

Азатян Г.Р.

Sibelius 5

Новые возможности



для творчества

**Обзор новых возможностей
нотного редактора Sibelius 5**

2-я редакция

2009 г.

ВМЕСТО ПРЕДИСЛОВИЯ

Летом 2007 года разработчики компании Sibelius Software решили порадовать нас с вами новой, пятой версией популярного нотного редактора Sibelius. И как в самое первое время появления Sibelius 5, так и до нынешнего дня пользователей Sibelius 4 терзают сомнения: стоит ли переходить на новую версию или нет? Аргументом «против» сразу же выступает тот факт, что к старой версии все уже привыкли, со всеми задачами она вроде бы справляется, да и нет времени изучать новую программу. В качестве аргумента «за» в то же время начинают витать мечты о заманчивых новых возможностях, благодаря которым работать в программе, возможно, станет удобнее и интереснее.

Спешу разочаровать читателей: **эта книга не является учебником по Sibelius 5**, и рассчитана она в основном на пользователей, уже знакомых с основными принципами работы в предыдущих версиях нотного редактора Sibelius, так что досконального описания всех функций программы здесь вы не увидите. С другой стороны, мы постараемся произвести по возможности полный обзор всех новых возможностей программы, после чего (я надеюсь!) вы сможете сами решить: стоит ли с Sibelius 4 переходить на Sibelius 5 или нет.

ГЛАВА 1. ЗАМЕЧАНИЯ О ПРОГРАММЕ SIBELIUS 5

О версиях Sibelius 5

Первая вышедшая в свет версия Sibelius 5.0 на поверку оказалась довольно «сырой» и имела один серьезный недостаток: программа отказывалась сохранять и открывать файлы, содержащие в именах кириллицу. Кроме того, у пользователей Windows, имена учетных записей которых содержали кириллицу, в Sibelius 5.0 еще и не сохранялись настройки программы и конфигурации воспроизведения. Среди пользователей стали появляться возмущенные предположения, что из программы намеренно убрали поддержку русского языка, но на деле все оказалось банальной недоработкой: просто программа не понимала в именах файлов *никаких символов, кроме латиницы*.

С течением времени к программе стали выходить обновления – Sibelius 5.1, после которого программа наконец-то подружилась с кириллицей в именах файлов, но проблема с сохранением настроек осталась, а позднее – обновление Sibelius до версии 5.2, и, наконец, последнее на сегодняшний день обновление до версии 5.2.5, после установки которого вспоминать о вышеуказанных проблемах, надеюсь, больше не придется.

Поэтому рекомендуемая на сегодняшний день версия программы – это Sibelius 5.2.5.

Системные требования

Можно бы немного сказать и о системных требованиях программы. Опытным путем мне удалось выяснить следующее:

Минимальная конфигурация: Pentium III 1000 МГц, ОЗУ 256 МБ.

При использовании для воспроизведения звука секвенсора MIDI (встроенного синтезатора звуковой платы компьютера) программа будет работать вполне сносно. Ну разве что особой расторопностью она вас все-таки не удивит. А вот виртуальные инструменты подключать не рекомендую.

Средняя конфигурация: Pentium IV 1,6 ГГц, ОЗУ 512 МБ.

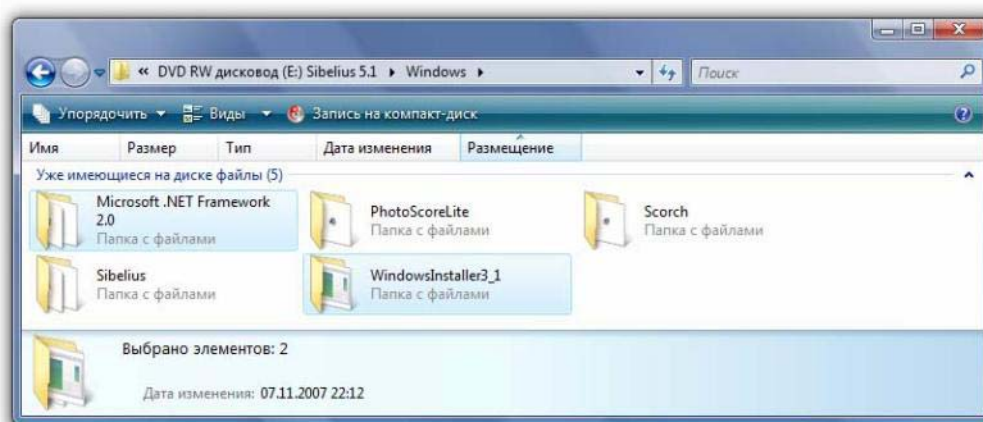
Вполне можно установить и использовать звуковую библиотеку Sibelius Sounds Essentials, а также другие виртуальные инструменты. Работает хорошо до определенного момента: при озвучивании партитур с большим количеством инструментов памяти уже не хватает: программа «притормаживает», воспроизведение происходит с задержками.

Рекомендуемая конфигурация: чем мощнее, тем лучше. Точнее, скажу так: чем больше вы используете с программой виртуальных инструментов и эффектов, тем больше будет нагрузка на центральный процессор и память, а значит, и требования к конфигурации компьютера.

Так что вывод такой: если Sibelius 5 для вас – программа для распечатки нот, то вы сможете использовать ее и на слабом компьютере. Если же для вас компьютер – звукозаписывающая студия, то лучше идти в ногу со временем, и проблем с производительностью не возникнет.

Отдельное требование к *свободному месту на жестком диске:* для установки Sibelius 5 необходимо наличие не менее 500 мегабайт свободного места. А звуковой библиотеке Sibelius Sounds Essentials нужно целых 3 гигабайта – не больше и не меньше!

Кроме того, у Sibelius 5 есть и определенные требования к программному обеспечению: на компьютере обязательно должны быть установлены приложения Microsoft.NET Framework версии не ниже 2.0 (а еще лучше 3.0 или 3.5) и программа-установщик Windows Installer 3.1. Оба этих приложения можно найти и установить с установочного диска Sibelius 5, открыв содержащуюся на диске папку под названием Windows:



Это требование касается в основном компьютеров с установленной системой Windows XP. Если же вы – пользователь Windows Vista, то вам не придется отвлекаться на подобные мелочи, так как и Microsoft.NET Framework 3.0, и Windows Installer 3.1 в Vista уже встроены изначально.

Следует также добавить, что Sibelius 5 работает одинаково хорошо как на компьютере с установленной операционной системой Windows XP, так и на компьютере с Windows Vista (именно интерфейс Vista взят в основу иллюстраций данной книги).

ГЛАВА 2. УСТАНОВКА ПРОГРАММЫ

Независимо от того, какая версия Sibelius 5 имеется у вас, настоятельно рекомендую обновить программу до последней версии 5.2.5. Скачать все обновления можно на официальном сайте программы: www.sibelius.com.

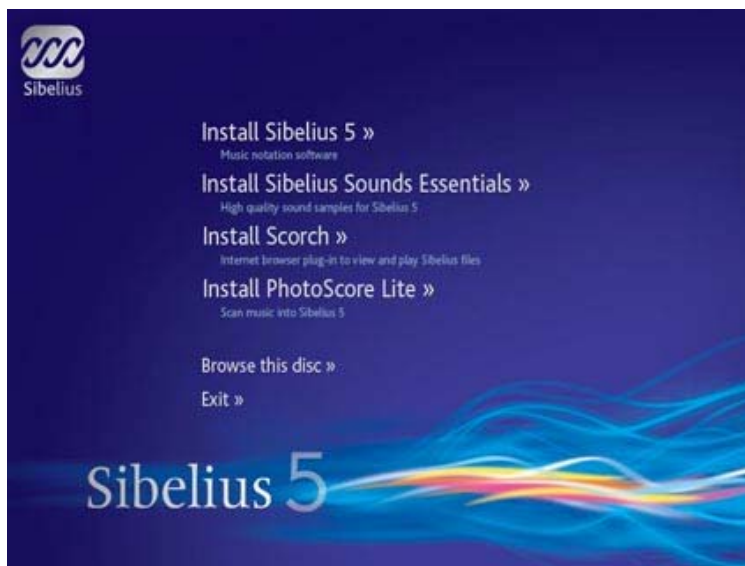
Устанавливать программу и обновления следует в таком порядке:

- Вначале установить Sibelius 5.1;
- Затем – поочередно обновления 5.2 и 5.2.5.

Вот вам мой совет: устанавливать программу Sibelius 5.0 вовсе не нужно! Дело в том, что обновление Sibelius 5.1 (в отличие от других существующих обновлений) – это уже целый дистрибутив, не требующий наличия на компьютере предыдущей версии программы. Зачем же ставить обновление поверх ненадежно работающей версии 5.0? – Совершенно ни к чему.

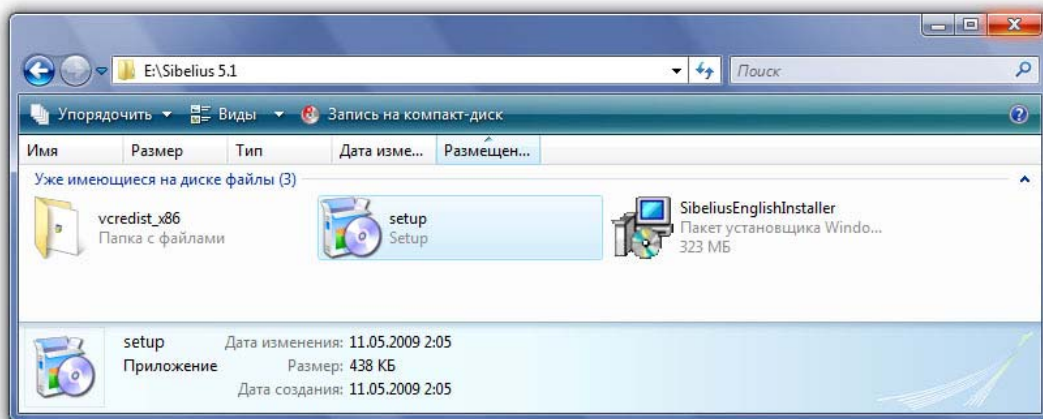
Также следует знать, что после установки обновлений все настройки программы сохраняются, не потребуется и повторная регистрация.

А сейчас обо всем немного подробнее. Итак, если у вас в руках установочный DVD-диск с программой Sibelius 5, при вставке диска откроется окно автозапуска:



Как видно на рисунке, помимо программы Sibelius 5, из данного меню вы также можете установить звуковую библиотеку *Sibelius Sounds Essentials*, приложение для сохранения и просмотра нот в виде Web-страниц *Sibelius Scorch*, а также программу для оптического распознавания нот *PhotoScore Lite*.

Если вы точно уверены, что у вас диск с программой Sibelius 5.1 – можете ее смело устанавливать из автозапуска. Если же на диске Sibelius 5.0, а обновление 5.1 имеется в отдельной папке, то устанавливайте программу из папки обновления, запуском файла `setup.exe`:



Примечание. Как узнать, какая версия Sibelius 5 имеется у вас на установочном DVD?

Для этого установите программу из меню автозапуска, а затем, запустив Sibelius, выполните команду `Help ⇒ About Sibelius 5 // Справка ⇒ О программе`. На экране появится синее окошко с логотипом Sibelius 5, в нижней части которого вы увидите текст, указывающий на номер версии программы. Для Sibelius 5.1 номер будет таким:

Version 5.1.0 build 41 Audio Engine v1.006

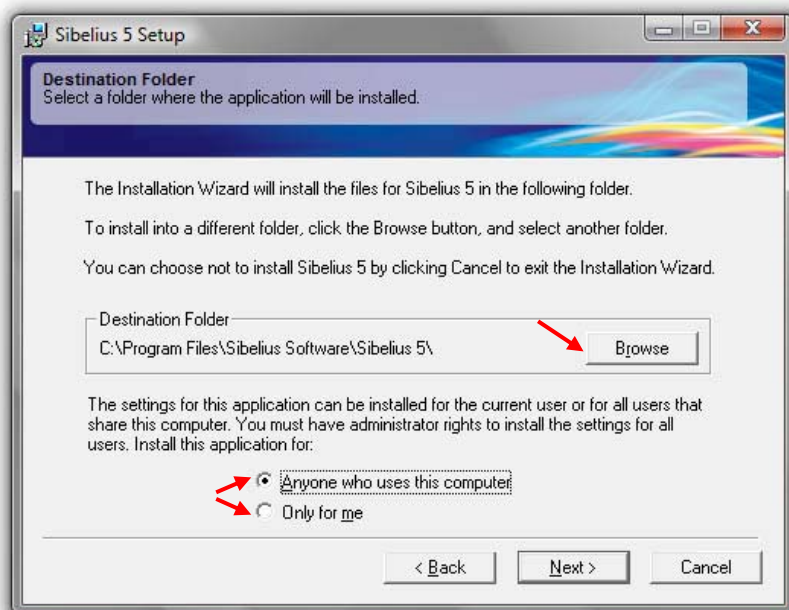
Если же здесь вы увидите обозначение версии 5.0.0 – значит, на диске недоработанная версия Sibelius 5.0. Удалите ее и установите Sibelius из папки с обновлением 5.1.

Процесс установки Sibelius 5 проходит полностью на английском языке и ничем особым не отличается от установки любой программы. В принципе, вы можете, не задумываясь, нажимать каждый раз на кнопку Next, но некоторые моменты можно и описать.

Так, после согласия с условиями лицензионного соглашения, то есть выбора пункта «I accept the license agreement» (в случае несогласия не видать вам Sibelius 5!), в последующем окне вам будет предложено выбрать папку для установки программы. По умолчанию – это папка C:\Program Files\Sibelius Software\Sibelius 5. Если на диске C:\ у вас достаточно свободного места – лучше всего установить именно в эту папку.

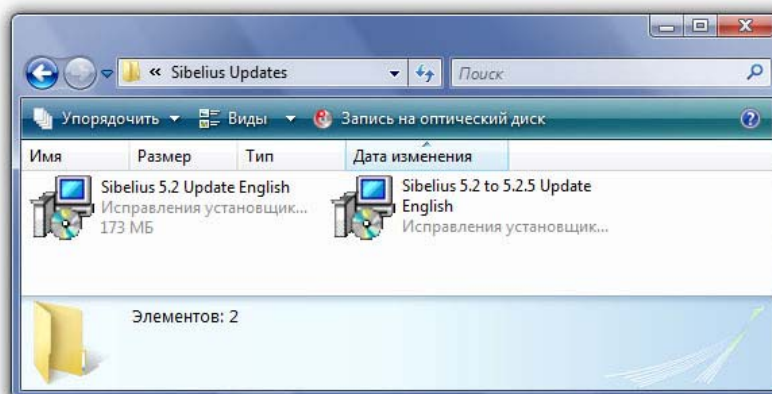
В случае же, если свободного места на C:\ недостаточно, появится окно с выбором имеющихся на компьютере жестких дисков, с указанием свободного места на них. Можете тогда выбрать любой из них, где побольше свободного места.

Кроме того, если вы сами желаете установить Sibelius на другом диске, то можете нажать на кнопку Browse и указать путь для установки:



В нижней части окна вы также можете указать, желаете ли установить Sibelius для всех пользователей данного компьютера (Anyone who uses this computer) или же только для себя любимого (Only for me). После нажатия на клавишу Next программа начнет устанавливаться, после чего останется только лишь завершить установку нажатием на кнопку Finish.

Следующий этап – установка обновлений. Происходит она без лишних вопросов. Просто запустите файл и нажимайте подряд на все попавшиеся кнопки, кроме Cancel. Уверен, что у вас всё получится! А вот как выглядят файлы обновлений 5.2 и 5.2.5:

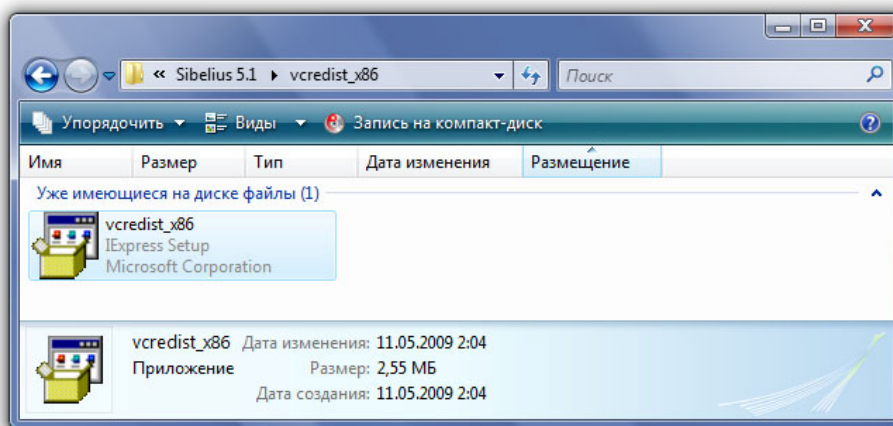


Что делать, если Sibelius 5 после установки не запускается

Иногда после установки Sibelius 5 может происходить такое пренеприятнейшее явление: при каждой попытке запустить программу на экране появляется маленькое зловещее окошко с ругательными надписями, из смутного содержания которых сквозь слезы становится ясно, что программа под названием Sibelius 5 – вредоносная, вызвала системную ошибку и за это будет закрыта. Это происходит обычно после установки программы запуском файла SibeliusEnglishInstaller.msi.

Не отчаивайтесь: все решаемо. Просто в системе не хватает некоторых служебных файлов, необходимых для запуска программы.

Откройте папку с обновлением Sibelius 5.1. В ней находится вложенная папка vcredist_x86. Запустите содержащийся в ней одноименный файл и будьте уверены, что проблема полностью решена!

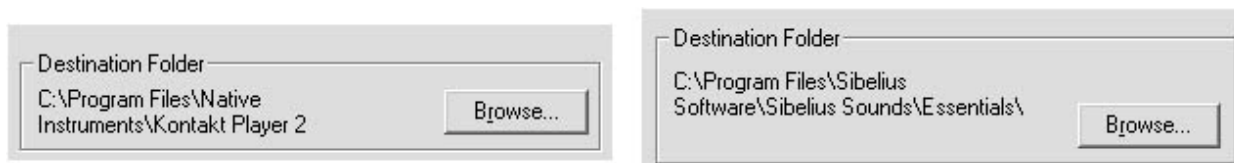


Для того, чтобы такого вовсе не происходило, нужно устанавливать Sibelius 5.1 запуском файла setup.exe.

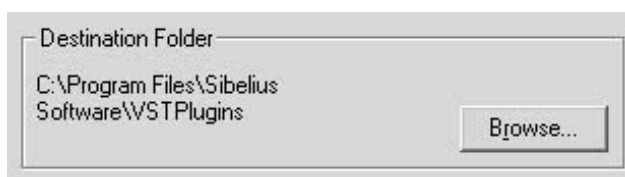
Немного об установке Sibelius Sounds Essentials

Если на диске C:\ у вас достаточно места (а займет это приложение, как уже говорилось, 3 гигабайта), то можете устанавливать на диск C:\ в папку по умолчанию. Но если вы желаете установить это приложение на другом диске, то тут следует быть внимательным. Приложение устанавливается в три разных папки, путь к которым запрашивается программой установки.

Эти папки вы можете расположить на любом диске, где у вас больше свободного места (вторая из них и займет больше всего места – 2,97 ГБ):



Эта же папка непременно должна совпадать с папкой VSTPlugins, расположенной в папке с программой Sibelius 5:



Проще говоря: если вы установили Sibelius на диск C, то и эта папка должна быть тоже на диске C. Если Sibelius вы установили на диск D:\, то нажмите на кнопку Browse и измените диск на D:\.

Почему это так важно? Дело в том, что в эту папку устанавливается VST-плагин, то есть подключаемый модуль, с помощью которого Sibelius при запуске распознает приложение Sibelius Sounds Essentials и сможет с ним взаимодействовать. Поэтому находиться он должен в строго отведенной для этого папке.


ГЛАВА 3. ОБЗОР НОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

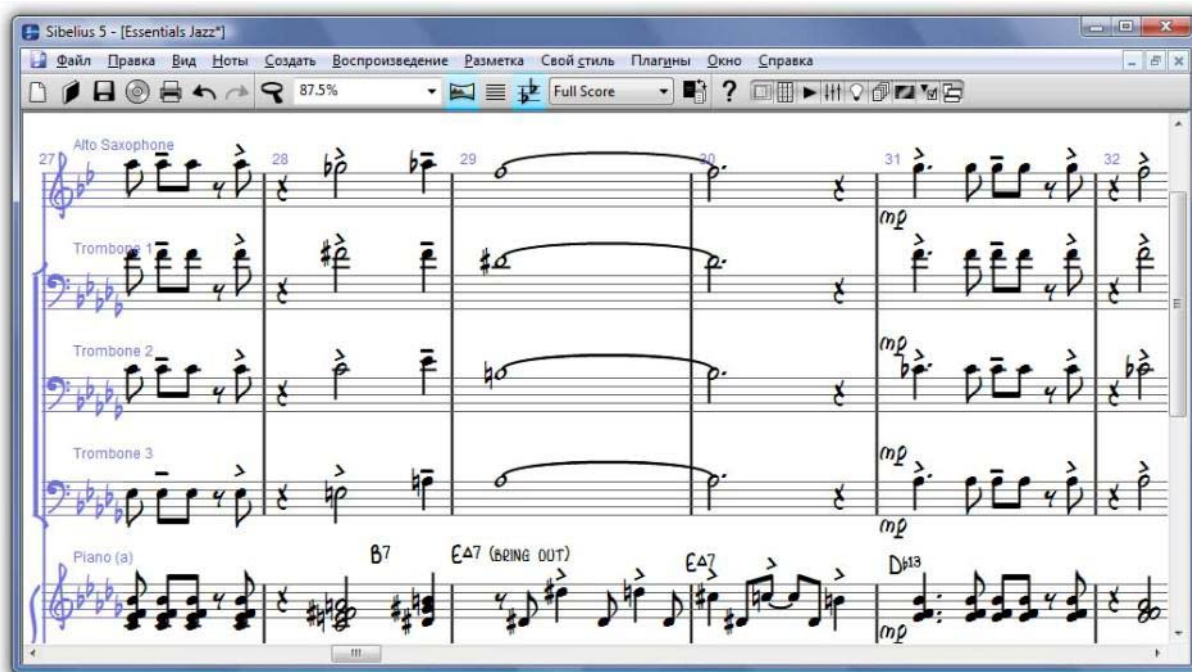
Посмотрим теперь наконец, что же нового появилось в Sibelius 5:

VST-плагины

В первую очередь – это **новая возможность озвучивания партитур** как с помощью встроенной библиотеки звуков Sibelius Sounds Essentials, так и с использованием виртуальных инструментов и звуковых эффектов сторонних производителей (так называемых VST-инструментов, VST-эффектов), причем использовать их можно совместно. Это, безусловно, обогащает возможности Sibelius 5 как аудио-редактора и позволяет записать из нотной партитуры полноценную аудиозапись. Подробнее о них – в отдельной главе.


Панорамный вид

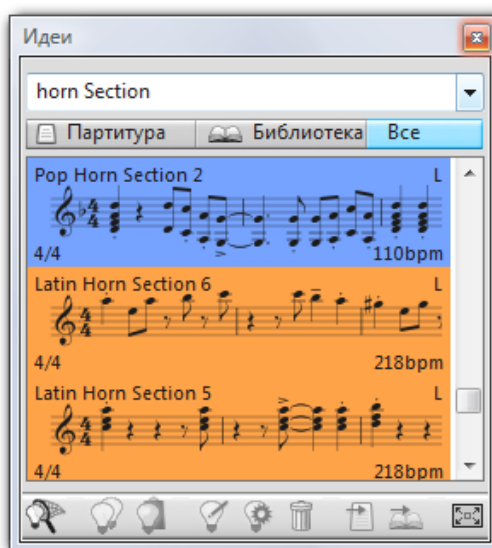
Из того, что бросается в глаза при беглом просмотре, следует выделить **панорамный вид**, который активируется нажатием кнопки  на панели инструментов. В панорамном виде партитура предстает на экране в виде непрерывно продолжающегося нотного листа; исчезает деление партитуры на страницы, а также привязанные к странице надписи (заголовок, подзаголовок и т.д.). Остается только музыка. Такой режим работы позволяет не отвлекать внимание на разметку страниц, а сконцентрироваться исключительно на творчестве. А для того, чтобы пользователь не потерялся в партитуре, над каждым тактом на экране высвечивается его номер, а над каждым нотоносцем в левом краю экрана обозначается ключ и название инструмента:



Напомню, что эти видимые изменения происходят исключительно на экране. Из панорамного вида всегда можно вновь переключиться к обычному, повторно нажав кнопку на панели инструментов, после чего можно будет спокойно заняться разметкой нотоносцев.

Идеи

Вы, наверное, заметили новое плавающее окно, вызываемое с панели инструментов с помощью кнопки, на которой изображена лампочка:  Это – **окно идей**:



Идеи в Sibelius 5 – это, как нетрудно догадаться, идеи музыкальные. А точнее – это различные музыкальные фрагменты, которые могут пригодиться в последующей работе. Идеи могут содержать как ноты, так и текстовые записи либо линии, обобщенно сказать – все то, что поддается копированию в буфер обмена и вставке (идеями не могут быть, к примеру, знаки альтерации отдельно от ноты).

Для чего идеи нужны? Предположим, вы занимаетесь композицией либо музыкальной аранжировкой. Наверняка вы попадали в ситуацию, когда вам в голову приходит та самая идея, то есть мелодия либо ритмический рисунок, а может быть, целый музыкальный фрагмент с символами, текстом либо аккордовыми диаграммами, который вам потребуется использовать и в последующем, при создании других партитур. Sibelius 5 позволяет легко запоминать идеи и хранить их – либо в библиотеке идей (идеи из библиотеки доступны в любой партитуре), либо в партитуре (в других партитурах эти идеи доступны не будут), а также вставлять сохраненные идеи в свои партитуры.

В наборе Sibelius 5 содержится свыше двух тысяч идей, относящихся к самым разным музыкальным стилям. Для облегчения поиска идей в верхней части окна присутствует строка поиска. Каждая идея имеет свое индивидуальное название и ключевое слово, а по ключевым словам идеи сортируются в категории. Например, для того, чтобы найти идеи аккомпанементов, достаточно в строке поиска напечатать слово «accompaniment» и нажать на клавишу **Enter**, в результате чего откроется внушительный список аккомпанементов. Если же вам запомнилась какая-либо конкретная идея из этого списка и вы помните хотя бы часть ее названия – введите ее в строке поиска (например, «Horn»), и результат не заставит себя ждать.

Пролистывая список идей, сразу можно обратить внимание на его пестроту. Как можно догадаться, соответствующие цвета подсветки идей принадлежат тому или иному музыкальному стилю. Так, идеи джазовые подсвечены **сиреневым цветом**, идеи поп-музыки – **синим**, латиноамериканские – **оранжевым** и т.д.

Для того, чтобы создать свою собственную идею, выделите необходимый музыкальный фрагмент, а затем выполните команду **Capture Idea // Запомнить идею**. Команда эта доступна как из контекстного меню, вызываемого правой кнопкой мыши, так и сочетанием клавиш **Shift+I**, или же нажатием кнопки, крайней слева в окне идей (на ней еще изображена такая несчастная лампочка, кем-то пойманная в сачок):



Вновь созданная идея появится в окне идей, в верхней части списка. По умолчанию идее присваивается название, идентичное заголовку партитуры (Title), а ключевое слово и цвет вы сможете присвоить идее только вручную, командой **Edit Idea Info // Правка информации об идее**, которую можно выполнить либо из контекстного меню, щелкнув правой кнопкой мыши по идее в окне, либо нажав кнопку, на которой изображена лампочка с часовым механизмом (тоже, кстати, идея: никто ведь еще такую не изобрел?)



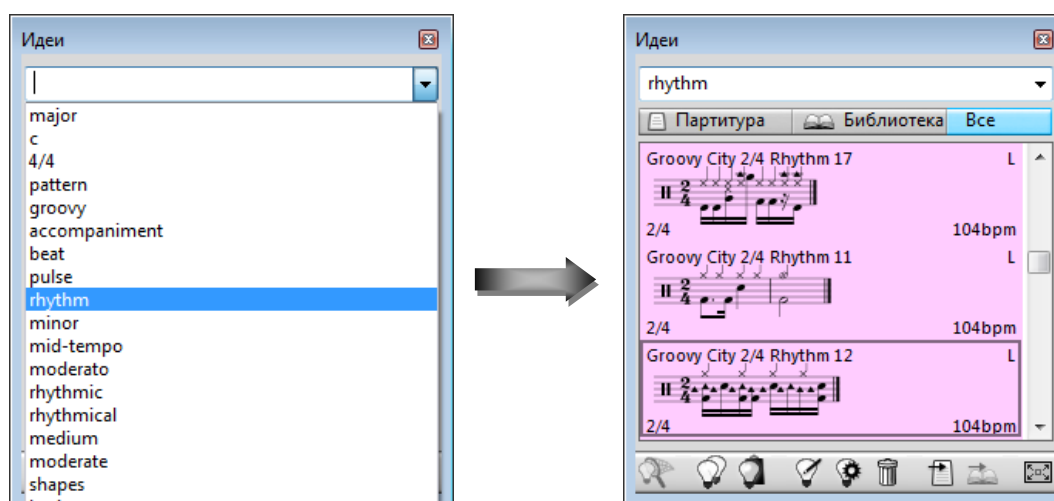
Вставка идеи – вполне банальная процедура: найдите нужную идею в окне и нажмите клавиши **Ctrl+C** (команда копирования). Затем выделите такты, на которых нужно эту идею разместить, и нажмите клавиши **Ctrl+V** (команда вставки). Напомню, что если выделено число тактов, большее, чем содержится в идее (например, идея из 2-х тактов, а выделено 10), то идея равномерно размножится по выделенным тактам.

Кроме того, при вставке идея автоматически транспонируется в соответствии с тональностью партитуры.

Пример использования идей. Допустим, у нас в распоряжении имеется пьеса для гитары, к которой хотелось бы добавить ритмическое сопровождение:

The image shows two musical staves. The top staff is labeled 'Acoustic Guitar' and the bottom staff is labeled 'Drum Set'. The top staff contains a melodic line with chords. The bottom staff contains a drum set pattern. Below this, a second set of staves is shown, labeled 'A. Grt.' and 'Dr.'. The 'A. Grt.' staff shows the same melodic line as the top staff, but with a new rhythm idea added, indicated by a '6' above the staff. The 'Dr.' staff shows the same drum set pattern as the top staff.

Для того, чтобы подобрать нужный ритмический рисунок, откроем окно идей и раскроем список в строке поиска. Из доступных стилей нас интересуют именно ритмы. Находим в списке подходящее ключевое слово «rhythm» и нажимаем клавишу **Enter**. Из имеющихся ритмов мне больше всего приглянулся «Groovy City 2/4 Rhythm 12». Выделим его и скопируем:



Теперь выделим в партитуре всю партию ударных (тройным щелчком мыши по нотности) и выполним вставку идеи. Ну что же, мне даже очень понравилось (см. рисунок):

The image shows two musical staves. The top staff is labeled 'Acoustic Guitar' and the bottom staff is labeled 'A. Gtr.'. Both are in treble clef. Below them are two drum parts labeled 'Drum Set' and 'Dr.' in bass clef. The 'A. Gtr.' part has a triplet of notes marked with a '3' above it. The drum parts use 'x' marks to indicate hits.

Таким вот образом вставка идеи позволяет сэкономить время и силы в композиции и аранжировке. Главное только – не злоупотреблять чужими шаблонами, а стараться найти свое.....

Выписки за другие инструменты

Спешу порадовать оркестрантов, что в Sibelius 5 появилась новая возможность вставлять на нотеносцах **выписки за другие инструменты**. Призвано это для облегчения ориентирования музыкантов в музыкальном произведении, особенно при исполнении произведений полифонического склада. Таким образом, как видно на примере, над паузами в тактах партии 2-го тромбона отображена мелодия, играемая в этот момент 2-й трубой – для облегчения вступления в нужный момент:

The image shows a musical staff for '2nd Tbn.' starting at measure 34. The staff contains a melodic line in orange. Above the staff, the text '2nd Tpt.' is written in orange, indicating that the melodic line is a transcription from the 2nd trumpet part.

Вставляются выписки таким образом: вначале нужный фрагмент обычным способом копируется в буфер обмена (командой **Edit ⇒ Copy // Правка ⇒ Копировать**, либо сочетанием клавиш **Ctrl+C**), затем выделяются такты либо паузы в нотеносцах всех инструментов, в которых необходимо разместить выписку, после чего выполняется команда **Edit ⇒ Paste as Cue // Правка ⇒ Вставить как выписку** (сочетание клавиш **Ctrl+Shift+Alt+V**). При этом выписки в партитуре остаются скрытыми (невидимыми), а в партиях обозначаются на экране оранжевыми маленькими нотами (на принтере печатаются обычным черным цветом), а сверху над выпиской располагается небольшая текстовая пометка с сокращенным названием звучащего инструмента.

Новая команда «Своего стиля» – ПРАВКА ИНСТРУМЕНТОВ

Как известно опытным пользователям Sibelius 4, в данной версии программы существовала команда меню **House Style ⇒ Edit Staff Types // Свой стиль ⇒ Правка типов станов**, а также вкладка в окне свойств под названием «**Staves // Станы**». Так вот, в Sibelius 5 вы их больше не найдете, так как все их возможности теперь объединены в одну новую команду – **Правка инструментов**.

При вызове этой команды открывается диалоговое окно, в котором отображены названия музыкальных инструментов, рассортированных в ансамбли (напр., джазовые, оркестровые и т.д.); в каждом ансамбле инструменты подразделяются на *семейства* (деревянные духовые, медные духовые, струнные и т.д.). Выбрав конкретный инструмент и нажав на кнопку **Edit Instrument // Правка инструмента**, вы открываете окно, в котором можете гибко редактировать настройки нотного стана, соответствующего данному музыкальному инструменту: *присвоить ему полное и сокращенное название в партитуре* (например, вместо английского «Acoustic guitar» можно ввести по-русски «Акустическая гитара», и впредь этот инструмент в партитурах будет обозначаться именно так); *указать тип нотеносца* (обычный, ударный, табулатура), количество линеек, толщину; любительский и

профессиональный *диапазон инструмента* (ноты вне диапазона программа будет выделять предупреждающим красным цветом), а также *тембр* из звуковой библиотеки, которым этот инструмент будет озвучиваться.

Отмечу, что настройка нотоносцев *ударных инструментов* позволяет назначить каждой высоте ноты, и более того – каждой нотной головке персональный тембр, а настройка нотоносцев *табулатур* позволяет назначить определенную высоту тона каждой линии нотоносца (то есть струне).

Смена инструмента

В Sibelius 5 появилась новая команда меню **Create ⇒ Other ⇒ Instrument Change // Создать ⇒ Другое ⇒ Смена инструмента**. Эта команда позволяет в любом такте на протяжении партитуры сменить не только *тип нотоносца* (как это было возможно и в Sibelius 4), но и одновременно *тембр озвучивающего его инструмента*, так как в Sibelius 5 понятия «тип нотоносца» и «тембр инструмента» теперь неразрывно связаны друг с другом.

Так, в приведенном примере звучание фортепиано действительно переходит в бой барабанов, а затем – в гитарные аккорды (уж поверьте мне на слово)!

Смена размера, ключа и др. в выделенном фрагменте

Довольно приятной выглядит возможность **применить к выделенному фрагменту** смену размера, ключа, ключевых знаков, а также и инструмента.

Как помнится, в Sibelius 4 подобная операция была довольно неуклюжей: приходилось применять изменения сначала до конца партитуры включительно, а затем после изменяемого фрагмента вводить вновь предшествующий размер, ключевые знаки и т.п. Теперь же достаточно просто выделить нужные такты и применить к ним изменения, в результате чего после этих тактов предшествующий размер (ключ, ключевые знаки, смену на предыдущий инструмент) программа выставит автоматически.

➤ Что же касается *смены инструмента*, то одновременно применить ее можно лишь к одному нотоносцу. При этом мной была обнаружена любопытная возможность **скрывать отдельные такты**. Для каких целей ее можно применить – решать вам, но выглядит интересно.

Последовательность действий такова:

- выделите на одном из нотоносцев такты, которые необходимо скрыть, и выполните команду смены инструмента.
- найдите в семействе «**Others**» (самом нижнем в списке) инструмент под названием «**No instrument (hidden)**» и нажмите кнопку ОК. Выбранный нами тип инструмента – это фактически невидимый нотоносец, не содержащий какого-либо инструмента вообще.
- По умолчанию в такте, предшествующем смене инструмента, отображается смена ключа, а также надпись с названием нового инструмента. Так как в нашем случае это вовсе не нужно, в диалоговом окне смены инструмента отключите опции «**Добавить ключ (при необходимости)**» и «**Обозначать на последней ноте...**».
- Для того, чтобы скрыть и другие такты, не обязательно вновь выполнять ту же команду и над ними. Достаточно скопировать в буфер обмена уже скрытые такты, выделить остальные и выполнить команду «Вставить». Надписи с именами инструментов, появившиеся над последующими тактами с обычными нотоносцами, можно при желании скрыть, нажав клавиши **Ctrl+Shift+H** (удалять не

следует, так как при этом автоматическая смена на старые инструменты пропадет, и последующие такты тоже станут скрытыми).

Получается такая вот картина:

СКРЫТИЕ ТАКТОВ.
Неизвестный автор. Холст, масло.

Вставка «лирики» из буфера обмена

Для любителей вокальной музыки разработчики преподнесли особый подарок - возможность **вставки «лирики» (вокальной подтекстовки) из буфера обмена.**

О чем это говорит? Допустим, что у вас уже имеется на компьютере в текстовом файле готовый текст вокального произведения, или же вы, например, нашли текст в Интернете и скопировали его с Web-страницы в текстовый редактор. В таком случае вам предоставляется возможность не набирать всю «лирику» в Sibelius, а просто *скопировать* ее в текстовом редакторе, а в Sibelius *вставлять* по слогам.

В текстовом редакторе будущую «лирику» с этой целью потребует вначале немного обработать:

Для того, чтобы программа правильно отличила один слог от другого, **между каждым слогом должен находиться либо пробел, либо дефис;**

- Слоги, которые должны располагаться под одной нотой, необходимо **объединить**, то есть убрать пробелы между ними (в противном случае второй слог из пары будет переходить на следующую ноту). В этих местах впоследствии, уже в Sibelius, нужно будет ввести *неразрывные пробелы*.

- Скопировать весь текст командой «Правка ⇒ Копирование».

Дальнейшие действия в **Sibelius**:

Начать ввод «лирики» (выделить ноту и нажать клавиши **Ctrl+L**), но вместо текста нажимать каждое сочетание клавиш **Ctrl+V** (то есть выполнять команду вставки).

- Под **распеваемыми нотами** вместо вставки текста нажимать **Пробел**.

- При **вставке дефиса (тире)** следует руководствоваться следующими правилами: для размещения дефиса в пределах одной ноты – нажимать клавиши **Ctrl+Дефис**, а если (как в примере ниже, после слова «Sibelius») нужно вставить тире, переходящее на следующую ноту – введите обычный дефис.

- После вставки всего текста выставьте в объединенных слогах недостающие **неразрывные пробелы** сочетанием клавиш **Ctrl+Пробел**.

И вот, перед вами пример: *текст набран в Microsoft Word:*

Встав-лять ли-ри-ку вSi-be-li-us - про-сто сплош-но-е у-до-воль-стви-е.

И вставлен в партитуру Sibelius:

Встав-лять ли - ри - ку вSi - be - li - us - про-сто сплош-но - е у - до - воль - стви - е.

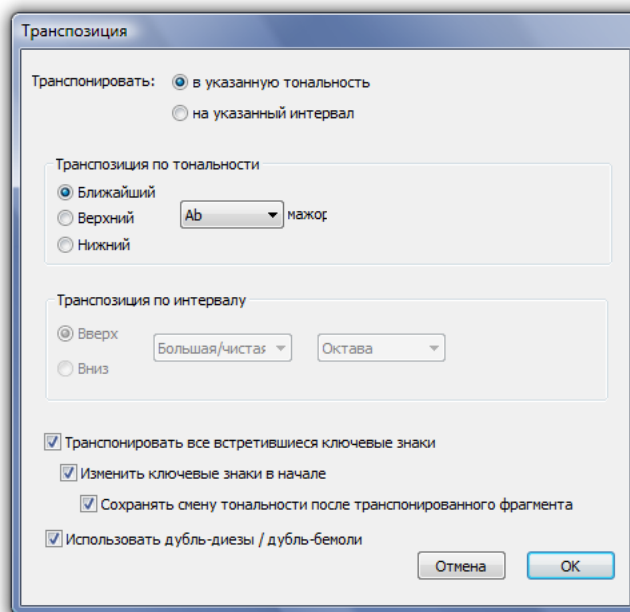
Осталось немного усилий для «косметической отделки» получившегося результата: вставить неразрывный пробел между предлогом «в» и слогом «Si», и немного отодвинуть раздвоенные тире:

Встав-лять ли - ри - ку в Si - be - li - us - про-сто сплош-но - е у - до - воль - стви - е.

Транспозиция в указанную тональность

Теперь вы можете **транспонировать ноты** не на заданный интервал (как в Sibelius 4), а сразу **в желаемую тональность**.

Но и старый способ также по-прежнему остается в силе. Пользователям предоставлена возможность выбора способа транспозиции: в указанную тональность или на указанный интервал:



Кроме того, благодаря дополнительным опциям, вы получаете дополнительные возможности:

- *транспонировать все встретившиеся ключевые знаки* (если в транспонируемом фрагменте присутствуют смены тональностей);
- *изменить ключевые знаки в начале транспонируемого фрагмента* (если отключить эту опцию, транспозиция произойдет без смены ключевых знаков);
- *сохранять смену тональности после транспонированного фрагмента* (новые ключевые знаки будут действовать до конца партитуры включительно);
- *использовать дубль-диезы / дубль-бемоли* (в противном случае будет произведена энгармоническая замена).

Музыкальный шрифт Reprise

В Sibelius 5 появился музыкальный шрифт **Reprise**, имитирующий рукописную запись, а также ряд связанных с ним «своих стилей» (Standard Reprise, Jazz Reprise и др.).

При использовании «своих стилей» Reprise русскоязычным пользователям придется набить оскомину на используемых в них шрифтах основного текста: при всем своем привлекательном виде они не содержат русских букв. Поэтому, введя заголовок партитуры по-русски, не удивляйтесь, если вместо текста вы увидите одно пустое место.

Чем можно исправить эту проблему? – Только подстановкой других шрифтов. Для этого следует войти в меню **House Style** ⇒ **Edit Text Styles** // **Свой стиль** ⇒ **Правка текстовых стилей**. В открывшемся окне отредактируйте стили «Title» (заголовок), «Subtitle» (подзаголовок), «Composer» (композитор), «Lyricist» (автор текста), «Lyrics Line 1 (Ctrl+L)» (первая строка «лирики») и другие, которые считаете нужными, указав вместо шрифтов Reprise Title, Reprise Stamp, Reprise Script любые другие по вашему усмотрению. А затем – сохраните настройки командой **Export House Style** // **Экспорт своего стиля**. Сохраненный вами новый стиль и используйте в дальнейшем.

Экспериментально мной были подобраны русскоязычные шрифты, похожие по начертанию на оригинальные шрифты Reprise. Так, для заголовка подошел «обшарпанный» шрифт **A_ALBIONICTTLRG&BT**; для подзаголовка сгодился a_FuturaRound; для остального текста – IrinaCTT.

а) Исходный вид партитуры:

ZAGOLOVOK PROIZVEDENIA

А ЭТО ПОДЗАГОЛОВОК

NEIZVESTNIY POET

ESHE BOLEE NEIZVESTNIY KOMPOZITOR

SOPRANO

А Э-ТО НЕ-ИЗ- ВЕСТ- НИЙ _____ ТЕХТ.

б) Вид после замены шрифтов и вставки надписей на русском языке:

ЗАГОЛОВОК ПРОИЗВЕДЕНИЯ

А ЭТО ПОДЗАГОЛОВОК

НЕИЗВЕСТНЫЙ ПОЭТ

ЕЩЕ БОЛЕЕ НЕИЗВЕСТНЫЙ КОМПОЗИТОР

SOPRANO

А Э-ТО НЕ-ИЗ- ВЕСТ- НИЙ ТЕХСТ.

Сходство, конечно, не во всех шрифтах стопроцентное, но можно поискать и что-нибудь другое. Долго ли умеючи?..

Вставка титульных листов

Как помнится, в Sibelius 4 титульный лист можно было создать только вместе с новой партитурой. Теперь же вставить его в партитуру можно в любое время, командой **Create** ⇒ **Title Page** // **Создать** ⇒ **Титульный лист**.

Как будто раньше не могли догадаться создать эту команду! Уж пользователи намучились...

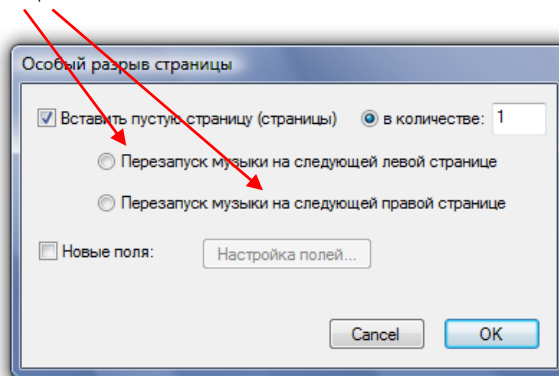
Особый разрыв страницы

В меню **Layout** ⇒ **Break** // **Разметка** ⇒ **Разрыв** появилась новая команда **Special Page Break** или **Особый разрыв страницы**, вызываемая также сочетанием клавиш **Ctrl+Shift+Enter**. Над тактовой чертой, содержащей особый разрыв страницы, на экране появляется соответствующий значок:



С помощью этой команды вы можете *вставлять в партитуру пустые страницы* (одну или несколько), а также *назначать последующим страницам новые поля*. А предназначены эти функции, как правило, для размещения в одной партитуре нескольких музыкальных произведений.

В окне вставки особого разрыва страницы присутствуют опции «Перезапуск музыки на следующей левой (правой) странице»:



Названия этих опций можно понять несколько неправильно, отнеся их назначение к воспроизведению звука. Отчасти это и верно, но основная цель их иная. Случается, когда при распечатке нот на принтере необходимо, чтобы определенная страница была непременно правой или левой: именно для этого указанные опции и предназначены. Так, при включенной опции «Перезапуск музыки на следующей левой странице» после разрыва вставляется пустой лист, если текущая страница – левая, и не происходит никакого эффекта, если страница правая. Если же количество тактов на текущей (правой) странице впоследствии увеличится и она окажется левой – тут же после нее появится пустая страница. Аналогично работает и вторая опция – «Перезапуск музыки на следующей правой странице». Таким образом, с помощью этих опций можно *контролировать, чтобы определенная страница партитуры была непременно левой или правой*.

Смена нумерации тактов и страниц

Для размещения в одной партитуре нескольких произведений обычно требуется начать в новом произведении заново нумерацию тактов, а также и страниц. Команды эти доступны через меню **Create** ⇒ **Other** // **Создать** ⇒ **Другое**, и называются они соответственно: **Bar number change** // **Смена номеров тактов** и **Page number change** // **Смена номера страницы** (нумерацию тактов можно было менять и ранее, в Sibelius 4, а вот смена номера страницы – новая команда, появившаяся в Sibelius 5).

Более гибкая нумерация тактов

Нумерация тактов в Sibelius 5 претерпела небольшие усовершенствования: так, войдя в меню **House Style** ⇒ **Engraving Rules** // **Свой стиль** ⇒ **Правила гравировки** и открыв вкладку **Bars** // **Такты**, вы можете теперь *указать произвольное число тактов, через которое будет отображаться номер такта* (ранее можно было указать 5, 10, над каждым тактом и т.д.).

Также появилась возможность при нумерации тактов *считать репризы*. Это означает, что над тактами, входящими в репризу, отображается номер при первом повторе и рядом в скобках – номер при втором повторе. Например: 8 (22).

Еще одна интересная возможность: номера тактов теперь можно просто *передвигать мышью*.

Команда удаления тактов

Невозможно было представить, что техника в XXI веке шагнет так далеко: в Sibelius 5 появилась специальная команда для удаления тактов! И если ранее для удаления такты нужно было выделить системным пассажем и нажать клавишу Del (в меню специальной команды для этого не было), то теперь такты можно выделить как угодно (можно выделить даже не все такты целиком, а любые содержащиеся в них объекты), и выполнить команду **Edit ⇨ Delete bars** // **Правка ⇨ Удалить такты**, либо нажать на клавиатуре соответствующее этой команде сочетание клавиш **Ctrl+Backspace**.

Широкий выбор инструментов

Набор инструментов в Sibelius 5 значительно расширен: при добавлении их в партитуру вы будете приятно удивлены таким обилием инструментов самого различного рода: как всем известных оркестровых инструментов, так и экзотических африканских, американских, восточных и т.п.

Россию-матушку тоже не обошли стороной: в наборе «All Instruments» мной было замечено целое семейство балалаек. Немного дегтя в эту бочку с медом подкладывает тот факт, что далеко не все инструменты имеют персональный тембр из звукового набора: так, те же балалайки озвучиваются тембрами гитары, а, к примеру, дудук – тембром гобоя. Ну и на том спасибо, однако...

Команда скрытия нотоносцев

Не очень радостная новость для пользователей, привыкших в Sibelius 4 удалять из систем пустые нотоносцы, нажимая клавишу Del. Теперь это больше не работает. А придется в этих целях, выделив нотоносец, нажать сразу четыре клавиши: **Ctrl+Shift+Alt+H** (команда **Layout ⇨ Hide Empty Staves** // **Расположение ⇨ Скрыть пустые станы**). Вот так, зато пальцы не будут затекать.

На этом мы закончили краткий обзор новых возможностей, появившихся в Sibelius 5. Теперь же позвольте перейти к более серьезной и объемной теме – **работе со звуком**. Из всех возможностей Sibelius 5 именно эта область претерпела наибольшие изменения и усовершенствования, поэтому кратким обзором мы здесь не обойдемся, а изучим эту тему, так сказать, под пристальным взглядом.

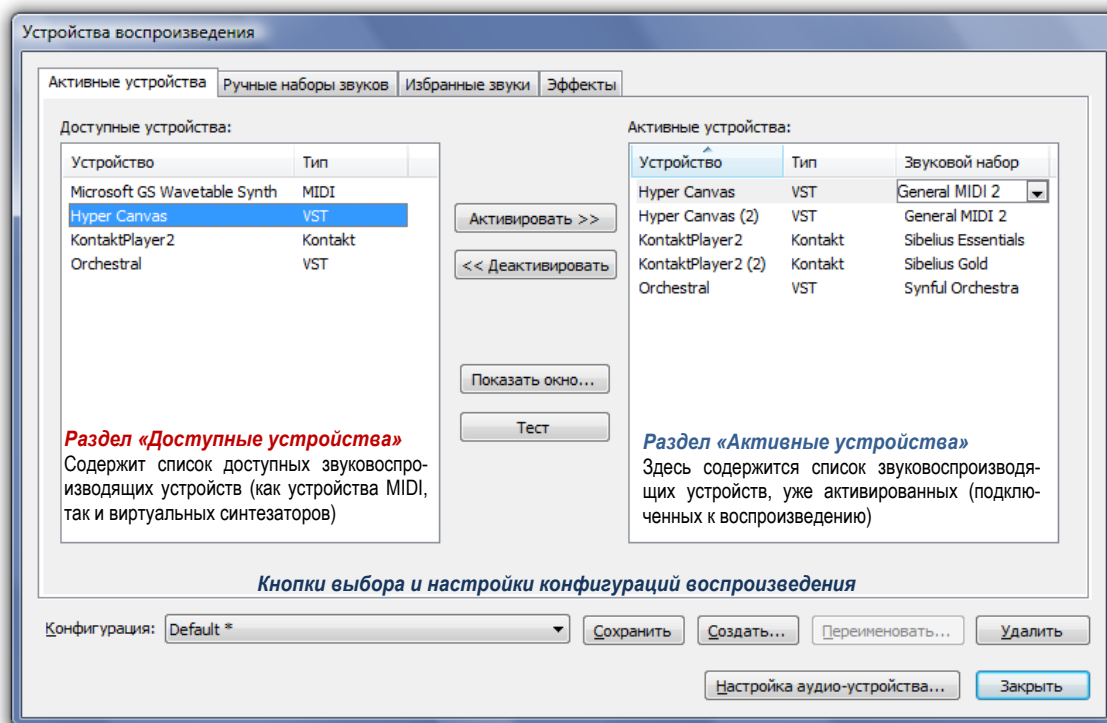
ГЛАВА 4. РАБОТА СО ЗВУКОМ В SIBELIUS 5.

Как уже говорилось, Sibelius 5 позволяет озвучивать нотные партитуры тембрами виртуальных инструментов (обычные инструменты MIDI также остаются в силе).

Пользователям предыдущих версий Sibelius знакомо приложение Kontakt Player (полная версия – *Gold* и сокращенная – *Silver*). Sibelius 5 с этими версиями Kontakt Player уже несовместим, зато на установочном DVD-диске с программой вы найдете новое приложение – *Sibelius Sounds Essentials*, библиотеку из 128 высококачественных инструментальных тембров, работающую под управлением нового виртуального синтезатора *Kontakt Player 2*.

Но основное новшество заключается в том, что для озвучивания нот Sibelius больше не ограничивается только одним виртуальным синтезатором, специально для него разработанным. Ведь существует множество виртуальных синтезаторов и других производителей (так называемых *VST-плагинов*). Sibelius 5 совместим с любыми из них и позволяет использовать в озвучивании партитур различные виртуальные синтезаторы как по отдельности, так и совместно.

Для того, чтобы настроить в Sibelius устройства воспроизведения звука, выполните команду **Play ⇒ Playback Devices // Воспроизведение ⇒ Устройства воспроизведения**. Откроется диалоговое окно «Устройства воспроизведения»:



В окне несколько вкладок, из которых нас пока что интересует первая – «**Доступные устройства**». В левой части окна отображаются доступные звуковоспроизводящие устройства. Как видно на рисунке, на моем компьютере имеется 4 таких устройства: *Microsoft GS Wavetable Synth* (то есть обычные инструменты MIDI); *Hyper Canvas* (полное название - Ediol Hyper Canvas VSTi 1.6.0); *Kontakt Player 2*; *Orchestral* (Ediol HQ Orchestral VSTi 1.03).

Для того, чтобы **активировать** (то есть подключить к воспроизведению звука) одно из доступных устройств, выделите его в списке в разделе «Доступные устройства» (в левой половине окна) и нажмите кнопку **Activate >> // Активировать >>** либо просто дважды щелкните мышью на названии устройства в левой половине окна, в разделе «Доступные устройства». Соответственно, для того, чтобы **деактивировать**, то есть отключить от устройство от воспроизведения, выделите его в списке в правой части окна и нажмите кнопку **Deactivate >> // Деактивировать >>** или дважды щелкните мышью на названии устройства в правой половине окна, в разделе «Активные устройства».

При нажатии кнопки **Show Window... // Показать окно...** открывается **окно виртуального синтезатора** (VST-плагины), в котором отображаются панели загруженных в память инструментов с регуляторами громкости, тембра и стерео-панорамирования, а также настройки звуковых эффектов

(напр., «хоруса» - эффекта хора, реверберации – эха, и др.) и другие кнопки и регуляторы, различные у того или иного виртуального синтезатора (об этом см. также в следующей главе).

Нажав кнопку **Тест**, вы услышите озвученную выбранным устройством мажорную гамму, обычно в исполнении инструмента фортепиано (Acoustic Grand Piano).

Sibelius 5 позволяет запоминать количество активированных звуковоспроизводящих устройств, а также различные другие настройки озвучивания партитур в так называемых **конфигурациях воспроизведения**. Так, вам необязательно все время активировать и деактивировать устройства вручную, а можно, сохраняя конфигурации, впоследствии настраивать устройства автоматически, просто выбрав нужную конфигурацию (кнопки для сохранения, создания, переименования и удаления конфигураций расположены в нижней части все того же окна «Устройства воспроизведения»).

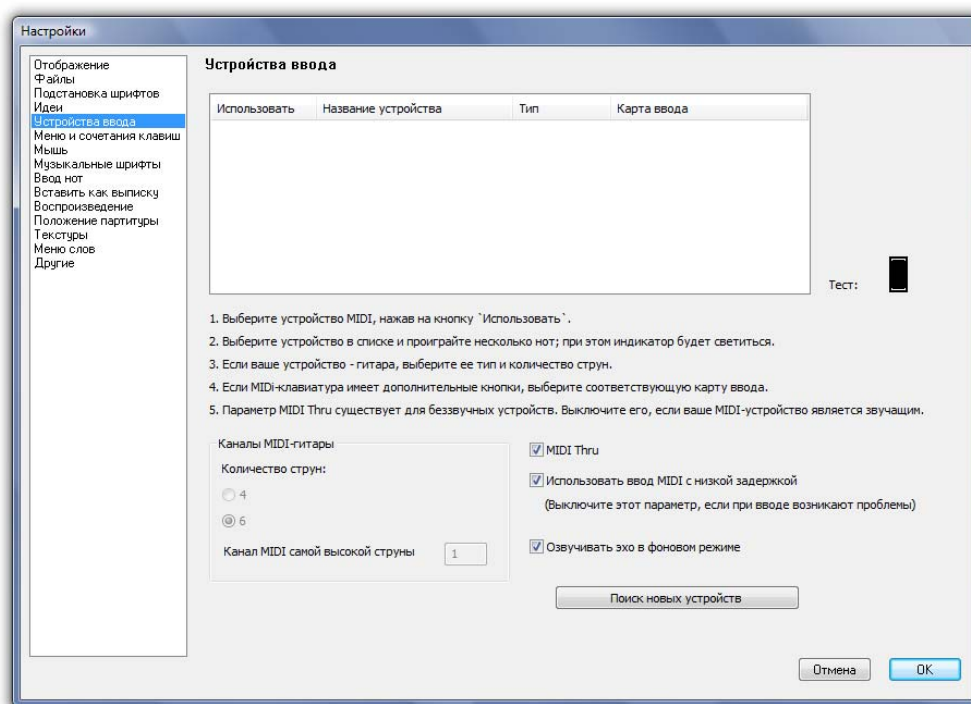
К сведению: название конфигурации воспроизведения следует указывать *латинскими буквами* (кириллица не поддерживается).

Теперь о разделе **«Активные устройства»** (правая половина окна). Как вы заметили, активных устройств у меня несколько больше, чем имеется в списке доступных. Как это понимать? Дело в том, что каждый виртуальный синтезатор позволяет одновременно озвучивать не более 16 инструментов, то есть, говоря профессиональным языком, имеет 16 *каналов* (областей памяти, в каждую из которых загружается по одному инструменту. У Kontakt Player 2 своя терминология: вместо каналов – *слоты*, а значение то же самое).

Спросите: а как же быть с оркестровыми партитурами, содержащими большое количество инструментов? Решение разработчиков программы просто гениально: одно и то же воспроизводящее устройство (VST-плагин) можно активировать *в нескольких копиях* (названия копий будут отличаться цифрой в конце: например, *Kontakt Player2 (2)*, *Kontakt Player2 (3)* и т.д.). В таком случае каждая копия будет использовать свои 16 каналов, независимых от другой копии. Таким образом, Sibelius 5 позволяет одновременно озвучивать большое количество инструментов, которое ограничивается исключительно объемом оперативной памяти вашего компьютера.

НАСТРОЙКА УСТРОЙСТВ ВВОДА

Небольшая информация для владельцев устройств ввода музыки, каковыми являются MIDI-клавиатуры и MIDI-гитары: как помнится, в Sibelius 4 подключить MIDI-клавиатуру можно было в том же диалоговом окне, в котором настраиваются и устройства воспроизведения («Playback and Input Devices»). Так вот, в Sibelius 5 между настройками устройств воспроизведения и устройств ввода состоялся развод, в результате чего настройки устройств ввода переехали в новое место: в команду **File ⇒ Preferences // Файл ⇒ Настройки программы, раздел Input Devices // Устройства ввода:**



Настройка и подключение устройств ввода ничем не отличаются от тех же действий в Sibelius 4. К тому же, в диалоговом окне итак все инструкции расписаны подробно: как говорится, «все прощитано до миллиметра». Так что не будем эту тему раздувать до несвойственных ей размеров, а будем потихоньку продвигаться дальше.

О VST-ПЛАГИНАХ

VST-плагины! Для многих пользователей предыдущих версий Sibelius этот термин, в сущности, не говорит ни о чем. Между тем, эта тема заслуживает внимания! Все не так и сложно, давайте разберемся: **VST** расшифровывается как «Virtual Studio Technology», то есть «Технология виртуальной студии», разработанная компанией Steinberg. Слово «**плагин**» (plug-in) означает «дополнение к программе». **VST-плагины** - это и есть такие программные дополнения, которые чаще всего не работают самостоятельно, а подключаются к различным музыкальным программам и работают под их управлением.

К VST-плагинам относятся **виртуальные синтезаторы** (они еще сокращенно называются VST Instruments, VSTi), то есть наборы инструментальных тембров, способные звучать в различных музыкальных программах, а также **эффекты** (VST-эффекты), назначение которых, простите за каламбур, – эффектно исказить звук. К слову сказать, эффекты активно применяются в популярной эстрадной музыке: например, когда тембр голоса певца в течение песни искусственно изменяется: звучит как-бы «из телефонной трубки», с эхом, «голосом робота», либо когда из ровно звучащей пропеваемой певцом ноты искусственно генерируется целая мелодия. Все это – работа различного рода различного рода эффектов.

Каждый VST-плагин имеет собственное окно, предназначенное как для настройки звучания инструментов или эффектов, так и для взаимодействия с основной программой, к которой VST-плагин подключен (в нашем случае – это Sibelius):



1. Окно виртуального синтезатора EDIROL Hyper Canvas



2. Окно VST-эффекта CamelSpace

УСТАНОВКА И ПОДКЛЮЧЕНИЕ VST-ПЛАГИНОВ

Для того, чтобы программа Sibelius обнаружила виртуальные инструменты и эффекты и стала с ними работать, их необходимо правильно установить. Сейчас мы с вами разберемся, как устанавливать VST-плагины ПРАВИЛЬНО.

Обычно при установке VST-плагина на компьютер необходимо сообщить программе установке: а) путь для размещения служебных файлов; б) путь для размещения собственно VST-плагина. Например, при установке виртуального синтезатора Ediol Orchestra в окне программы установки появляются две строки с папками назначения:

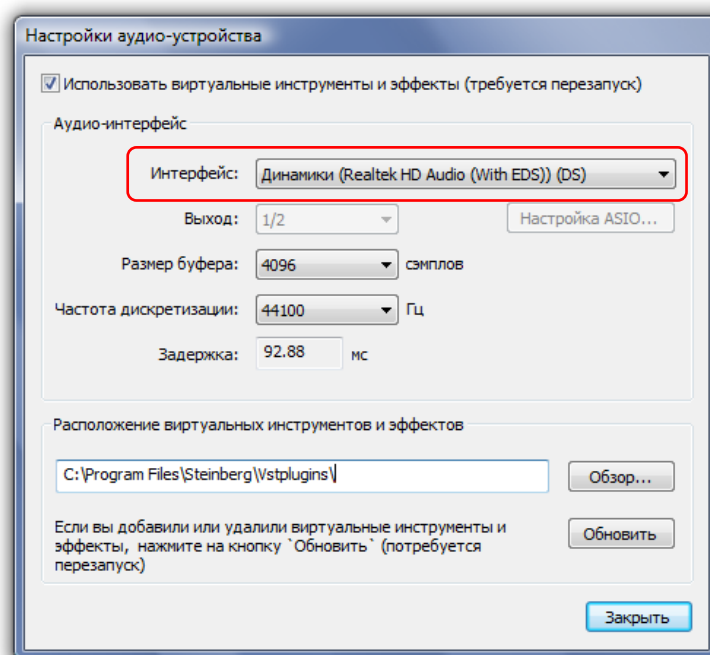
C:\Program Files\EDIROL\Orchestral VSTi v1.03

C:\Program Files\Steinberg\Vstplugins\

Так вот, первая папка назначения не имеет для нас никакого значения (вот как вышло, стихами!), и ее можно не изменять. Вторую же следует изменить, указав вместо нее путь к папке: [C:\Program Files\Sibelius Software\VSTPlugins](#). Установленный таким образом VST-плагин обнаружится и станет доступным при последующем запуске Sibelius.

Бывает, что при установке требуется указать и еще одну папку для плагина DirectX (DXi): это то же самое, но в другом формате, с которым Sibelius не работает, поэтому при установке можно на этот пункт не обращать внимания. Пусть устанавливается, куда хочет.

Что же, если вы используете VST-плагины не только в программе Sibelius, а и в других приложениях, и вам не выгодно устанавливать их только для Sibelius? Нет проблем, установите в другую папку. Самое главное – чтобы все VST-плагины были установлены **в одну общую папку**: если не в папку Sibelius, так, например, в папку по умолчанию: C:\Program Files\Steinberg\Vstplugins\. В таком случае откройте в Sibelius окно «Устройства воспроизведения» (команда [Play](#) ⇒ [Playback Devices](#) // [Воспроизведение](#) ⇒ [Устройства воспроизведения](#)), нажмите кнопку [Audio Engine Options](#) // [Настройка аудио-устройства](#) и укажите папку, в которой ваши VST-плагины установлены (в разделе «Расположение виртуальных инструментов и эффектов»), после чего поочередно нажмите кнопки «Обновить» и «Заккрыть». После перезапуска Sibelius все заработает:



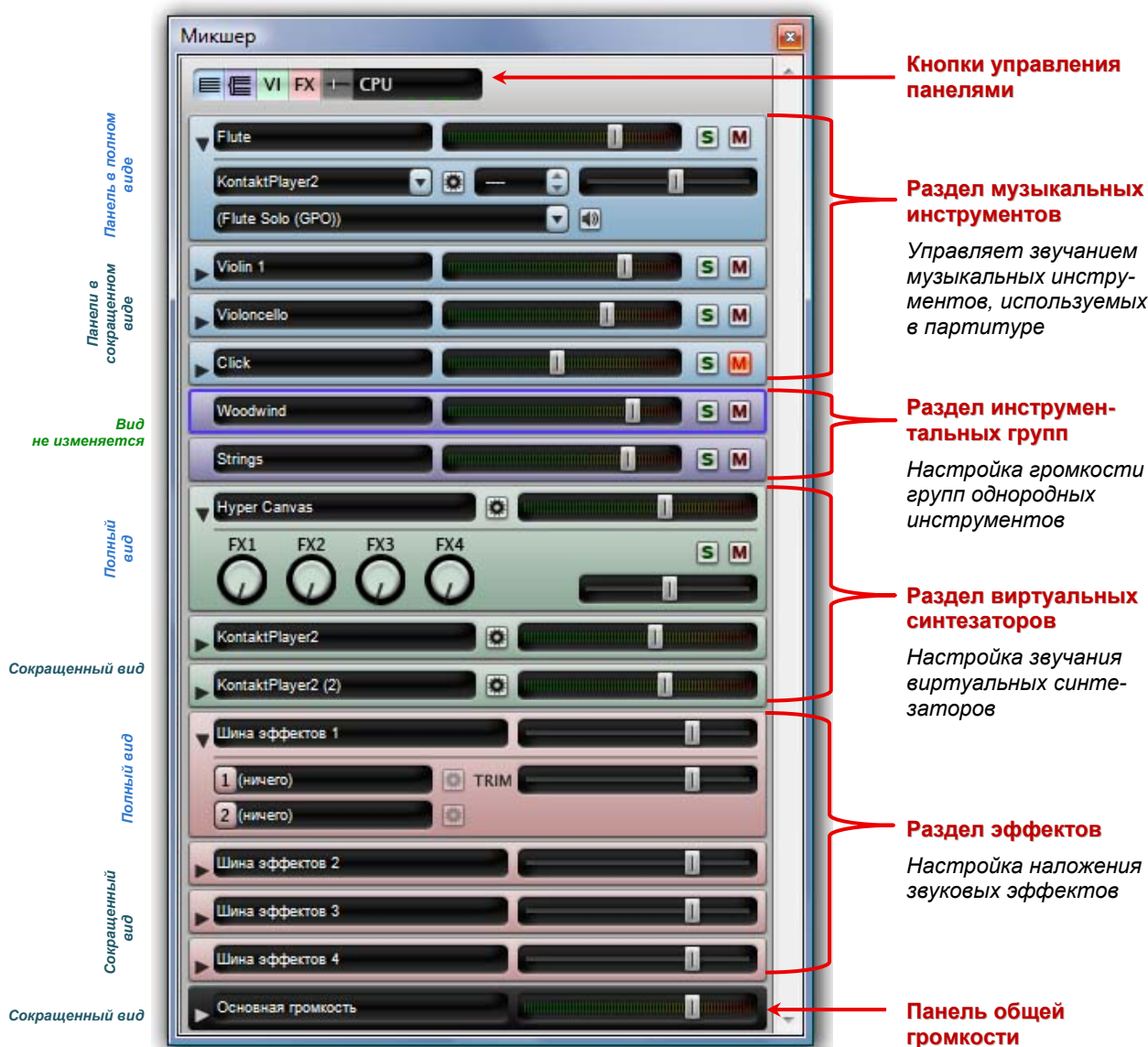
Небольшое отступление: если в процессе работы вы наблюдаете, что **звучание инструментов происходит с задержками и «хрипами»**, либо, к удивлению, при активированных звуковых устройствах Sibelius «молчит» **совсем** (и такое бывает!), откройте это окно и попытайтесь подобрать другое устройство в выпадающем списке «Интерфейс».

Так, в моем случае по умолчанию был установлен интерфейс *WASAPI*, при использовании которого звучание оставляло желать лучшего. В результате поиска методом элементарной дедукции оказалось, что устройство под названием «Динамики (Realtek и т.д.)» на моем компьютере озвучивает музыку вполне достойно.

У вас же список этих устройств может быть совершенно другим, так как зависит он от конфигурации компьютера (в особенности от звуковой платы и установленных драйверов).

ОКНО МИКСЕРА

Микшер (для тех, кто не знает) – это окно, содержащее регуляторы тембра, громкости, стереопанорамирования звучания каждого инструмента, используемого в партитуре, а также средства для наложения звуковых эффектов. Для того, чтобы отобразить на экране окно Микшера, выполните команду **Window ⇒ Mixer // Окно ⇒ Микшер** или просто нажмите клавишу **M**. Окно содержит множество **панелей**, объединяющихся в **разделы**, которые необязательно могут быть отображены все одновременно:



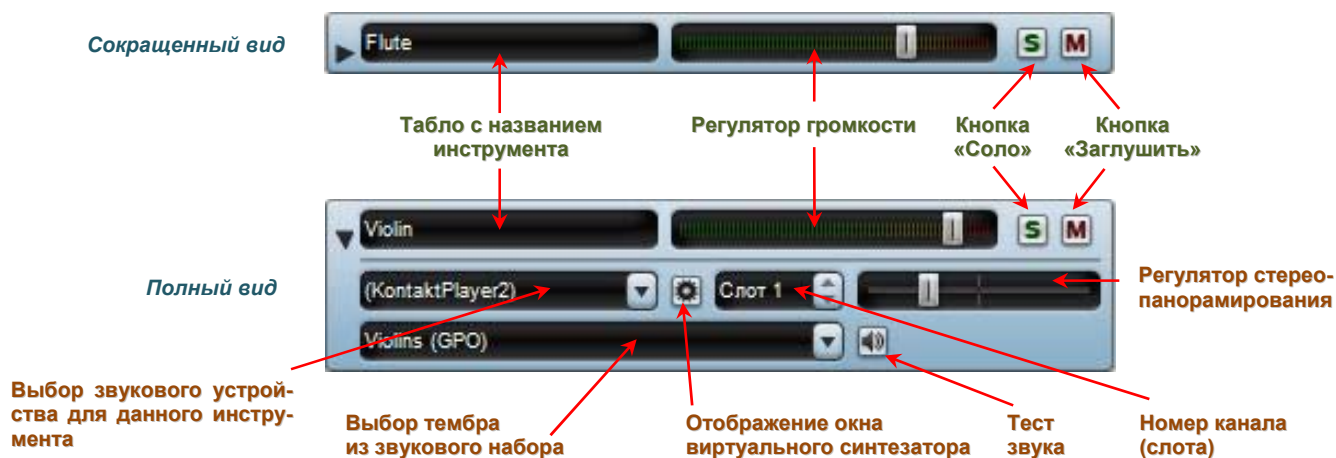
Отображение каждой панели можно включить или выключить нажатием кнопок, расположенных в верхней части окна:



В последовательности слева направо эти кнопки управляют отображением панелей: **музыкальных инструментов** (1), **групп** (2), **виртуальных синтезаторов** (3), **эффектов** (4), **общей громкости** (5). Ну а индикатор с надписью «CPU» при воспроизведении музыки отображает уровень загрузки центрального процессора. Тыкать мышью в него бесполезно.

В левой части большинства панелей имеется треугольный переключатель, при нажатии на который панель принимает *полный вид*, содержащий дополнительные настройки (▼), а при повторном нажатии – *сокращенный вид*, в котором отображаются только основные настройки (▶).

Панели Микшера содержат следующие элементы управления:



Теперь подробнее о назначении некоторых из этих кнопок и регуляторов.

- Кнопки «**Соло**» (буква **S**) и «**Заглушить**» (буква **M**) содержатся как на панелях музыкальных инструментов, так и на панелях инструментальных групп.

Нажатие кнопки «**Соло**» оставляет звучащим только выбранный инструмент (группу инструментов), при этом остальные инструменты перестают звучать – до повторного нажатия кнопки.

Однократное нажатие кнопки «**Заглушить**» уменьшает вдвое громкость звучания инструмента (группы инструментов), повторное нажатие заглушает инструмент (группу) совсем, а третье нажатие восстанавливает звучание инструмента (группы).

- **Переключатель звукового устройства** позволяет озвучивать инструмент тембрами того или иного устройства (устройства MIDI либо виртуального синтезатора). При этом вам предоставляется выбор только тех устройств, которые *активированы* в окне «Устройства воспроизведения» (см. стр.14).

- Нажатием на **переключатель тембра** открывается список инструментальных тембров из звукового набора (еще они называются по-умному «идентификаторами звука», по-английски «Sound ID», а для нас с вами – просто инструментами: *Violin, Flute, Piano* и т.п.)

- **Кнопка отображения окна виртуального синтезатора** позволяет получить доступ к дополнительным настройкам звука, присущим тому или иному звуковому устройству.

- **Табло, отображающее номер канала (слота)**, предназначено для облегчения поиска данного инструмента в списке каналов (слотов) в окне виртуального синтезатора.

- **Регулятор стерео-панорамирования** распределяет звук между правым и левым динамиком.

- **Кнопка «Тест»** позволяет прослушать мажорную гамму в исполнении выбранного инструмента.

Здесь рассмотрено устройство панелей Микшера на примере панелей раздела инструментов. Другие дополнительные возможности Микшера мы изучим в последующих главах.

КОРОТКО О VST-ЭФФЕКТАХ

Перед тем, как изучить работу с VST-эффектами в Sibelius 5, для начала разберемся, какие бывают VST-эффекты и с чем их едят. Итак, эффекты бывают следующих основных типов:

- **Фильтры (Filters)** воздействуют на заданную частоту звука, не затрагивая других частот. К фильтрам относится, например, **эквалайзер (equalizer)**, с помощью которого можно настроить тембр звука. Также именно к фильтрам относятся эффекты «звук из телефонной трубки»; «звук из-под воды», хотя при желании таких же результатов можно добиться вручную с помощью эквалайзера;

- **Компрессоры (Compressors)** снижают динамический диапазон звукового сигнала, делая громкие звуки тише и тихие громче, таким образом, приводя общую громкость к среднему значению.
К компрессорам относятся и **ограничители (limiters)**, которые контролируют общую громкость и не допускают ей превысить заданный предел – с целью избежать искажений звука в случае «зашкаливания» громкости;
- **Эффекты искажения (Distortion)** используются редко и чаще всего попросту портят звук, имитируя звучание некачественной аппаратуры. Возможно, у вас возникла ностальгия по старому радиоприемнику с порванным динамиком... Да, тогда эти эффекты для вас. В умеренных пределах их также используют для придания характерного тембра электрогитарами;
- **Эффекты задержки (Delay)** копируют основной звук и воспроизводят его же с задержкой в определенный промежуток времени, что создает эффект повторения, распадающегося эха;
- **Эффекты модуляции (Modulation)** создают циклические изменения тембра звука. К основным эффектам модуляции относятся: **хорус** (эффект хора, *chorus*), **флэнджер** (*flange*), **фэйзер** (фазировка, *phasing*), а также «квакающий» эффект **«Вау-вау» (Wah-wah)**. Эти фильтры добавляют к общему звучанию свои характерные звуки, внося в музыку необычный, порой фантастический характер. Немного подробнее о них:
 - **хорус** многократно смешивает звук с его же задержанной копией, так что создается впечатление, что вместо одного инструмента (голоса) звучит несколько;
 - **флэнджер** имитирует звучание одной и той же записи в исполнении двух одновременно звучащих магнитофонов, один из которых все более и более отстает от другого. Надо сказать, таково и происхождение этого эффекта: говорят, что возник этот такой эффект случайно во время одной из звукозаписей группы «Битлз». В результате такого частотного сдвига «за кадром» звучит характерный нарастающий - затухающий звук («Уу-у-уш-ш-шь», «Woosh»);
 - **фэйзер** действует по тому же принципу, что и флэнджер, с той разницей, что отставание «магнитофонов» здесь не прогрессирующее, а постоянное. В результате «закадровый» звук «Woosh» звучит более ровно;
 - В эффекте **«Вау-вау»** «закадровый» звук приобретает звучание, вполне созвучное названию эффекта.
- **Эффекты реверберации (Reverberation, reverb)** – ни что иное, как эхо. Эти эффекты способны отражать звук, имитируя эхо как маленьких помещений, так и больших залов и открытых пространств.

Из вышеперечисленных эффектов при озвучивании музыки наиболее часто используются *хорус* и *реверберация*. Так, абсолютное большинство VST-синтезаторов уже содержат встроенные эффекты хоруса и реверберации; Kontakt Player 2, в свою очередь, содержит «полный набор» всякого рода встроенных эффектов. Однако, если в вашем распоряжении имеются VST-эффекты, которые, по вашему мнению, работают лучше, - вы вполне можете их подключить и использовать.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ VST-ЭФФЕКТОВ

Для начала узнаем немного подробностей о том, как Sibelius 5 накладывает эффекты на звуковой канал. Следует знать, что **эффекты накладываются только на звук, воспроизводимый виртуальными синтезаторами**, и никак не воздействуют на звучание обычных инструментов MIDI, так как воспроизведение MIDI происходит по совершенно иным законам.

Итак, наложение эффектов на аудио-сигнал происходит в три этапа:

Первый этап: как известно, VST-синтезаторы обладают и своими встроенными эффектами, так что первое, чем обрабатывается звук VST-синтезаторов – это их **встроенными эффектами**;

Второй этап: звук, воспроизведенный VST-синтезаторами, в Sibelius в дальнейшем проходит через так называемые **шины эффектов (effects buses)**. Используя шины эффектов, можно применить к звучанию каждого VST-синтезатора те или иные эффекты по отдельности. Всего существует четыре шины эффектов, к каждой из которых можно подключить до двух эффектов одновременно.

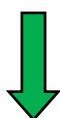
Третий этап: VST-эффекты, кроме того, можно наложить и **на весь аудио-сигнал**. Как правило, ко всему аудио-сигналу применяются *компрессоры* и *ограничители*, а также *реверберация*.

Для наглядности попытаюсь изобразить этот процесс в виде схемы. Таким преобразованиям подвергается звук виртуальных инструментов прежде того, чем мы услышим его:

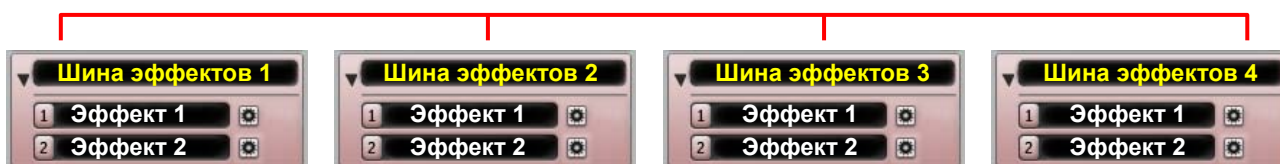
VST-синтезаторы



Встроенные эффекты VST-синтезаторов



Шины эффектов



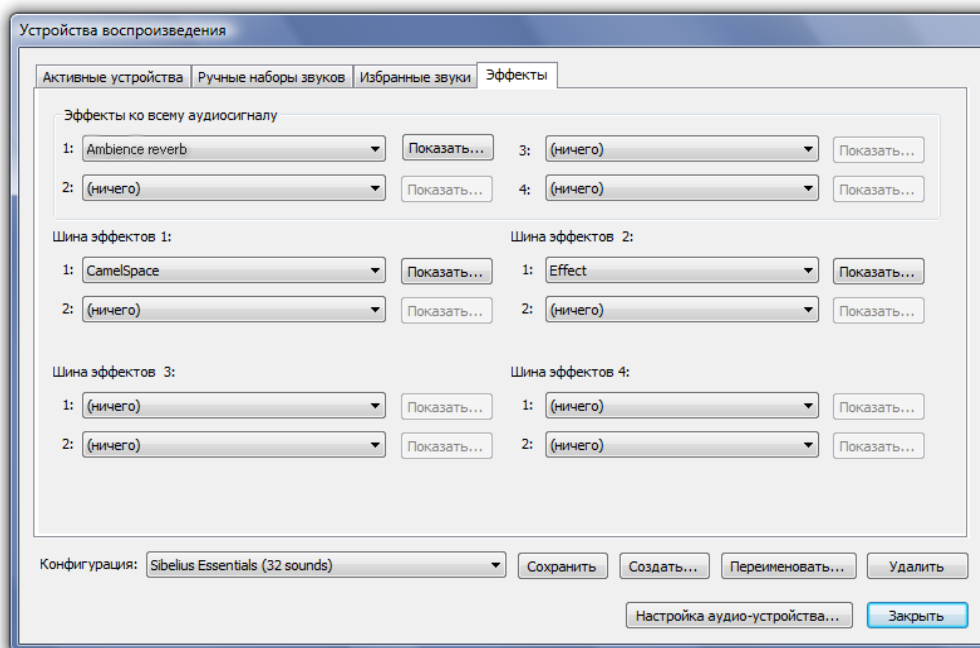
Эффекты ко всему аудио-сигналу




Эффекты к звучанию инструментов нужно применять очень выборочно и совсем необязательно «все и сразу». Так, если у вас имеется хороший VST-ревербератор, то целесообразно будет его наложить на весь аудио-сигнал для того, чтобы придать объемность и глубину звучанию всей композиции; встроенные же эффекты реверберации у VST-плагинов при этом следует отключить, так как они будут только мешать. В общем, для того, чтобы научиться извлекать максимальную пользу от эффектов, нужно начать с малого: например, наложить на весь сигнал реверберацию (reverb) для эффекта эха, и ограничитель (limiter) для исключения «зашкаливания» звука в громких местах произведения. А после научитесь применять и другие эффекты.

Вы спросите: где же достать все эти VST-эффекты, да и синтезаторы заодно? Ответ довольно банальный: да-да, как вы и догадались, спасение утопающих – дело рук самих утопающих. Ищите в Интернете и на полках магазинов, и обрящете.

Теперь о главном. Как подключить и настроить эффекты в Sibelius? Откройте диалоговое окно «Устройства воспроизведения» (если не забыли, через команду **Play** ⇒ **Playback Devices** // **Воспроизведение** ⇒ **Устройства воспроизведения**), и переключитесь на вкладку «Эффекты»:



Здесь вы можете подключить имеющиеся у вас VST-эффекты как ко всему аудио-сигналу, так и к шинам эффектов, выбрав нужный эффект из выпадающего списка, а также сохранить конфигурацию воспроизведения (да, в конфигурациях воспроизведения сохраняются и настройки эффектов).

Наконец, эффекты подключены и используются программой. А управление эффектами происходит в Микшере. Так, эффекты, подключенные ко всему аудио-сигналу, можно просмотреть и настроить В РАЗДЕЛЕ ОСНОВНОЙ ГРОМКОСТИ, переведя его в развернутый вид. При нажатии на кнопку  откроется окно VST-эффекта, в котором вы сможете настроить характер его действия на звучание инструментов:



Действие же эффектов, подключенных к шинам эффектов, настраивается в двух разделах Микшера: В РАЗДЕЛЕ ВИРТУАЛЬНЫХ СИНТЕЗАТОРОВ и В РАЗДЕЛЕ ЭФФЕКТОВ.

В разделе эффектов содержатся панели четырех шин эффектов. Развернув любую из них, вы увидите, какие эффекты загружены в эту шину:



В приведенном примере к шине эффектов 1 мной подключен один эффект - CamelSpace, придающий звучанию «космический характер». А степень воздействия эффекта на проходящий через него аудио-сигнал настраивается на панели эффектов обычным регулятором громкости. Если к шине подключено два эффекта, их «громкость» будет все равно регулироваться совместно, тем же одним регулятором. Расположенный чуть ниже регулятор с обозначением «TRIM» разработчики рекомендуют не трогать; впрочем, не беспокойтесь: если вы его тронете, тоже ничего смертельного не произойдет.

Теперь обратимся к разделу виртуальных синтезаторов. Развернем любую его панель. Обратите внимание на четыре регулятора, имеющих обозначения FX 1, FX 2, FX 3, FX 4. Именно эти регуляторы направляют аудио-сигнал VST-синтезатора в шины эффектов. То есть, пока они выключены, эффекты шины не будут давать знать о себе. Но как только вы включите один из регуляторов (при условии, что к сопоставленной ему шине подключен хоть один VST-эффект), как звук синтезатора подвергнется воздействию эффекта данной шины – в той степени, насколько повернут регулятор.



Таким вот образом происходит наложение эффектов на звучание виртуальных синтезаторов. Мной приведен достаточно простой пример, но думаю, теперь вам не составит труда наложить и больше эффектов на каждый виртуальный синтезатор. Дам и еще пару рекомендаций:

В одну и ту же шину эффектов можно посылать сигнал сразу нескольких синтезаторов, то есть: если в приведенном примере повернуть тот же регулятор FX 1 на панели другого виртуального синтезатора, то и его звук станет звучать с тем же эффектом.

И еще нюанс: если вы хотите применить разные эффекты к отдельным инструментам (группам инструментов) одного виртуального синтезатора, то активируйте этот синтезатор в окне «Устройства воспроизведения» в нескольких копиях. Каждый инструмент (группу инструментов), на которую должен быть наложен отдельный эффект, озвучивайте отдельной копией синтезатора, и накладывайте на каждую копию отдельные эффекты.

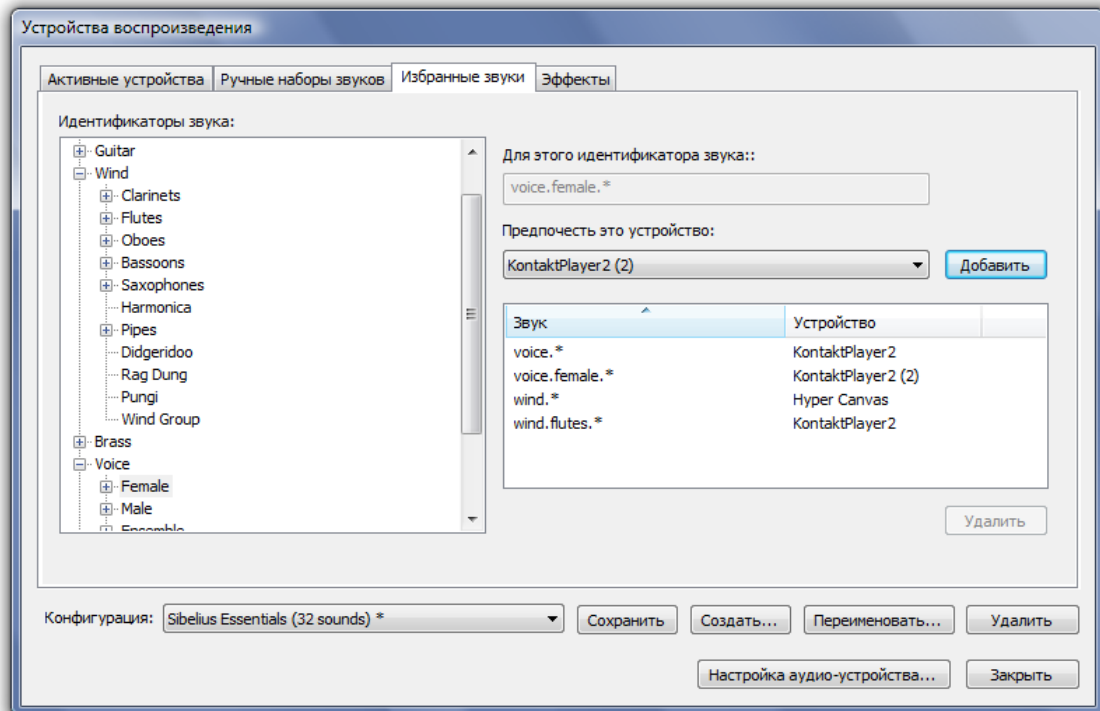
Например: если на электрогитару, озвучиваемую KontaktPlayer2, нужно наложить флэнджер из шины эффектов, но при этом другие инструменты того же синтезатора должны звучать без флэнджера, но с хорусом, поступайте так: активируйте две копии звуковоспроизводящего устройства KontaktPlayer2. В Микшере назначьте электрогитару первой копии - KontaktPlayer2, а, к примеру, клавишные – второй копии - KontaktPlayer2(2). Допустим, флэнджер подключен к шине эффектов 1, а хорус – к шине 2. Поворачиваете в Микшере на панели KontaktPlayer2 регулятор FX 1, а на панели KontaktPlayer2 регулятор FX 2. Вот и все! Выглядеть это будет примерно так:



На этом всё об эффектах (вернее, пока всё). А сейчас перейдем к новой главе.

«ИЗБРАННЫЕ ЗВУКИ»

Наверняка для вас не самое приятное занятие – копаться в Микшере и выбирать VST-синтезатор для каждого инструмента большой оркестровой партитуры. А ведь можно вовсе не тратить время на подобную рутинную работу, а назначить инструменты изначально и сохранить эти настройки в конфигурации воспроизведения. Для этого откройте уже небезызвестное окно «Устройства воспроизведения» (**Play** ⇒ **Playback Devices** // **Воспроизведение** ⇒ **Устройства воспроизведения**) и перейдите на вкладку «Избранные звуки»:



В левой половине окна содержится полный список доступных инструментов, носящий замысловатое название «Идентификаторы звука» (в английской версии – «Sound ID»). Не пугайтесь, в переводе с научного языка на человеческий это означает всего-навсего «Названия инструментов». Инструменты объединены в *группы* и *подгруппы*: при нажатии мышью на «плюсик» у заголовка группы раскрываются ее подгруппы, таким же образом раскрываются и подгруппы, содержащие либо уже отдельные инструменты, либо еще одни подгруппы с инструментами¹. Вы можете назначать озвучивающие устройства как для целых групп и подгрупп, так и для отдельно взятых инструментов. А процесс этот совсем несложен:

- Выделите в списке название инструмента или группы (подгруппы) инструментов;
- Выберите озвучивающее устройство из выпадающего списка под заголовком «Предпочсть это устройство» и нажмите кнопку «Добавить».
- По окончании всех действий сохраните конфигурацию воспроизведения.

Например: у виртуального синтезатора *Hyper Canvas* прекрасно звучат деревянные духовые, но флейта, входящая в ту же группу, еще более реалистично звучит у *Sibelius Sounds Essentials*. В то же время голоса вокалистов лучше всего озвучиваются набором звуков *Sibelius Sounds Essentials*, но женский солирующий голос хотелось бы озвучить инструментом из набора звуков *Kontakt Gold*.

Решение:

- выделяем мышью название группы «**Wind**» и назначаем этой группе устройство *Hyper Canvas*;
- теперь таким же образом выделяем подгруппу «**Flutes**» и назначаем ей устройство *Kontakt Player2*;
- группе «**Voice**» назначаем устройство *Kontakt Player2*;

¹ Грубо выражаясь тем же «научным языком», можно сказать, что список построен по принципу иерархической структуры.

- подгруппе «**Female**» назначаем устройство *Kontakt Player2 (2)* – эта копия Kontakt Player2 у меня активирована с набором звуков Kontakt Gold.

Теперь мне уже не придется больше отвлекаться при написании новых партитур на всякие назначения звуков. Попробуйте и вы, не пожалеете!

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗВУКОВЫХ БИБЛИОТЕК ДЛЯ SIBELIUS 3 И 4

Если вы – владелец звуковых библиотек, работающих под управлением Kontakt Player для Sibelius 3 или 4, к коим относятся: Kontakt Gold, Garritan Personal Orchestra, Jazz and big band и другие, то следует знать, что в своем привычном виде с Sibelius 5 они корректно взаимодействовать не будут, так как используемая ими версия Kontakt Player в Sibelius 5 не поддерживается.

Но не огорчайтесь: инструменты этих звуковых библиотек в Sibelius 5 звучать будут, только под управлением нового виртуального синтезатора Kontakt Player 2, который устанавливается с оригинального DVD-диска совместно со звуковой библиотекой Sibelius Sounds Essentials.

А для того, чтобы «подружить» такие звуковые библиотеки с Sibelius 5 и с Kontakt Player 2, необходимо произвести ряд действий:

а) **Скачать на официальном сайте www.sibelius.com обновление данной звуковой библиотеки для Sibelius 5.** При этом вас предварительно вежливо попросят ввести серийный номер, дабы удостовериться в том, что звуковая библиотека вами приобретена законно;

б) **Установить на компьютере как скачанное обновление, так и поставляемые совместно с ним новые файлы звуковых наборов** для данной звуковой библиотеки для того, чтобы Kontakt Player 2 смог с ней взаимодействовать (как правило, это один или несколько файлов небольшого размера с расширением XML);

в) Открыв Sibelius, **активировать дополнительную копию Kontakt Player 2** со звуковым набором данной звуковой библиотеки.

Рассмотрим последовательность действий на примере звуковой библиотеки Kontakt Gold:

- 1) Установите вначале звуковую библиотеку **Sibelius Sounds Essentials** с установочного DVD-диска Sibelius 5. Она необходима, так как вместе с ней установится Kontakt Player 2;
- 2) Скачайте в Интернете и установите обновление **Sibelius Gold update for Sibelius 5**;
- 3) Скопируйте с оригинальных компакт-дисков файлы **SibeliusGoldLib.nks** и **SibeliusSilverLib.nks** в папку: C:\Program Files\Sibelius Software\Sibelius Sounds\Gold (если папки Gold нет, просто создайте по указанному пути папку с таким именем);
- 4) Теперь просмотрите внимательно файлы, содержащиеся в обновлении «Sibelius Gold update...». Если там имеется архив под названием **Sibelius_gold Updated Sound Sets Sibelius 5.zip**, то переходите сразу к пункту 5. Если же такого файла вы не нашли, то откройте имеющийся в папке файл **Kontakt Gold Update Sibelius 5.pdf** и скачайте файл из Интернета по указанной в тексте ссылке:
 1. Windows: [Click to download](#) (2MB)
- 5) Распакуйте из архива файлы **Sibelius Gold.xml** и **Sibelius Gold eco.xml**.
- 6) **Действия в этом пункте различаются для Windows XP и Windows Vista.**

Примечание. Вообще-то эти два файла нужно попросту скопировать в нужную папку. Немного усложняет задачу то, что папка скрытая и путь к ней на разных компьютерах неодинаков (в нем содержится папка с именем пользователя), так что найти ее начинающим пользователям не так уж и легко. Поэтому я решил немного упростить этот процесс, указав к папке универсальный путь, который нужно просто скопировать и вставить в окне Проводника:

Для Windows XP:

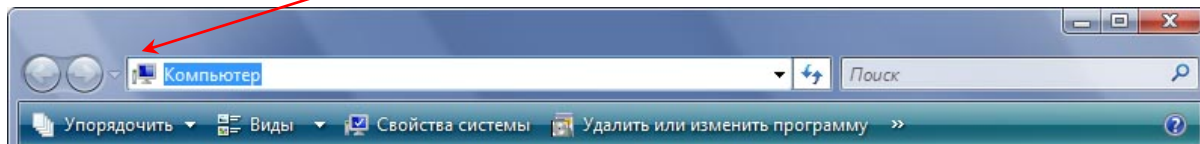
- Скопируйте этот текст в буфер обмена:
[%USERPROFILE%\Application Data\Sibelius Software\Sibelius 5](#)
- Откройте папку «Мой компьютер» и вставьте этот текст в строке адреса;
- Если в открывшейся папке присутствует папка **Sounds**, откройте ее; если нет – создайте папку с таким именем, после чего вставьте в нее файлы **Sibelius Gold.xml** и **Sibelius Gold eco.xml**.

Для Windows Vista:

- Скопируйте этот текст в буфер обмена:

[%USERPROFILE%\AppData\Roaming\Sibelius Software\Sibelius 5](#)

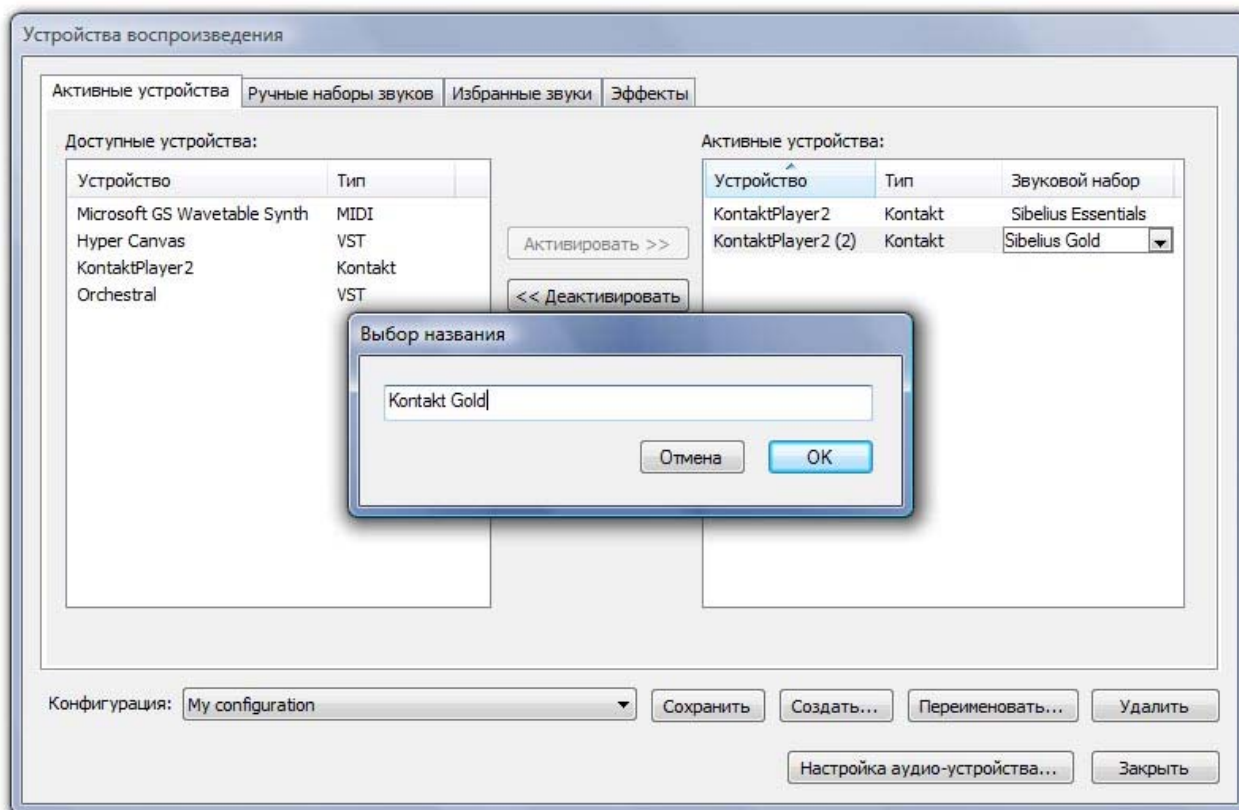
- Откройте папку «Компьютер» и щелкните мышью на значке в строке адреса так, чтобы в ней можно было вставлять текст:



- Вставьте текст, после чего в окне откроется указанная папка;
- Если в открывшейся папке присутствует папка **Sounds**, откройте ее; если нет – создайте папку с таким именем, после чего вставьте в нее с установочных дисков Kontakt Player файлы **Sibelius Gold.xml** и **Sibelius Gold eco.xml**.


7) Запустив Sibelius, выполните следующие действия:

- Откройте меню **Play** ⇒ **Playback Devices** // **Воспроизведение** ⇒ **Устройства воспроизведения**.
- Дважды активируйте устройство **KontaktPlayer2**. При этом в правой части окна появится две копии данного устройства.
- Выберите одно из устройств **KontaktPlayer2**, и в графе «**Sound Set** // **Звуковой набор**» вместо строки «**Sibelius Essentials**» укажите из выпадающего списка значение «**Sibelius Gold**».
- Сохраните конфигурацию воспроизведения либо создайте новую:




Теперь в вашем распоряжении будет как устройство **Kontakt Player2** с набором звуков **Sibelius Essentials**, а также устройство **Kontakt Player2 (2)** со старым добрым набором звуков **Sibelius Gold**. Напомню, что и эти устройства вы можете активировать в любом количестве, а также добавлять к воспроизведению любые другие виртуальные синтезаторы.




РАБОТА С KONTAKT PLAYER 2

Для того, чтобы настроить звучание инструментов, озвучиваемых виртуальным синтезатором Kontakt Player 2, откройте Микшер и нажмите на панели любого инструмента, озвучиваемого данным устройством, кнопку . При этом откроется окно Kontakt Player 2, содержащее панели загруженных в память инструментов, а также и другие дополнительные элементы, назначение и принцип действия которых мы сейчас рассмотрим:



Кнопка , расположенная в правом верхнем углу, включает сокращенный вид окна – для тех, кому не нужны сложности:




В таком режиме в центре окна отображается только одна панель музыкального инструмента. Инструменты переключаются нажатием кнопок-стрелок  , расположенных на основной панели сверху; там же расположена кнопка, включающая и выключающая отображение фортепианной клавиатуры. Повторное нажатие кнопки  возвращает окно к обычному виду.

Теперь подробнее об основных элементах окна Kontakt Player 2:

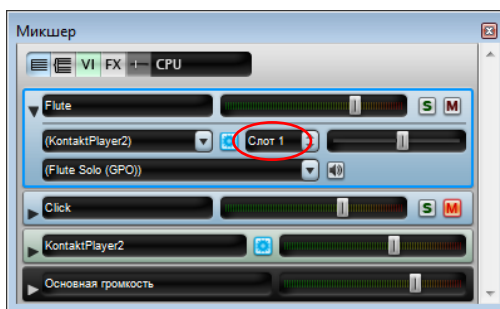
- В верхней части окна расположена **основная панель** (см. рисунок на следующей странице), кнопки которой расположены в два ряда. Четыре кнопки верхнего ряда включают и выключают отображение **проводника** (кнопка «Browser»); **панели эффектов** (кнопка «Outputs»), **фортепианной клавиатуры** (кнопка «Keyboard»); **дополнительной панели общей настройки**¹ (кнопка «MasterControl»). Ну а кнопки из нижнего ряда можете не трогать – и без них вполне можно обойтись. Разве что кнопку «View» можно применить для изменения размера окна Kontakt Player 2 (можно выбрать один из трех размеров: обычный, средний и крупный – какой больше по душе, в зависимости от разрешения экрана).


¹ Панель общей настройки нам не понадобится, в ней все без нас уже настроено. Вот так.



- В центре располагаются **панели музыкальных инструментов**, содержащие как стандартные регуляторы громкости и стерео-панорамирования, так и дополнительные регуляторы, разные для каждого инструмента. Наиболее часто встречающиеся регуляторы: «*Bright*», настраивающий тембр инструмента – от матового к звонкому, «*Reverb*», изменяющий уровень реверберации (когда включен соответствующий эффект, об этом см.дальше), «*Length*», изменяющий продолжительность звучания нот (меньшее значение позволяет добиться отрывистого звучания инструмента, а большее значение делает исполнение плавным). Нажатие на крестик  в правом верхнем углу панели выключает ее и вместе с тем выгружает инструмент из памяти.
- В левой части окна размещается **проводник**, в котором отображаются доступные библиотеки инструментов. Как видно на рисунке, в моем случае доступны библиотеки *Sibelius Sounds Gold* и *Sibelius Sounds Essentials*. Если в вашем распоряжении имеются другие библиотеки звуков, совместимые с Kontakt Player 2 (например, *Garritan Personal Orchestra*, *Rock and Pop*, *Choral* и др.), то в проводнике отобразятся и они. При нажатии на кнопку «*Instruments*» в проводнике появляется полный список содержащихся в библиотеке инструментов, каждый из которых можно тут же загрузить в память двойным щелчком мыши.

Напомню, что назначать тембры инструментам партитуры таким образом не следует: для этого используется Микшер. Вместе с тем, мной была выявлена любопытная возможность смешивать тембры инструментов. Для примера возьмем партитуру с одним нотоносцем – флейтой. Откроем Микшер. Как видно, инструмент «*Flute*» загрузился в слот 1:




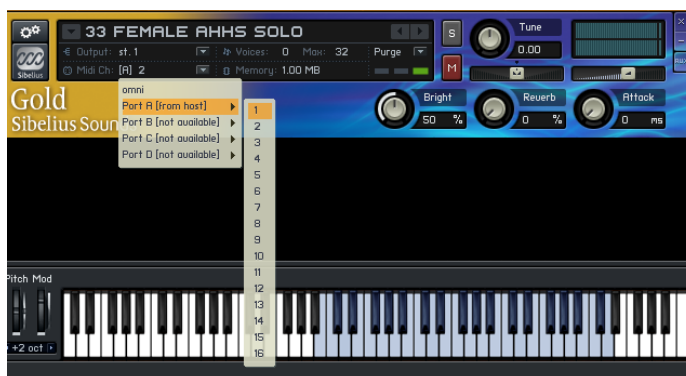
Откроем окно Kontakt Player 2, нажав в Микшере на соответствующую кнопку . Для этого обратимся к Проводнику и выберем какой-нибудь инструмент для нашего эксперимента. Возьмем, к примеру, что-нибудь из библиотеки звуков *Sibelius Sounds Gold*. Для этого щелкнем мышью на кнопке «*Instruments*», расположенную на панели этой звуковой библиотеки, в результате чего раскроется список инструментов:



Из имеющихся звуков я выбрал эстрадный женский голос «33 Female Ahhs Solo». Двойным щелчком мыши инструмент был загружен в память, после чего в окне появилась и его панель:

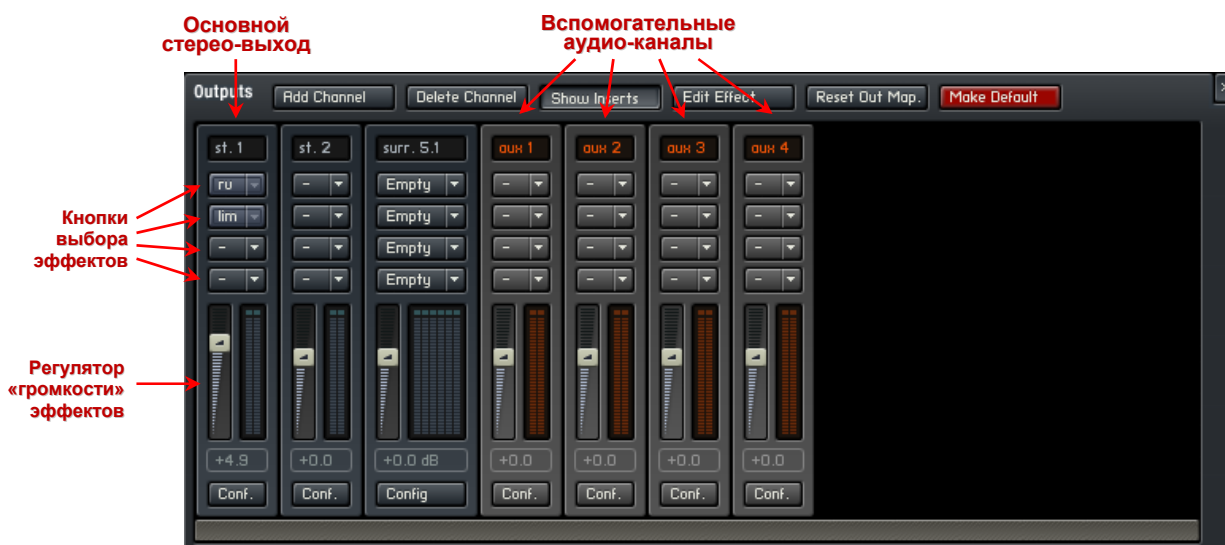


Теперь обратите внимание на параметр «Midi Ch:», имеющийся на панели каждого инструмента. Это – обозначение канала MIDI, то есть слота, в который данный инструмент загружен. Так, флейта у нас загружена в слот [A] 1, или просто 1 (как указано и в Микшере), а женский голос загружен в слот 2 (в Микшере его вы не увидите, так как загружен он напрямую, минуя Микшер). Нажмем на кнопку , расположенную немного правее, и выберем из выпадающего списка значения Port A ⇒ 1, чтобы слоты флейты и женского голоса совпадали:



Все готово! Получился гибридный инструмент. Женщина-флейта. Такая в страшном сне не приснится! Послушали – и хватит, лучше перейдем к следующим элементам окна Kontakt Player 2.

Перейдем к панели эффектов. Как уже говорилось, вызывается она нажатием кнопки «Outputs» на основной панели. Вот она такая:



Здесь нам потребуется снова вспомнить об эффектах (стр.20). Так вот, помимо основных средств наложения эффектов, которыми обладает Sibelius 5, Kontakt Player 2 обладает и своими встроенными эффектами, которые могут накладываться как на все его звучание, то есть на основной стерео-выход, так и на 4 вспомогательных аудио-канала, которые идентичны шинам эффектов в Sibelius.

На панели эффектов содержится 7 колонок, идентичных по своему устройству: 3 колонки основного стерео-выхода (с заголовками «st.1», «st.2», «surr. 5.1») и 4 колонки вспомогательных аудио-каналов (с заголовками «aux 1 – aux 4»)¹. На каждой колонке содержится 4 кнопки выбора эффектов, и общий регулятор, с помощью которого можно контролировать, с какой степенью воздействия эффекты будут воздействовать на аудио-сигнал.

Что касается трех колонок основного стерео-выхода, то Sibelius, как правило, использует только одну первую из них, а две остальные, скорее всего, так вам и не пригодятся.

Как можно догадаться, судя по количеству кнопок выбора эффектов, на каждый канал можно одновременно наложить не более 4-х эффектов. Для выбора эффекта нажмите на стрелочку, расположенную в правой части кнопки, при этом раскроется внушительный список:



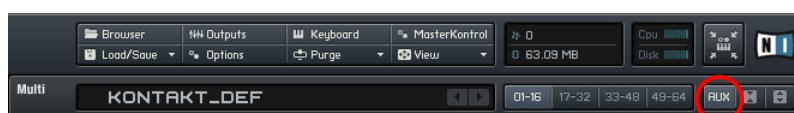
Двойное нажатие на кнопку с уже загруженным эффектом вызывает панель редактирования эффекта, которая появляется над панелью эффектов. Здесь вы можете поэкспериментировать с регуляторами, а также использовать готовые настройки, используя кнопку с заголовком «Pre» (сокращение от слова *preset*, предустановка):



Повторное двойное нажатие на кнопку эффекта убирает панель редактирования.

Теперь немного о вспомогательных звуковых каналах. Если с основным стерео-выходом все ясно: выбрали эффекты – и они действуют, то как и для чего использовать вспомогательные аудио-каналы? Сейчас разберемся.

По аналогии с шинами эффектов Sibelius, которые накладывают эффекты на звучание отдельных виртуальных синтезаторов, вспомогательные аудио-каналы Kontakt Player 2 позволяют наложить разные эффекты на отдельные инструменты. А действует это по следующему принципу: вы назначаете эффекты вспомогательному аудио-каналу, а управление наложением этих эффектов на звучание конкретного инструмента осуществляется кнопками, содержащимися на дополнительных панелях «Aux Sends», которые имеются на панели каждого музыкального инструмента. По умолчанию эти дополнительные панели скрыты, а включаются нажатием кнопочки «AUX», расположенной чуть ниже основной панели Kontakt Player 2:



А вот и панель музыкального инструмента с дополнительной панелью «Aux Sends»:



¹ Сокращение «Aux» происходит от слова «auxiliary», т.е. «вспомогательный».

Таким образом, используя каждый из четырех регуляторов панели «Aux Sends», вы тем самым регулируете степень, с которой на этот инструмент воздействуют эффекты, загруженные в данный вспомогательный аудио-канал.

Пример использования эффектов.

Допустим, нам нужно наложить на звучание всех инструментов *реверберацию* (*Reverb*) для объемного звучания и *ограничитель* (*Limiter*) для исключения «зашкаливания» громкости.

Кроме того, отдельно на звук электрогитары следует наложить искажающий эффект «*Distortion*», а на голос хора – эффект задержки «*Delay*», создающий угасающее повторение звука.

Посмотрите на рисунок. Надеюсь, больше объяснять ничего не потребуется:



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ VST-ПЛАГИНА EDIROL HQ ORCHESTRAL

Виртуальный синтезатор Ediol HQ Orchestra (это его полное имя, сокращенно - Ediol Orchestra, для друзей – просто Orchestra) выделяется из общего ряда не достоинствами, которые у него, несомненно, присутствуют, а всего одним досадным недостатком: он не содержит какого-либо звукового набора, совместимого с Sibelius 5. А это значит, что используя его, вы можете не рассчитывать, что инструменты зазвучат своими положенными звуками: сколько вы ни будете назначать в Микшере инструмент «Violin», а вместо скрипки будет упрямо звучать кларнет.

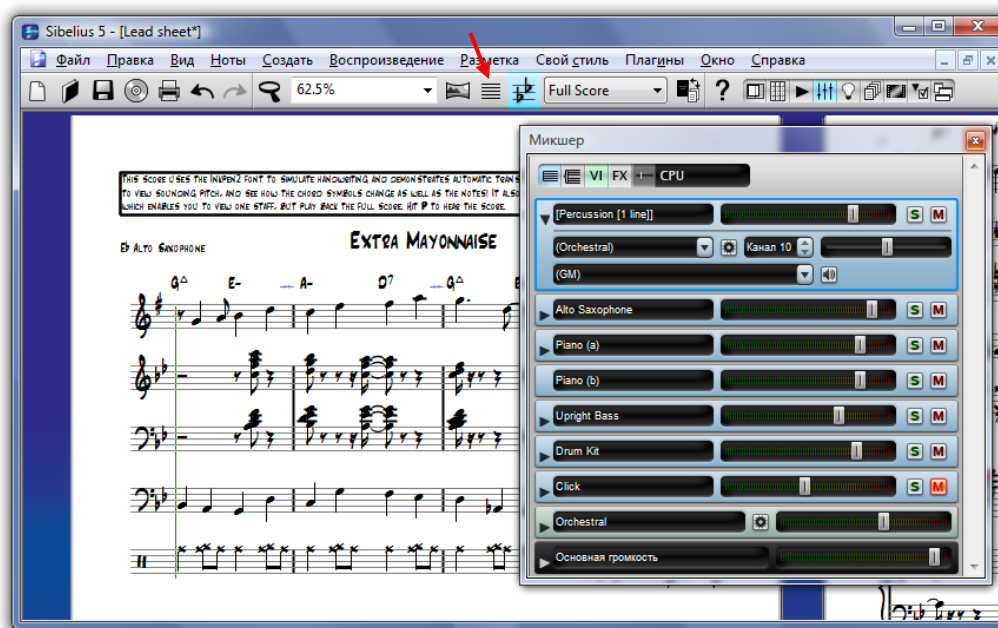
Исправимо ли это и возможно ли нормально использовать этот виртуальный синтезатор в Sibelius? – Да, нет ничего невозможного. И в этой главе мы попытаемся найти способ, как укротить этот строптивый синтезатор, ведь звучание его инструментов довольно качественное, а медные духовые – уж куда лучше, чем у Sibelius Sounds Essentials.

Использовать этот VST-плагин желательно в сочетании с другими виртуальными синтезаторами, так как содержит он только инструменты классического симфонического оркестра, к которым в виде исключения добавлен саксофон-альт, а также несколько клавишных инструментов (в их числе

фортепиано). Если в вашей партитуре присутствует, например, партия гитары или вокалиста – используйте для них другое устройство воспроизведения, так как в наборе *Orchestral* таких инструментов, увы, нет.

Первый способ (назначение инструментов вручную)

Итак, активируем звуковоспроизводящее устройство *Orchestral*. Для примера возьмем партитуру «Lead sheet» из набора *Sibelius*, содержащую небольшое количество инструментов. Хотя по умолчанию в ней виден всего один стан, на самом деле их несколько, просто действует команда «Сфокусироваться на стане». Нажмем кнопку на панели инструментов, и вид окна *Sibelius* станет следующим:



Посмотрим список инструментов, используемых в партитуре. Почти все из них можно озвучить с помощью *Edirol Orchestral*, за исключением инструмента «Upright Bass», так как бас-гитар, как и гитар вообще, в наборе *Orchestral* нет. Тогда активируем в устройствах воспроизведения еще один виртуальный синтезатор для бас-гитары. Пусть это будет *Kontakt Player2*.

Надо сказать, что после активации нового устройства воспроизведения Микшер приходит в полную растерянность – никак не разберется, каким же из устройств теперь озвучивать инструменты, и каждому инструменту потребуется назначить устройства воспроизведения заново. Впрочем, если вы настроили, какие инструменты предпочтительно озвучивать тем или иным виртуальным синтезатором, используя окно «Избранные звуки» (стр. 24), заботиться об этом вам не придется.


Так как мы еще мало знакомы с *Edirol HQ Orchestral*, предпочтения инструментов у нас не настроены, поэтому назначим в Микшере инструменты вручную: инструменту «Upright Bass» устройство *Kontakt Player2*, а всем остальным – *Orchestral*.

Но не радуйтесь прежде времени: пока что ничего, как следует, не зазвучит. Переходим к самому главному.

Раскройте в Микшере панель любого инструмента. Обратите внимание на надпись с номером канала:




И у каждого инструмента – свой канал: у ударных – 10, у саксофона – 2, у фортепиано – 1, и так далее. Каналы каждому инструменту *Sibelius* назначает самостоятельно, а всего их 16 в каждом виртуальном синтезаторе.

Давайте теперь посмотрим окно VST-плагины *Edirol HQ Orchestral*, нажав в Микшере на кнопку  на панели любого инструмента, который озвучивается этим устройством:



Перед вами панели 16-ти каналов, в каждый из которых загружено по одному инструменту. Сравним их с каналами, которые использует Микшер Sibelius: **в 10-м канале** – «**Violin Section**» вместо ударных, **во 2-м** – «**Oboe Vibrato**» вместо саксофона, **в 1-м** – «**Flute Vibrato**» вместо фортепиано. Вот и догадывайтесь: что тут зазвучит? Правильно, ничего хорошего.

Нестыковка происходит из-за того, что Ediol HQ Orchestrator не слушается команд Микшера: вот, Микшер назначает второму каналу звук саксофона, а там – как был гобой, так и остается. Но ведь можно назначить каналу нужный инструмент вручную! Для этого нужно всего лишь нажать на панели данного канала кнопку с изображением лупы: 

Откроется такое вот окошко:



Инструменты в наборе разделены на группы, переключаемые по вкладкам окна:

StrSect (String Section) – ансамбли струнных инструментов;

SoloStr (Solo Strings) – солирующие струнные;

BrsSect (Brass Section) – ансамбли медных духовых;

SoloBrs (Solo Brass) – солирующие медные духовые;

Woods – деревянные духовые;

Key & Perc. (Keyboards and Percussion) – клавишные и ударные инструменты;

Rhythm – наборы ударных инструментов.

Выделив название инструмента и нажав кнопку «**Preview**», можно прослушать в исполнении инструмента целую мелодию. Выбрав нужный инструмент, нажмите кнопку «**OK**».

Таким образом можно вручную назначать инструменты каналам Edirol Orchestral, в соответствии с инструментами, назначенными в Микшере.

А между прочим, Orchestral обладает довольно качественными инструментами! Многие из них представлены в нескольких вариантах – для особо взыскательных пользователей (например, Trumpet Section 1, 2, 3). Так что если не поленитесь поработать вручную, то найдете в этом виртуальном синтезаторе богатые возможности озвучивания партитур: приятные, реалистичные тембры инструментов плюс аккуратное, выразительное исполнение мелодии.

Второй способ (создание собственного звукового набора)

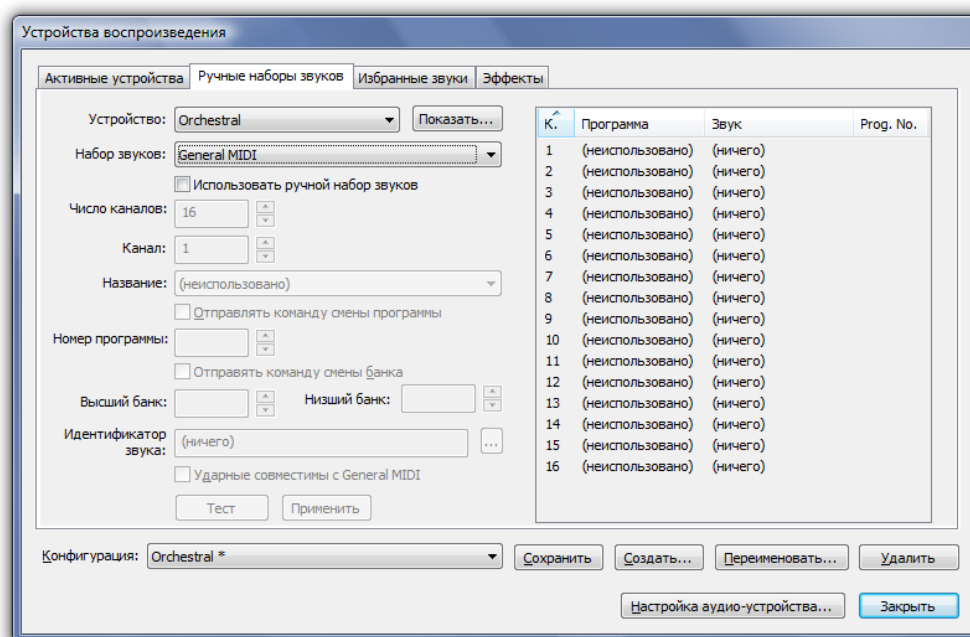
Второй способ – попытка все-таки частично «подружить» Микшер Sibelius с каналами Edirol Orchestral по принципу «один раз помучиться, зато потом – только отдыхать».

Поможет нам доселе неисследованная нами вкладка окна **«Устройства воспроизведения»** - **«Ручные наборы звуков»**. Создана эта вкладка как раз для таких VST-синтезаторов, не имеющих звукового набора, с помощью которого они могли бы корректно взаимодействовать с Sibelius. Здесь вам предоставляется скромная возможность если не создать полноценный звуковой набор, то по крайней мере, как минимум, назначить 16 избранных вами инструментов 16 каналам Edirol Orchestral и быть уверенными, что эти инструменты будут загружаться в память и звучать правильно.

У вас, возможно, возникнет мысль активировать несколько копий звуковоспроизводящего устройства Edirol Orchestral и назначать каждому из них свои отдельные 16 каналов. Логично, но бесполезно: между этими копиями возникнет путаница и никакой согласованности не получится (проверено на опыте). Так что ограничимся 16 инструментами Edirol Orchestral, то озвучивание основной массы инструментов поручим Kontakt Player2.

Не стоит огорчаться из-за этого ограничения: все равно полагаться в озвучивании партитур только на один виртуальный синтезатор не стоит. У каждого из них есть инструменты, более удачно звучащие, и инструменты, которые лучше было бы не слышать. Поэтому самое верное решение – это использовать синтезаторы совместно. Так, например, у Kontakt Player 2 хорошие струнные и ударные, из духовых – прекрасная флейта, неплохой фагот и прескверно звучащий гобой. У Orchestral наоборот: струнные так себе, зато медные духовые – на высоте, а из деревянных - гобой звучит просто бесподобно. Хотя это не стопроцентное утверждение; все инструменты лучше всего прослушать самому и выбрать для себя, какой виртуальный синтезатор, по вашему мнению, озвучивает их лучше.

Итак, начнем. Для начала *создадим новую конфигурацию воспроизведения*. Назовем ее, например, «Orchestral» и активируем звуковоспроизводящие устройства Kontakt Player2 и Orchestral во вкладке «Активные устройства» окна «Устройства воспроизведения». Теперь обратимся ко вкладке **«Ручные наборы звуков»**. Ее первоначальный вид будет примерно таким:

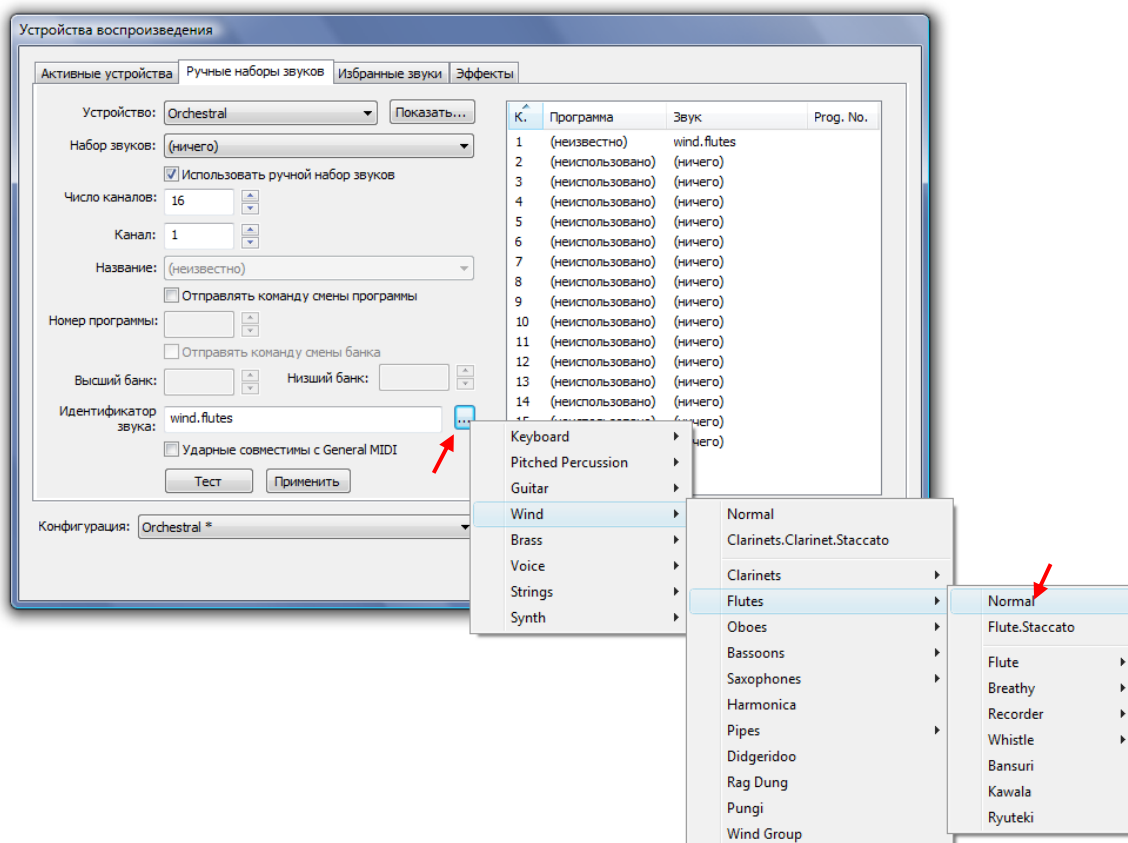


Так как у Ediol Orchestrал нет доступного для Sibelius звукового набора, в строке «Набор звуков» вместо «General MIDI» либо другого возможного названия укажем параметр «Ничего», а также выставим галочку на расположенной чуть ниже опции «Использовать ручной набор звуков». В строке «Число каналов» с помощью стрелочек укажем число **16**. В строке «Канал» уже выставлена по умолчанию цифра **1**: с первого канала и начнем редактирование.

Теперь нажмем на кнопку «Показать...»; при этом откроется окно Ediol Orchestrал. Начнем выбирать «любимые инструменты» и назначать их каждому из 16-ти каналов (в данный момент – первому каналу). Для этого нажмем на значок лупы на панели канала. Выделив название инструмента и нажав кнопку «Preview», прослушаем звучание инструмента и нажмем кнопку «OK»:



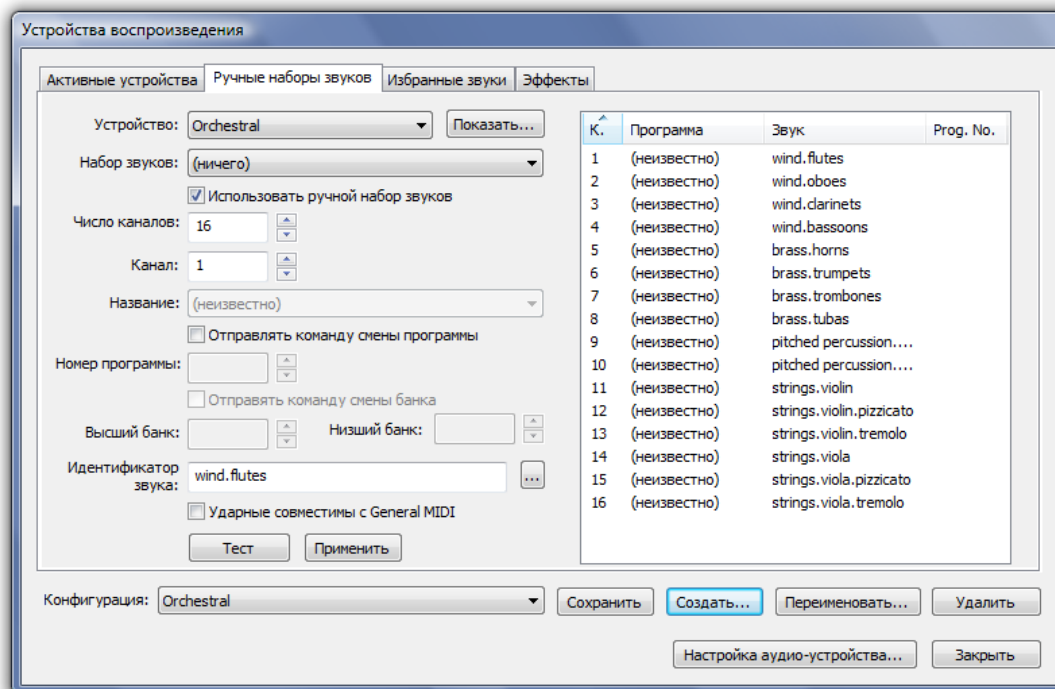
Мной был выбран инструмент «Flute Vibrato», который теперь будет постоянно находиться в первом канале. Возвращаемся к окну «Ручные наборы звуков». В строке «Идентификатор звука» выберем из выпадающего списка название *флейты* (Wind ⇒ Flutes ⇒ Normal). Последний параметр «Normal» выбран потому, что кроме «нормальной» флейты, Sibelius знает еще и о разных экзотических флейтах, которые нам в данный момент не нужны. Нам нужна самая обычная флейта:



Нажав кнопку «Тест», можно с удовлетворением прослушать гамму в исполнении выбранной нами флейты, а венцом всех подвигов (на данном этапе) станет нажатие кнопки «Применить», после чего в списке каналов в правой половине окна добавится новая запись с названием инструмента в строке 1-го канала.

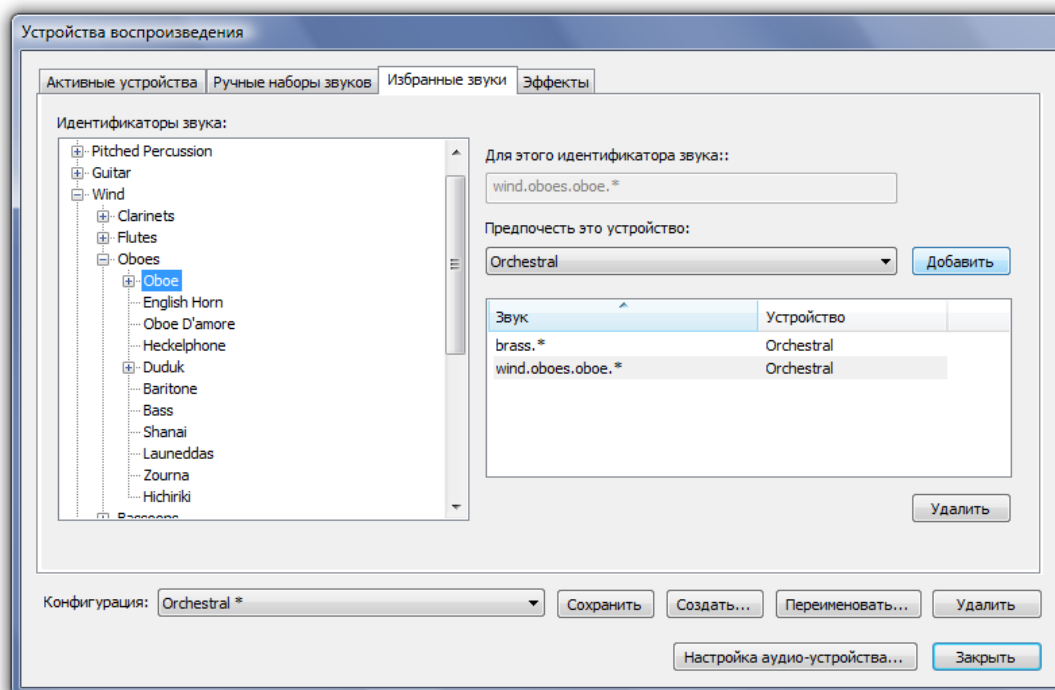
Теперь будьте уверены, что, вставив в партитуру нотоносец флейты и назначив ему в Микшере звуковоспроизводящее устройство *Orchestral*, вы будете слышать именно флейту и ни что иное.

И так – 16 раз с каждым каналом. По окончании работы окно примет примерно такой вид:



Таким образом, нами проделана следующая работа: так как *Edirol Orchestral* не умеет самостоятельно менять инструменты в каналах по командам Микшера, мы просто выбрали лучшие из инструментов вручную и назначили их каналам *Orchestral*, а для Микшера составили «список» этих инструментов, которые будут доступны для использования в озвучивании партитур.

Теперь согласуем, какие инструменты лучше озвучивать тембрами *Edirol Orchestral*, а каким назначить *Kontakt Player 2*. Для этого перейдем ко вкладке «Избранные звуки» того же окна. Как мы и решили, *Orchestral* у нас будет озвучивать всю группу медных духовых (*Brass*), а также гобой у деревянных (*Wind* ⇒ *Oboes* ⇒ *Oboe*):



Сохраним конфигурацию воспроизведения. Теперь указанные нами избранные группы инструментов будут озвучиваться тембрами Edirol Orchestral, а все остальные - тембрами Kontakt Player.

Можно сказать, что это – победа. Вальс «Голубой Дунай» (партитура «Blue Danube» из стандартного набора Sibelius) с новыми инструментами от Orchestral зазвучал просто бесподобно!

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Ну вот, «на самом интересном месте» эта книга подошла к концу. Обзор первоначально предполагался быть кратким, но главу о работе со звуком, как уже говорилось, пришлось расписать подробно: слишком уж тут все по-новому, многие принципы перестроены заново. Если сложности новой версии Sibelius вас только напугали, то вы можете смело продолжать пользоваться Sibelius 4. Если же эта книга возбудила у вас интерес к новой версии программы – значит, написана она не напрасно.

Если у вас возникнут какие-либо вопросы либо замечания по поводу данной книги, пишите мне на E-mail: gr78@mail.ru. Все жалобы и заявления будут приняты в письменном виде :))))))

Искренне ваш, автор.