

УЧЕБНИК

по программе

Sibelius 3

Самиздат

г. Батуми

2006 г.

Предисловие

Перед вами – учебник по программе Sibelius 3.

Для начала хотелось бы предупредить читателя: если вы хотите получить наиболее полную информацию о программе и в совершенстве овладеть ею, то к вашим услугам в середине 2006 года издается «Самоучитель по программе Sibelius 3». Заверяю вас, что Вы не только получите исчерпывающие знания по программе, но и вполне насладитесь чрезвычайно гибким и стройным языком этого литературного шедевра, который, думается, займет свое достойное место в анналах истории.

Если же вас интересуют поверхностные сведения о работе с программой, а также примеры верстки нотных партитур, основанные на личном опыте автора, то этот учебник к вашим услугам.

С уважением, автор.

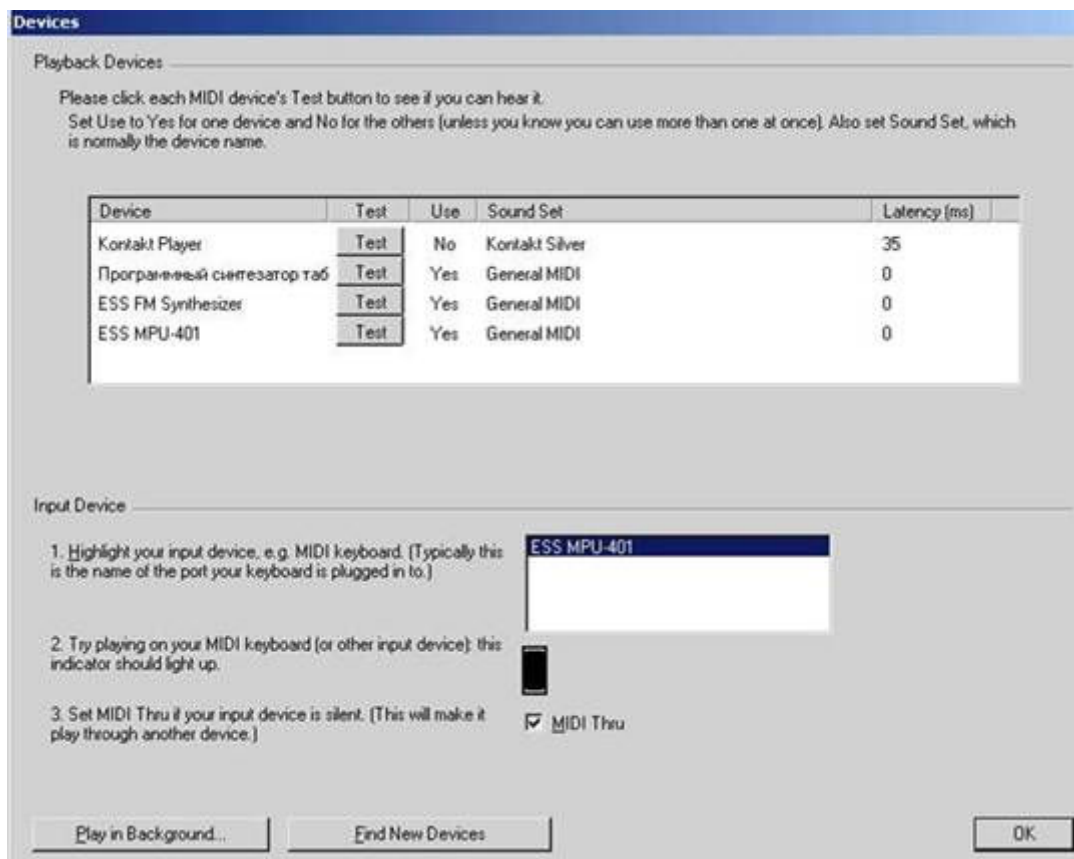
Февраль 2006 года

ГЛАВА I. ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ

1. Первый запуск

Sibelius 3 – профессиональный нотный редактор, позволяющий создавать нотные партитуры, распечатывать и сохранять их как целиком, так и с извлечением партии каждого отдельно взятого инструмента, а также прослушивать набранные ноты и сохранять их в звуковом формате.

При первом запуске Sibelius 3, после успешного ввода серийного номера и регистрации перед нами появится окно выбора звуковоспроизводящего устройства:

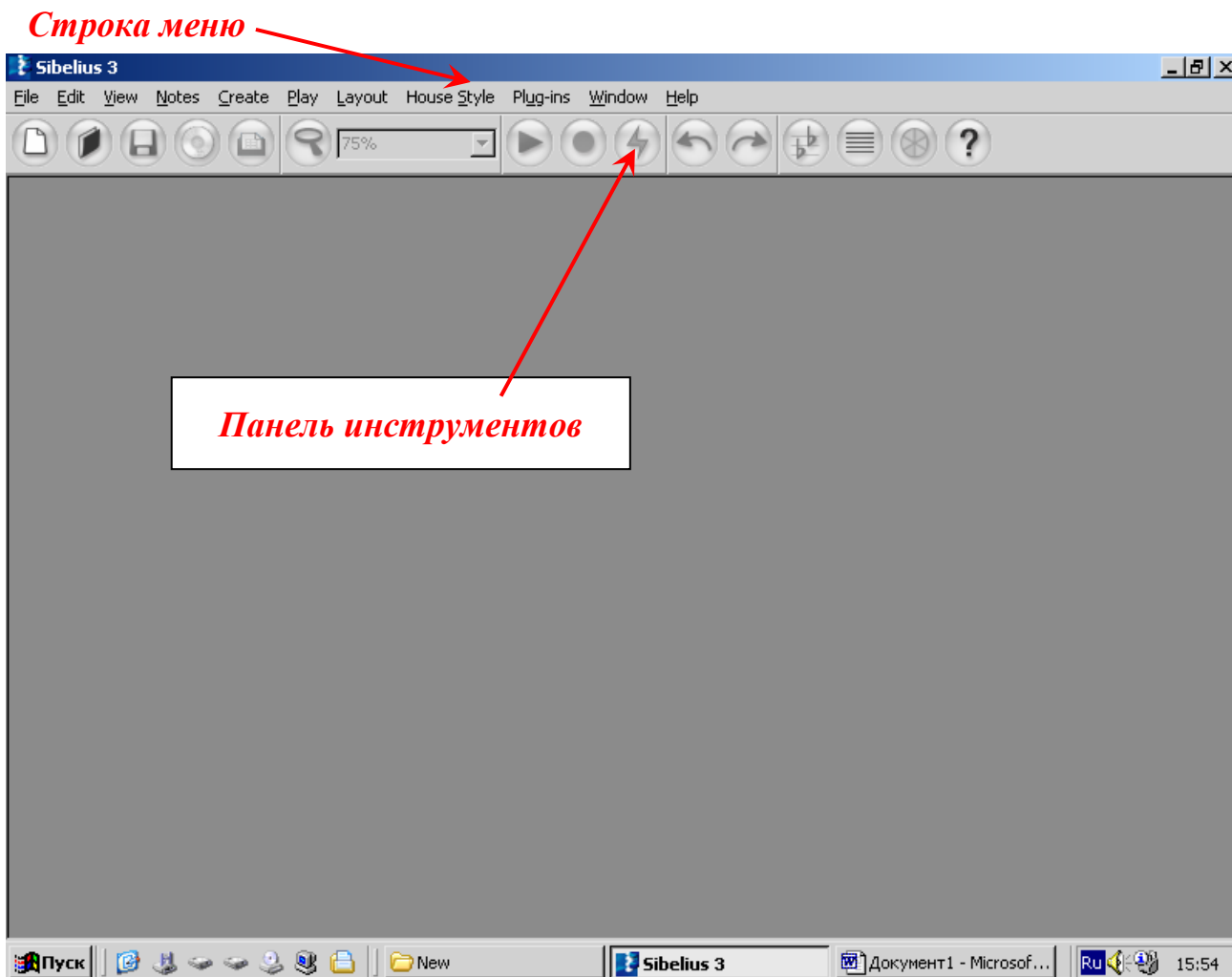


Кнопка «Test» позволит проверить качество воспроизведения звука, при этом мы услышим диатоническую гамму. Выбрав наиболее подходящее устройство, необходимо задействовать его, переключив щелчком мыши указатель «Yes» в графе «Use». При этом все остальные устройства следует отключить, выбрав на них «No».

Если вы установили вместе с программой Sibelius 3 дополнительное приложение - Kontakt Player (программный синтезатор, разработанный компанией Native Instruments специально для программы Sibelius), то ранее, перед запуском программы, на экране возникнет дополнительно окно настройки звука Kontakt Player. В таком случае в качестве звуковоспроизводящего устройства следует выбрать устройство Kontakt Player.






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

Перед нами окно программы. В верхней части окна мы видим строку меню, ниже которой расположена панель инструментов:



2. Панель инструментов

Как видно на первый взгляд, большинство команд в данный момент от нас скрыто в пунктах меню. Поэтому прежде, чем изучить команды меню, обратимся к **кнопкам панели инструментов**. В них разработчики программы представили основные команды, необходимые для создания документа, его редактирования, просмотра (прослушивания) и сохранения. Рассмотрим их:

-  - создать новый файл;
-  - открыть существующий файл;
-  - сохранить файл на диске;
-  - сохранить как аудио-трек (*возможно только при наличии установленного программного синтезатора Kontakt Player*);
-  - печать;



- изменение масштаба (*при нажатии этой кнопки курсор мыши примет форму лупы; при этом нажатие левой кнопки мыши вызовет увеличение масштаба, а нажатие правой - уменьшение*);



- масштаб документа;



- воспроизвести;



- Flexi-time™ (ввод музыки с MIDI-клавиатуры);



- Live Playback (*режим, в котором Sibelius пытается проигрывать музыку с выразительностью, напоминающей «живое исполнение»*);



- транспонирование партитуры (*предназначено для правильной записи партий транспонируемых инструментов, в основном духовых*);



- отменить/вернуть выполненное действие;



- сосредоточиться на выбранных нотоносцах (при этом все остальные временно исчезают с экрана, до повторного нажатия кнопки);



- выбор цвета (ноты, текста, линии);



- справка.

3. Команды меню

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

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

Примечание. Следует заметить, что программа Sibelius 3 официально выпускается на английском языке. Однако существует русификатор к версии Sibelius 3.1, который можно найти по адресу: <http://www.monkhood.narod.ru>. В данной книге мы попытаемся совместить изучение английской и русифицированной программы, при этом названия меню, команд и т.п. будут указываться на английском языке, а рядом будут указываться аналогичные названия из русифицированной программы.

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

Меню «File / Файл»

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

Команда (Англ. / Рус.)		Сочетание клавиш	Назначение
New	Новый	Ctrl+N	Создать новый файл
Open	Открыть	Ctrl+O	Открыть существующий файл
Open Recent File	Открыть недавние файлы		Содержит список 10 последних использовавшихся файлов
Quick Start...	Быстрый старт...		Открыть окно «Быстрый старт»
Append Score...	Добавить в конец партитуры...		Добавить в конце партитуры ноты из другого файла
Scan...	Сканировать		Включает приложение PhotoScore (если оно установлено) для получения нот со сканера
Close	Закреть	Ctrl+F4	Закреть файл
Close All	Закреть все		Закреть все открытые файлы
Save	Сохранить	Ctrl+S	Сохранить файл
Save as...	Сохранить как...		Сохранить под другим именем
Save as Audio Track...	Сохранить как Аудио трек		Сохранить как звуковой файл (с расширением wav) – возможно только с использованием Kontakt Player.
Save as Graphics...	Сохранить как графику		Сохранить ноты в графическом формате
Save as Manuscript Paper	Сохранить как шаблон		Текущий файл с его оформлением добавля- ется в список шаблонов при создании файла
Save All	Сохранить все		Сохраняются изменения, внесенные во все открытые файлы
Print...	Печать...	Ctrl+P	Отправка файла на печать
Extract Parts...	Экстрадировать партии	Ctrl+Shift+ X	Извлекаются партии каждого инструмента из партитуры в отдельные файлы.
Publish on SibeliusMusic.com	Опубликовать в SibeliusMusic.com		Обрадуите мировую общественность своим шедевром!
Score Info...	Инфо Партитуры		Позволяет ввести информацию о компози- торе, авторе слов и т.д.
Preferences ⇨ General; Menus and Shortcuts; Word menus	Свойства ⇨ Общие; Меню сокращенное...; Меню слов...		Настройки программы: Основные; Настройки сочетаний клавиш: для команд меню; для часто вводимого текста.
Exit	Выход	Alt+F4	Закрывает программу

Меню «Edit / Правка»

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

Команда (Англ. / Рус.)		Сочетание клавиш	Назначение
Undo	Отменить	Ctrl+Z	Отмена выполненного действия
Redo	Вернуть	Ctrl+Y	Возврат отмененного действия
Undo History...	Отменить (история)	Ctrl+Shift+Z	Открывается список отмененных действий
Redo History...	Вернуть (история)	Ctrl+Shift+Y	Открывается список возвращенных действий
Cut	Вырезать	Ctrl+X	Выделенный фрагмент удаляется в буфер обмена
Copy	Копировать	Ctrl+C	Выделенный фрагмент копируется в буфер обмена
Paste	Вставить	Ctrl+V	Выделенный фрагмент вставляется из буфера обмена
Repeat	Повторить	R	Выделенные объекты – нота (одна или несколько) текст, такт, повторяются при каждом вызове команды (нажатии клавиши R)
Delete	Удалить	Backspace	Удаление выделенного фрагмента
Flip	Перевернуть	X	Объект (нота, лига, знак артикуляции и т.п.) переворачивается сверху вниз (и обратно)
Voice ⇔ 1; 2; 3; 4; All;	Голос ⇔ 1; 2; 3; 4; Все;	Alt+1 Alt+2 Alt+3 Alt+4 Alt+5	Выделенные объекты присваиваются: к голосу 1, к голосу 2 и т.д.
Swap 1 and 2 Swap 1 and 3 ...	Замена 1 на 2 Замена 1 на 3 ... и т.д.	Shift+B	Меняются местами 1 и 2 голос; 1 и 3 голос и т.д.
Hide or Show ⇔ Hide; Show; Show in Score; Show in Parts	Скрыть или показать ⇔ Скрыть; Показать; Показать в партитуре; Показать в партиях	Ctrl+Shift+H Ctrl+Shift+S	Выделенные объекты: Становятся скрытыми; Становятся видимыми; Видимы в партитуре, но скрыты в извлеченных партиях; Видимы в извлеченных партиях, но скрыты в партитуре
Change Chord Diagram	Поменять диаг.аккордов	Ctrl+Shift+K	Изменить аккордовую диаграмму (для гитары)
Color	Цвет...	Ctrl+J	Выбор цвета объекта
Reapply Color	Возвратить цвет	Ctrl+Shift+J	Применение цвета, выбранного ранее
Select ⇔ Select All; Select More; Select System Passage; Select None	Выделить ⇔ Выделить всё; Выделить больше; Выделить пассажи в системах; Снять выделение	Ctrl+A Ctrl+Shift+A Ctrl+Alt+A	Различные способы выделения.
Filter ⇔	Фильтры ⇔		См. отдельную таблицу
Find...	Найти...	Ctrl+F	Поиск объектов (нот, текста и т.п.) в партитуре по выбору из списка
Find Next	Найти дальше	Ctrl+G	Дальнейший поиск ранее выбранного объекта
Go to Bar...	Идти в такт...	Ctrl+Alt+G	Переход к заданному месту в партитуре
Go to Page...	Идти на страницу...	Ctrl+Shift+G	

Подменю «Filter / Фильтры»

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

Команда (Англ. / Рус.)		Сочетание клавиш	Назначение
Advanced Filter...	Основной фильтр...	Ctrl+Shift+Alt+F	Фильтр с расширенными возможностями выделения однородных объектов в партитуре по выбору из списка
Chord Symbols	Символы аккордов		Выделяются указанные объекты
Dynamics	Динамика	Shift+Alt+D	
Expression Text	Текст выражения		
Chord Diagrams	Диаграмма аккордов		
Hairpins	Вилки		
Lyrics	Лирика		
Notes and Chords	Ноты и аккорды		
Slurs	Лиги		
Tuplets	Триоли		
Voice 1	Голос 1	Ctrl+Shift+Alt+1	Выделяются только объекты указанного голоса
Voice 2	Голос 2	Ctrl+Shift+Alt+2	
Voice 3	Голос 3	Ctrl+Shift+Alt+3	
Voice 4	Голос 4	Ctrl+Shift+Alt+4	
Voice 1 only	Голос 1 только		
Voice 2 only	Голос 2 только		
Voice 3 only	Голос 3 только		
Voice 4 only	Голос 4 только		
Top Note	Верх.ноту		
2nd Note	2ю ноту		
3rd Note	3ю ноту		
Bottom Note	нижнюю ноту		
Top Note or Single Notes	Верхняя нота или отдельные ноты	Ctrl+Alt+1	Выделяются все верхние ноты в аккорде и отдельные ноты
2nd Note or Single Notes	2-я нота или отдельные ноты	Ctrl+Alt+2	Выделяются все вторые ноты в аккорде и отдельные ноты
3rd Note or Single Notes	3-я нота или отдельные ноты	Ctrl+Alt+3	Выделяются все третьи ноты в аккорде и отдельные ноты
Bottom Note or Single Notes	Нижняя нота или отдельные ноты	Ctrl+Alt+B	Выделяются все нижние ноты в аккорде и отдельные ноты
Player 1 (For Deletion)	Голос 1 (для удаления)		Выделяются все объекты данного голоса
Player 2 (For Deletion)	Голос 2 (для удаления)		

Меню «View / Вид»

✓ Это меню настраивает внешний вид программы Sibelius 3.

Команда (Англ. / Рус.)		Сочетание клавиш	Назначение
Hidden Objects	Скрытые объекты	Ctrl+Alt+H	Отображение на экране скрытых объектов
Live Playback Velocities	Живое воспроизведе- ние скорости		Отображение на экране темпов «живого вос- произведения» (возможно при работе с фай- лом, импортированным из устройства MIDI, когда Sibelius «запоминает» выразительность и вариации темпа)
Highlights	Подсветка		Отображение на экране подсветки (участков, выделенных с помощью инструмента «Под- светка»)
Note Colors ⇨ Notes out of Range Pitch Spectrum Voice Colors None	<i>Вернее – цвета нот.</i> Ноты Цвета ⇨ 1.Ноты вне диапазона 2.Патч спектра 3.Цвета голоса 4.Без цвета		1. Цветом на экране выделяются ноты, находя- щиеся вне диапазона данного инструмента; 2. Все ноты принимают разные цвета спектра; 3. Выделяются соответствующими цветами но- ты каждого голоса; 4. Ноты отображаются без цвета.
Staff Names and Bar Numbers	Названия станов и номера тактов		На экране отображается номер каждого такта и название каждого инструмента
Layout Marks	Маркеры Расположения		Отображение на экране знаков форматирования нотных станов
Page Margins	Края страницы		Отображение на экране границ страницы
Rulers ⇨ Selection Rulers Object Rulers Staff Rulers	<i>Вернее:</i> Направляющие ⇨ <i>Направляющие выделения Направляющие объектов Направляющие станов</i> Правила ⇨ Выбрать правила Правила объектов Правила станов	Shift+Alt+R Ctrl+Shift+Alt+R	В программе Sibelius каждый объект «привязан» к другому основному объекту. Так, нотный стан привязан к границам страницы; остальные объекты (текст, знаки, символы и т.д.) также привязаны к конкретной ноте, паузе, тактовой черте и т.д. При выборе данной команды отображаются на- правляющие – линии, показывающие расстояние до привязываемых объектов. 1. Направляющие выделенных объектов; 2. Направляющие всех объектов; 3. Направляющие нотных станов.
Attachment Lines	<i>Вернее - линии привязки</i> Добавление линий		Отображение линий привязки , указывающих на привязываемый объект
Smoothing...	<i>Вернее - сглаживание</i> Гладкая...		Регулирует сглаживание изображения на эк- ране (чем больше сглаживание, тем больше Sibelius 3 потребляет системных ресурсов)
Textures...	Текстуры...		Позволяет выбрать текстуру (фоновый рису- нок) для украшения окна программы
Full Screen	Полный экран	Ctrl+U	Переключает: Вид на весь экран / в окне
Scroll Bar	<i>Вернее – полосы прокрутки</i> Прокрутка тактов		Включает/отключает полосы прокрутки окна программы
Toolbar	Панель инструментов		Отображение панели инструментов
Zoom ⇨ Zoom Zoom in Zoom out	Масштаб ⇨ Масштаб Меньше Больше	Ctrl + Ctrl –	Изменение масштаба изображения на экране

Меню «Notes / Ноты»

✓ Это меню содержит команды для ввода и редактирования нот.

Команда (Англ. / Рус.)		Сочетание клавиш	Назначение
Input Notes	Ввод нот	N	Начать ввод нот
Re-input Pitches	Вернее: ввести заново высоту нот Переделать патчи	Ctrl+Shift+I	Вводятся новые значения нот, сохраняя старую длительность
Note Input Options...	Ввод нот опции...		Настраиваются опции ввода нот
Flexi-time Input	Ввод свободного ритма	Ctrl+Shift+F	Ввод музыки с MIDI-клавиатуры (Flexi-time™)
Flexi-time Options...	Свободн.ритм опции...	Ctrl+Shift+O	Опции Flexi-time
Arrange...	Аранжировка	Ctrl+Shift+V	Аранжировка – так называемое «интеллектуальное копирование и вставка». Нотный фрагмент обычной командой Copy (Ctrl+C) копируется в буфер обмена, затем выделяются другие ноты, на которых нужно произвести аранжировку, и вызывается данная команда, которая по выбранному стилю довольно оригинально аранжирует написанную Вами мелодию с использованием выбранных инструментов.
Edit Arrange Styles...	Редактировать стили аранж...		Редактирование стилей аранжировки
Transpose...	Транспорт...	Shift+T	Транспозиция (перевод в новую тональность) всего произведения или выделенного фрагмента
Transposing Score	Транспонировать партитуру	Ctrl+Shift+T	Партии транспонируемых инструментов (в основном духовых) автоматически записываются в соответствующей транспозиции
Add Interval ⇨ 9th Above 8ve Above 7th Above 6th Above 5th Above 4th Above 3rd Above 2nd Above Unison 2nd Below 3rd Below 4th Below 5th Below 6th Below 7th Below 8th Below 9th Below	Добавить интервал ⇨ 9 вверх 8 вверх 7 вверх 6 вверх 5 вверх 4 вверх 3 вверх 2 вверх Унисон 2 вниз 3 вниз 4 вниз 5 вниз 6 вниз 7 вниз 8 вниз 9 вниз	9 8 7 6 5 4 3 2 1 Shift + 2 Shift + 3 Shift + 4 Shift + 5 Shift + 6 Shift + 7 Shift + 8 Shift + 9	К выбранной ноте добавляется соответствующий интервал
Add Pitch ⇨ A B C D E F G	Добавить высоту ⇨ A (ля) B (си) C (до) D (ре) E (ми) F (фа) G (соль)	Shift +A Shift +B Shift +C Shift +D Shift +E Shift +F Shift +G	К выбранной ноте добавляется соответствующая нота

Cross-Staff Notes ⇨ Move Up a Staff Move Down a Staff	Уст.двойн.станов ⇨ Перем. в верх.стан Перем. в нижн.стан	Ctrl+Shift+ ↑ Ctrl+Shift+ ↓	Ноты из одного нотного стана перемещаются в другой
Respell Accidental	Случ.знак.установка		Энгармоническая замена нот
Reset Beam Groups...	Перед. группировки...		Сброс группировки
Reset Stems and Beam Angels	Переуст.углы штилей		Сброс длины штилей и угла наклона соединяющих лучей на значения по умолчанию
Guitar Tab Fingering...	Табулатура и гриф...		Знаки пальцев на гитарной табулатуре
Reset Guitar Tab Fingering	Переус.гитар. табулатуру		Сброс знаков пальцев на гитарной табулатуре

Меню «Create / Создать»

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

Команда (Англ. / Рус.)		Сочетание клавиш	Назначение
Bar ⇨ At End Single Other	Такт ⇨ В конце В начале (вернее- простой такт) В друг...	 Ctrl+B Ctrl+Shift+B Alt+B	Добавление тактов: - в конце партитуры; - в месте редактирования; - с выбором количества тактов или созданием такта произвольного размера
Barline ⇨ Start Repeat End Repeat Double Dashed Final Invisible Normal Tick Short Between Staves	Тактовые линии ⇨ Повтор (реприза) в нач. Повтор в кон. Двойная Пункт. Финал Невид. Нормал. Тик Корот. Между станами		Создание различных тактовых линий
Clef...	Ключ...	Q	Добавление ключа
Graphic...	Графику		Вставка изображения в формате TIFF
Chord Diagram...	Аккорды... Аккордовая диа- грамма	Shift+K	Схема расположения пальцев при исполнении аккорда на гитаре
Highlight	Подсветку		Подсветка – напоминает выделение текста маркером на бумаге для быстрого поиска
Key Signature...	Ключевые знаки	K	Вставка ключевых знаков
Line...	Линии...	L	Под линиями подразумеваются: лиги, крещендо (диминуэндо), трели, глиссандо, другие знаки, по форме напоминающие линии.
Rehearsal Mark	Знаки повтор...	Ctrl+R	Репетиционные знаки (т.н. «первая цифра, вторая цифра» и т.д.)
Symbol...	Символ	Z	Символы отличаются от аналогичных объектов Sibelius тем, что могут располагаться в любом месте и не влияют на воспроизведение музыки
Text ⇨	Текст ⇨		См. отдельную таблицу

Time Signature...	Размер Темп...	T	Размер – из списка или произвольный
Tuplet...	Триоли...	Ctrl+соответствующая цифра (при выделенной ноте)	Создание дуолей, триолей, квартелей и т.п.
Other ⇨	Другое ⇨		
Bar Number Change	Изм.номер такта		Изменяется номер выбранного такта, после чего нумерация продолжается в измененном порядке
Bracket or Brace ⇨ Bracket Sub-bracket Brace	Эколады и скобки⇨ Эколады Подгруппы Скобки		Скобки и акколады: Скобка Дополнительная скобка Акколада
Extra Slur Arc	Неорд.лиги		Выделенную лигу можно изгибать по центру
Ossia Staff ⇨ Ossia above Ossia below	Альтер.стан ⇨ Альтер.стан выше Альтер.стан ниже		Ossia – дополнительный маленький нотный стан, обозначающий другой вариант исполнения.
Staff Type Change⇨ Pitched... Tab... Percussion...	Изменить тип стана⇨ Патчи Вернее: с ВЫСОТОЙ НОТ Таблоид Ударные		Переключение типа нотного стана по категориям.
Transposition Change...	Модуляция Вернее: смена транспозиции		Смена транспозиции для транспонируемых инструментов (например, из кларнета in B в кларнет in A)

Подменю «Text / Текст»

✓ Здесь описаны типы текстовых записей по категориям. Такое количество категорий на первый взгляд может смутить, однако все объясняется следующим образом. Sibelius 3 пытается «понимать» многие введенные Вами обозначения динамики, темпа, а также способа исполнения тем или иным инструментом, и воспроизводить набранные ноты с учетом этих обозначений. Поэтому текстовые записи сгруппированы по категориям их влияния на воспроизведение музыки, а также по их определенному месту на странице.

Кроме того, введя текст выбранной Вами категории, нажатием правой кнопки мыши вы сможете выбрать готовые словосочетания из списка, не набирая их.

Команда	Сочетание клавиш	Назначение
Expression	Ctrl+E	Обозначения динамики (p , f , <i>crescendo</i> и т.д.) и выразительности (<i>legato</i> , <i>staccato</i>)
Technique	Ctrl+T	Обозначения техники исполнения (<i>pizzicato</i> , <i>arco</i> , <i>tremolo</i>)
Lyrics	Ctrl+L	Лирика - так лирично назван текст для пения
Lyrics verse 2	Ctrl+Alt+L	Лирика (2-я строка)
Chord symbol	Ctrl+K	Символы аккордов
Other Staff Text ⇨		Другой текст системы:
Boxed text		Текст в рамке
Figured Bass		Цифрованный бас (генерал-бас)
Fingering		Распальцовка
Footnote		Нота внизу страницы
Lyrics above staff		Лирика поверх нотыносца
Lyrics verse 3		Лирика (3-я строка)
Lyrics verse 4		Лирика (4-я строка)
Lyrics verse 5		Лирика (5-я строка)

Nashville chord numbers		Возможно, что-то полезное
Plain text		Просто текст
Small text		Маленький текст
Title		Заголовок произведения
Subtitle		Подзаголовок
Composer		Имя композитора
Lyricist		Имя автора текста
Dedication		Посвящение
Tempo	Ctrl+Alt+T	Темп
Metronome mark		Знаки метрономирования (Piu mosso, ritenuto)
Other system text ⇨		Другой системный текст:
Copyright		Авторское право
Header		Верхний колонтитул
Header (after first page)		Верхний колонтитул (после 1-й страницы)
Footer (outside edge)		Нижний колонтитул (снаружи)
Footer (inside edge)		Нижний колонтитул (внутри)
Rit./accel		Еще одни обозначения темпа
Special text ⇨		Специальный текст:
Bar numbers		Номера тактов
Guitar frame fret		Колебание гитарной рамки
Instrument name at top left		Названия инструментов вверху слева
Instrument names		Названия инструментов
Multirests		Многотактовые паузы
Page numbers		Номера страниц
Rehearsal marks		Репетиционные знаки
Time signatures		Обозначения размера
Time signatures (huge)		Обозначения размера (огромные)
Time signatures (large)		Обозначения размера (большие)
Tablature letters		Буквы табулатуры
Tablature numbers		Цифры табулатуры
Tuplets		Знаки триолей

*) Введенные записи «специального текста» не оказывают влияние на воспроизведение музыки.

Меню «Play / Воспроизведение»

✓ В данном меню представлены команды для воспроизведения набранных Вами нот, а также настройки воспроизведения.

Команда (Англ. / Рус.)		Сочетание клавиш	Назначение
Play or Pause	Пауза/ воспроизведение	P	Команды воспроизведения
Stop	Стоп	O	
All Notes Off	Все ноты выкл.	Shift+O	
Live Playback	Свинг Вернее: «Живое исполнение»	Shift+L	Режим, в котором Sibelius пытается проигрывать музыку, записанную через устройство MIDI средствами команды «Flexi-Time», с выразительностью (Sibelius «запоминает» звучание каждой проигранной ноты или аккорда).
Transform Live Playback...	Трансформировать свинг	Ctrl+Shift+Alt+L	Изменить выразительность «Живого исполнения» вручную
Performance...	Исполнение...	Shift+P	Опции воспроизведения музыки:

			Espressivo, Rubato, реверберация (эхо) и др.
Dictionary...	Словарь...		Редактор слов, влияющих на воспроизведение музыки
Playback Options...	Опции «винга»... воспроизведения		Различные настройки программы при воспроизведении музыки
Devices...	Устройства...		Открывает окно устройств (см. стр.3)
Substitute Devices...	Замена устройств...		Позволяет настроить устройства воспроизведения, если ноты набраны с использованием другого воспроизводящего устройства
Edit Sound Sets...	Редактор установки звуков		*) Только для опытных пользователей. Настройка файлов, определяющих специфические MIDI-устройства.

Меню «Layout / Расположение»

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

Команда (Англ. / Рус.)		Сочетание клавиш	Назначение
Instruments and Staves...	Инструменты и станы...	I	Открывается окно «Инструменты и станы», в котором можно добавить в партитуру новые инструменты, а также изменить расположение инструментов в партитуре
Focus on Staves	Центр на станах		При работе с большим числом нотноносцев эта команда позволит временно показывать на экране только выбранные Вами нотноносцы, до повторного вызова команды (<i>кнопка имеется на панели инструментов</i>)
Document Setup...	Установка Точнее: Настройка документа...	Ctrl+D	Настройка размера бумаги, ширины полей, нотноносцев и т.д.
Hide Empty Staves	Скрыть пустые станы	Ctrl+Shift+Alt+H	Скрыть нотноносцы, не содержащие записей
Show Empty Staves...	Показать пустые станы...	Ctrl+Shift+Alt+S	Показать пустые нотноносцы (по выбору)
Reset Space Above Staff	Переуст.раст. вверху стана		Расстояние между нотноносцами сбрасывается до значения по умолчанию (выше выбранного нотноносца)
Reset Space Below Staff	Переуст.раст. внизу стана		Расстояние между нотноносцами сбрасывается до значения по умолчанию (ниже выбранного нотноносца)
Align Staves...	Выворнять станы...		Выворнивание нотноносцев одной страницы по образцу другой страницы. Для работы этой команды необходимо выделить страницы, которые следует выровнять. В открывшемся окне вы сможете выбрать, запретить ли после этого все изменения формата, а также, какая страница будет взята за образец (выделенная первой, выделенная последней, левая, правая).
Auto Page Breaks...	Авто раздел стран...		Автоматический ввод разрывов страниц
Break ⇨ System Break Page Break Split System Split Multirest	Разделить ⇨ 1.Разделить системы 2.Разд.страницу 3.Разд.системы 4.Рделить паузы	Enter Ctrl+Enter	Для ввода данной команды следует выделить тактовую черту. Точное значение команд таково: 1. Разрыв системы. Следующий такт начнется на новой системе (нотноносцах). 2. Разрыв страницы. Следующий такт начнется

			на новой странице. 3. Разделить систему. Следующий такт начинается в той же строке, но в новой системе. 4. Многотактовая пауза делится на две новые.
Format ⇨ Make into System Make into Page Keep Bars Together Lock Format Unlock Format	Формат ⇨ 1.Сделать инфо -систем 2.Сделать инфо -страни 3.Такты вместе 4.Запереть формат 5.Отпереть формат	Shift+Alt+M Ctrl+Shift+Alt+M Ctrl+Shift+L Ctrl+Shift+U	Правильное значение: 1. Выбранные такты помещаются в одну систему; 2. Поместить такты в одну страницу; 3. Выбранные такты не отделяются друг от друга; 4. Запретить все изменения формата; 5. Разрешить изменения формата
Align in a Row	Выровняйте в ряд	Ctrl+Shift+R	Горизонтальные/вертикальные расстояния между объектами сбрасываются на значения по умолчанию
Align in a Column	Выровняйте в колонку	Ctrl+Shift+C	
Reset Position	Переуст.позиции	Ctrl+Shift+P	Выделенные объекты принимают позицию/дизайн оформления на значения по умолчанию
Reset Design	Переуст.Проект дизайн	Ctrl+Shift+D	
Reset Note Spacing	Переуст.промежутки между нот	Ctrl+Shift+N	Промежутки между нотами сбрасываются на значения по умолчанию

Меню «House Style / Свои стили»

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

Команда (Англ. / Рус.)		Сочетание клавиш	Назначение
Edit All Fonts...	Редакт.все шрифты...		Изменение стилей, принимаемых по умолчанию
Edit Text Styles...	Редакт.Текст.стили...	Ctrl+Shift+Alt+T	
Edit Lines...	Редакт. линии...		
Edit Noteheads	Редакт.нот.головки...		
Edit Staff Types...	Радакт.тип станов...		
Edit Symbols...	Редакт.символы...		
Engraving Rulers...	Правила гравировки	Ctrl+Shift+E	Настройка внешнего вида и стиля отображения всех объектов партитуры
Note Spacing Rule...	Расстоян.между нот правила...		Изменение принимаемых по умолчанию интервалов между объектами
System Object Positions...	Позиции объектов в системе...		
Default Positions...	Позиции по умолчанию...		
Timecode...	Знач.темпа...		Отображение над тактами либо в конце партитуры времени, прошедшего с момента начала воспроизведения.
Use Multirests	Использовать раздел.пауз	Ctrl+Shift+M	Использовать многотактовые паузы (при отключенной опции будут отображаться пустые такты с целыми паузами в каждом)
Use `Show in Parts`	Используй. `Показать в партиях`		Включает режим «Показать в партиях» (см. стр.7)
Import House Style...	Импорт в свой стиль		Принять ранее сохраненные настройки «Своего стиля»
Export House Style...	Экспорт своего стиля		Сохранить настройки «Своего стиля»

Меню «Plug-ins»

✓ В данном меню содержатся «плагины» - дополнительные программные модули, написанные на специально созданном языке *ManuScript*. В них содержатся различные возможности по обработке нотной партитуры. Следует знать, что действия «плагинов» не подлежат отмене. Поэтому, приняв нежелательные изменения, нужно закрыть файл, не сохраняя, а затем открыть вновь.

Из имеющихся в программе «плагинов» здесь представлен список наиболее пригодных к применению (на взгляд автора).

Команда	Назначение
Accidentals ⇨	Работа со знаками альтерации:
Add Accidentals to all Notes	Добавить знаки альтерации ко всем нотам
Add Ficta above Note	Добавление знака альтерации над нотой
Respell Flats as Sharps	Энгармоническая замена бемолей на диезы
Respell Sharps as Flats	Энгармоническая замена диезов на бемоли
Simplify Accidentals	Удаление лишних знаков альтерации
Analysis ⇨	Анализ мелодии:
Find Motive	Найти мотив
Find Range	Найти диапазон
Batch Processing ⇨	Пакетная обработка:
Calculate Statistics for Folder of Scores	Подсчет статистики для выбранной папки с документами Sibelius
Convert folder of Acorn Sibelius Files	Конвертация нотных партитур, созданных в других программах
Convert folder of Finale Files	
Convert folder of MIDI Files	
Convert folder of SCORE Files	
Convert folder of Scores to Graphics	
Convert folder of Scores to MIDI	
Convert folder of Scores to Web Pages	
Import House Style into Folder of Scores	Применить сохраненный «Свой стиль» ко всем документам, находящимся в папке
Print Multiple Copies	Печать нескольких документов (по выбору из списка)
Composing Tools ⇨	Средства композиции:
Add Drum Pattern	В партитуру добавляется полностью готовая партия ударных!
Invert	Перевернуть мелодию наоборот
Realize Chord Symbols and Diagrams	Реализовать аккордовые символы и диаграммы
Realize Figured Bass	Реализовать цифрованный бас
Retrograde	Над Вашим произведением будет произведено зверское издевательство! (с сохранением первоначального варианта)
Notes and rests ⇨	Ноты и паузы:
Combine Tie Notes and Rests	Объединение залигованных одноименных нот и стоящих рядом пауз
Convert Simple Time to Compound Time	Замена двудольного ритма на трехдольный
Double Note Values	Двойное увеличение длительности нот
Halve Note Values	Двойное уменьшение длительности нот
Make Pitches Constant	Все ноты – одинаковой высоты
Remove Dangling Ties	Удаление «повисших» лиг (не связанных с нотой)
Remove Rests	Удаление всех пауз из мелодии
Remove Unison Notes	Удаление унисонных нот
Split Dotted Quarter Rests	Разъединить четвертные паузы с точками

Straighten Written-Out Swing	Удаление точек у восьмых
Other ⇔	Другое:
Add Harp Pedaling	Добавить педали арфы
Make Layout Uniform	Оформить расположение тактов по заданной форме
Remove all Highlights	Удалить все подсветки
Scales and Arpeggios	Автоматическое построение восходящих/нисходящих гамм и арпеджио
Playback ⇔	Воспроизведение:
Cresc./Dim Playback	Поддержка изменения динамики при воспроизведении
Ornament Playback	Поддержка воспроизведения мелизмов (мордентов, группетто)
Proof-Reading ⇔	«Профессиональный просмотр» партитуры
Check for Parallel 5ths/8ves	Проверка на наличие параллельных квинт и октав
Check Harp Pedaling	Проверка педалей арфы
Check Pizzicatos	Проверка правильности чередования <i>pizzicato</i> и <i>arco</i>
Check Repeat Barlines	Проверка правильности реприз
Text ⇔	Работа с текстом
Add Brass Fingering	Добавить духовую распальцовку
Add Chord Symbols	Добавить символы аккордов
Add Note Names	Добавить названия нот
Add String Fingering	Добавить струнную распальцовку
Align Lyrics	Выровнять элементы «лирики»
Change Dynamics	Изменение обозначений динамики на один уровень выше/ниже
Find and Replace Text	Найти и заменить текст (только для текста <i>Expression</i> и <i>Technique</i>)
Save Lyrics	Сохранить вокальный текст в файл

Меню «Window/ Окна»

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

Команда (Англ. / Рус.)		Сочетание клавиш	Назначение
New Window	Новое окно		Открывается новое окно с аналогичным документом
Tile Horizontally	Разделить по горизонтали		Режимы отображения окон открытых документов
Tile Vertically	Разделить по вертикали		
Cascade	Каскадом		
Mixer	Микшер	Ctrl+Alt+M	Микшер – окно, в котором вы можете настроить звучание каждого инструмента: громкость, тембр (из набора звуков), стереопозицию.
Navigator	Навигатор	Ctrl+Alt+N	Отображение навигатора (см.ниже)
Properties	Свойства	Ctrl+Alt+P	Отображение окна свойств (см.ниже)
Keypad	Клавиатура	Ctrl+Alt+K	Отображение цифровой клавиатуры (см.ниже)
Kontakt Player			Отображение окна Kontakt Player (при наличии такового)
< Список открытых окон >			Список для переключения между окнами

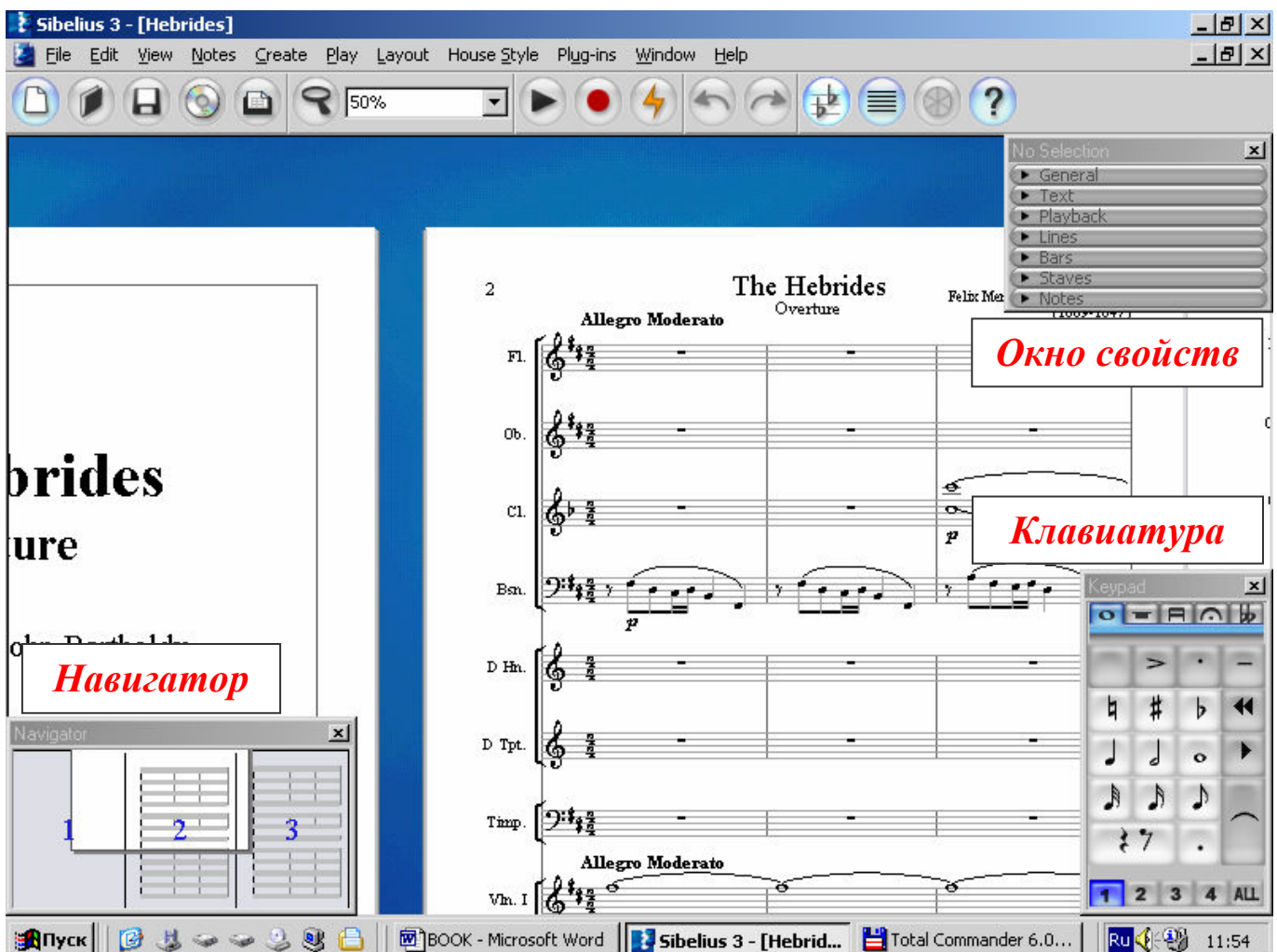
Меню «Help/ Помощь»

✓ Открыв данное меню, вы сможете прочитать справочные материалы по использованию программы Sibelius 3, а также ее дополнительных компонентов. Описывать пункты этого меню, пожалуй, нет необходимости.

4. Дополнительные окна программы

Итак, мы ознакомились с командами меню и панели инструментов. Казалось бы, нам уже можно и начать работу с нотами. Для начала откроем какой-нибудь файл (командой меню, с панели инструментов либо сочетанием клавиш Ctrl+O). У программы Sibelius 3 имеется папка, в которой будут храниться созданные Вами произведения (По умолчанию – это папка Scores в папке «Мои документы»). В ней вы увидите две папки «Backup Scores» (для хранения резервных копий сохраняемых Вами файлов) и «Example Scores», в которой содержатся готовые примеры нотных партитур. Откроем любую из них. В данный момент перед нами увертюра «The Hebrides».

Обратим внимание на новые элементы, появившиеся в окне программы:



Необходимо сказать несколько слов и о них. Это дополнительные окна, предназначенные для удобства работы с документами – **Навигатор**, **Клавиатура** и **Окно свойств**.

Навигатор

– небольшое окно в левом нижнем углу экрана, в котором открытая нами партитура видна в уменьшенном виде. Таким образом, передвигая курсор мыши (при нажатой левой кнопке), мы можем без особых усилий перемещаться по партитуре, что особенно удобно, если в ней много листов.

Клавиатура

- окно, в котором отображены дополнительные цифровые клавиши, расположенные в правой части клавиатуры Вашего компьютера. И это не случайно: нажатие кнопки мыши на экранной клавиатуре вполне соответствует нажатию такой же клавиши на клавиатуре компьютера. У окна клавиатуры есть 5 вкладок, переключаемых как нажатием кнопки мыши на заголовке вкладки, так и нажатием, соответственно, следующих клавиш:

Common Notes
(Общие ноты)

More Notes
(Больше нот)

Beams/Tremolos
Группировка/
Тремоло

Articulation
Артикуляция

Accidentals
Дополнительные
знаки альтерации



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

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

Что касается кнопки **ALL** (сочетание клавиш - Alt+5), то ее предназначение еще не изучено, но опытным путем доказано, что она почему-то назначает все выбранные ноты к голосу 1.

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

Окно свойств

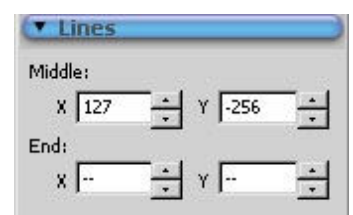
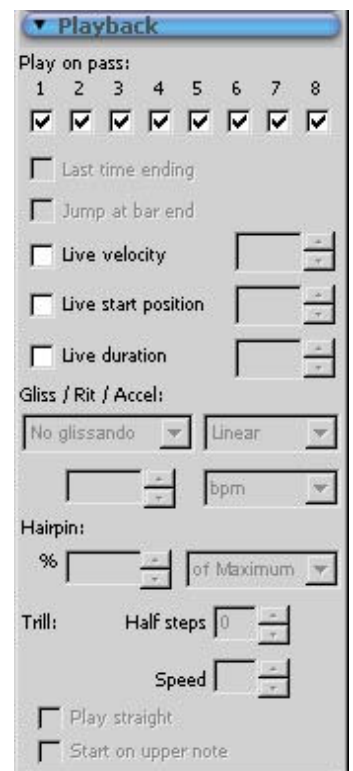
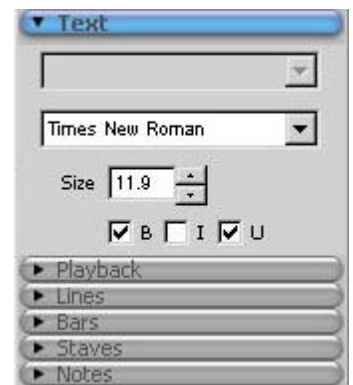
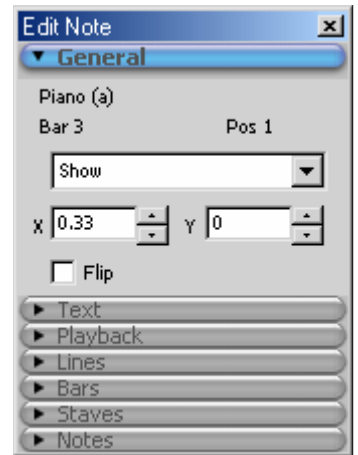
Практически каждый объект партитуры имеет свои свойства, которые могут быть отредактированы различными тонкими способами, и как вы догадываетесь, не без помощи данного окна. В окне 7 вкладок, раскрывающихся при нажатии кнопки мыши на заголовке. Рассмотрим поочередно каждую из них.

1. General. Такое солидное название имеет вкладка, которая может воздействовать почти на все объекты нотной партитуры. Здесь содержатся уже известные нам команды «Hide», «Show», «Show in Score», «Show in Parts», «Flip» («Скрыть», «Показать», «Показать в партитуре», «Показать в партиях», «Перевернуть»), а также управление координатами каждого объекта.

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

3. Playback. Здесь содержатся различные настройки воспроизведения.

4. Lines (Линии). Здесь содержатся настройки линий. Как мы уже говорили, под линиями подразумеваются: лиги, крещендо (диминуэндо), трели, глиссандо, другие знаки, по форме напоминающие линии (не путайте *Lines* с *Barlines* (тактовыми чертами) – между ними нет ничего общего).



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

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

Ниже расположены команды:

- Split multirest – на выделенном такте многотактовая пауза будет разъединена;
- Section End – Конец раздела. С помощью этой опции, совместно с использованием разрыва системы или страницы можно начинать новое произведение в той же партитуре.

Break (разрыв):

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

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

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



6. Staves (Нотоносцы).

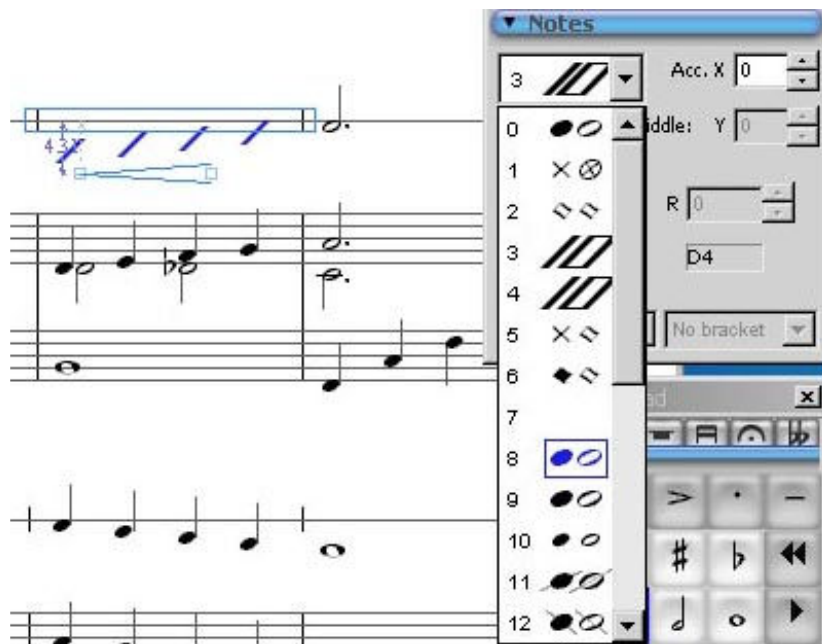
В этой вкладке, выделив нотный стан, можно:

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



7. Notes (Ноты).

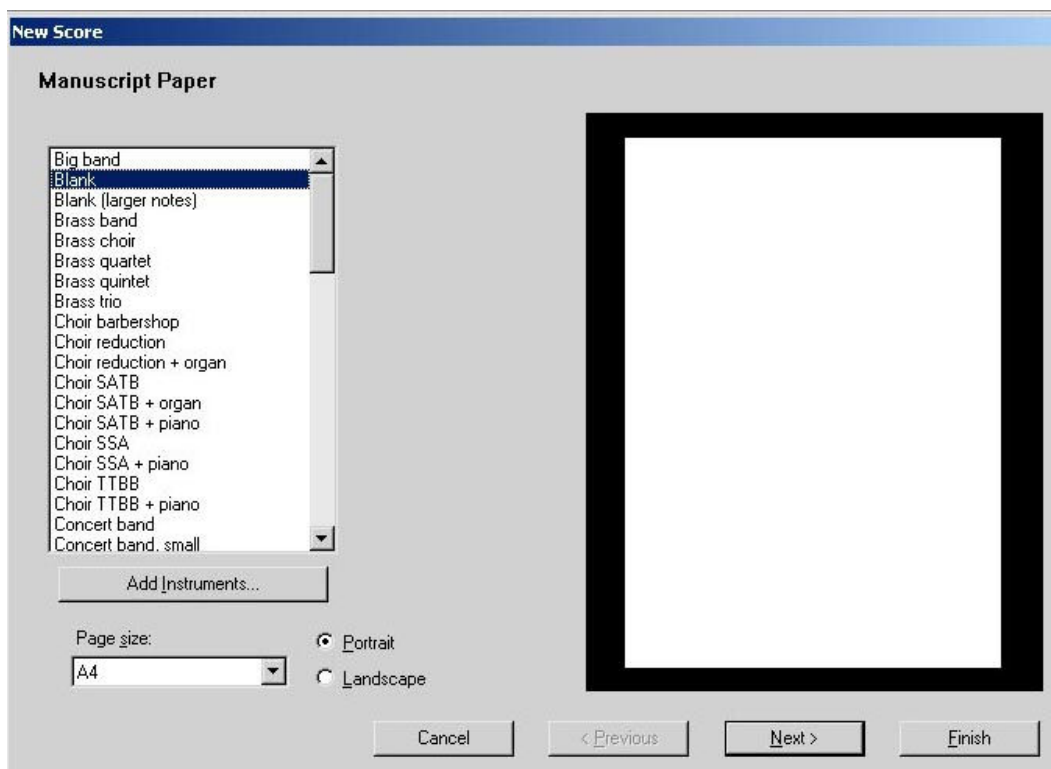
В этой вкладке можно легко изменить нотные головки на выбранных нотах, а выделив знак над триолью, настроить тип его отображения (цифра, соотношение длительностей, квадратная скобка)



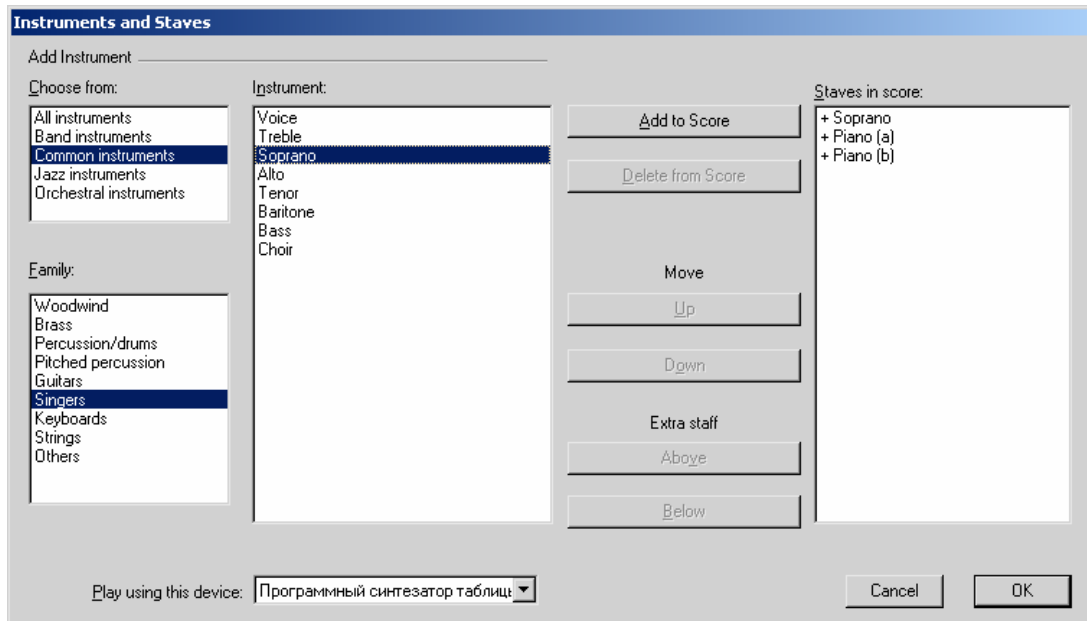
ГЛАВА II. РАБОТА С ПАРТИТУРОЙ

1. Создание нового документа

Наконец-то, внимательно изучив все инструменты программы Sibelius 3 и имея уже определенные понятия о работе с программой, мы можем провести практические занятия по работе с партитурой. Создадим новый документ, вызвав команду из меню «Файл», либо нажав кнопку на панели инструментов, либо сочетанием клавиш Ctrl+N. Перед нами предстанет диалоговое окно «New Score» («Новая партитура»):



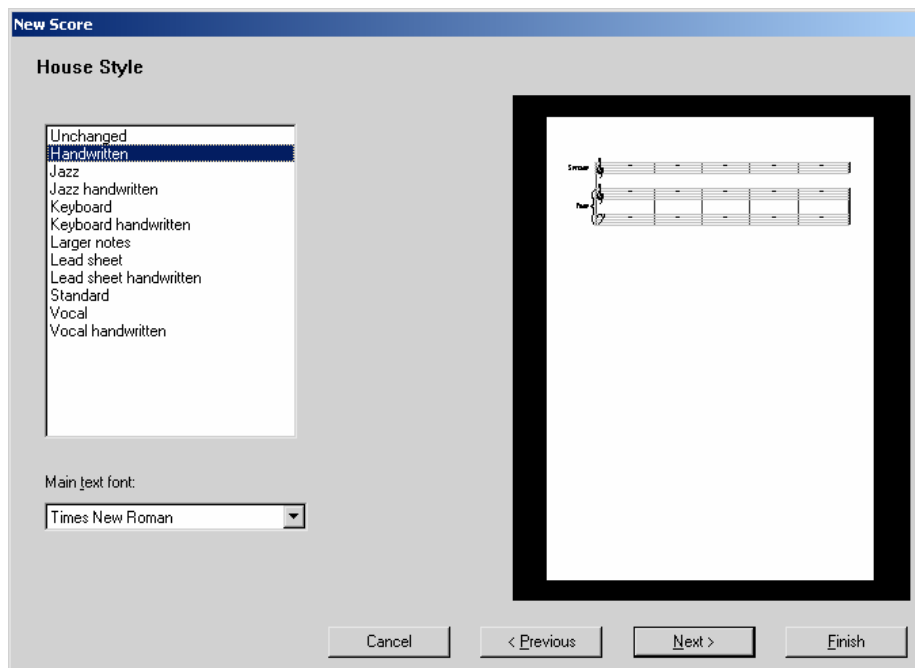
В списке под заголовком «Manuscript Paper» содержатся шаблоны с готовым набором инструментов. Если мы еще не уверены, что должно будет звучать в нашей партитуре, выбираем шаблон «Blank» и нажимаем кнопку «Add Instruments...», после чего откроется диалоговое окно «Инструменты и станы».



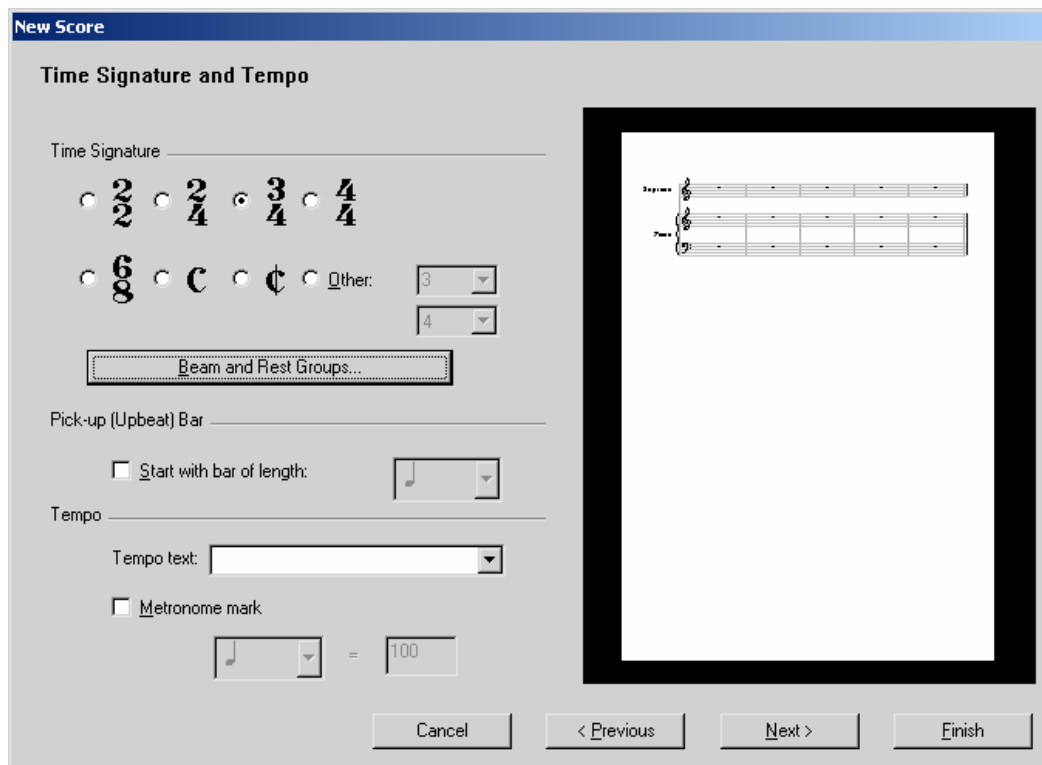
- ✓ Окно «Инструменты и станы» можно открыть и при работе с документом, если в процессе работы понадобится добавить новые инструменты или переместить вверх/вниз нотные станы. Для этого необходимо выполнить команду «Instruments and Staves...» из меню «Layout / Расположение», или просто нажать клавишу I.
- ✓ Кнопки с заголовком «Move» позволяют перемещать нотные станы вверх и вниз, а кнопки с заголовком «Extra staff» позволяют создать у выбранного инструмента дополнительный нотоносец сверху или снизу.

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

Нас это не устраивает, и мы нажимаем кнопку «Next» («Далее»).



В открывшемся окне «House Style» («Свой стиль») можно выбрать стиль отображения нот. Присутствующие здесь стили в основном делятся на две категории: традиционные (печатные) и имитирующие рукописные ноты (Handwritten). Выберем для начала все же «Unchanged» (без изменений, экзотики посмотрим потом) и нажимаем кнопку «Next» («Далее»). Открывается диалоговое окно «Time Signature and Tempo» (Размер и темп):



Здесь мы можем выбрать размер из списка или назначить свой («Other»).

Командой «Beam and Rest Groups» можно настроить группировку нотных лучей и пауз. В нашем случае выбран размер 3/4. Группировка 8-ых, 16-ых и 32-х нот обозначается, к примеру, так: **8-ые ноты:** 3+3; или 6; или 2+2+2, то есть указывается последовательность, в которой ноты будут автоматически соединены лучами. Разумеется, в процессе работы группировку всегда можно изменить клавишами окна клавиатуры.

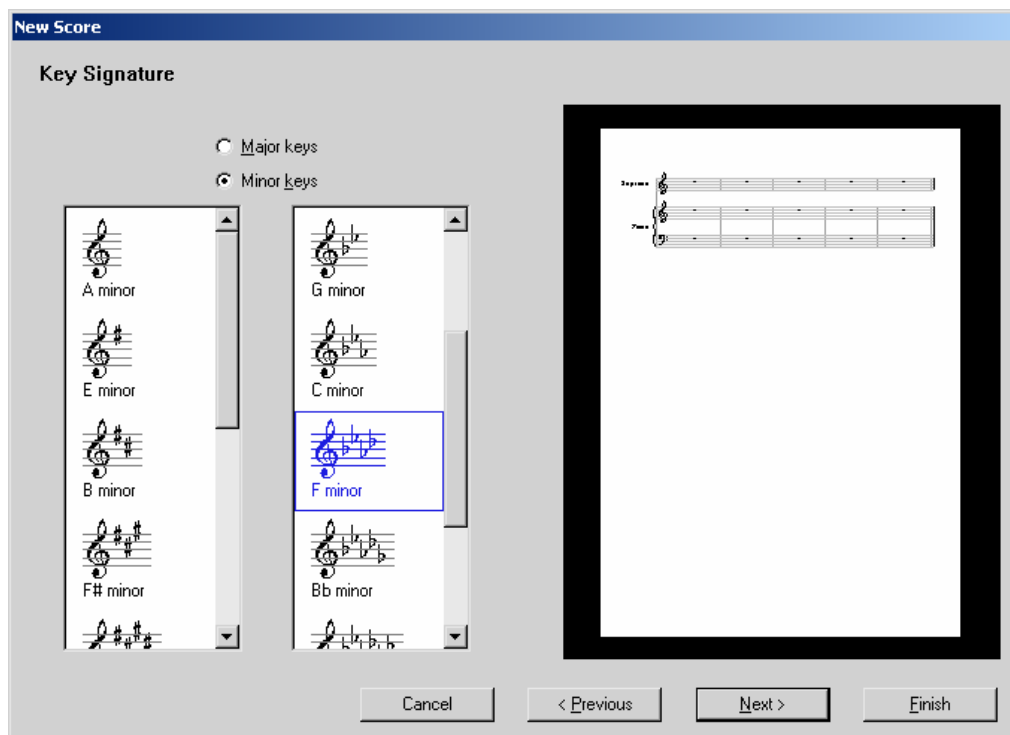
Командой «Pick-Up (Upbeat) Bar» можно указать размер затакта. Ниже указывается темп (как текстом, так и знаком метрономирования).

✓ В процессе работы мы всегда можем ввести новый размер, выполнив команду «Time Signature» из меню «Create» («Создать») либо простым нажатием клавиши T. При этом знак размера появится в начале выделенного такта. Если же ничего не выделено, то курсор мыши принимает цвет выбранного голоса и мы можем щелчком мыши на нужном такте ввести размер (о выделении см. далее).

В случае, когда в выбранном такте и последующих тактах есть ноты, программа задает вопрос, желаем ли мы, чтобы этот и последующие такты были переписаны в соответствии с новым размером. Если ответить «Да», программа выполняет описанные действия; если «Нет», знак размера ставится, но реальный размер остается прежним.

До такта, где вставлен новый размер, будет продолжать действовать размер, выбранный ранее.

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

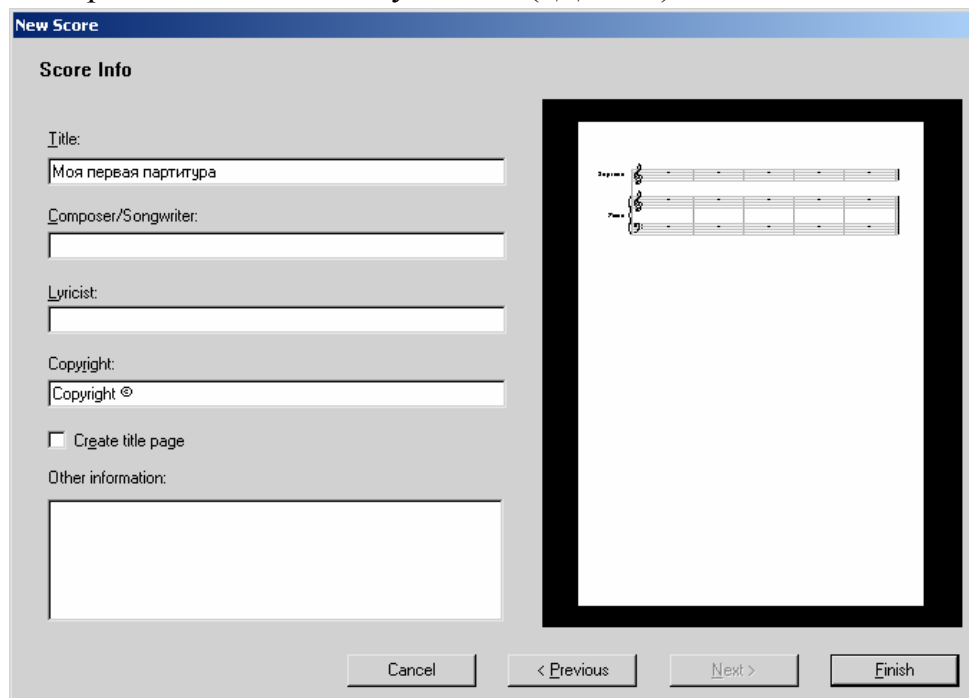


В этом окне мы выбираем нужную нам тональность – фа-минор (4 бемоля).

✓ Изменить ключевые знаки в процессе работы можно командой «Key Signature» из меню «Create» («Создать») либо нажатием клавиши К.

Новые ключевые знаки вводятся таким же способом, как и размер, то есть, начиная с выделенного такта.

В последний раз нажимаем кнопку «Next» («Далее»).

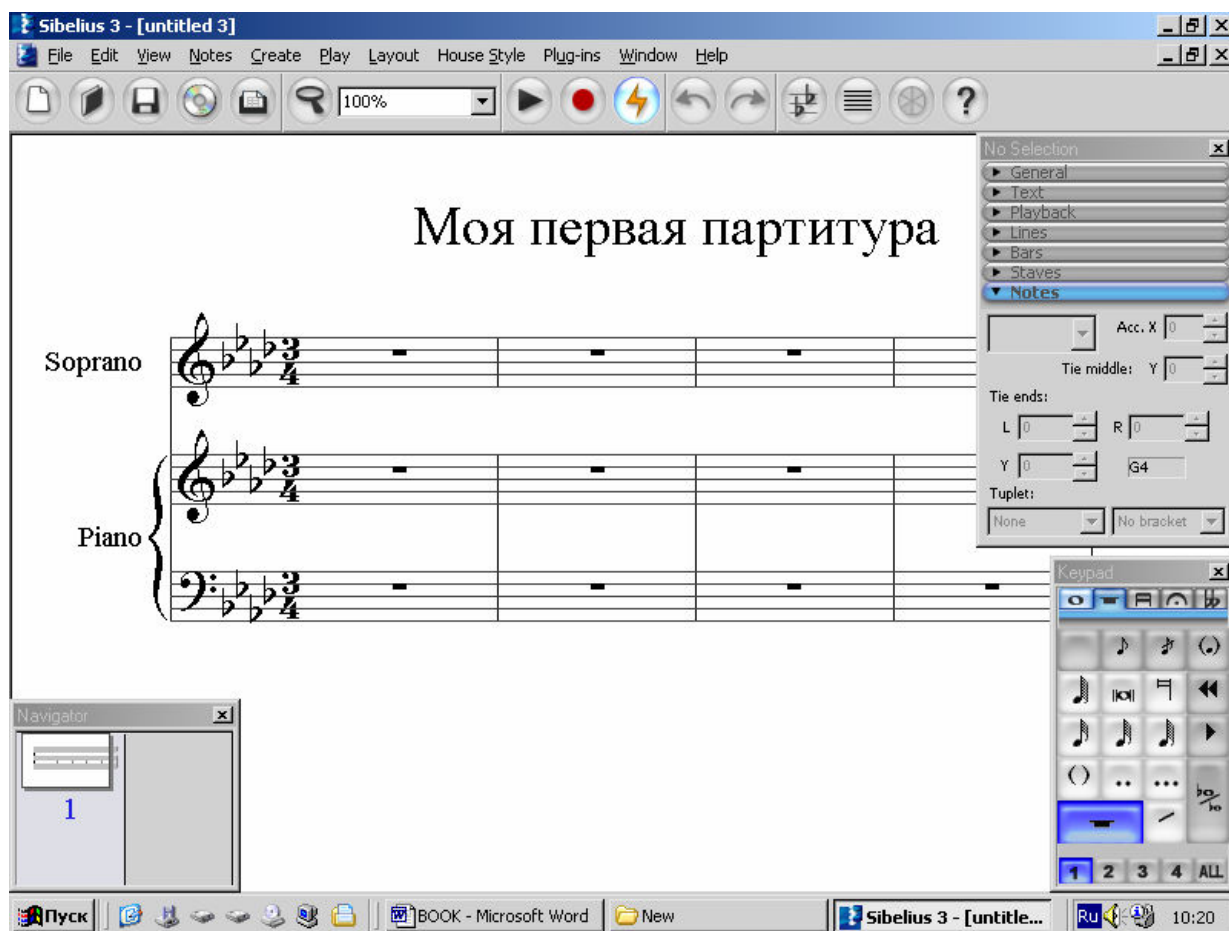


В диалоговом окне «Score Info» («Информация о документе») вводим заголовок документа, а по желанию – имя композитора, автора текста, авторское право; можно создать и заглавную страницу.

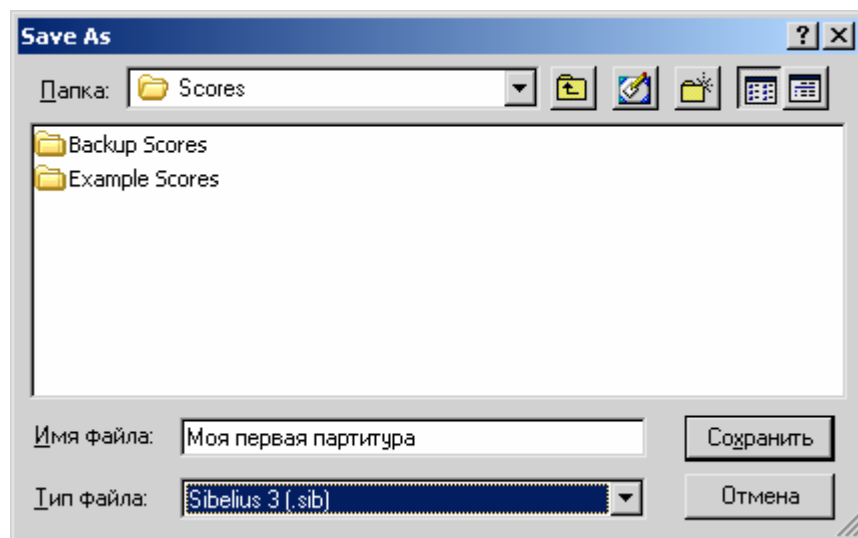
Еще раз напомним, что все вышеописанные операции необязательны; при создании документа любое из описанных диалоговых окон можно покинуть, нажав кнопку «Finish»,

а команды, содержащиеся в них, выполнить позже. Однако согласитесь, что они достаточно важны и выполнить в свое время их все равно придется.

Вот он – наш новый документ с гордым названием.



Полюбовавшись на такую красоту, увековечим ее на жестком диске. Быть может, ею наслаждаются еще наши потомки...



✓ Программа Sibelius 3 позволяет сохранять файл в следующих форматах: **sib** (формат Sibelius 3); **sib** (формат Sibelius 2 – для возможности открытия файла в более ранней версии программы); **htm** (Web-страница, возможно только при установленном приложении Sibelius Scorch); **mid** – обычный midi-файл; **tab** – текстовый файл с записью гитарной табулатуры.

2. Ввод нотного текста

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

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



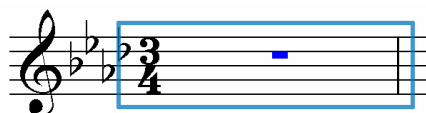
Набрав одну строчку, приходим к выводу, что набирать ноты мышью, конечно, просто, но не слишком удобно, так как при каждой новой длительности нужно вновь обращаться к окну клавиатуры и водить курсором мыши вдоль всего экрана, на что тратится время, а также и силы. (!)

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

A – ля; **B** – си; **C** – до; **D** – ре; **E** – ми; **F** – фа; **G** – соль; **Пробел** – пауза

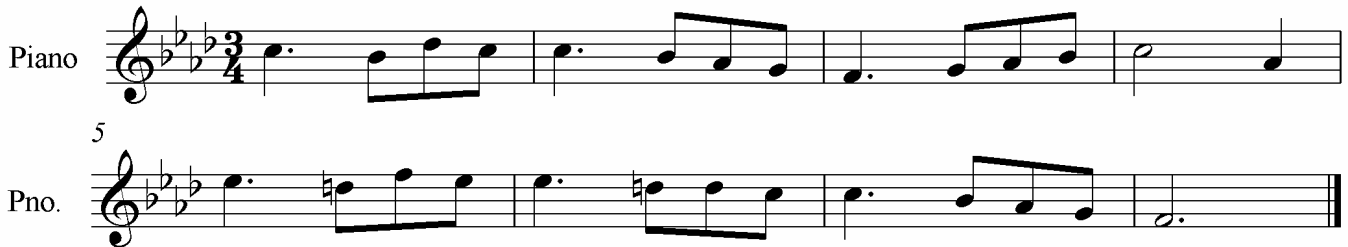
Принцип алфавитного набора таков:

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



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

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



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

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

Запомните:

✓ Двойные, тройные ноты и целые аккорды можно создавать, добавляя к введенной ноте интервалы. Интервал сверху добавляется простым нажатием соответствующей цифры на клавиатуре, а нажатие цифры совместно с клавишей Shift добавит интервал снизу (см. стр.10, меню «Notes/ Add Interval» - «Ноты/ Добавить интервал»).

✓ Повторить введенную ноту (аккорд) можно, нажав клавишу R (см. стр.7, меню «Edit/ Repeat» - «Правка/ Повторить»).

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

✓ Перемещаться по нотному тексту можно клавишами ⇐ и ⇒.

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

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

✓ **Чтобы исправить неверно введенную длительность**, удаляем введенную нами ноту, нажав клавишу **Del**, и вводим ноту заново. Если же удалять ноту нет большого желания (особенно, если это двойная нота либо целый аккорд), прекращаем набор нажатием клавиши **Esc**. Затем курсором мыши выделяем ноту (аккорд) и нажимаем клавишу нужной нам длительности, а затем – стрелку вправо и с нажатия клавиши **N** продолжаем набор.

✓ При нажатии клавиши **Del** на выделенной ноте, она превращается в паузу той же длительности.

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

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



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

Осмотрим созданную партитуру. Сразу же бросаются в глаза две некрасиво сросшиеся ноты *фа* в 3-м такте: четверть с точкой 1-го голоса и половинная 2-го голоса. Что поделаешь – придется поработать! Нам нужно немного отодвинуть влево нижнюю половинную, чтобы она выровнялась с нотой нижнего ноты, а верхнюю четверть с точкой – слегка отодвинуть вправо. Обращаемся к уже знакомой нам вкладке «General» окна свойств:

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

3. Выделение объектов

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

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

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

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

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

Двойной щелчок левой кнопки мыши на одном такте добавляет к выделению все такты выбранного нотного голоса на текущей странице, а тройной щелчок – во всей партитуре. При этом, нажав и удерживая клавишу Shift, одиночными щелчками левой кнопки мыши на соседних нотных системах можно добавить к выделению и эти нотные системы.

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

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

Мы описали способы выделения объектов. Однако у нас в распоряжении есть и другой мощный инструмент – **фильтр**, позволяющий автоматически выделить именно те объекты, которые мы укажем. Подробно команды фильтра описаны на стр. 8 – подменю Edit/Filter (Правка/Фильтр).

Действительно, список команд внушительный. Применим же его на деле. Ведь наш нотный пример все еще не закончен – в нем не хватает партии сопрано, которая должна в точности повторять мелодию 1-го голоса правой руки фортепиано. Что мы можем предпринять, чтобы не набирать всю мелодию заново?

1. Наводим курсор мыши на любой такт нотного голоса правой руки ф-но и трижды щелкаем левой кнопкой мыши. При этом весь нотный голос обрамляется тактовым пассажем.

2. Выполняем команду меню Edit/Filter -Voice 1 (Правка/Фильтр - Голос 1) либо нажимаем клавиши Ctrl+Alt+Shift+1. Теперь в выбранном нами нотном голосе выделены только ноты 1-го голоса.

* Хотя создатели программы разделяют этот способ на два – «простое» и «множественное», позвольте с ними не согласиться и считать все это одним способом.

The image shows two systems of a musical score. The first system is for Soprano and Piano. The Soprano part is mostly rests. The Piano part consists of two systems. The first system shows a piano introduction with a melody in the right hand and accompaniment in the left hand. The second system, starting at measure 5, shows the same piano introduction with a vocal line (S.) that begins to sing the melody in the first measure.

4. Копирование, вырезание, вставка

Операции копирования, вырезания, вставки в программе Sibelius 3 полностью идентичны аналогичным операциям других программ. Однако для тех, кто еще не знаком с ними, поясним следующее:

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

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

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

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

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

The image shows two systems of musical notation. The first system is for Soprano and Piano. The Soprano part is in a treble clef with a key signature of three flats and a 3/4 time signature. The Piano part consists of two staves, treble and bass clef, with the same key signature and time signature. The second system, starting at measure 5, shows the Soprano part and the Piano part with various corrections, including brackets and accidentals, indicating editing work.

5. Примеры ввода и правки нотного текста

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

1. Фортепиано.

The image shows a musical score for Piano. The right hand part is in a treble clef with a key signature of three flats and a 3/4 time signature. It features chords and ligatures. The left hand part is in a bass clef with the same key signature and time signature, featuring a rhythmic pattern. The score includes dynamic markings such as 'p' and a crescendo hairpin.

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

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

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

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

The image shows a musical score for Piano. It consists of a single melodic line in the right hand, written in a treble clef with a key signature of three flats and a 3/4 time signature. This line represents the simplified melody from the previous fragment.

Чтобы объединить лучами все 6 восьмых, выделяем их, затем открываем третью вкладку окна клавиатуры (в заголовке у нее изображен нотный луч), либо нажимаем клавишу F10. Здесь перед нами предстают кнопки: Start of beam (начало луча), Middle of beam (середина луча) и End of Beam (конец луча). Нажимаем клавишу «середина луча». Так как у нас по соседству остальные такты пусты, то все выйдет, как и предполагалось:



Напрашивается вопрос: причем здесь соседние такты? Ответ таков: так как мы выбрали команду «середина луча», то если по соседству есть еще 8-е (16-е, 32-е) ноты, то луч продлится и на них. В таком случае нужно будет выделить крайнюю левую ноту нашего такта и нажать клавишу «начало луча», а затем выделить крайнюю правую ноту и нажать клавишу «конец луча». Это – на будущее.

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

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

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

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

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

В самом начале перед нами предстает лист с множеством тактов, из которых нам нужно лишь несколько. Вначале напишем мелодию 1-го голоса. Оставшиеся такты мы должны удалить. Для этого, удерживая клавишу Ctrl, щелкаем на первом из них, в результате чего он обрамляется системным пассажем, а затем отыскиваем самый последний такт

и, удерживая клавишу Shift, щелкаем на нем. В результате системным пассажем выделяются все эти такты. Клавишей Del избавляемся от них:

Теперь объединим тактовые черты двух нотоносцев. Достигается это чрезвычайно сложной операцией (!): необходимо умело схватиться мышью за край любой тактовой черты одного из них (при этом он выделится маленьким фиолетовым квадратиком) и потащить мышью в сторону второго нотоносца. Главное, чтобы это был тот край, со стороны которого есть второй нотоносец, иначе ничего не произойдет (таким же способом возможна и обратная операция).

Итак, мелодия первого голоса готова:

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

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

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

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

в) Теперь поднимаем выделенные ноты двумя нажатиями стрелки вверх так, чтобы партия тенора начиналась на ноте *ми*.

г) Выделяем второй голос с помощью команды меню Edit/Filter – Voice 2 (Правка/Фильтр – Голос 2) или нажимаем клавиши Ctrl+Shift+Alt+2.

д) Поднимаем нажатием стрелки вверх партию второго голоса, чтобы она начиналась с *до*. Получается вот что:

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

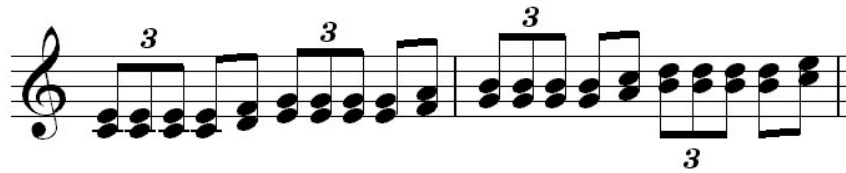
3. Секвенция с триолями.

В данном примере приведена партия правой руки фортепиано (ее нам вполне хватит). Начнем набирать сначала верхнюю мелодию (можно и нижнюю, это дело вкуса), а терции добавим потом.

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

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

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



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

6. Написание вокальных партий

Как известно, человеческий голос отличается от любого инструмента тем, что кроме звука, он может воздействовать на слушателя и словом. Не помочь ему в этом благородном деле с нашей стороны было бы коварно.

Для примера возьмем первые строки арии варяжского гостя из оперы «Садко». Наберем сначала мелодию.



В глаза бросается то, что ноты *re* со своими штилями, направленными вверх, похожи на громоотводы и не очень вписываются в пейзаж. Посему есть предложение их перевернуть штилями вниз. Для автоматизации этого нелегкого труда применяем «расширенный фильтр» (Меню «Edit/Filter – Advanced Filter»; «Правка/Фильтр – Расширенный фильтр»), либо нажимаем клавиши Ctrl+Shift+Alt+F. В открывшемся окне выбираем объект – «Notes» («Ноты»), затем опцию «Note Pitch» (Высота ноты), в которой выбираем «D», затем нажимаем кнопку «Select» (Выделить). В результате у нас выделяются все ноты *re*. Нажимаем клавишу X, и они переворачиваются.

Кроме того, выделяем все ноты и переводим их в вокальную группировку.

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

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

Бас

из этих команд под нотой вновь появится курсор для ввода текста, но уже немного пониже предыдущей строки с «лирикой».

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

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

✓ При вводе нескольких пробелов появляется черта, как показано на рисунке. Убрать ее можно, схватившись мышью за ее правый конец и потащив влево до ее полной ликвидации.



тясь, бе - гут _____

К сожалению, существует ряд неудобств, связанных с вводом «лирики», и в частности, на русском языке. Так, возникает вопрос: каким образом в 3-м такте написать предлог «с», когда при нажатии пробела курсор переходит уже на другую ноту?

Возможное решение таково. Набрав слоги «дро - бят - ся», останавливаемся, нажав клавишу Esc. Затем выделяем любой набранный слог (допустим, «ся», он ближе всего), копируем его, нажав клавиши Ctrl+C. Тут же вызываем команду «Вставить», нажав клавиши Ctrl+V, в результате чего точно поверх этого слога появляется новый слог. Затем перетаскиваем его в сторону до места назначения, а далее – двойным щелчком открываем его для редактирования; изменяем буквы и нажимаем клавишу Esc.

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



О ска - лы гроз-ны - е дро - бят ся с ре вом вол ны и бе - лой пе-но-ю, кру

Помочь в сложившейся ситуации может следующее:

1. Уменьшить размер шрифта (выделить всю «лирику» в партитуре с помощью фильтра), а затем, открыв **окно свойств «Текст»**, выбрать размер шрифта поменьше.
2. Если это не устраивает, попробуйте вручную поработать мышью. Например: на верхнем рисунке в 3-м такте слово «ре - вом» – без дефиса. Мышью «схватываем» слог «ре» и перетаскиваем его слегка влево. При этом появляется дефис. Чтобы он у нас не пропал вновь, отодвигаем его вправо подальше, а слог ставим на место. Затем аккуратно передвигаем дефис поближе к слогу. Обычно это помогает.

В случае, если дефис все же пропадает, можно слегка отодвинуть слоги друг от друга.



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

Вот исправленный вариант. Кроме вышеописанных действий, с помощью мыши я выровнял и расстояние между некоторыми нотами, передвинув сами ноты влево и вправо).

6. Произведения со свободным размером

Под «свободным размером» подразумевается такой размер, при котором каждый такт имеет разную длину. Мелодия целиком определяется текстом и музыкальная фраза строится по количеству слогов в текстовой фразе (в основном, это некоторые народные песни и церковные произведения). Увы, разработчики программы не создали настолько удобных

инструментов для работы со свободным размером, чтобы можно было, к примеру, заполнить такты сразу произвольным количеством нот. Однако не стоит отчаиваться: средства для работы все же есть и мы их сейчас опишем.

Способ 1: считать количество четвертей в каждом такте и в соответствии с этим выставлять размер каждого такта (Time Signature), а затем, дойдя до конца, удалить все обозначения размера.

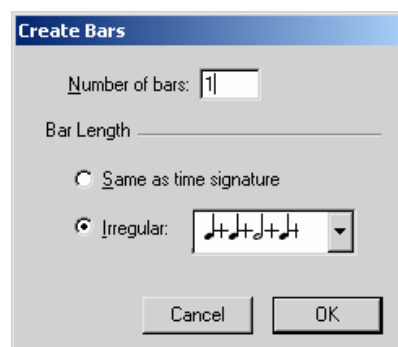
Способ 2: создавать нерегулярные такты, что более практично и удобно. Этот способ мы и разберем на таком примере:

The image shows a musical score for a Tenor voice part. It consists of three staves. The first staff is labeled 'Tenor' and the second and third are labeled 'T.'. The music is written in a single melodic line with various note values and rests, illustrating the concept of irregular bars.

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

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

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



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

Сокращенная запись повторяющихся аккордов. Большое количество церковных песнопений имеет в своей основе напев (глас), на мелодию которого поется текст. При этом отдельные фразы содержат продолжительные фрагменты с одним повторяющимся аккордом. Предлагаем вашему вниманию возможные варианты записи повторяющихся аккордов, представленные на примере подобна Оптиной Пустыни:

Вариант 1.

Музыкальный фрагмент в нотной записи. Верхний стеллаж (треугольный) содержит аккорды. Нижние стеллажи (басовый и тенорный) содержат мелодию. Текст под нотами: «Что вас на - ре - чем, свя - ти - - - и?». В конце фрагмента группа аккордов выделена скобкой.

✓ В данном случае все аккорды записаны без сокращений.

Вариант 2.

Музыкальный фрагмент в нотной записи. Текст под нотами: «Хе-ру-ви - мы ли, яко на вас почил есть Хри стос,». В конце фрагмента группа аккордов выделена скобкой. Под нотами указаны такты: «Такт (5/4)», «Такт (4/4)», «Такт (14/4)».

✓ Этот вариант наиболее похож на типографскую нотную запись, но и наиболее сложен.

В данном случае знак сокращения (целая нота, обрaмленная двумя двойными тактовыми чертами) представлен **отдельным тактом**.

Текст под нотами – «*лирика*», а текст в середине, подчеркнутый красной чертой – «*Plain Text*» («обычный текст»), использованный по той причине, что он не связан с нотами и, в отличие от «лирики», нажатие дефиса и пробела в нем никакого действия не производит.

Вариант 3.

Музыкальный фрагмент в нотной записи. Текст под нотами: «Ан-ге - ли ли, те - ла бо от - вра - ти - сте - ся?». В конце фрагмента группа аккордов выделена скобкой.

✓ Вариант, наиболее удобный для набора текста, а также для последующего прослушивания мелодии. Все ноты вводятся, как положено; текст («лирика») вводится также как обычно.

Далее: «лишние» ноты, выделив, мы скрываем командой «Hide» («Скрыть») меню «Edit/Hide or Show» («Правка/Показать или скрыть») либо нажав клавиши Ctrl+Shift+H.

На месте скрытых нот вставляем **СИМВОЛ** двойной целой ноты (Breve) командой меню «Create/Symbol» («Создать/Символ») либо нажав клавишу Z. Символ можно троекратно скопировать/вставить; полученные 4 символа расставить в нужном порядке и выровнять по координатам. В данный момент скрытые ноты для наглядности показаны, но на печать они не выводятся.

✓ Маленькое «но». Все это хорошо, пока дело не касается нот с добавочными линейками. Ведь символа Breve для такой ноты нет! Тогда есть предложение: создавать такт с настоящей нотой Breve (находится в окне клавиатуры во 2-й вкладке; ее длительность равна 2 целым нотам). В приведенном ниже примере первый такт создавался по следующему шаблону: 1 + 4+4 + 1 + 4 + 4. (Подчеркнутые 2 четверки – Breve). Текст, подчеркнутый красной линией – Plain text.

Вариант 4.**Перенос такта**

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

де - сы;

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

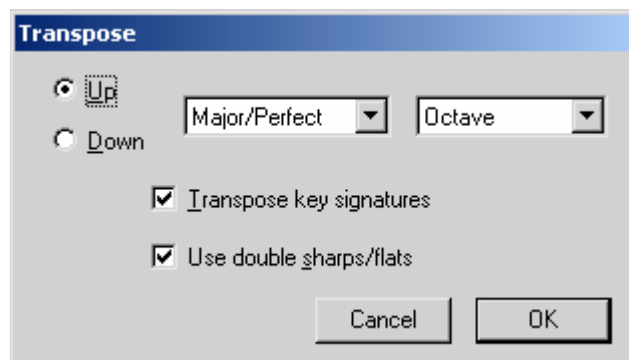
Какой метод выбирать – отчасти дело вкуса, отчасти его продиктует сложность поставленной задачи.

7. Транспозиция

Транспозиция (перенесение мелодии из одной тональности в другую) требуется настолько часто, что кажется, будто наступила мода, чтобы басы исполняли произведения для баритона, а меццо-сопрано пели партии сопрано. Но поскольку диапазоны этих голосов различаются, поступают настойчивые предложения транспонировать произведение, к примеру, на терцию или на секунду вниз.

Что поделаешь: чем бы дитя, как говорится, не тешилось – только бы не плакало...

Итак, данную задачу мы сможем выполнить без особого труда, командой меню «Notes/Transpose...» («Ноты/Транспонировать...») или нажатием клавиш **Shift+T**. Предварительно необходимо выделить все произведение (командой меню «Edit/Select-Select All» - «Правка/Выделить-Выделить все» либо нажатием клавиш **Ctrl+A**), либо его фрагмент (в случае, если транспозиции подлежит только этот фрагмент). Открывается следующее окно:



Опции следующие:

- **Up** – транспонировать вверх;
- **Down** – транспонировать вниз;
- Выбор типа интервала:
 - **Major/Perfect** – на большой/чистый интервал;
 - **Augmented** – на увеличенный интервал;
 - **Minor/Diminished** – на малый/уменьшенный интервал;
 - **Diatonic** – транспонировать диатонически;
- Выбор интервала;
- **Transpose key signatures** – изменить ключевые знаки;
- **Use double sharps/flats** – использовать дубль-диезы/дубль-бемоли.

После выбора всех этих опций и нажатия клавиши **OK** выбранное вами произведение (или его фрагмент) точно и правильно переходит в новую тональность (со сменой ключевых знаков или без таковой).

ГЛАВА III. РАЗМЕТКА ДОКУМЕНТА

1. Разметка тактов

В процессе работы зачастую возникает необходимость разместить такты в системе по своему желанию, но иногда программа упрямо сдвигает нужный нам такт на новую строку, а то и страницу. Кроме того, бывает нужно отделить одно короткое произведение (или фрагмент произведения) от другого. Во всем этом нам помогут средства разметки тактов и нотоносцев, которые мы рассмотрим на конкретных примерах.

1. Работа мышью. Бывают случаи, когда необходимо уместить несколько тактов на одной строке (странице), а какой-нибудь один такт «вылезает» на следующую строку (страницу) и портит вид документа. При этом мы замечаем, что расстояние между нотами (или между нотой и тактовой чертой) можно сократить. Действия в этом случае предельно просты: все объекты такта, в том числе и тактовые линии, легко передвигаются мышью по вашему желанию.

Это следует знать. Перемещение нот и тактовых черт с помощью мыши изменяет расстояние между ними, а также и размер всего такта, тогда как перемещение тех же объектов при помощи изменения их координат во вкладке «General» окна свойств изменяет лишь координаты выбранного объекта и не воздействует на остальные.

2. Инструменты разметки документа.

Возьмем для начала небольшой отрывок фортепианной пьесы:

The image shows a piano score with two systems. The first system contains three measures of music. The second system contains four measures. The notation includes treble and bass staves with various notes, rests, and dynamic markings.

✓ Предположим, что нам нужно поместить четвертый такт непременно на краю страницы. Для этого необходимо к нему применить **разрыв системы**. При этом программа сама определит, в какой строке больше свободного места для этого такта:

The image shows the same piano score as above, but with a system break applied to the fourth measure of the second system. This measure is now positioned at the end of the first line of the system. A blue square icon is visible in the top right corner of the first system.

Таким образом, такт 4 переместился в верхнюю строку, где для него было больше места. Над тактом на экране появился синий знак разрыва системы.

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

Для ввода разрыва системы необходимо выделить тактовую черту, а затем выполнить команду меню Layout/Break – System Break (Расположение/Разрыв – разрыв системы) или просто нажать клавишу Enter.

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

Вторая страница

Для ввода разрыва страницы необходимо выделить тактовую черту, а затем выполнить команду меню Layout/Break – Page Break (Расположение/Разрыв – разрыв страницы) или нажать клавиши Ctrl+Enter.

✓ **Конец секции** – инструмент, позволяющий разграничить друг от друга несколько произведений или фрагментов партитуры. Действует совместно с разрывом системы или страницы.

Допустим, что в нашей партитуре размещены две фортепианные пьесы, имеющие разный размер и тональность. Конечно же, пьесы воображаемые и созданы из той же предыдущей партитуры.

Пьеса 1

Пьеса 2

В данном случае выполнены следующие действия:

- к такту 3 применен разрыв системы и конец секции;
- создан заголовок документа, который был скопирован и вставлен в измененном виде над второй системой.
- с такта 4 размер изменен на 2/4. При изменении размера была отключена опция «Allow cautionary» («Предупреждение»), чтобы изменение размера не отображалось в верхней строке.
- Там же изменены ключевые знаки. Что касается последних, то их придется доработать.

К сожалению, предупреждение смены ключевых знаков отменить невозможно, но можно предупреждающие ключевые знаки просто, выделив, **скрыть** (см. стр.7 – меню Edit/Правка). При этом они исчезают с поля зрения, но продолжают занимать место в такте.

Не будем заостряться на этой проблеме, решим пока что-нибудь насущное – например, выставим финальную тактовую черту в этом такте:



Как видно, тактовая черта появилась не в конце такта, а перед скрытыми ключевыми знаками. Кажется бы, час от часу не легче. Но вот здесь как раз все решается чрезвычайно просто, как мат в два хода:

1. Выделив финальную тактовую черту, взглянем на вкладку «General» окна свойств. Оказывается, у нее смещена координата X на $-8,16$. Изменяем это значение на 0, а еще лучше на -1 , и черта становится на свое место.

2. С помощью мыши тянем черту влево. При этом ноты придвигаются к ней.

Пьеса 1

Пьеса 2

Мы рассмотрели примеры применения средств разметки тактов. Ко всему сказанному можно добавить, что удалить или вставить разрыв или конец секции можно с помощью вкладки «Bars» («Такты») окна свойств, которая, кроме того, сама по себе является важным подспорьем при форматировании тактов.

лись 4 системы, выделяем сначала первый (верхний) такт 2-й страницы, затем с нажатием клавиши Shift – последний (нижний) такт первого нотосца 3-й страницы:



3. Применяем команду меню «Layout/Format – Make into Page» («Расположение/Формат – Сделать страницей») либо нажимаем клавиши Ctrl+Shift+Alt+M. В результате все выделенные системы помещаются на странице 2.

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

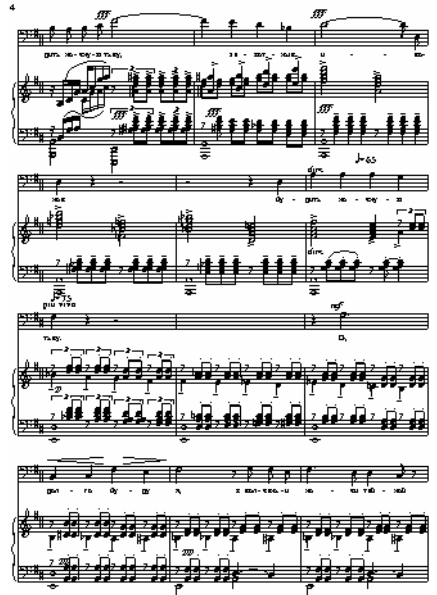
2-я стр.



3-я стр.



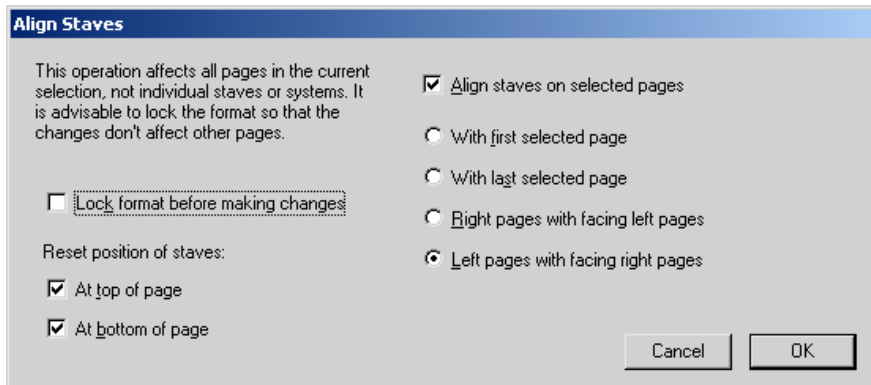
4-я стр.



5-я стр.



Результат, как говорится, на лицо. Кроме того, нам удалось сократить число страниц на одну! Теперь единственное, что осталось – это выровнять ноты на страницах. Для этого выделяем ноты страниц 2, 3, и 4 и вызываем команду меню «Layout/Align Staves» («Расположение/Выровнять станы»).



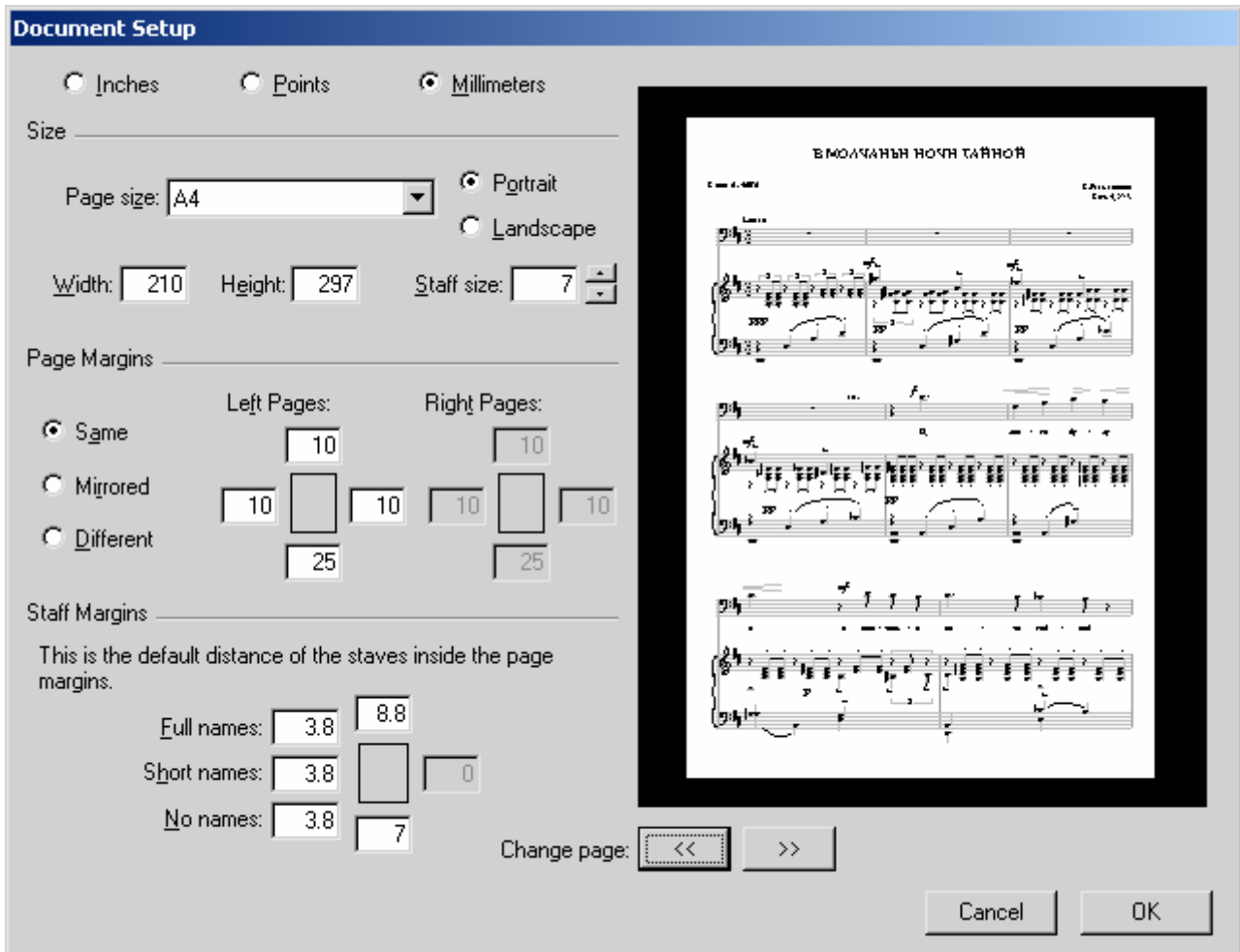
Осмотрим наши вторую, третью и четвертую страницы так, чтобы они все были видны на экране (установим масштаб изображения около 25%). Какую из них взять за образец? Очевидно, что не вторую – у нее первый нотоносец опущен слишком низко. Возьмем третью. Для этого установим опции так, как показано на рисунке. Как видно при мелком масштабе, третья страница – правая, тогда как вторая и четвертая – левые. Поэтому выравниваем именно «левые страницы по образцу правых страниц». Вот результат:

В МОЛЧАНИИ НОЧИ ТАЙНОЙ

Сила А. ФЕТА
С. Я. Рахманинов
Соп. 4/8/3

Кажется, довольно неплохо. Однако для «чистоты эксперимента» представим, что набранную партитуру мы передали чрезвычайно вредному редактору, который упрекает нас в том, что мы не экономим бумагу, и требует переделать партитуру так, чтобы она вся уместилась на четырех страницах.

С поникшей головой возвращаемся к рабочему месту и думаем: что здесь можно сократить? На помощь приходит замечательная команда: Document Setup («Настройка документа») – вызывается она клавишами Ctrl+D.



В данном окне нас сейчас особенно интересует опция «Staff size» (Размер стана). Она равна 7. Это довольно крупный размер. Установим размер на 6 – это будет, конечно, мелко, но позволит выполнить поставленную задачу.

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

Итак, мы уменьшили размер ноты до 6. Осмотрим партитуру. Расположение тактов и ноты несколько не изменилось, и причина следующая: к ним применено форматирование (разрывы систем и страниц и т.п.), о чем свидетельствуют синие обозначения над тактами. Чтобы снять форматирование, выделяем весь документ командой меню «Edit/Select - Select All» («Правка/Выделить - Выделить все») либо сочетанием клавиш Ctrl+A, и применяем команду меню «Layout/Format - Unlock Format» (Расположение/Формат – Разблокировать формат), либо нажимаем клавиши Ctrl+Shift+U.

Затем, если системы и ноты кое-где расположены неровно, выравниваем их, как описывалось выше. Конечный результат перед вами:

В МОЛЧАНИИ НОЧИ ТАЙНОЙ

Слова А. ФЕТА
С. Рачинского
Соч. 4, № 3

3. «Свой стиль»

«Свой стиль», или «домашний стиль» (так переводится этот термин с английского) — это система настроек отображения всех элементов нотной партитуры (меню «House Style/Свой стили»).

Из всех команд этого меню для начинающего пользователя основным является диалоговое окно «Engraving Rules» («Правила гравировки»). Рассмотрим выборочно его основные опции, касающиеся разметки страницы и внешнего вида партитуры.

Bar Numbers (Номера тактов). Здесь настраивается отображение цифр — номеров над тактами:

- над каждым тактом;
- через каждые 5, 10 тактов;
- над каждой системой;
- не отображать.

Bar Rests (Тактовые паузы), то есть паузы, заполняющие пустые такты. Опции следующие:

- Показывать тактовые паузы (или нет);
- Показывать многотактовые паузы (паузы, объединяющие несколько пустых тактов в один такт, над которым ставится цифра с символами);
- Использовать многотактовые паузы и на одном такте;
- Стили отображения многотактовой паузы.

Rehearsal Marks (Репетиционный знак) – знак (цифра или буква), выставленный в партитуре и в партиях инструментов для того, чтобы отделить один фрагмент произведения от другого и облегчить ориентирование музыканта в нотном тексте. Настраивается стиль отображения – буквенный и цифровой. Также можно в качестве цифры выставлять номер такта.

Staves (Нотные станы). Здесь выставляется минимальный промежуток между тактами в системе и между системами на странице, а также функция, позволяющая автоматически выровнять нотные станы, максимально растянув их на всю страницу, при условии заполнения страницы нотными знаками на заданное число процентов.

Эта опция полезна для больших произведений, однако она сильно портит нервы начинающему пользователю, когда он попадает в примерно следующую ситуацию: в произведении (или на его последней странице) количество тактов не заполняет всю страницу целиком. При этом, если установлен низкий процент заполнения страницы, допускающий выравнивание нотных стенов, последние растягиваются на всю страницу так, что вручную выправить их невозможно (рисунок «а»).

Увеличение процентного значения в разделе «Staves» позволяет решить проблему со счетом 1:0 в нашу пользу (рисунок «б»).

а)

б)

Time Signatures (Размеры). В этом разделе можно выбрать разные стили отображения знаков размера: обычный, большой и огромный (над тактом).

ГЛАВА IV. РАБОТА СО ЗВУКОМ

1. Общие рекомендации

Как вы уже, наверное, поняли, Sibelius 3 – программа двоякого рода: с одной стороны это программа для верстки нотных партитур (подобно текстовому редактору), с другой же стороны – это программа для создания и редактирования музыки.

Ноты, набранные вами, всегда можно прослушать, а также сохранить в формате MIDI. Sibelius, кроме того, может открывать файлы MIDI (обычной командой «Open» - «Открыть»), превращая их в готовые нотные партитуры (!), и в дальнейшем редактировать. Правда, эффективность конвертирования MIDI в партитуру значительно снижается, если вы выбрали достаточно сложное произведение: размер и ключевые знаки придется дорабатывать вручную, а, например, триоли превратятся в обычные восьмые и т.д.

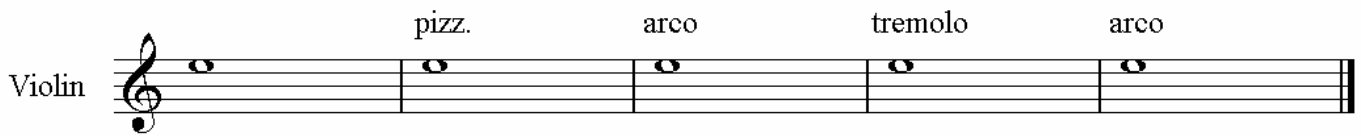
Как уже говорилось ранее, Sibelius при проигрывании «обращает внимание» на указанные вами обозначения динамики и темпа. Конечно же, думать о том, что ваша партитура зазвучит также, как при живом исполнении, было бы наивно. Но можно определенными хитроумными приемами «заставить» программу исполнять музыку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

В меню «Play» («Воспроизведение») содержится команда «Dictionary» («Словарь»), открывающая диалоговое окно, в котором указаны слова, которые программа воспринимает как команды, воздействующие на воспроизведение музыки. Здесь можно отредактировать действие каждого слова, а также добавить свои команды и назначить им действия. При этом все слова делятся на две категории: «System text» (текст, воздействующий на всю систему) и «Staff text» (текст, воздействующий на один нотный стан).

В приведенном примере скрытые знаки метрономирования (вверху) являются системным текстом, так как под их воздействием мелодия на всех станах изменяет свой темп; каждый же знак *pp* и *ppp* воздействует именно на тот нотаносец, к которому он прикреплен, и более того – на мелодию одного голоса, к которому относится сам. Таким образом, здесь удалось выделить более громким нюансом партию альты и приглушить до *ppp* партии двух теноров и баса.

The image shows a musical score snippet with four staves labeled C, A, T, and B. Above the staves, there are tempo markings: 25, 50, 40, 70, 80, and 30. A box containing the number '2' is placed above the tempo marking '80', with the text 'a tempo' next to it. The score includes various dynamics: *pp* for the Alto staff, and *ppp* for the Tenor and Bass staves. There are also accents (>) and a fermata over a note in the Alto staff.

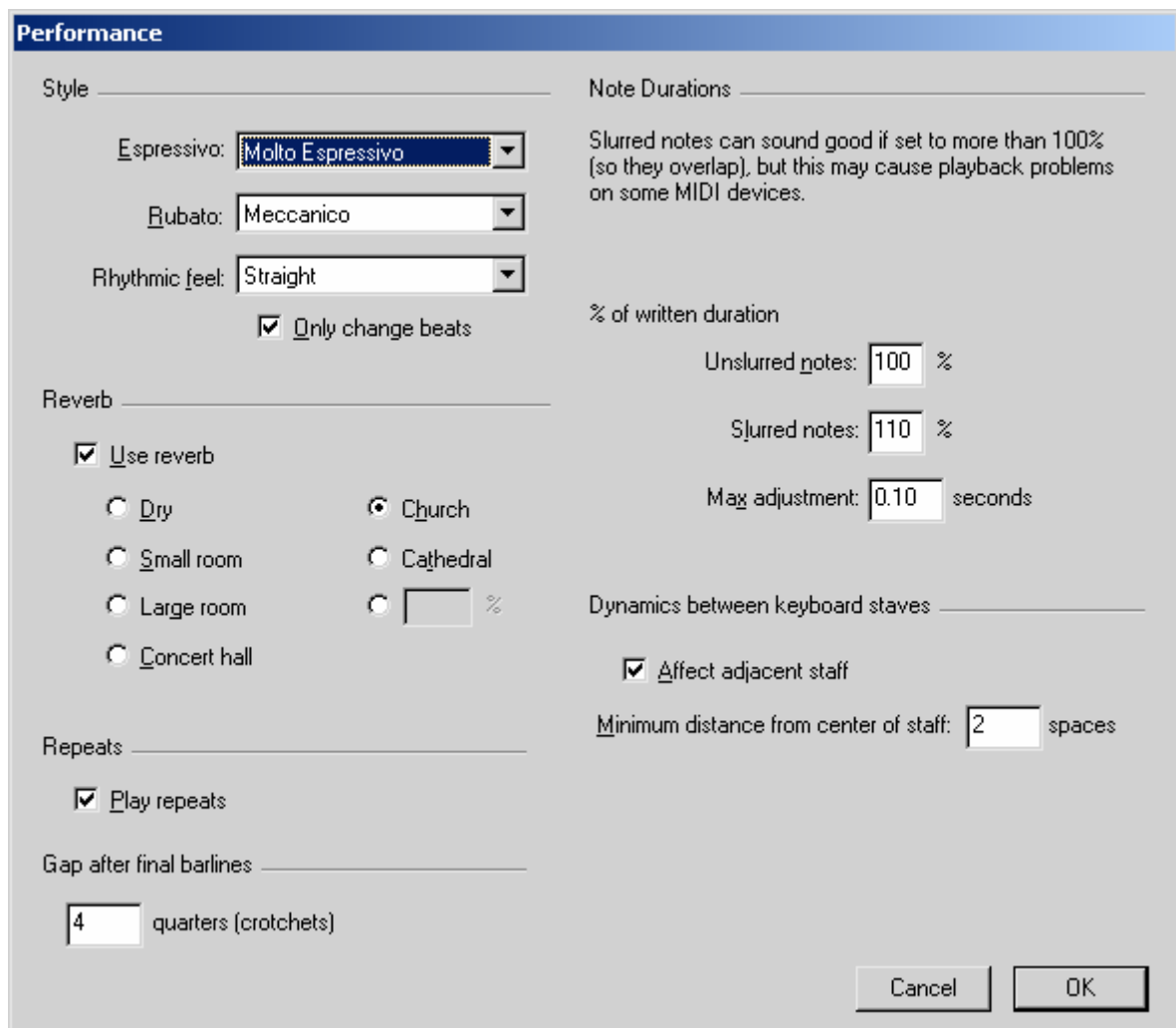
Еще один пример. В данном случае для звучания выбран инструмент «Violin» (скрипка). Над тактами введен текст **technique** (техника исполнения). Если вы создадите такой же нотный фрагмент, то при воспроизведении услышите, что воображаемая скрипка играет первый такт смычком, далее – щипком (pizzicato), затем – вновь смычком, четвертый такт – дрожащим звуком (tremolo), и последний такт – вновь обычным способом.



Все это обогащает воспроизведение мелодии, приближая к подобию «живого исполнения», а скрывание командой Hide дополнительных пометок позволяет не портить внешний вид партитуры.

2. Настройка воспроизведения

В вышеупомянутом меню «Play» присутствуют команды, позволяющие настроить параметры воспроизведения музыки. Основные команды, которые могут потребоваться при создании музыки, содержатся в **диалоговом окне «Performance»** («Исполнение»):



а) В разделе «Style» присутствуют три параметра:

1. **Espressivo.** Данный параметр сильно влияет на **выразительность** исполнения (выделение артикуляции и динамики), однако в случае, если нужна плавность, отсутствие ак-

центов, уровень выразительности можно опустить, а то и совсем выключить до режима «Messaic».

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

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

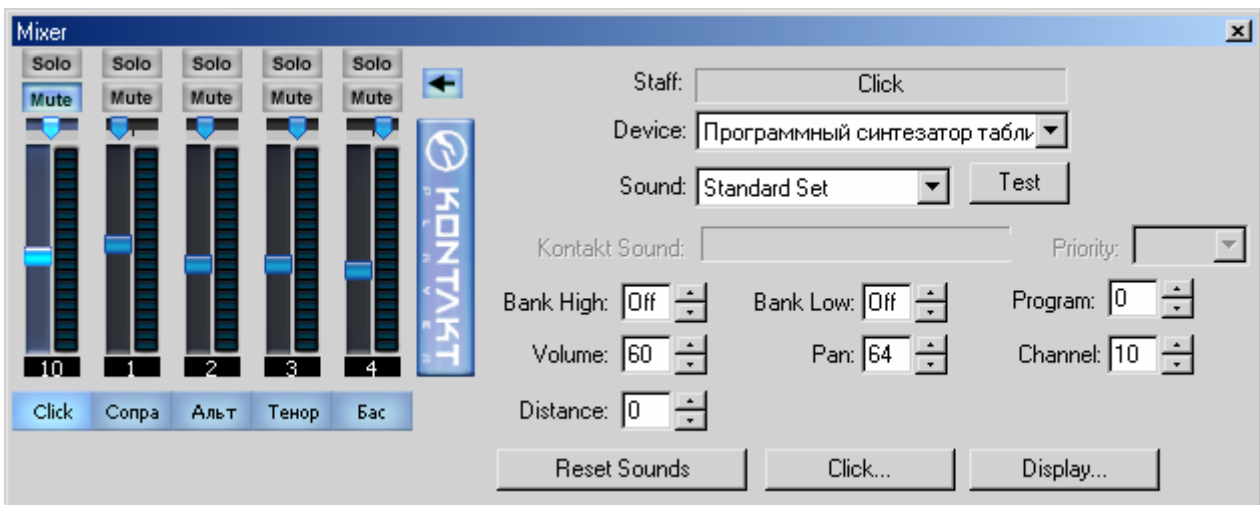
б) Раздел «**Reverb**» («Реверберация»): здесь настраивается уровень эха, издаваемого при воспроизведении музыки, от низшего уровня (Dry – «сухо») до высшего (Cathedral – «Собор»).

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

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

3. Окно микшера

В меню «Window» («Окна»), как уже указывалось на стр.17, присутствует команда «Mixer» («Микшер»), открывающая следующее окно:



Окно микшера состоит из двух частей:

Первая часть (левая половина окна) содержит настройки громкости и стере-позиции каждого инструмента. Здесь содержится определенное число колонок, надписанных именами инструментов (каждый инструмент в микшере соответствует конкретному нотоносцу в партитуре).

В каждой колонке инструмента содержатся следующие настройки:

- 1) **Настройка громкости** – осуществляется передвижением мышью регуляторов громкости (расположенных по вертикали каждой колонки);
- 2) **Настройка стере-позиции** – осуществляется передвижением мышью регуляторов, расположенных вверху по горизонтали каждой колонки);
- 3) **Solo**. Нажатие этой кнопки оставляет звучащим только один выбранный инструмент, выключая остальные. Повторное нажатие возвращает все на свои места;

- 4) **Mute.** Нажатие этой кнопки отключает звучание выбранного инструмента. Повторное нажатие включает его;
- 5) Нажатие **кнопки с названием инструмента** (внизу колонки) выделяет выбранную колонку для редактирования.

При первом открытии в окне видно лишь 2 колонки инструментов, однако, растянув мышью границы окна, можно увидеть и остальные. В чем здесь состоит удобство, конечно, сложно понять среднему обывателю. Придется с этим смириться.

Кроме того, первая слева колонка – «Click» обычно по умолчанию отключена. Это – своего рода метроном, отстукивающий удары в соответствии с темпом. И «метроному», кстати, можно также назначить свой инструмент!

Кнопка с изображением голубой стрелки, расположенная справа от всех колонок инструментов, включает и выключает отображение правой части окна. Кроме того, расположенная ниже нее продолговатая кнопка с надписью «Kontakt Player» открывает окно Kontakt Player, если данное приложение установлено (см. ниже).

Правая часть окна содержит настройки самих инструментов. Важнейшей из них является настройка, расположенная в третьей строке сверху – «**Sound**». Именно здесь можно назначить для выделенного инструмента тембр из раскрывающегося списка, а также, нажав кнопку «Test», для примера прослушать ноту *do* в его исполнении.

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

4. Kontakt Player

О том, что такое Kontakt Player, уже говорилось в самом начале справочника. Теперь же остановимся на нем более подробно. Kontakt Player поставляется в двух редакциях: Kontakt Player Silver (с набором из 20 инструментов) и Kontakt Player Gold (с набором из 64 инструментов).

Системные требования Kontakt Player довольно жесткие. Они указаны в файле справки Sibelius 3, однако на практике было установлено следующее:

Абсолютный минимум (для произведений с 1 или 2 инструментами):

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

Рекомендуется (для большего количества инструментов):

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

Кроме того, установленный Kontakt Player Gold занимает около 800 Мб на жестком диске. Большую нагрузку на центральный процессор дает включение опции «**Use Reverb**» («Использовать реверберацию») в меню «Play/Playback Options» («Воспроизведение/Опции воспроизведения»), раздел «Kontakt Player». Однако эта опция серьезно улучшает качество звука, поэтому ее стоит лучше включить, если мощность вашего процессора достаточно высока.

Особенности установки Kontakt Player Gold

Как известно, Kontakt Player Silver поставляется в комплекте с программой Sibelius 3 на оригинальном компакт-диске. Kontakt Player Gold же можно приобрести на отдельном диске. Следует пояснить, что Kontakt Player Silver работает с версиями Sibelius 3.0 и 3.1, а

для работы Kontakt Player Gold следует максимально обновить вашу версию программы, желательно – до версии Sibelius 3.1.3 (для возможности работы Kontakt Silver с этим обновлением необходимо обновить и Kontakt Silver).

Если у вас уже установлен Kontakt Player Silver, вы можете поверх него установить Kontakt Player Gold. Дело в том, что для установки Kontakt Player Gold необходимы файлы звуковой библиотеки Kontakt Silver. Поэтому, если Kontakt Player Silver на вашем компьютере не установлен, программа все равно потребует вставить оригинальный компакт-диск Sibelius 3 для копирования этих файлов.

Настройка Kontakt Player

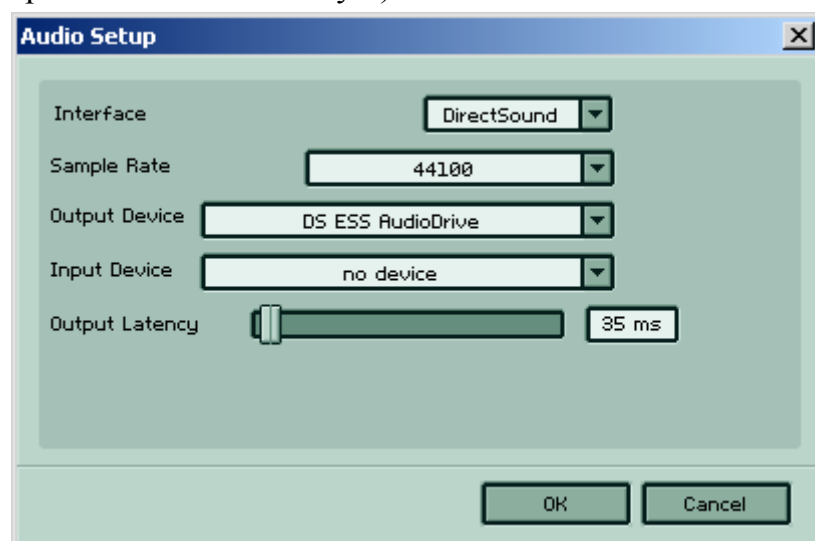
Как оказалось, в файл настройки звука (soundest file) Kontakt Player Gold вкралась небольшая ошибка. Связана она со звучанием инструмента «**timpani**» (литавры): вместо литавр звучат колокольчики.

Обратите внимание, есть ли на компакт-диске с Kontakt Player Gold папка с примерно таким названием: «**Kontakt Gold soudset update**». В ней содержится два файла: один – текстовый, с объяснением на английском языке, другой – под названием **KontaktGold.set** (исправленный файл настройки).

Действовать следует по следующему плану:

- 1) Откроем какую-нибудь партитуру, где содержится инструмент «timpani», либо создаем новый документ с таким инструментом.
- 2) Включаем воспроизведение и убеждаемся, что вместо литавр в самом деле «однозвучно звенит колокольчик». Выходим из программы.
- 3) Открываем папку Sounds, расположенную в папке с программой Sibelius 3 (по умолчанию это - C:\Program Files\Sibelius Software\Sibelius 3\Sounds). Находим здесь файл под названием Kontakt Gold.set и удаляем его (на всякий случай – в корзину).
- 4). Копируем из вышеупомянутой папки на компакт-диске содержащийся в ней новый файл настройки и вставляем на место удаленного. Не забудьте добавить пробел в имя файла! Он назван с ошибкой, его имя должно быть именно таким: **Kontakt Gold.set**.
- 5) Запускаем Sibelius 3, открываем нашу партитуру и слушаем бой барабанов.

Если у вас установлен Kontakt Player, то при первом запуске программы Sibelius 3 вы увидите следующее окно настройки звука (открыть его впоследствии также можно, нажав кнопку «Audio Setup» в окне Kontakt Player):



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

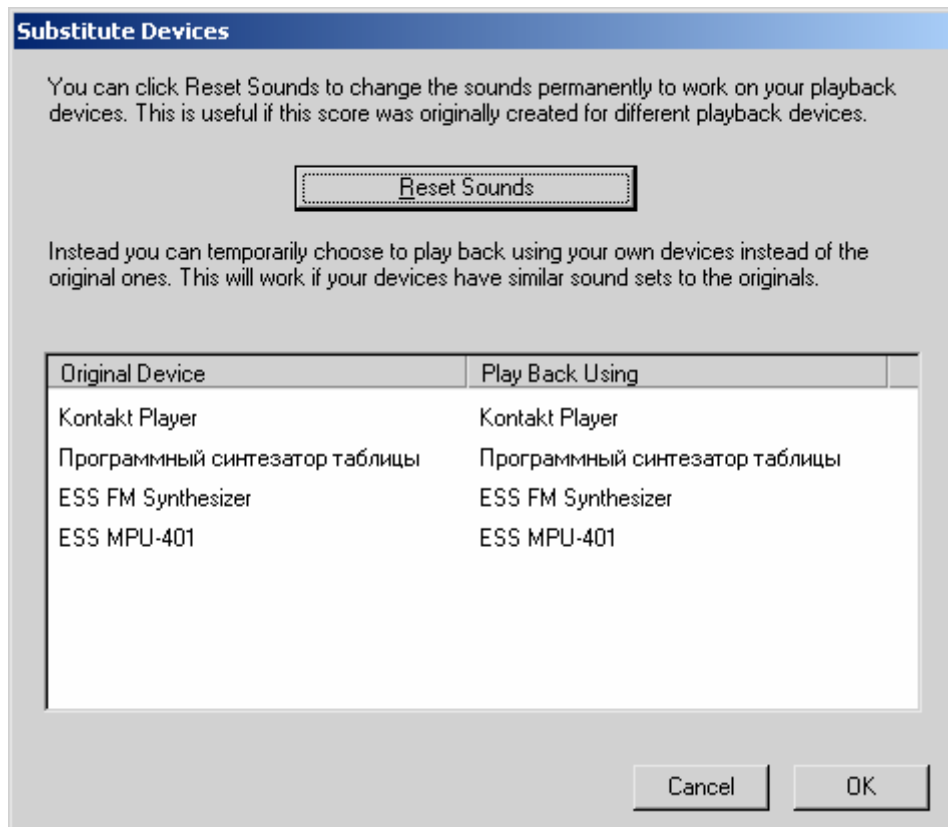
Если вы замечаете, что при воспроизведении происходят «заикания», попытайтесь изменить значение последнего параметра - «**Output Latency**».

Остальные параметры выставляются автоматически и их не следует изменять.

Работа с Kontakt Player

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

Этого нельзя сказать о некоторых произведениях, созданных с другими воспроизводящими устройствами. Так, иногда вы сможете вместо гитары или флейты услышать ударники, а вместо саксофона – фортепиано. Возможно, помочь в данной ситуации сможет команда меню «Play/Substitute Devices» («Воспроизведение/Замена устройств»):



Здесь вы сможете выбрать устройство для воспроизведения звука, а также сбросить все звуки инструментов на значения по умолчанию.

Теперь о звучании инструментов Kontakt Player. Качество звука значительно превосходит качество звучания инструментов MIDI. Однако, смотря правде в глаза, следует подтвердить: Kontakt Player (и Gold, и Silver) – это все же не более, чем хороший синтезатор, и при всем качестве звука нельзя сказать, что это – то же самое, что и исполнение настоящими музыкантами на настоящих инструментах.

Окна Kontakt Player Gold и Silver практически мало чем отличаются друг от друга (как уже говорилось, разница между ними только в наборе инструментов), поэтому в дальнейшем мы будем употреблять уже обобщенный термин - Kontakt Player.

Окно приложения вызывается из меню «Window» («Окна»). Оно перед вами:



В расположенной сверху черной строке располагаются названия инструментов. При выборе инструмента его название появляется на табло, и после этого можно изменять его звучание. В правой части окна присутствуют 8 регуляторов, назначения которых следующие:

- **ATTACK** – регулирует твердость атаки звука (не во всех инструментах);
- **BNESS** (вероятно, brightness) – изменение тембра звука от матового к звонкому;
- **TUNE** – настройка высоты звука. Так как она по умолчанию выставлена на правильное значение, то вернее было бы назвать ее не настройкой, а скорее «расстройкой»;
- **PAN** – стерео-позиция (от левого к правому динамику);
- **REVERB** – уровень реверберации. Kontakt Player не просто добавляет эхо к звучанию инструмента, но содержит отдельный набор тех же инструментов, звучащих с эхом (echo instruments). Эхо значительно обогащает тембр инструмента, добавляет объемность звучания. Теперь становится ясно, почему реверберация требует столько ресурсов, если вместо одного инструмента одновременно звучат два! Фактически этот регулятор - регулятор громкости эхо-инструмента.
- **VOLUME** – регулятор громкости основного инструмента.
- Кроме того, в окне присутствуют еще два регулятора, которые обычно не задействованы. Возможно, они и потребуются в какой-то момент, но до сих пор их назначение выяснить не удалось.

Запись аудио-трека

Вспомним о кнопке панели инструментов «сохранить как аудио-трек»: 

Теперь, имея в наличии Kontakt Player, мы можем сохранять созданную нами партитуру в виде звукового файла WAV. Конечно же, соответствующими программами впоследствии можно этот файл перекодировать в сжатый формат (mp3; wma и др.), а также записать на аудио – компакт-диск (действительно, это – мечта начинающего композитора, не способного расплатиться для исполнения его произведения с симфоническим оркестром или капеллой).

Напомним, что команду «Save as Audio Track...» («Сохранить как аудио-трек») также можно вызвать из меню «File» («Файл»). Перед нами откроется небольшое невзрачное окошко, где будет одна опция «Follow score while recording» («Следить за партитурой во время записи»), а также поле для ввода имени файла и папки назначения.

Следует сказать, что данная команда «НЕ ПОНИМАЕТ» имен файлов и папок, написанных по-русски. Весь путь, включая имя файла, должен быть указан **латинскими буквами**.

ПОСЛЕСЛОВИЕ

На этом наша книга подошла к концу. Мы рассмотрели почти все возможности программы Sibelius 3 по созданию партитур и записи звука.

В данном справочнике не охвачены следующие стороны использования программы Sibelius 3:

- **Flexi-Time** – по причине отсутствия у автора практических возможностей работы с MIDI-клавиатурой;
- сканирование нот с помощью приложения **PhotoScore**;
- опубликование партитуры в Интернет с помощью интернет-плагина **Sibelius Scorch**.

Причина: эти задачи второстепенные и при умении пользоваться программой самостоятельное обучение им не доставит особого труда.

Конечно, самое главное при обучении любой программе – это личный интерес, а также наличие конкретной поставленной задачи, решение которой вы обязательно найдете (при наличии этого интереса).

Возможно, в чем-то этот учебник смог вам помочь, так как в нем собраны не схоластические догмы, скопированные из файла справки, а личный опыт автора, в течение нескольких лет находившего способ решения той или иной поставленной задачи методом проб и ошибок.

Конечно, обилие команд и различных опций программы может на первое время привести в уныние. Однако не стоит забывать и поговорку «Тяжело в учении – легко в бою», что вполне относится и к обучению компьютерным программам. Действительно, обретая навыки и особенно – запомнив сочетания клавиш, вы сможете легко и быстро создавать сложные партитуры, всего лишь нажимая клавиши на клавиатуре и иногда прикасаясь к мышью, подобно печатанию текста.

Желаю успехов!

Автор

ОГЛАВЛЕНИЕ

ГЛАВА I. ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ.....	3
1. Первый запуск.....	3
2. Панель инструментов.....	4
3. Команды меню.....	5
Меню «File / Файл».....	6
Меню «Edit / Правка».....	7
Подменю «Filter / Фильтры».....	8
Меню «View / Вид».....	9
Меню «Notes / Ноты».....	10
Меню «Create / Создать».....	11
Подменю «Text / Текст».....	12
Меню «Play / Воспроизведение».....	13
Меню «Layout / Расположение».....	14
Меню «House Style / Свои стили».....	15
Меню «Plug-ins».....	16
Меню «Window/ Окна».....	17
Меню «Help/ Помощь».....	18
4. Дополнительные окна программы.....	18
Навигатор.....	19
Клавиатура.....	19
Окно свойств.....	19
ГЛАВА II. РАБОТА С ПАРТИТУРОЙ.....	22
1. Создание нового документа.....	22
2. Ввод нотного текста.....	27
3. Выделение объектов.....	30
4. Копирование, вырезание, вставка.....	31
5. Примеры ввода и правки нотного текста.....	32
6. Написание вокальных партий.....	37
6. Произведения со свободным размером.....	38
7. Транспозиция.....	42
ГЛАВА III. РАЗМЕТКА ДОКУМЕНТА.....	43
1. Разметка тактов.....	43
2. Разметка нотоносцев.....	47
3. «Свой стиль».....	51
ГЛАВА IV. РАБОТА СО ЗВУКОМ.....	53
1. Общие рекомендации.....	53
2. Настройка воспроизведения.....	54
3. Окно микшера.....	55
4. Kontakt Player.....	56