмента (если на одном стане разные виды инструментов или используется особый вид транспозиции);
3. Не показывать паузы в пустых тактах (для нот, переходящих на другой стан, полиметрии и др.);
4. Использовать определенные формы нот (еще один способ изменения нотных головок);
5. Использовать независимые от других станом ключевые знаки, тактовый размер, нотный шрифт (для различной группировки мелких длительностей, полиметрии, политональности и др.);

---

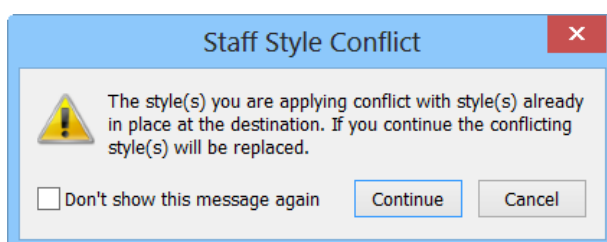
<sup>22</sup> В качестве постоянных атрибутов все эти и другие характеристики стана можно задать изначально в окне Свойства стана (вызывается двойным щелчком мыши на такте стана).

6. Скрыть тактовую черту (для полиметрии с несовпадающей тактовой чертой), размер, ключевые знаки и др.

Доступные в Finale 2014 стили (в контекстном меню такта):

1. Slash Notation (Слеш-нотация) – альтернативная нотация символами косой черты на каждую долю размера (например, в местах предполагаемой импровизации);
2. Rhythmic Notation (Ритмическая нотация) – ритмическая нотация (также альтернативная нотация, но – символы косой черты расположены на средней линейке стана и соединены со штилями, направленными вниз);
3. Blank Notation: Layer 1 (Пустая нотация: Слой 1) – ноты в первом слое многоголосия становятся скрытыми, но продолжают озвучиваться при воспроизведении и на эти скрытые ноты можно назначить разного рода символы – вокальный текст, знаки артикуляции (например, для озвучивания мелизмов, записи речевых фрагментов);
4. Blank Notation: Layer 4 (Пустая нотация: Слой 4) – ноты в четвертом слое многоголосия становятся скрытыми (в тех же целях);
5. Blank Notation: All Layers (Пустая нотация: Все слои) – ноты во всех слоях многоголосия становятся скрытыми (в тех же целях);
6. Normal Notation – обычная нотация;
7. One-Bar Repeat – символ однотокового повтора;
8. Two-Bar Repeat – символ двутокового повтора;
9. Standard 5-line Staff – стандартный пятилинейный стан;
10. 1-line Staff: Full Barline – однолинейный стан с полной тактовой чертой;
11. 1-line Staff: Short Barline – однолинейный стан с короткой тактовой чертой;
12. Force Hide Staff (Cutaway) – скрыть отдельные такты стана (характерно для современной нотации). Если стан скрывается целиком, на его месте остается пространство, которое он занимал;
13. Hide Staff (and Collapse) – также можно скрыть отдельные такты стана. Но если стан скрывается целиком, оставшиеся станы равномерно располагаются, занимая освободившееся место;
14. Note Shapes – ноты от «до» до «си» получают разные виды головок;
15. Stemless Notes – ноты без штилей – только головки;
16. Lyrics and Chords Only – отобразить только вокальный текст и обозначения аккордов;
17. X-Noteheads – использовать крестообразные головки;
18. Blank Notation with Rests: Layer 1 – заменить ноты первого слоя многоголосия на паузы;
19. Blank Notation with Rests: Layer 4 – заменить ноты четвертого слоя многоголосия на паузы;
20. Apply Finale AlphaNote Notenames – использовать для нотных головок шрифт AlphaNote с буквенным обозначением нот в нотных головках (C, D, E, F, G, A, B,);
21. Apply Finale AlphaNotes Solfege – использовать для нотных головок шрифт AlphaNote со слоговым обозначением нот в нотных головках (D, R, M, F, S, L, T).

Следует помнить, что некоторые стили могут быть не совместимы друг с другом. В этом случае при назначении стиля появляется окно **Staff Style Conflict** (Конфликт стилей стана), в котором дается предупреждение о том, что существующий стиль будет заменен новым стилем.



И, подобно ряду других обозначений, стили нотного стана можно использовать с помощью клавиш метаинструментов. Для этого необходимо выделить область тактов и нажать определенную клавишу:

01. Slash Notation	<b>S</b>
02. Rhythmic Notation	<b>R</b>
03. Blank Notation: Layer 1	<b>B</b>
04. Blank Notation: Layer 4	<b>K</b>
05. Blank Notation: All Layers	<b>A</b>
06. Normal Notation	<b>M</b>
07. One-Bar Repeat	<b>O</b>
08. Two-Bar Repeat	<b>T</b>
09. Standard 5-line Staff	<b>F</b>
10. 1-line Staff: Full Barline	<b>L</b>
11. 1-line Staff: Short Barline	<b>N</b>
12. Force Hide Staff (Cutaway)	<b>H</b>
13. Hide Staff (and Collapse)	<b>D</b>
14. Note Shapes	<b>X</b>
15. Stemless Notes	<b>E</b>
16. Lyrics and Chords Only	<b>Y</b>
17: X-Noteheads	<b>G</b>
18. Blank Notation with Rests: Layer 1	<b>Z</b>
19. Blank Notation with Rests: Layer 4	<b>-</b>

## Полиметрия

Полиметрия в музыке (то есть, сочетание в одновременности двух и более разных метрических размеров) с точки зрения компьютерной нотации может быть реализована двумя способами: с общей тактовой чертой и с несовпадающей тактовой чертой.

### С общей тактовой чертой

Такты в такой полиметрии не отличаются в разных размерах по своей внешней протяженности, поэтому возникает общая тактовая черта:



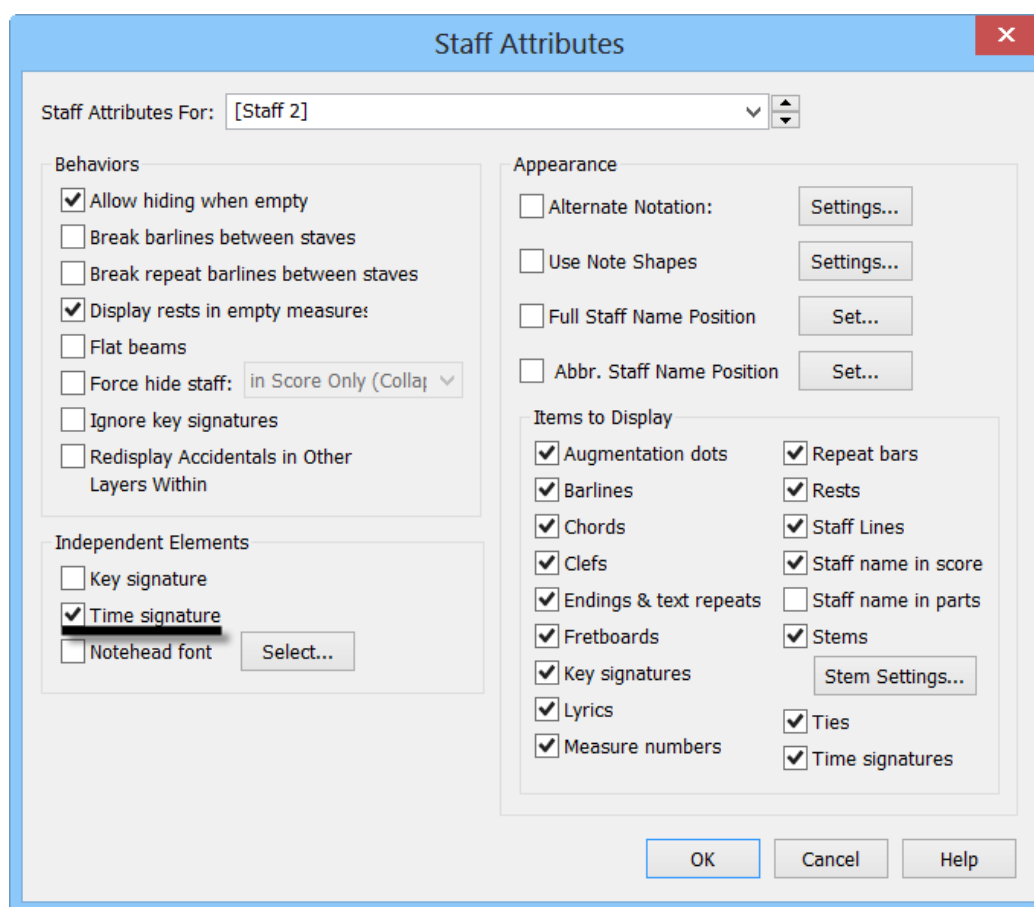
Полиметрия с общей тактовой чертой создается легко. При активном инструменте **Staff Tool** (Нотный стан) делается двойной щелчок мыши на такте того стана, который должен отличаться по размеру. В открывшемся окне **Staff Attributes** (Свойства стана) раздел **Independent Elements** (Независимые элементы) содержит три опции:

**Key signature** – ключевые знаки;

**Time signature** – размер;

**Notehead font** – нотный шрифт.

Для полиметрии с общей тактовой чертой выбирается опция **Time signature** – размер:



Опция **Key signature** (Ключевые знаки) необходима для политональности.

Далее с помощью инструмента **Time Signature Tool** (Размер) для каждого стана назначается свой размер (см. раздел «Назначение размера (метрического)» в третьей главе).

### С несовпадающей тактовой чертой

Такты в такой полиметрии отличаются по своей внешней и внутренней протяженности. Поэтому тактовая черта в размерах не совпадает:



Полиметрия с несовпадающей тактовой чертой имеет более сложное строение и в музыкальной практике может встречаться в разных вариантах. В этом фрагменте (сцена из финала первого акта «Дон-Жуана» В.Моцарта) в одновременности исполняются три танца в разных размерах: 3/8 – на первом стане, 2/4 – на втором стане и 3/4 – в группе двух нижних станов. Такого рода нестандартные образцы музыкальной нотации требуют предварительного анализа. Необходимо определить *условный общий размер* для всех станов. Этот условный размер выступает общей метрической единицей для всех реальных размеров и поэтому должен быть меньше их по протяженности (или равен самому маленькому из реальных размеров). В данном случае, это – 1/4. Почему этот размер может быть условно общим для всех трех размеров? Потому что – 3/4 состоит из трех размеров по 1/4, 2/4 состоит из двух размеров по 1/4, а 3/8 занимает время, равное половине размера 2/4, то есть – 1/4 (см. предыдущий раздел о полиметрии с общей тактовой чертой)<sup>23</sup>. Какова бы ни была теория, окончательную ясность вносит практика.

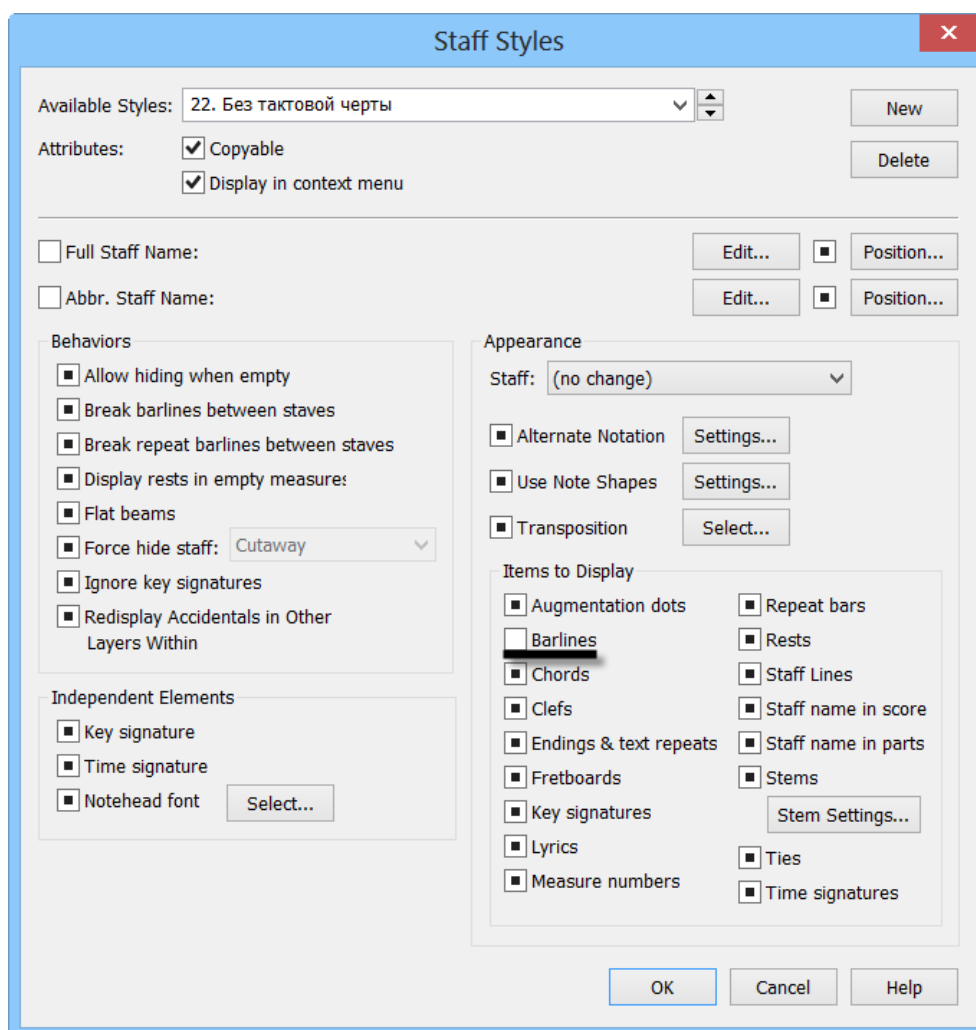
С помощью инструмента **Time Signature Tool** (Размер) устанавливаем размер 1/4 (см. раздел «Назначение размера (метрического)» в третьей главе):



С помощью инструмента **Staff Tool** (Нотный стан) создаем стиль «Без тактовой черты» (см. раздел «Стили нотного стана» в этой главе) – чтобы затем, используя этот стиль, скрыть ненужную тактовую черту в размерах 3/4 и 2/4. В процессе создания стиля «Без тактовой черты» в окне **Staff Styles** (Стили стана) необходимо деактивировать опцию **Barlines** (Тактовая черта) :

<sup>23</sup> В качестве варианта: 3/8 в размере 1/4 можно записать триолями из восьмых длительностей (цифра и скобка триолей скрывается).

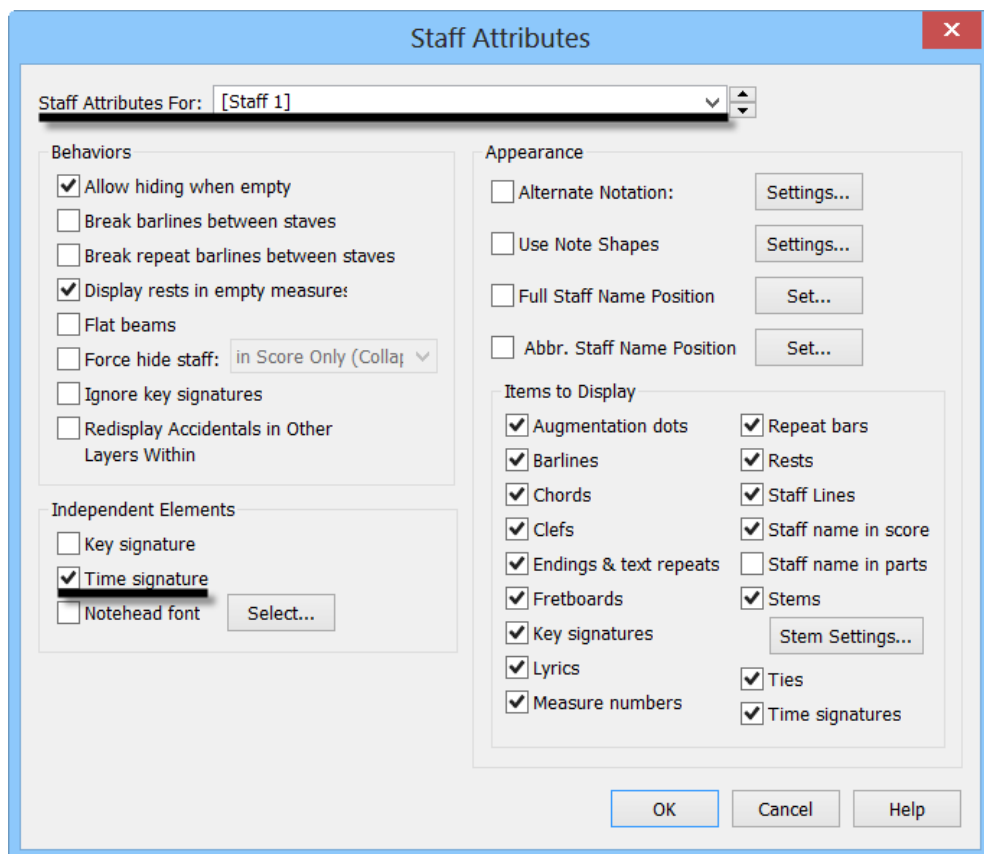




На станах с размерами 3/4 и 2/4 с помощью этого стиля скрывается лишняя тактовая черта (через контекстное меню такта или клавишей метаинструмента):

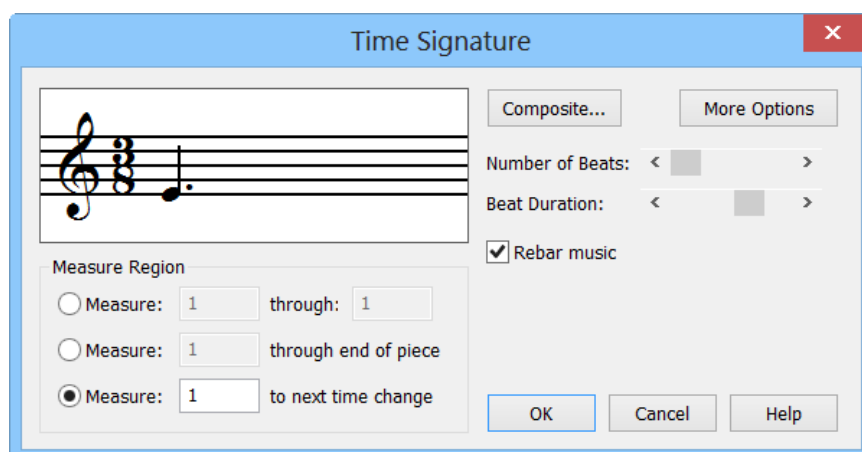


Также при активном инструменте **Staff Tool** (Нотный стан) двойным щелчком на такте открывается окно **Staff Attributes** (Свойства стана), в котором для *первого* (с размером 3/8) и *второго* (с размером 2/4) станов устанавливается независимый размер: в разделе **Independent Elements** (Независимые элементы) выбирается опция **Time signature** (Размер). Выбор стана – в меню **Staff Attributes For** (Свойства стана):

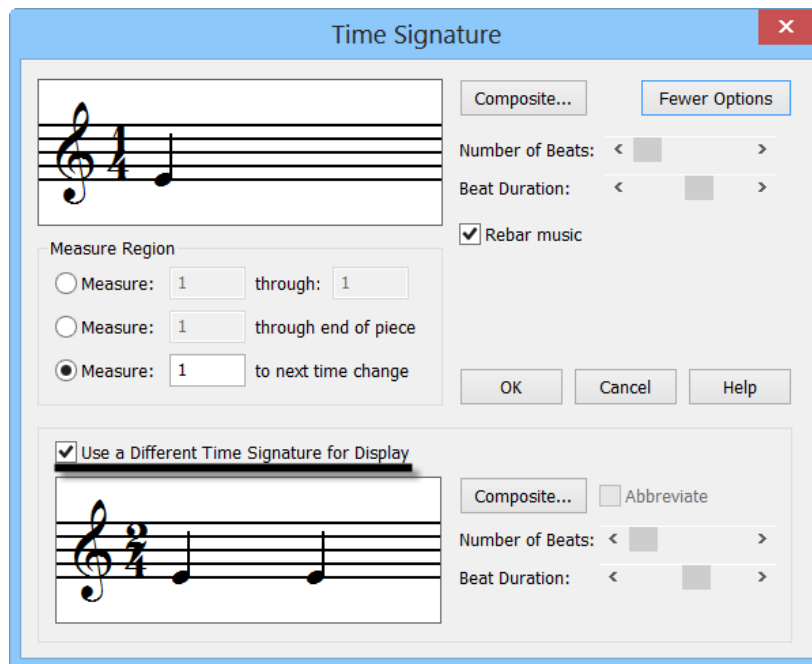


И в качестве последней настройки необходимо установить три разных размера для станов: первого (3/8), второго (2/4) и группы двух нижних станов (3/4).

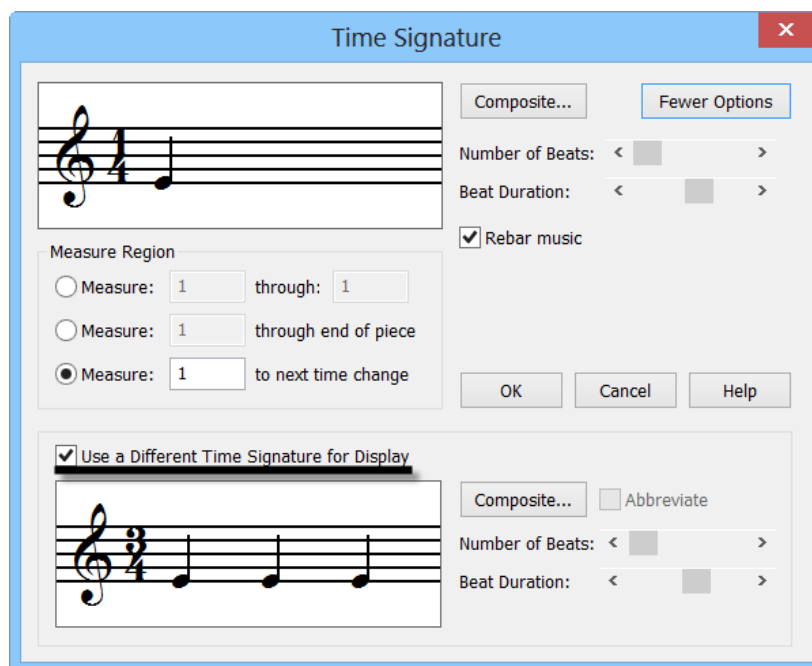
Активируется инструмент **Time Signature Tool** (Размер). Двойным щелчком на первом такте первого стана вызывается окно **Time Signature**, в котором устанавливается размер 3/8:



На втором стане необходимо установить размер 2/4. Но реальный размер для всех станов – 1/4. Поэтому в окне определения размера посредством кнопки **More Options** (Больше настроек) и опции **Use a Different Time Signature for Display** (Использовать другой размер для обозначения) 2/4 устанавливается как номинальный размер (см. раздел «Затакт» в третьей главе):



Таким же образом устанавливается размер 3/4 для группы двух нижних станов:



Теперь можно вводить ноты и паузы:



Во втором такте третьего стана для создания одной группы из четырех восьмых понадобится плагин Вязки через тактовую черту: в главном меню раздел **Plug-ins** → **Note, Beam, and Rest Editing** → **Patterson Plug-Ins Lite** → **Beam Over Barlines** (Плагины → Ноты, вязки и паузы → Плагины Паттерсона → Вязки через тактовую черту). Также для нотного ранжира будут необходимы инструменты **Measure Tool** (Такт) и **Special Tools** (Специальные инструменты).

## Мультипьесный файл

Одной из распространенных задач нотного набора выступает создание файла, содержащего несколько самостоятельных пьес (или частей произведения циклической формы). Такие файлы действительно удобны, поскольку в них для всех пьес можно установить одинаковые поля страниц и систем, один раштр, использовать общие исполнительские обозначения с одинаковыми свойствами, единые параметры в окне Настройки документа и т.д.

Создание мультипьесного файла может происходить двумя способами:

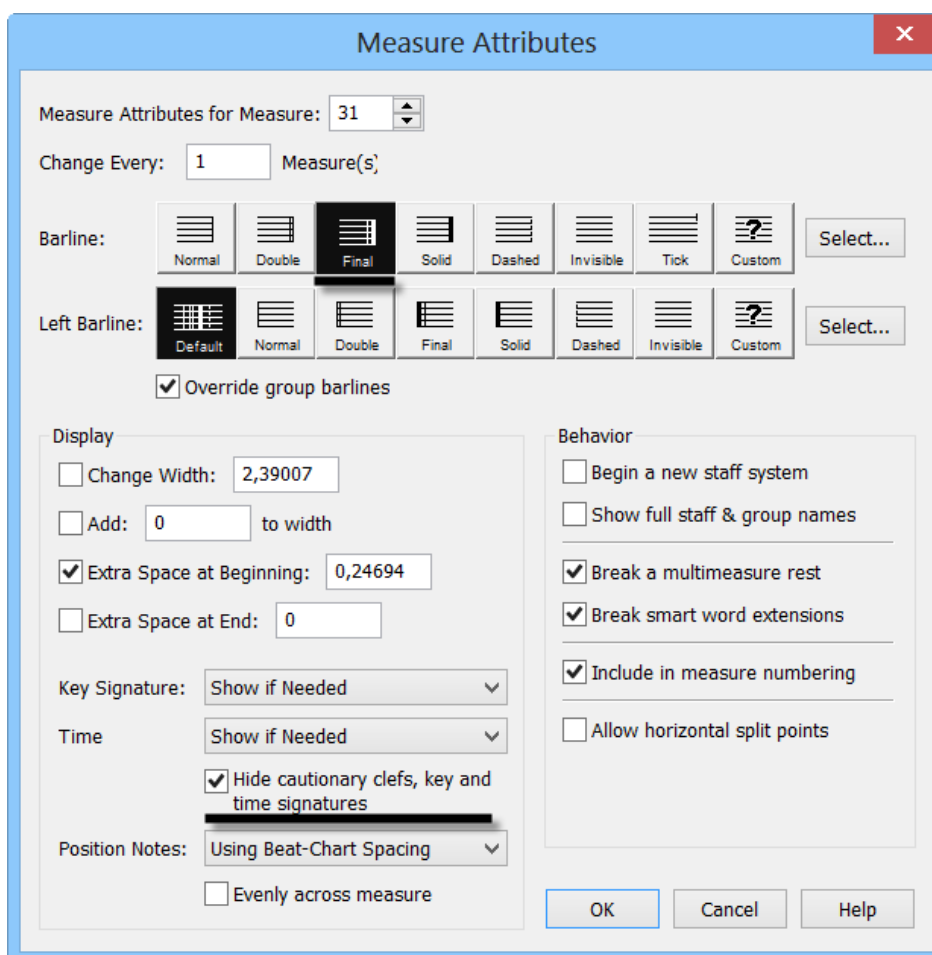
1. в процессе непосредственного нотного набора разных пьес;
2. в результате составления файла из пьес, содержащихся в отдельных файлах.

И в том и в другом случае сложности обычно появляются в последнем такте предыдущей пьесы и в первом такте следующей пьесы.

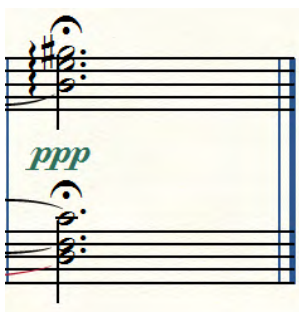
В последнем такте предыдущей пьесы по умолчанию выставляются предупреждающие знаки смены ключа, размера, тональности, и – обычная тактовая черта, вместо финальной:



В Finale последний такт пьесы обрабатывается с помощью инструмента **Measure Tool** (Такт). Активировав его, необходимо сделать двойной щелчок мышью на последнем такте пьесы, и в открывшемся окне **Measure Attributes** (Свойства такта) деактивировать опцию **Hide cautionary clefs, key and time signatures** (Скрыть предупреждение о смене ключа, размера и тональности) и в первом ряду кнопок тактовой черты (Barline) выбрать кнопку **Final** (Финальная):



В результате, последний такт пьесы приобретает необходимый вид:

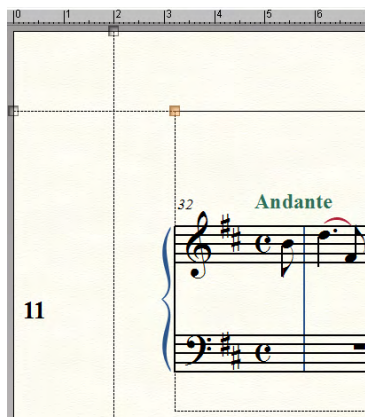


В первом такте всех пьес, кроме первой, обычно возникает необходимость установки:

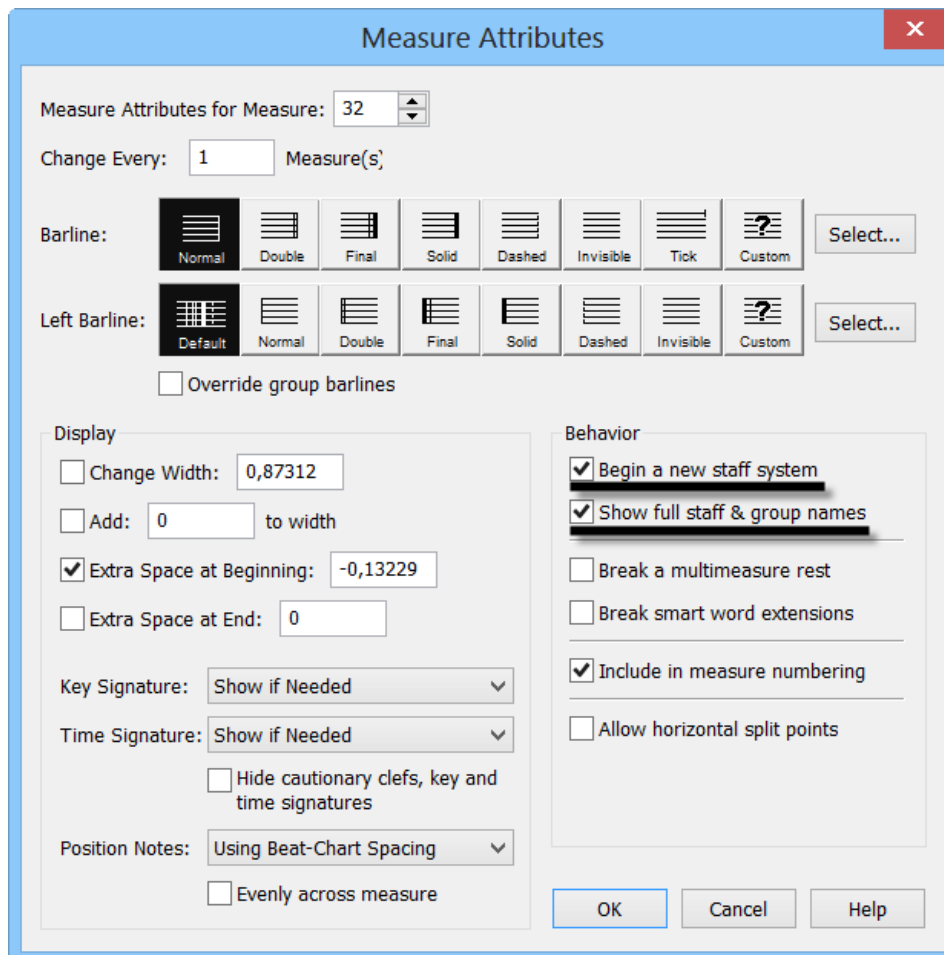
1. «красной строки»;
2. названия новой пьесы;
3. затакта;
4. новой нумерации тактов.

«Красная строка» в нотном тексте – явление необязательное (и логически не вполне объяснимое), в некоторых изданиях она отсутствует. Но в большинстве случаев существует традиция делать отступ – небольшое расстояние между левым полем страницы и левым полем первой системы (0,5-1,5 см). В начале первой пьесы «красная строка» обычно необходима, чтобы разместить название инструмента (если оно указано на титульном листе, такая необходимость пропадает). В начале следующих пьес «красная строка» образуется как бы по инерции (если не меняется исполнительский состав, или нет необходимости его повторять в начале следующей части оркестровых партитур). Но, в

любом случае, для создания красной строки используется инструмент **Page Layout Tool** (Планировка страницы), в котором мышью и/или клавишами-стрелками делается необходимый отступ для «красной строки», после выделения левого верхнего хэнгла системы. Кроме отступа с левой стороны для «красной строки», над первой системой также необходимо расстояние для названия произведения, текста темпа и др. Поэтому также увеличивается верхнее поле первой системы (см. раздел «Поля систем» в девятой главе):



В нотках ряда оркестровых партитур в начале каждой части «красная строка» необходима для полного названия инструментов и групп. В версиях Finale 2011-2014 в окне **Measure Attributes** (Свойства такта), которое вызывается двойным щелчком на такте при активном инструменте **Measure Tool** (Такт), специально для таких случаев предусмотрена опция **Show full staff & group names** (Показать полное название стана и группы). С этой опцией автоматически выбирается другая, находящаяся рядом опция **Begin a new staff system** (Начать новую систему станов), благодаря которой такт с полными названиями инструментов и групп становится первым в системе:





Полные названия станов определяются в окнах **Score Manager** (Менеджер партитур) и **Group Attributes** (Свойства группы) (см. раздел «Добавление и группировка станов» в третьей главе).

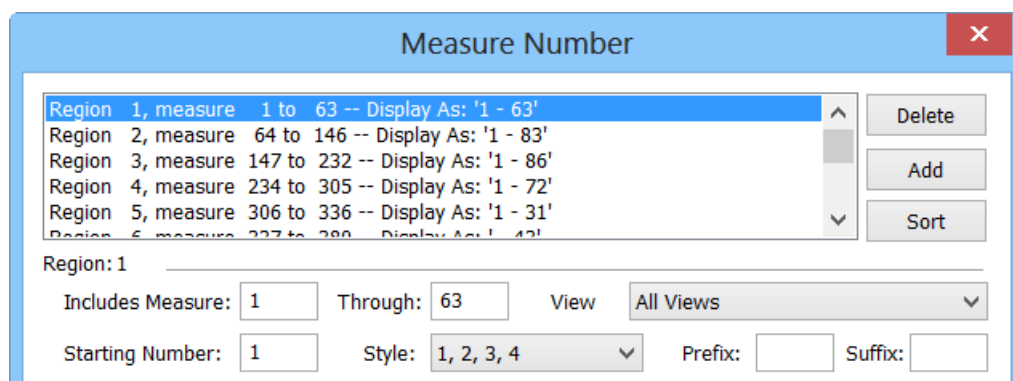
В версиях, предшествующих Finale 2011, для отображения полных названий инструментов и групп можно использовать стиль стана, в свойствах которого в качестве номинального сокращенного названия необходимо указать реальное полное название (см. раздел «Стили нотного стана» в этой главе).

Для ввода названия следующей пьесы также можно использовать инструмент **Text Tool** (Текст). Но в мультимебельном файле все текстовые блоки для названий пьес лучше назначать не странице, а такту. В этом случае, если возникнет необходимость изменить порядок пьес (это обычно происходит при составлении сборников), их названия будут перемещаться вместе с тактами, к которым они назначены. Если использовать назначение странице, текст названия на ней останется после перемещение самой пьесы, и понадобятся дополнительные усилия для перемещения также и названия пьесы.

Для назначения текста такту, при активном инструменте Текст, используется Вид свитка (он выбирается в разделе **View** – Вид главного меню, сочетание клавиш **Ctrl+E**) – на вертикальном уровне того такта, к которому назначается текст, делается двойной щелчок мыши. После этого открывается пунктирная рамка и мигающий курсор, «приглашающий» к введению текста.

Для ввода затакта в начале документа обычно используется соответствующее окно, которое вызывается в разделе **Document** (Документ) главного меню – пункт **Pickup Measure** (Затакт). Его можно использовать для затакта первой пьесы. В последующих пьесах затакт устанавливается с использованием **Time Signature Tool** (инструмент Размер), как это было описано в разделе «Затакт».

Новая нумерация тактов для каждой пьесы устанавливается с помощью инструмента **Measure Tool** (Такт). В разделе **Measure** (Такт) главного меню выбирается пункт **Edit Measure Number Regions** (Редактировать области номеров тактов) и вызывается окно **Measure Number** (Номера тактов). В этом окне для каждой пьесы создается своя область номеров тактов. По умолчанию в новом документе Finale уже используется область номеров, включающая 999 тактов. В мультимебельном файле эта область сокращается до количества тактов первой пьесы, а тактовая протяженность каждой следующей области должна быть количеству тактов определенной пьесы<sup>24</sup>. Кнопками **Add** и **Delete** добавляются или удаляются области тактов. Кнопка **Sort** используется для сортировки областей, после чего они отображаются в списке в порядке своего появления в документе. В результате всей этой работы должен получиться примерно такой список областей тактов (приведена только верхняя часть окна):



<sup>24</sup> Затакт обычно не нумеруется. Для этого в инструменте **Measure Tool** (Такт) необходимо сделать двойной щелчок мышью на затакте, и в открывшемся окне **Measure Attributes** (Свойства такта) деактивировать опцию **Include in measure numbering** (Учитывать в нумерации тактов).

Если необходимо, чтобы каждая следующая пьеса начиналась с новой страницы (обычно это возможно, если пьесы имеют большую тактовую протяженность<sup>25</sup>), с помощью инструмента **Page Layout Tool** (Планировка страницы) в контекстном меню первых систем каждой пьесы выбирайте пункт **Insert Page Break** (Вставить разрыв страницы). После выбора этого пункта система всегда будет располагаться первой на странице. Для удаления разрыва страницы используется следующий пункт контекстного меню системы **Delete Page Break**.

Как было сказано в начале этого раздела, мультитьесный файл может быть составлен из пьес, содержащихся в отдельных файлах. Для этого используется копирование с последующей вставкой нотного текста до выделенного такта<sup>26</sup> (см. раздел «Третий способ копирования (через буфер обмена)» в пятой главе). Этот способ удобно применять, начиная с версии Finale 2006. В более ранних версиях Finale копирование в больших объемах не позволяет сохранить все основные свойства нотного текста. Важно, чтобы в источнике и цели копирования было одинаковое количество станов. До начала копирования необходимо проверить и при необходимости настроить фильтр копирования (см. раздел «Второй способ копирования» в пятой главе). В частности, в окне фильтра обычно необходимо установить опцию – всегда копировать ключи (Copy Clefs → Always). Перед копированием (Ctrl+C) весь текст источника выделяется (Ctrl+A).

После копирования выделяется в мультитьесном файле такт, до которого необходимо сделать вставку. Этот такт должен быть выделен на всех станах системы. Для вставки до выделенного такта в разделе **Edit** (Правка) главного меню выбирается пункт **Insert** (Вставить), что соответствует сочетанию клавиш **Ctrl+I**. После окончания составления мультитьесного файла оставшиеся в конце лишние такты удаляются (см. раздел «Добавление и удаление тактов» в третьей главе).

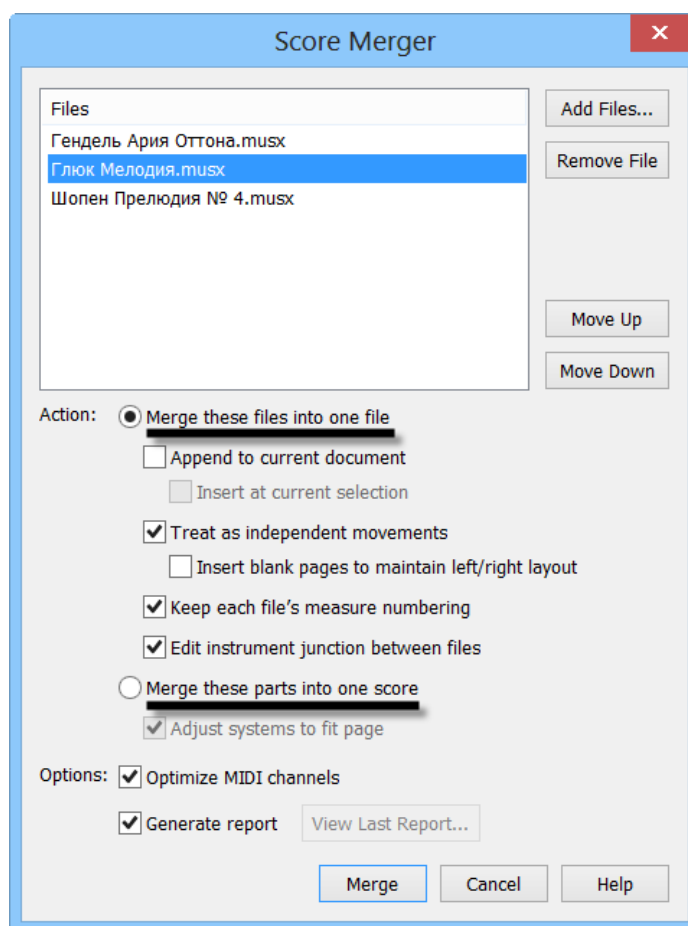
Не все свойства нотного текста сохраняются после такого копирования и вставки. Некоторые атрибуты систем и тактов (количество тактов на системах, положение систем на страницах, предупреждение о смене ключа, размера и тональности в свойствах такта и пр.). Поэтому на заключительном этапе работы над таким мультитьесным файлом понадобится выполнить ряд операций ранжира и верстки.

Начиная с версии Finale 2008 доступен более легкий способ составления файла из нескольких отдельных пьес – с помощью окна **Score Merger** (Объединение файлов), которое вызывается в разделе главного меню **File → Score Merger** (Файл → Объединить файлы):

---

<sup>25</sup> Маленькие пьесы сложнее сверстать так, чтобы нотный текст максимально заполнял все страницы.

<sup>26</sup> Копирование с последующей вставкой до выделенного такта приходится использовать также и для восстановления нотного текста. Это необходимо, когда в редких случаях в ходе работы образуются сбойные файлы (как правило, в начале освоения Finale), в которых нарушены какие-то основные функции (например, добавления тактов, перемещения систем, установки их полей и пр.).



Кнопки **Add Files** и **Remove File** используются для добавления и удаления файлов. Кнопки **Move Up** и **Move Down** – для перемещения файлов вверх и вниз в их списке. Следующие далее опции этого окна предназначены для двух видов объединения файлов:

**Merge these files into one file** – объединить файлы в один файл (горизонтальное объединение, необходимое для составления мультитпесного файла);

**Merge these parts into one score** – объединить файлы в одну партитуру (вертикальное объединение, которое удобно использовать для составления партитуры из отдельных партий).

Наиболее разнообразны варианты действий для первого способа объединения (Merge these files into one file), используемого для создания мультитпесного файла<sup>27</sup>:

**Append to current document** – добавить в конце данного документа (активируется, если в Finale открыт какой-либо документ);

**Insert at current selection** – вставить перед выделенным участком (активируется при выборе предыдущей опции и если в открытом документе выделен определенный такт);

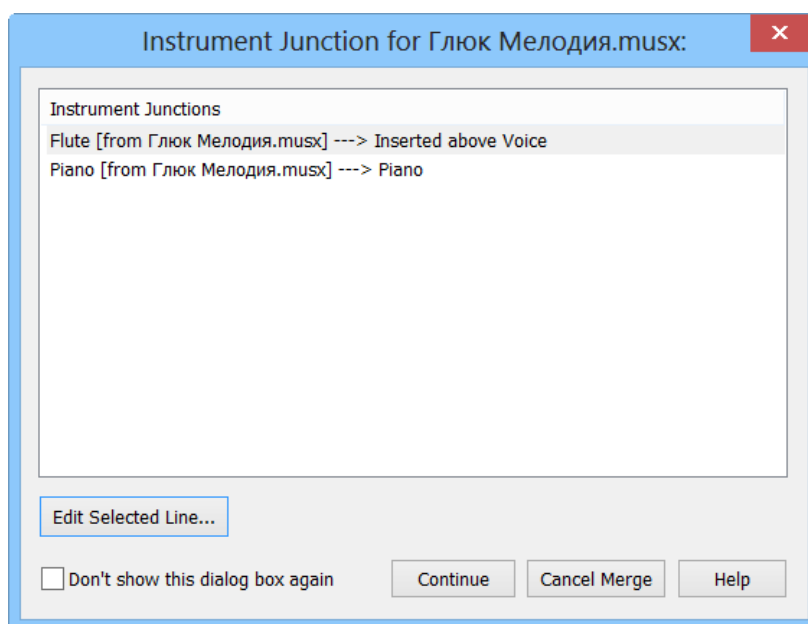
**Treat as independent movements** – вставить как отдельные части (в этом случае каждая пьеса будет начинаться с новой страницы и заканчиваться финальной тактовой чертой);

**Insert blank pages to maintain left/right layout** – вставить пустые страницы для зеркальной планировки (активируется при выборе предыдущей опции и приводит, при необходимости, к вставке пустых страниц для того, чтобы каждая следующая пьеса начиналась с нечетной страницы);

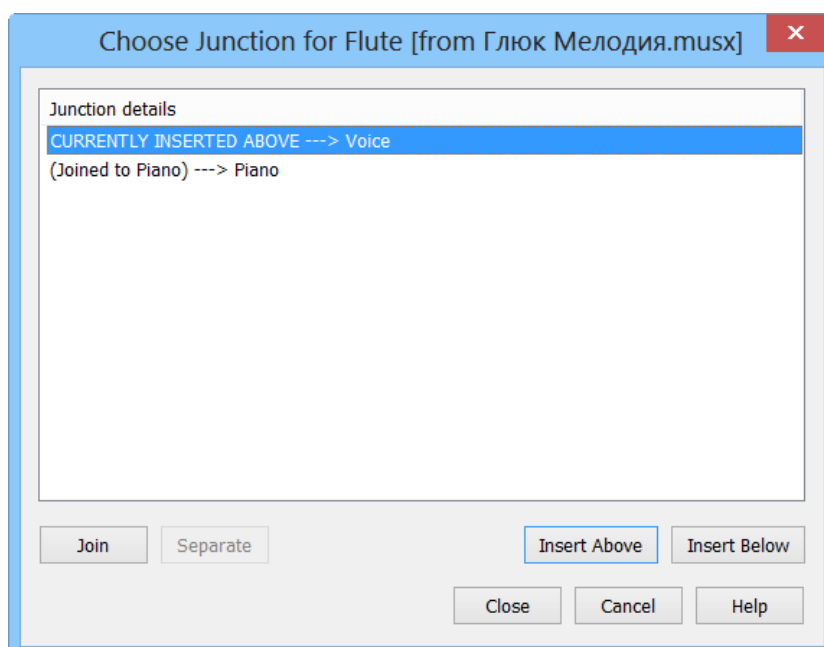
**Keep each file's measure numbering** – сохранить оригинальную нумерацию тактов в каждой пьесе;

<sup>27</sup> Объединение партий в партитуру (Merge these parts into one score) предусматривает только одну опцию – **Adjust systems to fit page** (Равномерно расположить системы на страницах).

**Edit instrument junction between files** – редактировать связи (переходы) инструментов между файлами. В дальнейшем процессе объединения файлов после выбора этой опции возможно появление окна **Instrument Junction** (Связи инструментов). Оно появляется в тех случаях, когда объединяемые файлы отличаются по составу инструментов:



Если выделить какой-либо переход инструментов и нажать кнопку **Edit Selected Line** (Редактировать выделенный переход), открывается окно **Edit Junction** (Редактировать связи):



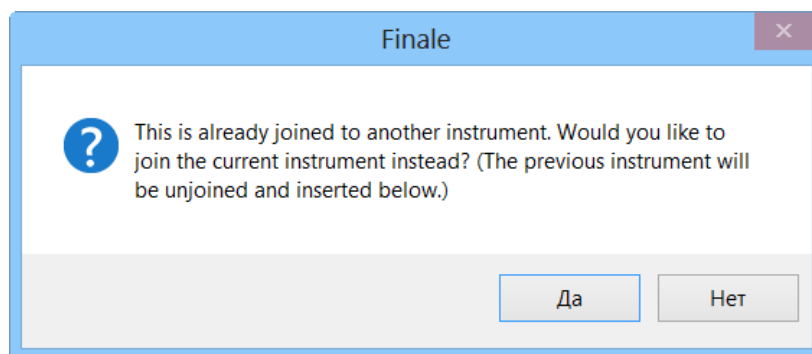
Основные варианты редактирования выбранного перехода инструментов определяются следующими кнопками.

**Insert Above** – расположить сверху. То есть, добавить новый стан для нового инструмента, который будет расположен выше. В данном примере для инструмента Flute

из второго файла добавляется новый стан, который будет расположен выше стана Voice из второго файла.

**Insert Below** – расположить снизу. То есть, добавить новый стан для нового инструмента, который будет расположен ниже. Эта опция работает аналогичным образом.

**Join** – соединить, то есть, расположить инструменты на одном стане. Вариант вполне удобный, поскольку не приводит к увеличению количества станов, но в этом случае будет сохранено озвучивание предыдущего инструмента<sup>28</sup>. Если инструмент следующего файла уже соединен с каким-либо другим инструментом предыдущего файла, появляется окно с предложением отменить это соединение и расположить инструмент предыдущего файла ниже.



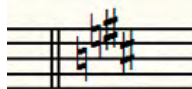
**Separate** – разделить соединение инструментов, для того, чтобы расположить сверху или снизу, или снова соединить. В противном случае инструмент следующего файла обозначается как **Free** (Свободный), а в окне **Instrument Junction** (Связи инструментов) в его строке появляется предупреждение **WILL NOT BE MERGED**, означающее, что этот инструмент не будет добавлен при объединении файлов.

В окне **Edit Junction** (Редактировать связи) кнопка **Close** используется для закрытия окна и применения выбранных опций. Кнопка **Cancel** (как и в других окнах) приводит к закрытию окна и отмене выбранных опций. В обоих случаях происходит возвращение к окну **Instrument Junction** (Связи инструментов), в котором кнопка **Continue** используется для продолжения операции объединения файлов, а кнопка **Cancel Merge** отменяет все объединение. Вся процедура завершает окно отчета, в котором указывается вид объединения файлов, имена файлов, имя итогового файла и другая информация.

## Смена ключевых знаков по-русски

Как известно<sup>29</sup>, смена ключевых знаков в Finale не соответствует традициям русскоязычной нотографии.

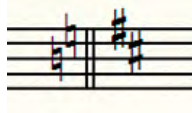
Смена ключевых знаков в Finale:



<sup>28</sup> Изменить инструмент озвучивания на одном стане можно впоследствии, если выделить определенный такт и выбрать в меню **Utilities** (Утилиты) пункт **Change Instrument** (Смена инструмента).

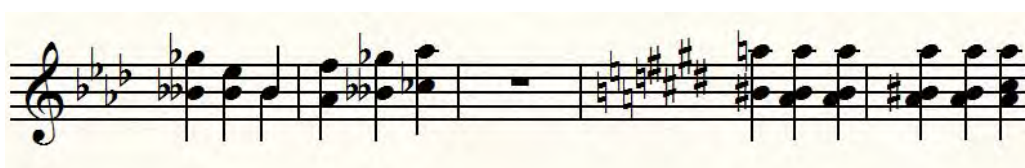
<sup>29</sup> Лебедев С.Н., Трубинов П.Ю. Русская книга о Finale. – СПб.: Композитор, 2003, с. 182.

## Смена ключевых знаков в русской традиции:

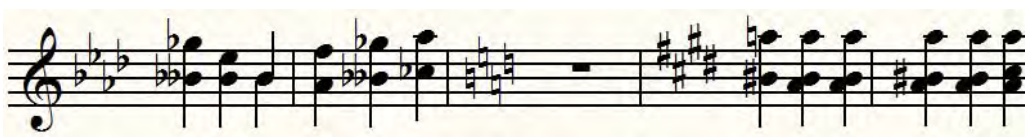
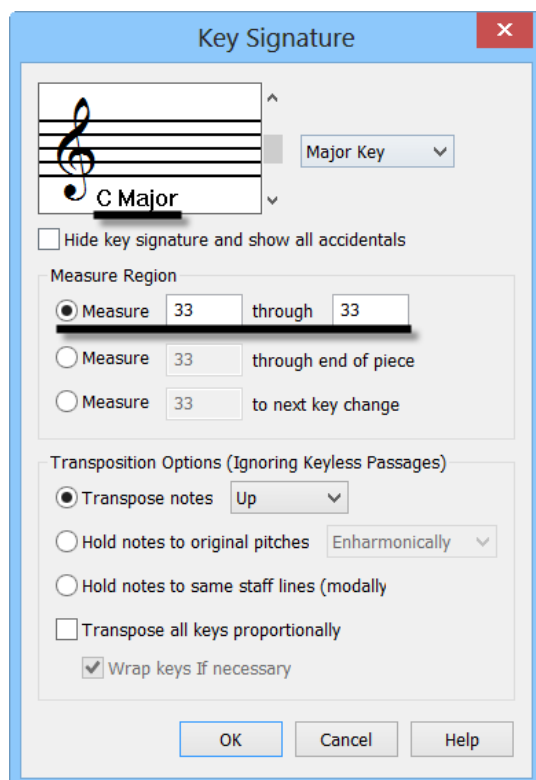


Вариант *Finale*, конечно, логичнее – отмена прежних ключевых знаков имеет отношение к последующим тактам. Поэтому бекары, отменяющие предыдущие знаки, ставятся рядом с новыми ключевыми знаками. Но русский вариант удобнее читать – прежние и новые знаки отделены, а не сдвинуты в одну группу, где их сложнее различить. Для использования такого способа записи смены ключевых знаков повторим рекомендации (с небольшими отличиями) из книги С.Н.Лебедева и П.Ю.Трубинова.

При наборе нот оставляется пустой такт между прежними и новыми ключевыми знаками:



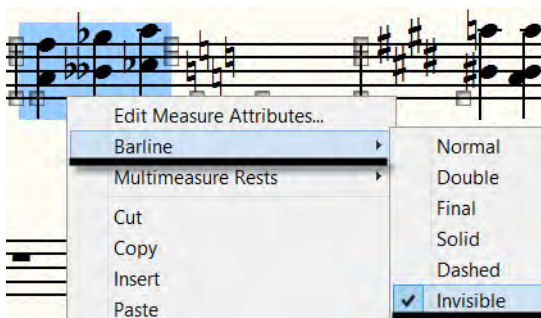
С помощью инструмента **Key Signature Tool** (Ключевые знаки) для отображения отменяющих бекаров в пустой такт назначается тональность без ключевых знаков, например, до мажор. Область действия до мажора – только в этом пустом такте (в данном примере: Measure 33 through 33):



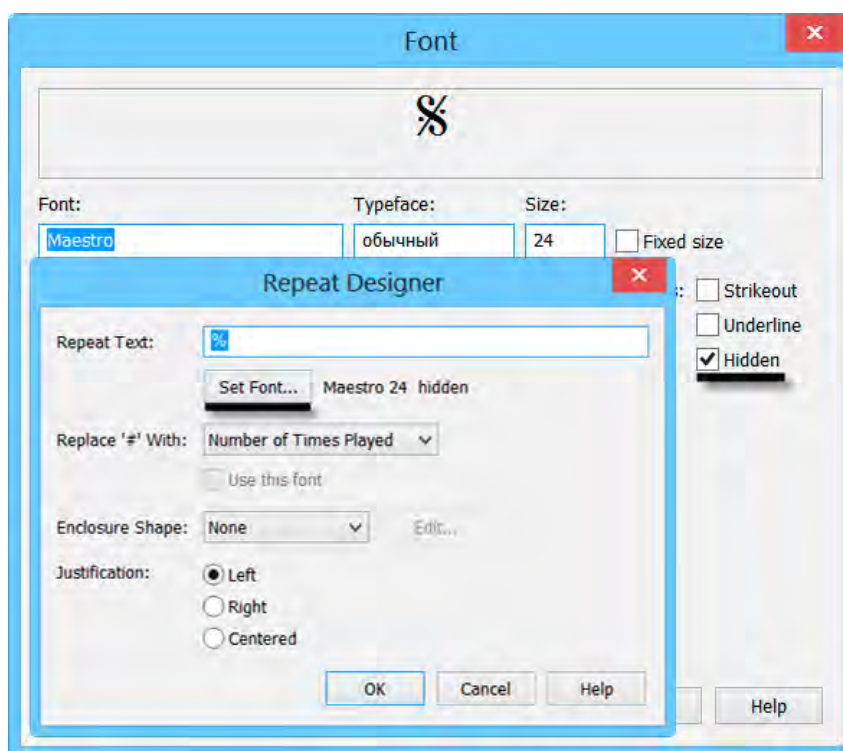


После этого разделения тактовой чертой предыдущих и новых знаков, необходимо скрыть наличие пустого такта между ними. С помощью инструмента **Staff Tool** (Нотный стан) создается стиль нотного стана без отображения пауз в пустых тактах – в окне свойств этого стиля отключается опция **Display rests in empty measures** (см. раздел «Стили нотного стана» в этой главе). Этот стиль применяется к пустому такту, который находится между прежними и новыми ключевыми знаками.

В такте предыдущих знаков, предшествующем пустому такту, применяется невидимая тактовая черта: при активном инструменте **Measure Tool** (Такт) в контекстном меню такта выбирается **Barline** → **Invisible** (Тактовая черта → Невидимая):

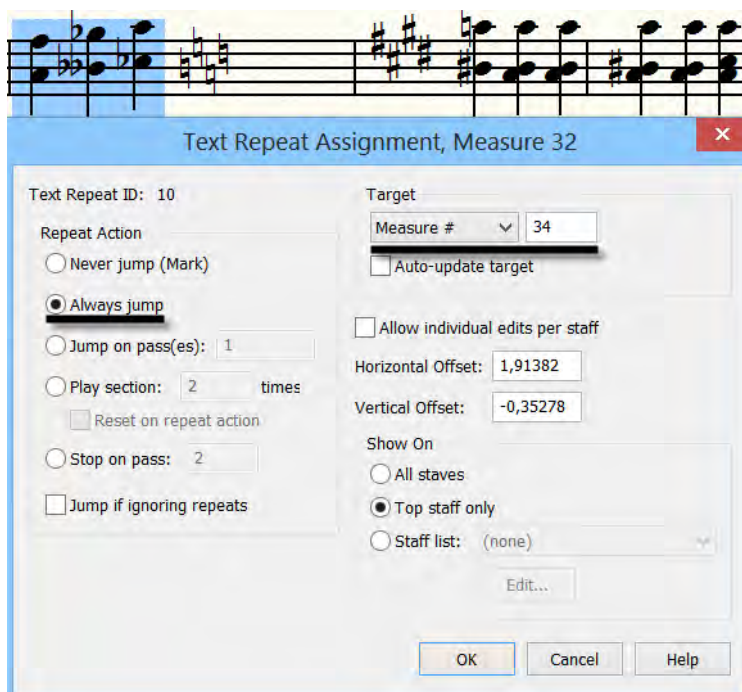


Пустой такт не должен воспроизводиться. Для этого создается репризное обозначение. Активируется инструмент **Repeat Tool** (Реприза) и двойным щелчком на такте предыдущих знаков, предшествующем пустому такту, вызывается окно **Repeat Selection** (Выбор репризы), в котором необходимо выбрать любой знак, имеющий опцию перехода. Например, сеньо, фонарь или какой-либо текст. В следующем далее примере выбран знак сеньо. Но этот знак не должен быть заметным. Создается его копия (кнопкой Duplicate), которую необходимо отредактировать (кнопкой Edit). В открывшемся окне **Repeat Designer** (Дизайнер репризы) кнопкой **Set Font** вызывается окно свойств шрифта, где выбирается эффект **Hidden** (Скрытый):



Созданный знак репризы выбирается в окне **Repeat Selection** (двойным щелчком или кнопкой Select) и далее появляется окно назначения **Text Repeat Assignment**, в котором уже выбрана необходима опция **Always Jump** (Всегда переходить), а в меню

**Target** в качестве цели для перехода необходимо указать первый такт новой тональности. В заголовке этого окна указан такт назначения репризы – 32. Это последний такт предыдущей тональности. Далее идет пустой такт (33), который необходимо пропустить, а первый такт новой тональности – 34. Его номер вводится в поле меню **Target** с выбранным **Measure #**:

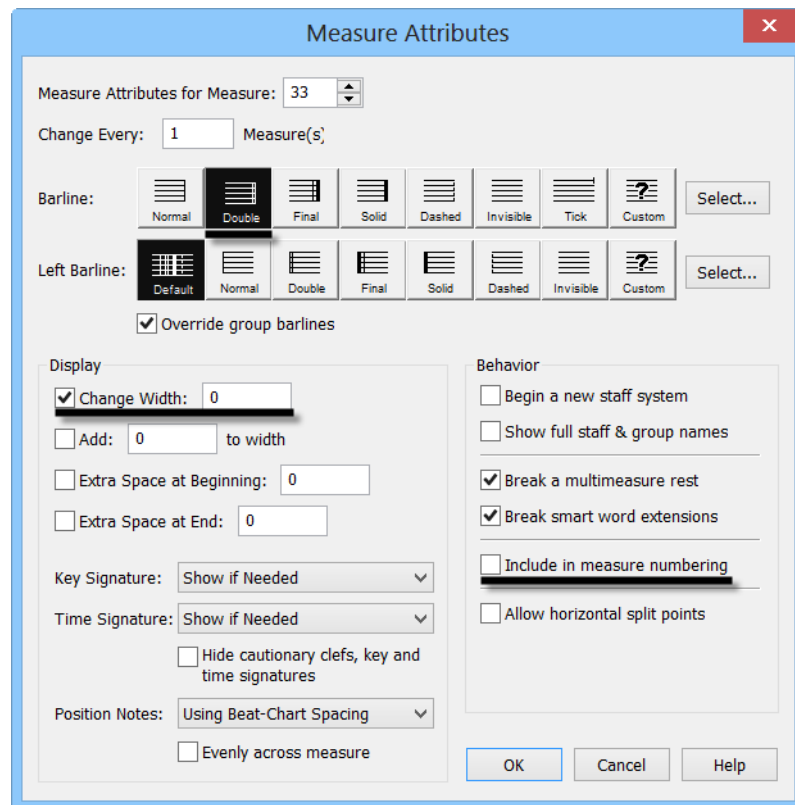


Знак сенья отображается полупрозрачным цветом и не выводится при печати и – экспорте в графику или PDF<sup>30</sup>:

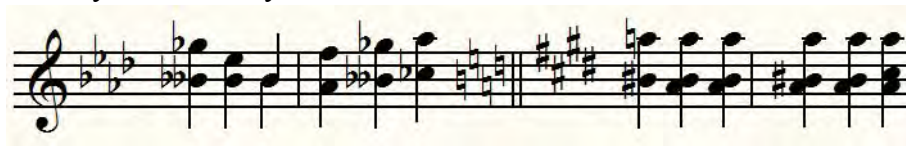


После проверки пропуска пустого такта при воспроизведении, осталось поставить перед новыми знаками двойную тактовую черту и приблизить к ней предыдущие знаки. При активном инструменте **Measure Tool** (Такт) двойным щелчком на пустом такте вызывается окно его свойств **Measure Attributes**, где в первом ряду кнопок тактовой черты (Barline) выбирается кнопка **Double** (двойная), а в поле **Change Width** (раздел Display) вводится «0», чтобы убрать ширину пустого такта (управлять им можно через верхний хэндл его двойной тактовой черты). Также, чтобы не учитывать пустой такт в нумерации, деактивируется опция **Include in measure numbering** (Учитывать в нумерации тактов):

<sup>30</sup> Если знак репризы необходимо совсем скрыть, вместо него можно ввести пробел (в окне **Repeat Designer** – Дизайнер репризы, которое вызывается в контекстном меню хэндла – пункт **Edit Repeat Definition**). Необходимый для управления этим знаком хэндл будет появляться только при использовании инструмента Реприза.

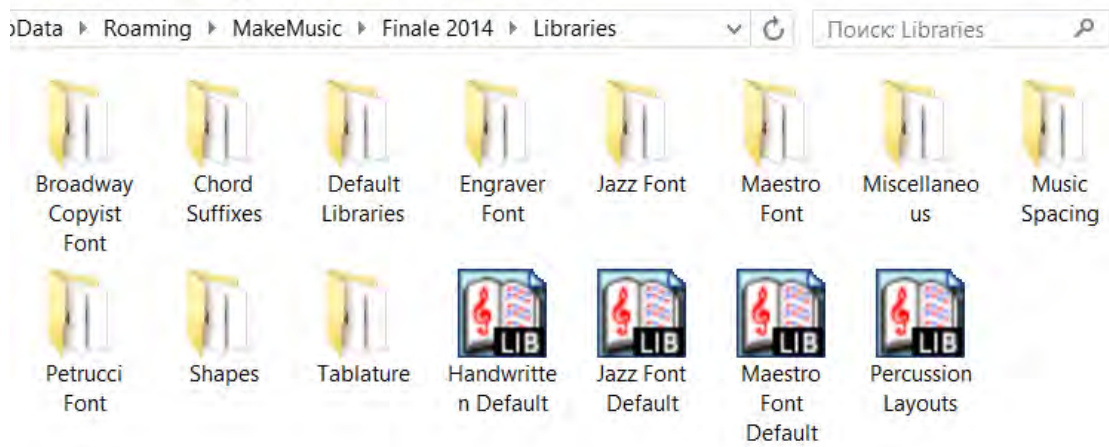


В итоге получается следующее:



## Библиотеки

Библиотеки в Finale представляют собой файлы, которые содержат наборы разного рода нотных обозначений (нюансы, знаки артикуляции, репризы и пр.), а также – необходимые для работы настройки (сведения о шрифтах, формате страницы, настройки документа и пр.). Ряд библиотек по умолчанию используются при создании документов Finale. Но разработчики Finale изначально создавали многие библиотеки в расчете на их выборочное использование пользователями. Подобно шаблонам, библиотеки располагаются в папке пользователя (см. четвертую главу «Работа над шаблонами»). Загрузить в открытый документ Finale их можно в главном меню: раздел **File** → **Load Library** (Файл → Загрузить библиотеку). В каталоге Libraries доступны следующие папки и файлы:



Папки, в названии которых присутствует слово «Font», содержат в основном файлы исполнительских обозначений (нюансы, знаки артикуляции, динамики, репризы и пр.), отличающихся определенным шрифтом – Broadway Copyist, Engraver, Jazz, Maestro (шрифт по умолчанию), Petrucci. Содержимое остальных папок более специализировано:

**Chord Suffixes** – обозначения аккордов;

**Default Libraries** – библиотеки, загружаемые с основными шаблонами, в том числе, библиотека Document Options<sup>31</sup> для настроек документа;

**Miscellaneous** – обозначения для арфы, текстовые нюансы с курсивным начертанием (*appassionato*, *smorzando*, *tranquillo* и т.д.), текстовые нюансы с обычным начертанием (*vibrato*, *con sordino*, *détaché* и т.д.), маркеры SmartMusic и пр.

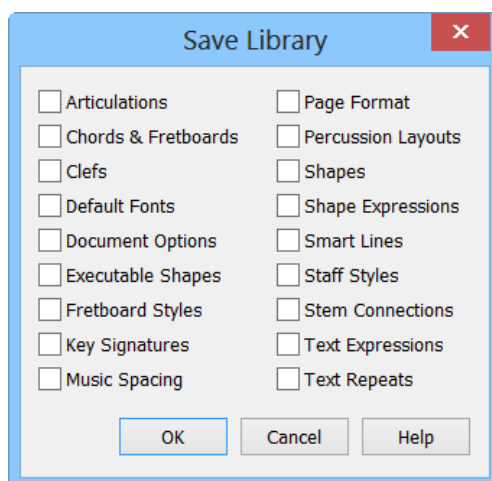
**Music Spacing** – настройки выравнивания нот – ранжира (ряда Фибоначчи, плотного, среднего и свободного – Fibonacci, Tight, Medium, Loose). После загрузки такой библиотеки меняются настройки нотного выравнивания. Чтобы это заметить в любом инструменте, допускающем выделение такта, выделяется весь текст (Ctrl+A) и применяется нотное выравнивание сочетанием клавиш (Ctrl+4) или в главном меню: раздел **Utilities** → **Music Spacing** → **Apply Note Spacing** (Утилиты → Выровнять ноты → Нотное выравнивание)<sup>32</sup>.

**Shapes** – отдельно графические формы для нюансов, артикуляции, лиг и линий.

**Tablature** – ключи, нюансы, знаки артикуляции, стили стана для табулатурной нотации.

Библиотеки Handwritten Default.lib, Jazz Font Default.lib, Maestro Font Default.lib предназначены для одноименных шаблонов из папки **Default Files** (см. четвертую главу «Работа над шаблонами»). Библиотека Percussion Layouts.lib содержит все стандартные планировки ударных инструментов, а также те, которые были созданы пользователем.

Кроме использования множества дополнительных библиотек Finale, можно создавать собственные, пользовательские библиотеки с оригинальными обозначениями и/или настройками. Для этого в разделе **File** главного меню предназначен пункт **Save Library** (Файл → Сохранить библиотеку). В открывшемся для сохранения окне можно выбрать следующие виды обозначений и настроек:



**Articulations** – знаки артикуляции;

**Chords & Fretboards** – диаграммы ладов;

**Clefs** – ключи;

**Default Fonts** – шрифты по умолчанию;

**Document Options** – настройки документа;

<sup>31</sup> Библиотека Document Options загружается, если необходимо восстановить опции по умолчанию в окне Настройки документа.

<sup>32</sup> Подробности см. в разделе «Выравнивание нот» в восьмой главе.



**Executable Shapes** – формы воспроизведения (например, для нюансов);  
**Fretboard Styles** – стили диаграмм ладов;  
**Key Signatures** – нестандартные ключевые знаки;  
**Music Spacing** – настройки выравнивания нот;  
**Page Format** – формат страницы;  
**Percussion Layouts** – планировки ударных;  
**Shapes** – все графические формы;  
**Shape Expressions** – графические нюансы;  
**Smart Lines** – линии;  
**Staff Styles** – стили стана;  
**Stem Connections** – соединения штилей;  
**Text Expressions** – текстовые нюансы;  
**Text Repeats** – текст реприз.

### Вставка нотного текста в документ Microsoft Word

1. В Виде страницы активировать инструмент **Graphics Tool** (Графика) (в панели **Advanced Tools Palette** – Инструменты расширенных возможностей).

2. В левом верхнем углу необходимого фрагмента нотного текста дважды щелкнуть левой кнопкой мыши и, удерживая после второго щелчка кнопку, сделать диагональное движение мыши, очерчивая прямоугольник, в котором должен находиться нотный текст для экспорта (средняя скорость двойного щелчка). Появится прямоугольная пунктирная рамка, хэндлы которой можно использовать для изменения размера этой рамки:



3. В главном меню, в разделе инструмента Графика выбрать пункт **Export Selection** (Экспортировать выделенный участок).

4. В открывшемся одноименном окне в меню **Type** выбрать графический формат (TIFF, для страниц Интернета – JPEG, PNG) и в меню **Resolution** установить разрешение (600 точек на дюйм, для страниц Интернета можно меньше).

5. После использования кнопки **ОК**, появляется окно сохранения, в котором определяется папка расположения и имя создаваемого графического файла.

*Далее в Word'e*

Вкладка **Вставка** → **Рисунок**<sup>33</sup>. Выбрать для вставки ранее сохраненный графический файл.

<sup>33</sup> В версиях, предшествующих Microsoft Office Word 2007: в главном меню раздел **Вставка** → **Рисунок** → **Из файла**.

*или*

1. В окне сохраненного графического файла скопировать его (Ctrl+C).
2. В Word'e – вставить (Ctrl+V).

В Word'e для редактирования размера и положения рисунка используется вкладка **Формат**<sup>34</sup>.

---

<sup>34</sup> В версиях, предшествующих Microsoft Office Word 2007, – панель **Настройка изображения**.



## Приложение

### Литература

1. Белунцов В.О. Новейший самоучитель работы на компьютере для музыкантов. 3-е изд. – М.: ТехБук (ДЕСС), 2003. 560 с.
2. Будилов В.А. Работаем с Finale 2001. – СПб.: Наука и техника, 2001. 240 с.
3. Дудка Ф.А. Основы нотной графики. – Киев: Музична Україна, 1977. 204 с.
4. Лебедев С.Н. Finale for Windows. 2-е изд.– М.: Издательство МГК, 1999. 94 с.
5. Лебедев С.Н., Трубинов П.Ю. Русская книга о Finale. – СПб.: Композитор, 2003. 208 с.
6. Леднев А., Горелкин Д. Finale. Руководство начинающего пользователя. – Смоленск, 2004. 64 с.
7. Фурманов В.И. Компьютерный набор нот (Finale 2010). Практическое пособие для начинающих. М.: Современная музыка, 2011. 316 с.
8. Шеремет В.П. Музыка и Finale. – Краматорск: Тритон-МФ, 2007. 283 с.
9. Johnson M. Finale 2014: A Trailblazer Guide. – Minneapolis: Penelope Press, 2013. 452 pp.
10. Nicholl M., Grudzinski R. Music Notation: Preparing Scores and Parts. Boston (MA): Berklee Press, 2007. 160 pp.
11. Purse B. The Finale Primer: Mastering the Art of Music Notation with Finale / 3rd ed. – San Francisco: Backbeat Books, 2005. 275 pp.
12. Rudolph, Thomas E.; Leonard, Vincent A. Finale: An easy guide to music notation – Third Edition. – Boston: Berklee Press, 2012. 429 pp.

## Ссылки в Интернете<sup>1</sup>

Официальный сайт Finale:

**<http://www.finalemusic.com/finale/home.aspx>**

Англоязычный форум пользователей Finale:

**<http://forum.makemusic.com>**

Англоязычный сайт, содержащий справочные материалы, шаблоны, плагины, библиотеки и пр.:

**<http://www.finaletips.nu>**

Finale в социальной сети Facebook:

**<https://www.facebook.com/finalemusic>**

Finale в социальной сети Twitter:

**<https://twitter.com/finaleofficial>**

Finale в социальной сети ВКонтакте:

**<http://vk.com/club12165481>**

Finale на видеохостинге YouTube:

**<http://www.youtube.com/user/FinaleOfficial>**

Блог Finale в социальном интернет-сервисе Pinterest (собрание интересных картинок с ссылками на источники):

**<http://www.pinterest.com/source/finalemusic.com>**

Русскоязычный форум, на котором обсуждаются вопросы нотного набора в Finale и в других нотных программах:

**<http://www.forumklassika.ru/forumdisplay.php?f=56>**

Русскоязычный сайт, посвященный нотному набору в Finale. Здесь можно найти статьи по многим вопросам, шрифты, утилиты и многое другое:

**<http://www.notovodstvo.ru>**

Англо- и немецко-язычный сайт, на котором можно найти наиболее действенный набор плагинов для Finale – **TGTools**, разработанных немецким композитором, музыковедом и программистом Тобиасом Гизеном. Эти плагины значительно облегчают непростое дело нотного набора:

**<http://www.tgtools.de>**

Учебник Finale композитора А.А.Фролова:

**<http://froland.ru/lyceum/finale/finale0.html>**

Чернышов А.В. Нотные цифровые технологии: Конвергенция:

**[http://mediamusic-journal.com/Issues/2\\_1.html](http://mediamusic-journal.com/Issues/2_1.html)**

Phillips D. Music Notation Programs: Recent Releases // Linux Journal. 2008. Feb., 25:

**<http://www.linuxjournal.com/content/music-notation-programs-recent-releases>**

---

<sup>1</sup> Дата обращения: 21.02.2014.

## Инструменты General MIDI (GM)

№	Стандартное английское обозначение	Перевод	Группа
1	Acoustic Piano	Акустический рояль	Клавишные
2	Bright Piano	Яркое акустическое фортепиано	
3	Electric Grand Piano	Электрический рояль	
4	Honky Tonk Piano	Расстроенное фортепиано	
5	Electric Piano I	Электропиано 1	
6	Electric Piano II	Электропиано 2	
7	Harpsichord	Клавесин	
8	Clavinet	Клавинет	
9	Celesta	Челеста	Звуковысотные ударные
10	Glockenspiel	Колокольчики	
11	Music Box	Музыкальная шкатулка	
12	Vibraphone	Вибрафон	
13	Marimba	Маримба	
14	Xylophone	Ксилофон	
15	Tubular Bells	Колокола (трубчатые)	
16	Dulcimer	Цимбалы	
17	Drawbar Organ	Орган	Органы
18	Percussive Organ	Орган с атакой (ударной)	
19	Rock Organ	Рок-орган	
20	Church Organ	Церковный орган	
21	Reed Organ	Язычковый орган	
22	Accordion	Аккордеон	
23	Harmonica	Губная гармошка	
24	Tango Accordion	Танго-аккордеон	
25	Nylon Guitar	Гитара (нейлоновые струны)	Гитары
26	Steel String	Гитара (стальные струны)	
27	Jazz Guitar	Джазовая электрогитара	
28	Clean Guitar	Соло электрогитара	
29	Muted Guitar	Приглушенная электрогитара	
30	Overdriven Guitar	Электрогитара с перегрузкой	
31	Distortion Guitar	Электрогитара с эффектом «дисторшн»	
32	Guitar Harmonics	Электрогитара с обертонами	
33	Acoustic Bass	Бас-гитара	Басы
34	Fingered Bass (Electric Bass)	Бас-гитара (с пальцевым щипком)	
35	Bass)	Бас-гитара (с медиатором)	
36	Picked Bass	Безладовая бас-гитара	
37	Fretless Bass	Слэп бас 1 (шлепком)	
38	Slap Bass I	Слэп бас 2 (шлепком)	
39	Slap Bass II	Синтезаторный бас 1	
40	Synth Bass I Synth Bass II	Синтезаторный бас 2	
41	Violin	Скрипка	Струнные
42	Viola	Альт	
43	Cello	Виолончель	
44	Contrabass	Контрабас	
45	Tremolo Strings	Тремолирующие струнные	
46	Pizzicato Strings	Струнные пиццикато	

47	Harp	Арфа	
48	Timpani	Литавры	
49	String Ensemble I	Струнный ансамбль 1	Ансамбли
50	String Ensemble II	Струнный ансамбль 2	
51	Synth Strings I	Синтезированные струнные 1	
52	Synth Strings II	Синтезированные струнные 2	
53	Choir Aahs	Хоровое «А»	
54	Voice Oohs	Голосовое «О»	
55	Synth Voice	Синтезированный голос	
56	Orchestra Hit	Оркестровое tutti (удар)	
57	Trumpet	Труба	Медные духовые
58	Trombone	Тромбон	
59	Tuba	Туба	
60	Muted Trumpet	Засурдиненная труба	
61	French Horn	Валторна	
62	Brass Section	Медная духовая группа	
63	Synth Brass I	Синтезированные медные I	
64	Synth Brass II	Синтезированные медные II	
65	Soprano Saxophone	Сопрановый саксофон	Деревянные духовые (язычковые)
66	Alto Saxophone	Альтовый саксофон	
67	Tenor Saxophone	Теноровый саксофон	
68	Baritone Saxophone	Баритоновый саксофон	
69	Oboe	Гобой	
70	English Horn	Английский рожок	
71	Bassoon	Фагот	
72	Clarinet	Кларнет	
73	Piccolo	Флейта пикколо	Деревянные духовые (трубчатые)
74	Flute	Флейта	
75	Recorder	Блокфлейта	
76	Pan Flute	Флейта Пана	
77	Blown Bottle	Дуновение в бутылку	
78	Shakuhachi	Шакухачи	
79	Whistle	Свист	
80	Ocarina	Окарина	
81	Lead 1 (square)	Соло 1 (прямоугольная волна)	Синтезаторное соло
82	Lead 2 (sawtooth)	Соло 2 (пилообразная волна)	
83	Lead 3 (calliope)	Соло 3 (каллиопа)	
84	Lead 4 (chiff)	Соло 4 (chiff)	
85	Lead 5 (charang)	Соло 5 (charang)	
86	Lead 6 (voice)	Соло 6 (голосовой тембр)	
87	Lead 7 (fifth)	Соло 7 (с квинтовым обертоном)	
88	Lead 8 (bass+lead )	Соло 8 (бас и соло)	
89	Pad 1 (new age)	Синтезаторный звук «Нью эйдж»	Синтезаторный фон
90	Pad 2 (warm)	Теплый синтезаторный звук	
91	Pad 3 (polysynth)	Полисинтезатор	
92	Pad 4 (choir)	Хоровой синтезаторный звук	
93	Pad 5 (bowed)	Смычковый синтезаторный звук	
94	Pad 6 (metallic)	Металлический синтезаторный звук	
95	Pad 7 (halo)	Синтезаторный звук «Ореол»	
96	Pad 8 (sweep)	Качающийся синтезаторный звук	
97	FX 1 (rain)	Дождь	Синтезаторные эффекты
98	FX 2 (soundtrack)	Звуковая дорожка	
99	FX 3 (crystal)	Хрусталь	
100	FX 4 (atmosphere)	Атмосфера	
101	FX 5 (brightness)	Яркость	
102	FX 6 (goblins)	Гоблины	
103	FX 7 (echoes)	Эхо	

104	FX 8 (sci-fi)	Научная фантастика	
105	Sitar	Ситар	Этнические
106	Banjo	Банджо	
107	Shamisen	Шамисен	
108	Koto	Кото	
109	Kalimba	Калимба	
110	Bagpipe	Волынка	
111	Fiddle	Уличная скрипка	
112	Shanai	Санай	
113	Tinkle Bell	Звенящий колокольчик	Шумовые ударные
114	Agogo	Агого	
115	Steel Drums	Стальные барабаны	
116	Woodblock	Деревянная коробочка (гольцтон)	
117	Taiko Drum	Барабан таико	
118	Melodic Tom	Мелодический томтом	
119	Synth Drum	Синтезированный барабан	
120	Reverse Cymbal	Реверсивная тарелка (запись в обратную сторону)	
121	Guitar Fret Noise	Шум гитарных ладов	Звуковые эффекты
122	Breath Noise	Дыхание	
123	Seashore	Шум прибоя	
124	Bird Tweet	Птичий щебет	
125	Telephone Ring	Телефонный звонок	
126	Helicopter	Вертолет	
127	Applause	Аплодисменты	
128	Gunshot	Выстрел	

## Ударные инструменты десятого канала General MIDI

Номер MIDI-ноты	Высота MIDI-ноты	Английское название	Перевод
35	H1	Acoustic Bass Drum	Акустический большой барабан
36	C	Bass Drum 1	Большой барабан 1
37	Cis/Des	Side Stick	Удар по обручу малого барабана
38	D	Acoustic Snare	Акустический малый (военный) барабан
39	Dis/Es	Hand Clap	Хлопок рук
40	E	Electric Snare	Электрический малый барабан
41	F	Low Floor Tom	Низкий напольный том-том
42	Fis/Ges	Closed High-Hat	Закрытый хай-хэт (педальные тарелки)
43	G	High Floor Tom	Высокий напольный том-том
44	Gis/As	Pedal High-Hat	Педаля хай-хэта (педальные тарелки)
45	A	Low Tom	Низкий том-том
46	Ais/B	Open High-Hat	Открытый хай-хэт (педальные тарелки)
47	H	Low-Mid Tom	Низкий средний том-том
48	c	High-Mid Tom	Верхний средний том-том
49	cis/des	Crash Cymbal 1	Грохот тарелок 1
50	d	High Tom	Верхний том-том
51	dis/es	Ride Cymbal 1	Удар по цоколю тарелки 1
52	e	Chinese Cymbal	Китайская тарелка
53	f	Ride Bell	Удар по цоколю колокола
54	fis/ges	Tambourine	Бубен
55	g	Splash Cymbal	Всплеск тарелок
56	gis/as	Cowbell	Ковбел
57	a	Crash Cymbal 2	Грохот тарелок 2
58	ais/b	Vibraslap	Вибраслэп
59	h	Ride Cymbal 2	Удар по цоколю тарелки 2
60	c1	High Bongo	Высокий бонг
61	cis1/des1	Low Bongo	Низкий бонг
62	d1	Mute High Conga	Высокий конга (закрытый звук)
63	dis1/es1	Open High Conga	Высокий конга (открытый звук)



64	e1	Low Conga	Низкий конга
65	f1	High Timbale	Высокий тимбал
66	fis1/ges1	Low Timbale	Низкий тимбал
67	g1	High Agogo	Высокий агого
68	gis1/as1	Low Agogo	Низкий агого
69	a1	Cabasa	Кабаса
70	ais1/b1	Maracas	Маракас
71	h1	Short Whistle	Свисток (короткий)
72	c2	Long Whistle	Свисток (длинный)
73	cis2/des2	Short Guiro	Гуиро (короткий звук)
74	d2	Long Guiro	Гуиро (длинный звук)
75	dis2/es2	Claves	Клавес
76	e2	High Wood Block	Высокая коробочка
77	f2	Low Wood Block	Низкая коробочка
78	fis2/ges2	Mute Cuica	Куика (закрытый звук)
79	g2	Open Cuica	Куика (открытый звук)
80	gis2/as2	Mute Triangle	Треугольник (закрытый звук)
81	a2	Open Triangle	Треугольник (открытый звук)

## Тематический указатель

- Автоматическое обновление планировки (Automatic Update Layout) – 18, 105-106
- Автоматическое выравнивание нот (Automatic Music Spacing) – 18, 105-106
- Адрес папки, в которой хранятся нотные файлы – 18-19
- Акколада – 26-28
- Аккорды (обозначения) – 144-146
- Артикуляция (штрихи) – 87-91
- Библиотеки Finale – 167-169
- Блокировка систем станов – 106-108
- Вокальный текст – 77-86
  - назначение щелчком (ввод мышью) – 77-78, 79-82
  - печатать в нотах – 77-79
  - положение строк и слогов – 82-84
- Выделение диагональным движением мыши – 76
- Выделить часть такта (Select Partial Measures) – 76
- Выравнивание нотного текста (ранжир) – 103-113
- Вязки через тактовую черту – 112, 156
- Гайды – 114
- Главная панель (Main Tool Palette) – 25-26
- Группировка длительностей (в соответствии с размером) – 24
- Группировка длительностей (деление вязок) – 56, 61
- Группировка длительностей в вокальной музыке – 84
- Группировка станов (группы деревянных, медных и т.д.) – 26-28
- Динамические обозначения (*f*, *mp*) – 92-97
- Документ по умолчанию (Default Document) – 25
- Единицы измерения – 18, 27
- Затакт – 23-25, 34, 35
- Инструмент Знаки артикуляции (Articulation Tool) – 87-91
- Инструмент Лиги и линии (Smart Shape Tool) – 97-102
- Инструмент Нюансы (Expression Tool) – 92-97
- Инструмент Передвижение нот (Note Mover) – 132
- Исполнительские обозначения – 87-102
- Карта долей (Beat Chart) – 108, 109
- Ключ – 35, 58
- Ключевые знаки – 30-32, 58, 59
- Количество систем на странице – 124, 125
- Количество тактов на системе – 106-108
- Копирование нотного текста – 72-75
- Мастер создания документа (Document Setup Wizard) – 21-25
- Метаинструменты – 90
- Мультипьюсный файл – 156-163
- Название произведения – 39
- Названия станов (инструментов) – 29
- Нотный набор – 50-76
  - Инструмент Гиперскрайб (HyperScribe Tool) – 66-71
  - Инструмент Простой ввод (Simple Entry Tool) – 50-59
  - Инструмент Скоростной ввод (Speedy Entry Tool) – 60-66
- Нотный ранжир – 103-113
- Ноты, переходящие на другой стан – 131, 132

Озвучивание нотного текста – 41-43  
Оптимизация систем – 121-123  
Ossia – 133, 134  
Панели рабочих инструментов – 7-11  
Панель передвижения – 10-12  
Партии – 141-144  
Перевернуть  
    лигу артикуляционную – 100  
    лигу удлиняющую – 56, 62  
    штиль ноты – 56, 61  
Печать документа – 129, 130  
Плагины – 7, 11  
Полиметрия – 150-156  
Политональность – 148, 151  
Поля систем – 119, 120  
Поля страниц – 114-119  
Пространство в начале и в конце такта – 109  
Разделитель систем в партитурах – 128, 129  
Размер (метрический) – 32-34  
Размер нотного текста (раштр) – 103-105  
Расстояние между системами станов – 127, 128  
Расстояние между станами системы – 121-123  
Репризы – 134-141  
Слои многоголосия (ритмически самостоятельные голоса) – 47, 55, 56, 62, 76  
Смена ключевых знаков по-русски – 163-167  
Сохранение документа – 43  
Специальные инструменты (Special Tools) – 110-113  
Станы  
    вставить – 26, 27  
    добавить – 26, 27  
    удалить – 29  
Стили нотного стана – 146-150  
Такты  
    вставить – 37  
    добавить – 36  
    нумерация – 37  
    нумерация областей тактов – 159  
    удалить – 36, 37  
Текстура нотной бумаги – 20  
Темповые обозначения – 37-39, 92-97  
Тональность (ключевые знаки) – 30-32, 58, 59  
Транспозиция нотного текста – 75, 76  
Тремоло – 132  
Триолеобразные фигуры – 53, 63-66  
Удалить  
    блокировку систем – 107  
    вокальный текст – 78, 80, 84  
    гайд – 114  
    группу станов – 121  
    исполнительские обозначения – 87  
    ключевые знаки – 32  
    нотный стан – 29, 30

ноты – 55, 56, 61  
оптимизацию систем – 122  
пустые станы – 122, 123  
пустые страницы – 128  
размер (метрический) – 32  
разрыв страницы – 125  
ручное расположение лиги – 100  
систему станов – 128  
стиль стана – 147  
такты – 36, 37  
текстовые блоки – 39  
Файл автосохранения – 16, 18  
Файл резервной копии – 16, 18  
Фамилия автора – 39  
Флажолеты – 132, 133  
Фон окна документа – 20  
Формат страницы – 22, 39, 45, 104, 125, 142, 160, 169  
Форшлаг – 52, 56, 61, 70  
Хэндлы – 27  
Цветовая гамма нотного текста – 19, 20  
Цифры и буквы партитуры – 92, 93  
Шаблоны – 44-49, 167, 168