В.И. ФУРМАНОВ

КОМПЬЮТЕРНЫЙ НАБОР НОТ (Finale 2010)

Практическое пособие для начинающих



Москва Издательство "Современная музыка" 2011

В. Фурманов для Partita.Ru

УДК 784.4. ББК 85.94я438 Фур 95

> Редактор Ф.И. Такун Художник обложки В.И. Фурманов

> > Фурманов В.И. "Компьютерный набор нот (Finale 2010)". Практическое пособие для начинающих. М.: "Современная музыка", 2011.-316 с.

ISMN 979-0-706353-20-3

Пособие рассчитано на широкий круг любителей музыки. Оно наиболее подробно освещает вопросы компьютерного набора нот от элементарных до сложных.

> УДК 784.4. ББК 85.94я438

От автора

Имеются различные пособия и книги, посвященные программе нотного набора Finale. Почти во всех этих пособиях и книгах материал изложен в достаточно сложной форме, понятной "до мелочей" разве что профессиональным наборщикам. Для начинающих осваивать программу Finale, как говорится "с азов", все эти издания оказываются слишком сложными.

Так, например, вышедшая в 1999 году книга С.Н. Лебедева "Finale for Windows" была адресована профессиональным наборщикам и любителям музыки, хорошо владеющим основами Windows.

В 2003 году С.Н. Лебедев и П.Ю. Трубинов выпустили "Русскую книгу о Finale". В предисловии они заявили, что их книга — не перевод имеющейся фирменной документации программы Finale, как это бывает очень часто. В "Русской книге о Finale" авторы пытаются дать практический метод компьютерного набора средствами Finale, с максимальной ясностью описать важнейшие приемы работы в программе, ориентированные на русскую психологию восприятия: покороче, ребята, и только по существу.

На самом же деле, "Русская книга о Finale" адресована широкому кругу музыкантов, композиторам, музыковедам, редакторам, переписчикам, наборщикам, проектировщикам и разработчикам музыкального программного обеспечения и в этом ракурсе мало чем отличается от вышеупомянутой книги С.Н. Лебедева "Finale for Windows".

В связи с этим, возникла идея создать пособие специально для начинающих осваивать программу нотного набора Finale. Предполагается, что в этом пособии не будет отвлеченных рассуждений. Все усилия будут направлены только на освещение практических приемов компьютерного набора нот. Желающие "докопаться" до каких-то теоретических тонкостей и глубин в освоении программы компьютерного набора нот, могут обратиться к ранее изданным пособиям и книгам по этой проблеме, а также к справочной системе программы Finale.

По умолчанию принимается положение о том, что сама программа Finale уже инсталлирована на компьютере начинающего осваивать компьютерный набор нот, что эта программа должным образом настроена (т.е., все в ней работает правильно, включая звук).

На момент написания данного пособия фирма MakeMusic, Inc. выпустила версию программы Finale 2010.r4, поэтому Практическое пособие для начинающих "Компьютерный набор нот (Finale 2010)" также будет ориентировано на работу именно в этой версии программы.

По умолчанию принимается положение о том, что начинающий изучать компьютерный набор нот в программе Finale знаком, хотя бы, с элементарной теорией музыки, а также знает, как включить и выключить компьютер, как запустить программу Finale, как нужно "щелкать" мышью и т.п.

В пособии рассматривается компьютерный набор нот для фортепиано, произведений для голоса в инструментальном сопровождении, а также освещаются вопросы создания оркестровых и хоровых партитур.

3

Программа Finale 2010

Finale — одна из самых мощных в мире программ для компьютерного набора нотного текста. Она позволяет пользователю максимально раскрыть свой творческий потенциал и любовь к музыке, предоставляя огромное количество возможностей для сочинения музыкальных произведений, аранжировки, записи и распечатывания нот изумительного качества.

Как и все программы, созданные для системы Windows, программа Finale появляется в прямоугольной рамке (рис. 1, стр. 4), называемой окном (Window).



Рис. 1. Основное окно программы Finale 2010.

Четыре линии, образующие периметр окна, являются его границами (Borders). С целью изменения размеров окна, границы можно перемещать в любую сторону. Перемещение границ осуществляется мышью с нажатой левой клавишей. Нажимать клавишу нужно в тот момент, когда указатель мыши, подведенный к одной из границ, превратится в двунаправленную стрелку.

Внутренняя часть окна между границами называется рабочим полем (Work Area). Прямо под верхней границей окна имеется область, включающая имя окна — **Finale 2010**. Это — панель заголовка (Title Bar).

Перемещать окно программы Finale можно в любую сторону, если совместить указатель мыши и панель заголовка при нажатой левой клавише мыши.

В основном окне программы Finale под заголовком окна имеется панель меню (Menu Bar). На этой панели расположено главное меню (постоянная текстовая панель) — File, Edit, Utilities, View, Document, MIDI/Audio, Plug-ins, Tools, Window, Help. Главное меню обеспечивает доступ к большинству команд программы Finale.

Все названия главного меню (постоянной текстовой панели) — File, Edit, Utilities, и т.д., — действительно постоянно расположены вверху основного окна программы.

В отличие от постоянных текстовых меню, имеется еще определенное количество текстовых меню, появляющихся в строке главного меню только на время включения какой-либо инструментальной панели (Toolbar) или инструмента (Tool).

Так, например, если в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выбрать кнопку инструмента Measure Tool, то в постоянной текстовой панели появится название нового меню — Measure, и это новое меню расположится в строке главного меню между Tools и Window (рис. 2, стр. 5).



Рис. 2. Название нового меню Measure в строке главного меню между Tools и Window.

Кстати, все названия текстовых меню, появляющихся в постоянной текстовой панели только на время включения какого-либо инструмента или инструментальной панели, располагаются всегда в одном и том же месте строки главного меню, а именно: между меню Tools и Window.

Необходимо заметить, что названия многих меню, так же как и названия инструментальных панелей и инструментов на них, часто носят условный характер. За этими обобщенными названиями скрывается много разнообразных функций, смысл и предназначение которых к условному названию меню может иметь только очень отдаленное отношение.

Меню File, например, дает возможность создавать и сохранять новые документы, открывать, переименовывать и закрывать ранее созданные документы, импортировать файлы, созданные в других программах нотного набора, сканировать печатный нотный текст, сохранять набранный нотный текст в формате аудио файла, и это еще далеко не все, что можно сделать с помощью только этого меню.

Если выбрать название какого-либо меню, откроется (развернется сверху вниз) спускающаяся панель этого меню (рис. 3, стр. 6):

Finale 2010

e Edit Utilities View D	ocument	MIDI/Audio	Plug-ins	Tools	Window	Help
Launch Window	Ctrl+Shift	:+N				
New		•				
<u>O</u> pen	Ctrl	l+O				
<u>C</u> lose	Ctrl	+W				
Close All						
Save	Ctr	1+S				
Save <u>A</u> s						
Sa⊻e All						
Extract Parts						
Export to Smart <u>M</u> usic®						
Export to Au <u>d</u> io File						
Post at Finale Showcase						
<u>R</u> evert						
ScoreMerger						
MusicXMI						

Рис. 3. Открылась (развернулась сверху вниз) спускающаяся панель меню File.

В спускающейся панели обозначены различные команды для работы по компьютерному набору нотного текста, сгруппированные по смыслу и назначению. Чтобы выбрать команду в спускающейся панели, следует подвести к ней указатель мыши и щелкнуть.

В каждой спускающейся панели имеется несколько команд, которые сопровождаются маленькими стрелками справа. Стрелка справа от названия команды означает, что выбор данной команды откроет подменю. Например, если в спускающейся панели меню File выбрать команду New, у которой имеется стрелка справа, откроется подменю, в котором будет обозначено еще несколько команд (рис. 4, стр. 6):

- Document With Setup Wizard...;
- Default Document;
- Document From Template...;
- Document Without Libraries;
- Exercise Wizard...

Edit Utilities View	Document MIDI/A	udio Plug-ins Tools Window Help	
Launch <u>W</u> indow	Ctrl+Shift+N		
New		Document With Setup Wizard Ctrl+N	
Open	Ctrl+O	Default Document	
<u>C</u> lose	Ctrl+W	Document From Template	
Close All		Document Without Libraries	
<u>S</u> ave	Ctrl+S -	Document without Libraries	
Save As		Exercise Wizard	
Save All			

Рис. 4. Открылось подменю, в котором обозначено еще несколько команд.

Программа Finale 2010

Некоторые команды в ряде спускающихся панелей имеют свои "горячие" клавиши. "Горячие" клавиши — это комбинации клавиш (клавиатурные комбинации), которые позволяют выполнить команду. Например, клавиатурная комбинация Ctrl + S заменяет команду Save (Сохранить). Если "горячие" клавиши для команды существуют, они отображаются справа от названия команды в спускающейся панели или в подменю.

Чтобы быстро открыть меню или выбрать команду, не имеющую "горячих" клавиш, следует нажать клавишу Alt и клавишу подчеркнутой буквы из названия меню, команды или параметров диалогового окна, при этом необходимо помнить о разных языках (русском или английском) в интерфейсе программы.

После нажатия клавиши Alt, в названиях главного меню появится по одной подчеркнутой букве. В ряде случаев подчеркнутой окажется первая буква в названии меню: <u>File, Edit,</u> <u>View, Tools, Window, Help.</u> В других случаях подчеркнутой может оказаться какая-либо буква в середине слова: Utilities, Document, MIDI/Audio, Plug-ins (рис. 5, стр. 7):

🏉 Fi	nale 20	010							
<u>F</u> ile	<u>E</u> dit	<u>Utilities</u>	<u>V</u> iew	D <u>o</u> cument	MI <u>D</u> I/Audio	Plug- <u>i</u> ns	Tools	<u>W</u> indow	<u>H</u> elp

```
Рис. 5. Подчеркнутые буквы в названиях меню.
```

Если теперь нажать клавишу какой-либо подчеркнутой буквы в названии меню, откроется соответствующая спускающаяся панель. Например, если нажать клавишу буквы F, откроется спускающаяся панель меню File.

После открытия спускающейся панели можно выбрать команду (естественно, имеющую в своем названии какую-либо подчеркнутую букву), нажимая клавишу подчеркнутой буквы из названия этой команды. Например, если после открытия спускающейся панели меню File нажать клавишу буквы N (что равнозначно выбору команды <u>N</u>ew), откроется подменю, в котором будет обозначено еще несколько команд (Document With Setup Wizard..., Default Document, и т.д.).

В спускающихся панелях почти всех меню встречаются команды с многоточием (...) после имени команды. Многоточие обычно означает незавершенность предложения или цитаты. В программе Finale многоточие после имени команды также означает незавершенность. При выборе такой команды обязательно появится диалоговое окно.

Диалоговые окна в программе Finale встречаются разных размеров и форм. Некоторые совсем простые (рис 6, стр. 7):

Add Measures		×
How many me	asures?	
ОК	Cancel	Help

Рис. 6. Диалоговое окно Add Measures.

Программа Finale 2010

Другие — сложные (рис. 7, стр. 8):

Remove deleted items	
Measures, staves, and othe document. This will r	other items you have deleted may still be stored in emove them. This may be a lengthy process.
Remove Duplicate Library	Elements
Text Expressions	
Shape Expressions	5
Articulations	
🔽 Retain duplicate eleme	nts with unique <u>M</u> etatools
🔽 Test file integrity	

Рис. 7. Диалоговое окно File Maintenance.

Но практически все диалоговые окна включают следующие элементы:

— одно поле или более, где можно ввести необходимую программе информацию или произвести выбор;

— одну или более управляющую кнопку.

Большинство диалоговых окон включает одну управляющую кнопку для выполнения команды и другую — для закрытия окна без выполнения команды. Обычно это кнопки Ok и Cancel. Многие диалоговые окна также включают кнопку Help или кнопку со знаком вопроса на ней. На таких кнопках следует щелкать, если не вполне понятно, что означают те или иные параметры диалогового окна.

В спускающихся панелях меню, подменю и диалоговых окнах программы Finale используются флажки — обычно в виде галочки (рис. 8, стр. 8) или точки (рис. 9, стр. 9). Если флажки выставлены в маленьких квадратных или круглых полях против команды или параметра, это означает, что эти команды или параметры "включены". Снятие флажка выключает команду.

MIDI Data
Continuous data
Performance data
Tempo changes
Graphics (assigned to measures)
Measure number positioning & enclosures
☑ Ossia measures (assigned to measures)
✓ Staff styles
Manaura Sattings (Stady Salastian Only)



Программа Finale 2010

C Nonstandard sustain pedal		Standard sus	stain ped	al	
Listen	Listen	Nonstandard	sustain	pedal	
MIDI note: 60 Channel: 1	Listen	MIDI note:	60	Channel:	1

Рис. 9. Флажок в маленьком круглом поле в виде точки.

Также в спускающихся панелях меню и подменю программы Finale применяются команды, которые затенены, недоступны при данных условиях. Например, в спускающейся панели меню Edit команды Cut и Copy затенены до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста (рис. 10, стр. 9).

File	Edit Utilities	View	Document	MIDI/Audio	Plug-ins	Tools	Measure	Window	Help
	Can't Undo			Ctrl+Z					
	Can't Redo			Ctrl+Y					
	Undo/Redo	Lists		Ctrl+Shift+Z					
	Select <u>A</u> ll			Ctrl+A					
	Select Regio	n							
	Cu <u>t</u>			Ctrl+X					
	<u>C</u> opy			Ctrl+C					
	Insert			Ctrl +I					
	<u>P</u> aste			Ctrl+V					
	Paste Multip	ole		Alt+Ctrl+V					
	U <u>s</u> e Filter			Alt+Ctrl+F					
	Edit Filter		Shift	t+Alt+Ctrl+F					
	Mo <u>v</u> e/Copy	Layers							
	Clear A <u>l</u> l Iter	ms		Backspace					
	Cl <u>e</u> ar Selecte	ed Items	i						
	Smart <u>F</u> ind a	nd Pain	t	•					
	Te <u>x</u> t Search	and Rep	lace						
	Add Measur	es							
	Insert Measu	ure Stacl	k						
	Delete Meas	ure Stad	: <u>k</u>	Delete					
	Multimeasu	re Rests	8	•					
	Edit Measure	e Attri <u>b</u> u	utes						
	En <u>h</u> armonic	Spellin	g	•					
	Measureme	nt Units		•					

Рис. 10. Команды Cut, Copy и др. в спускающейся панели меню Edit затенены.

Программа Finale 2010

Внизу рабочего поля имеется узкая область, на которой расположена информационная строка (полоска-подсказка). При выборе какого-либо инструмента в одной из инструментальных панелей, на этой полоске-подсказке отображается название выбранного инструмента и дается краткая справка о возможности тех или иных действий с помощью этого инструмента.

Так, например, если в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выбрать кнопку инструмента Text Tool, на полоске-подсказке появится следующий текст: TEXT TOOL: Double-click to add a text block (Инструмент Текст: Дважды щелкните, чтобы добавить текстовый блок). Кстати, информационная строка работает только в том случае, когда открыт какой-либо документ программы Finale (рис. 11, стр. 10). Информационную строку можно отключить, для чего в спускающейся панели меню Window (Окно) следует снять флажок команды Status Bar (Информационная строка).



Рис. 11. Информационная строка (полоска-подсказка) — Status Bar.

Также только после открытия какого-либо документа, в правой части основного окна программы Finale появится полоса вертикальной прокрутки, а в нижней части — полоса горизонтальной прокрутки (рис. 12, стр. 10). Полосы прокрутки предоставляют простой способ просмотреть все содержимое окна с помощью мыши. На каждой полосе прокрутки есть бегунок, который может иметь вид квадрата или прямоугольника.

Размеры бегунков в полосах прокрутки обратно пропорциональны размеру документа, т.е., чем больше документ, тем меньше бегунок (бегунок принимает вид квадрата) и наоборот, чем меньше документ, тем больше бегунок (бегунок принимает вид длинного прямоугольника).



Рис. 12. Горизонтальная и вертикальная полосы прокрутки.

Полосы прокрутки можно использовать для перемещения следующим образом:

— чтобы двигаться вверх или вниз небольшими шагами (построчно), следует щелкать на соответствующих стрелках вертикальной полосы прокрутки;

— чтобы двигаться вправо или влево небольшими шагами (потактово), следует щелкать на соответствующих стрелках горизонтальной полосы прокрутки;

— чтобы проходить каждый раз приблизительно одно окно (одну страницу), следует щелкать мышью прямо на полосе прокрутки с любой стороны от бегунка;

— чтобы двигаться построчно без перерывов, следует щелкнуть на стрелке и придержать левую клавишу мыши;

— чтобы двигаться постранично без перерывов, следует щелкнуть на полосе прокрутки и придержать левую клавишу мыши;

— чтобы попасть в определенное место документа, следует переместить бегунок на полосе, например, чтобы попасть приблизительно в середину документа, следует переместить бегунок на середину полосы прокрутки.

Левая часть горизонтальной полосы прокрутки переходит в так называемую контрольную полоску (рис. 13, стр. 11):



Рис. 13. Контрольная полоска.

Четыре вертикальных прямоугольника (с цифрами на них — 1,2,3,4) на контрольной полоске слева служат для переключения между слоями, в которых происходит набор нотного текста. А в прямоугольном поле чуть правее — обозначается номер такта (Measure) или номер страницы (Page), в зависимости от вида просмотра. Набор нотного текста в различных слоях (Layers) и виды просмотра в программе Finale (Studio View, Scroll View, Page View) рассмотрим позже.

Панель инструментов представляет собой ряд кнопок (инструментов), обеспечивающих быстрый доступ (после одного щелчка мышью) к наиболее часто использующимся командам меню. Панели инструментов имеют различную длину, которая зависит от количества кнопок (инструментов) на каждой из них.

В основном окне программы Finale под панелью меню (Menu Bar) имеется специальная область для размещения панелей инструментов. Если панель инструментов размещается в этой специальной области, она принимает вид горизонтального прямоугольника (рис. 14, стр. 12):

Finale 2010



Рис. 14. Панель инструментов в виде горизонтального прямоугольника.

В том случае, когда панель инструментов оказывается в рабочем поле (Work Area), располагаясь обязательно плотно прижатой к левой или правой границе основного окна программы Finale, она принимает вид вертикального прямоугольника (рис. 15, стр. 12):



Рис. 15. Панель инструментов в виде вертикального прямоугольника.

В левой части каждой панели инструментов имеется тонкая вертикальная выпуклая линия. Эта линия называется регулятором панели инструментов (рис. 16, стр. 12):



Рис. 16. Регулятор на панели инструментов в виде вертикального прямоугольника.

Программа Finale 2010

Если вызванная панель инструментов появится в виде вертикального прямоугольника с левой или правой стороны основного окна программы Finale, регулятор будет располагаться горизонтально в верхней части панели инструментов.

Панель инструментов с помощью регулятора можно перемещать по специальной области для размещения панелей инструментов и по рабочему полю. С этой целью, необходимо подвести указатель мыши к регулятору, нажать левую клавишу мыши и переместить панель инструментов. Когда клавиша мыши будет отпущена, панель инструментов останется в нужном месте.

Если переместить вертикальный прямоугольник с рабочего поля на специальную область для размещения панелей инструментов, этот вертикальный прямоугольник примет вид горизонтального прямоугольника. И наоборот, если переместить горизонтальный прямоугольник со специальной области для размещения панелей инструментов на рабочее поле, при этом плотно прижав его к левой или правой границе основного окна программы Finale, этот горизонтальный прямоугольник примет вид вертикального прямоугольника.

В том случае, когда горизонтальный прямоугольник, перемещенный со специальной области для размещения панелей инструментов, не прижимается плотно к левой или правой границе основного окна программы Finale, а располагается в любом месте внутри рабочего поля, он приобретает вид свободно плавающей прямоугольной панели инструментов (рис. 17, стр. 13):



Рис. 17. Плавающая панель инструментов в виде горизонтального прямоугольника.

Плавающая панель инструментов по своему внешнему виду немного отличается от обычной инструментальной панели в связи с тем, что она приобретает некоторые отличительные признаки диалогового окна.

Так, например, у плавающей панели инструментов отсутствует регулятор, с помощью которого можно перемещать обычную панель инструментов, но, в то же время, у нее появляется область заголовка, в которой располагается название плавающей инструментальной панели, а также кнопка Close (Закрыть).

Перемещать плавающую панель инструментов, также как и диалоговое окно, можно в любую сторону, совместив область заголовка на панели с указателем мыши при нажатой ее левой клавише.

Каждую плавающую панель инструментов можно свободно трансформировать, превратив, например, длинный горизонтальный прямоугольник в вертикальный прямоугольник или в равносторонний квадрат. Эту метаморфозу легко осуществить, если при нажатой левой клавише мыши потянуть одну из сторон прямоугольника до преобразования плавающей инструментальной панели в другую геометрическую фигуру (рис. 18, стр. 14):

Finale 2010



Рис. 18. Плавающая панель инструментов в виде квадрата.

В программе Finale щелчок правой кнопкой мыши позволяет открыть небольшое меню выделенного объекта (или того объекта, на который указывает мышь). Меню, появляющиеся после щелчка правой кнопкой мыши, называются всплывающими (или контекстными).

Если щелкнуть правой кнопкой мыши на свободном месте рядом с инструментальными панелями вверху основного окна программы Finale, откроется всплывающее меню со списком всех имеющихся в программе инструментальных панелей. Корректировать состав вызванных для работы по компьютерному набору нотного текста инструментальных панелей можно как с помощью этого всплывающего меню, так и с помощью спускающейся панели меню Window.

Инструментальные панели

Работа по компьютерному набору нотного текста в программе Finale осуществляется с помощью нескольких инструментальных панелей. Для начала перечислим все панели и рассмотрим инструментальный состав каждой из них.



% — инструмент масштабирования нотного текста (Resize Tool)

🛐 — инструмент планировки страницы (Page Layout Tool)

Панель Инструменты расширенных возможностей (Advanced Tools Palette)



Рис. 20. Панель Инструменты расширенных возможностей (Advanced Tools Palette).

i — набор специальных инструментов (Special Tools Tool)

— инструмент для перемещения нот (Note Mover Tool) Л

🙀 — инструмент для работы с графикой (Graphics Tool)

🏶 — инструмент для работы с MIDI (MIDI Tool)

🛱 — инструмент для работы с альтернативным нотным текстом (Ossia Tool)

Шеми инструмент для копирования "с памятью" — зеркало (Mirror Tool)

// — инструмент для задания темпа (Tempo Tool)

Панель Навигационные инструменты (Navigational Tools Palette)



Ри. 21. Панель Навигационные инструменты (Navigational Tools Palette).

– инструмент для перемещения страницы рукой (Hand Grabber Tool)

O,

- инструмент изменения масштаба отображения (Zoom Tool)

Панель Простой ввод (Simple Entry Palette)



Рис. 22. Панель Простой ввод (Simple Entry Palette).

— ластик (Eraser)

– инструмент для изменения высоты нот (Repitch Tool)

ы — нота бревис (Double Whole Note)

Инструментальные панели

- — целая нота (Whole Note)
- _ половинная нота (Half Note)
- ↓ четвертная нота (Quarter Note)
- ♪ восьмая нота (Eighth Note)
- ▶ шестнадцатая нота (16th Note)
- 👂 тридцатьвторая нота (32nd Note)
- 🔰 шестьдесятчетвертая нота (64th Note)
- 💂 стодвадцатьвосьмая нота (128th Note)
- — удлиняющая точка (Dot)
- 🗯 знак повышения ноты на полтона диез (Sharp)
- **b** знак понижения ноты на полтона бемоль (Flat)
- **а** отмена знака альтерации (диеза, бемоля, и т.д.) бекар (Natural)
- 3 знак повышения ноты на тон дубль-диез (Half Step Up)
- ½ знак понижения ноты на тон дубль-бемоль (Half Step Down)
- **↓** удлиняющая лига (Тіе)
- инструмент для ввода триолеобразных фигур (Tuplet)

Панель Паузы простого ввода (Simple Entry Rests Palette)



Рис. 23. Панель Паузы простого ввода (Simple Entry Rests Palette).

- — пауза в две целые длительности (Double Whole Rest)
- целая пауза (Whole Rest)
- — половинная пауза (Half Rest)
- четвертная пауза (Quarter Rest)
- 🤊 восьмая пауза (Eighth Rest)
- 💐 шестнадцатая пауза (16th Rest)

- 💐 тридцатьвторая пауза (32th Rest)
- 💐 шестьдесятчетвертая пауза (64th Rest)
- 🗿 стодвадцатьвосьмая пауза (128th Rest)

Панель Лиги и линии (Smart Shape Palette)



Рис. 24. Панель Лиги и линии (Smart Shape Palette).

- **¬** инструмент лига (Slur Tool)
- инструмент пунктирная лига (Dashed Curve Tool)
- > инструмент графический знак декрещендо (Decrescendo Tool)
- < инструмент графический знак крещендо (Crescendo Tool)
- **t** инструмент трель (Trill)
- ✓ инструмент продолжение трели (Trill Extension Tool)
- ⁸ повышение на октаву (8va Tool)
- 15^{ма} повышение на две октавы (15ma Tool)
- двухсторонная скобка (Double-Ended Bracket Tool)
- пунктирная двухсторонная скобка (Dashed Double-Ended Bracket Tool)
- односторонная скобка (Single-Ended Bracket Tool)
- пунктирная односторонная скобка (Dashed Single-Ended Bracket Tool)
- — инструмент создания линий (Line Tool)
- ····· инструмент создания пунктирных линий (Dashed Line Tool)
- 🖌 инструмент создания обозначений глиссандо (Glissando Tool)
- **у** изменение высоты звука в партии гитары (Guitar Bend Tool)
- изменения высоты звука (Bend Hat Tool)
- вертикальное смещение (Tab Slide Tool)
- <u>?</u> инструмент создания обозначений особых линий (Custom Line Tool)

Панель Специальные инструменты (Special Tools Palette)



- 🦳 задание угла наклона вторичной вязки (Secondary Beam Angle Tool)
- 🌔 инструмент для работы с удлиняющими лигами (Tie Tool)
- 📩 инструмент для работы с удлиняющими точками (Dot Tool)
- 🕞 инструмент для задания ширины вязки (Beam Width Tool)
- 🗖 инструмент для настройки штиля вязки (Beam Stem Adjust Tool)

Панель Управление воспроизведением (Playback Controls)

Playback Controls			8
	Repeat: 1 -	Time: 00:00:01.553	



Инструментальные панели



- 📢 плавная перемотка назад (Rewind)
- 📕 остановка (Stop)
- начало воспроизведения (Start Playback)
- II пауза (Pause)
- запись (Record)
- плавная перемотка вперед (Fast Forward)
- I быстрая перемотка в конец (Fast Forward to End)
- 1 4 0104 поле счетчика тактов
- Repeat: 1 номер повтора (при наличии репризы)
- Тіте: 00:00:01.553 время звучания произведения
- 뒫 = 120 🧁 установка темпа в единицах метронома
- 🚯 настройки воспроизведения (Playback Settings)

Панель Файл (File Toolbar)



Рис. 27. Панель Файл (File Toolbar).

- создать новый документ (New)
- открыть документ (Open)
- 🔚 сохранить документ (Save)
- 🛃 печать (Print)
- 🚄 импорт отсканированного нотного текста (Import Scanned Music File)
- 🚰 загрузить библиотеку (Load Library)

Панель Правка (Edit Toolbar)

Edit	Toolb	ar		8
*		ß	2	2

Рис. 28. Панель Правка (Edit Toolbar).

- 👗 вырезать (Cut)
- 🗈 копировать (Сору)
- 🔁 заменить (Paste)
- 🗠 отменить (Undo)
- 🗠 повторить (Redo)

Панель Вид (View Toolbar)

View Tool 🐻
ti 🛙 🍕

Рис. 29. Панель Вид (View Toolbar).

- 🔟 потактовый просмотр (Scroll View)
- страничный просмотр (Page View)
- 🐇 показать только активный слой (Show Active Layer Only)

Панель Опции (Options Toolbar)

Optio	o
1 sp	×.

Рис. 30. Панель Опции (Options Toolbar).

🛵 — показать в натуральном строе (Display In Concert Pitch)

» — настройки квантизации (Quantization Settings)

Панель MIDI (MIDI Menu Toolbar)

5 m m	M	
	L	

Рис. 31. Панель MIDI (MIDI Menu Toolbar).

🔎 — нотация музыки в реальном времени через микрофон (MicNotator)



50% — установить масштаб отображения (50 %)

75% — установить масштаб отображения (75 %)

100% — установить масштаб отображения (100 %)

200% — установить масштаб отображения (200 %)

400% — установить масштаб отображения (400 %)

?% — другой масштаб отображения (Zoom to Other Size)

← » — предыдущий масштаб (Last Size)

— по размеру окна (Fit in Window)

Для работы по компьютерному набору нотного текста совсем не обязательно одновременное присутствие в основном окне программы Finale всех вышеперечисленных инструментальных панелей.

Состав инструментальных панелей для работы в каждом конкретном случае определяет сам пользователь, исходя из практической необходимости. Вызов или удаление инструментальных панелей происходит с помощью меню Window.

В постоянной текстовой панели выберем название меню Window, а затем в открывшейся спускающейся панели меню Window (рис. 259, стр. 133) отметим те инструментальные панели, которые будут нужны при работе по набору нот, в том числе и панель Управление воспроизведением (Playback Controls).

Чтобы вызвать или удалить другие инструментальные панели, необходимо сначала выбрать в открывшейся спускающейся панели меню Window команду Toolbars, а затем в открывшемся подменю отметить нужные инструментальные панели (File Menu Toolbar, Edit Menu Toolbar, View Menu Toolbar, и т.д.).

Как мы уже говорили ранее (стр. 13), каждую инструментальную панель можно произвольно переместить, добиваясь наиболее удобного для работы по набору нотного текста ее положения. В итоге необходимо разместить все инструментальные панели компактно вверху основного окна программы.

Если в спускающейся панели меню Window выбрать Customize Palettes (Настроить панели), откроется подменю со списком всех основных инструментальных панелей. Выбрав любую инструментальную панель в этом списке, получим возможность настройки выбранной инструментальной панели.

Точно так же можно получить возможность настройки и других инструментальных панелей, для чего в спускающейся панели меню Window выберем сначала команду Toolbars, а затем в открывшемся подменю — Customize Toolbars (Настроить другие панели), в результате чего откроется следующее подменю со списком всех дополнительных инструментальных панелей.

Настройка основных и дополнительных инструментальных панелей заключается в корректировке их инструментального состава, т.е., в добавлении на конкретную панель какихлибо инструментов, или в их удалении.

Так как работа по компьютерному набору нотного текста в программе Finale в значительной степени осуществляется с помощью различных меню, также имеет смысл до начала конкретной работы по нотному набору ознакомиться со всеми меню и рассмотреть включенные в состав каждого меню команды.

Меню File — первый элемент главного меню. Как и во многих других компьютерных программах, меню File в программе Finale включает в себя различные команды для создания новых документов, команды для открытия, закрытия и сохранения уже существующих документов, команды для печати документов.

Launch Window	Ctrl+Shift+N
New	
Open	Ctrl+O
<u>C</u> lose	Ctrl+W
C <u>l</u> ose All	
<u>S</u> ave	Ctrl+S
Save <u>A</u> s	
Saye All	
<u>Extract Parts</u>	
Export to Smart <u>M</u> usic®	
Export to Au <u>d</u> io File	
Post at Finale Showcase	
<u>R</u> evert	
MusicXML Scanning: Smar <u>t</u> Score Lite	
Load Li <u>b</u> rary	
Load Li <u>b</u> rary Save Library	
Load Li <u>b</u> rary Save Librar <u>y</u> <u>F</u> ile Info	
Load Li <u>b</u> rary Save Library Eile Info Printer Page Set<u>u</u>p	
Load Li <u>b</u> rary Save Library <u>F</u> ile Info Printer Page Set<u>u</u>p <u>P</u> rint	Ctrl+P
Load Li <u>b</u> rary Save Library <u>F</u> ile Info Printer Page Set<u>u</u>p <u>P</u> rint Compile PostScript Listing	Ctrl+P
Load Li <u>b</u> rary Save Library <u>F</u> ile Info Printer Page Set<u>u</u>p <u>P</u> rint Compile PostScript Listing Save Preferences	Ctrl+P
Load Li <u>b</u> rary Save Library Eile Info Printer Page Set<u>u</u>p Print Compile PostScript Listing Save Preferences E <u>x</u> it	Ctrl+P Alt+F4
Load Li <u>b</u> rary Save Library <u>F</u> ile Info Printer Page Set <u>up</u> <u>P</u> rint Compile PostScript Listing Save Preferences <u>Exit</u> <u>1</u> Катюша (Для кларнета)	Ctrl+P Alt+F4
Load Li <u>b</u> rary Save Library <u>F</u> ile Info Printer Page Setup Print Compile PostScript Listing Save Preferences E <u>x</u> it <u>1</u> Катюша (Для кларнета) <u>2</u> Катюша (Для саксофона)	Ctrl+P Alt+F4
Load Li <u>b</u> rary Save Library <u>File Info</u> Printer Page Set <u>up</u> <u>Print</u> Compile PostScript Listing Save Preferences <u>Exit</u> <u>1</u> Катюша (Для кларнета) <u>2</u> Катюша (Для саксофона) <u>3</u> Катюша (Для партий)	Ctrl+P Alt+F4

Рис. 35. Спускающаяся панель меню File.

Меню File также включает в себя команды для импорта и экспорта библиотек (файлов, содержащих символы артикуляции, обозначения нюансов, графические музыкальные элементы, и т.п., которые сохранены отдельно и могут быть "загружены" в любой документ), и еще много других команд, которые мы рассмотрим далее.

Выберем в постоянной текстовой панели название меню File, в результате чего откроется спускающаяся панель меню File (рис. 35, стр. 24).

В нижней части спускающейся панели меню File, по мере работы с различными документами, отображается список из четырех последних по времени создания файлов. Под № 1 всегда оказывается самый последний документ, с которым мы работали.

Выделяя тот или иной файл из этого списка, можно открыть их в любой последовательности, даже не выходя за пределы спускающейся панели меню.

Итак, рассмотрим теперь полный перечень команд меню File:

— *Launch <u>W</u>indow...* (Стартовое окно); выбор этой команды в спускающейся панели меню File откроет диалоговое окно Launch Window (рис. 36, стр. 25); для вызова стартового окна можно применить клавиатурную комбинацию — Ctrl + Shift + N.



Рис. 36. Диалоговое окно Launch Window.

Диалоговое окно Launch Window по горизонтали разделено на две части — левую и правую. Левая половина диалогового окна Launch Window, в свою очередь, разделена уже по вертикали на три части — Create New Music (Создать новый документ), Open Existing Music (Открыть документ) и Customize My Finale (Настроить Finale).

Правая половина диалогового окна Launch Window представляет собой Learning Center (Учебный центр), который включает QuickStart Videos (Учебное видео), User Manual (Руководство пользователя), Tutorial Guide (Учебник) и Creating SmartMusic® Files (Создание файлов программируемой музыки).

Кроме этого, имеется еще поле Tip of the Day (Совет дня). Переходить от одного полезного совета к другому можно с помощью стрелочек, расположенных с правой стороны поля. Также можно воспользоваться кнопкой Help, чтобы найти ответ на какой-либо сложный вопрос в справочной системе программы Finale. Закроем диалоговое окно щелчком кнопки Close в правом нижнем углу диалогового окна Launch Window.

Более подробно о работе с диалоговым окном Launch Window мы будем говорить позже, а пока продолжим рассматривать полный перечень команд меню File:

— <u>N</u>*ew* (Создать новый документ); выбор этой команды в спускающейся панели меню File откроет подменю (рис. 37, стр. 26), в котором будет отображено еще несколько команд:

Document With Setup Wizard	Ctrl+N
Default Document	
Document From <u>T</u> emplate	
Document Without <u>L</u> ibraries	
Exercise Wizard	

Рис. 37. Подменю команды New.

— Document With <u>Setup Wizard</u>... (Мастер создания документа); выбор этой команды в подменю откроет диалоговое окно Document Setup Wizard – Select an Ensemble and Document Style (рис. 38, стр. 26); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + N;

Select an Ensemb	ole:	Select a Document Style:	
Create New Ense Gamitan SATB + Gamitan String Q Gamitan Brass Qu Gamitan Woodwi Gamitan String O Gamitan Small Co VDLite Battery P VDLite Marching SATB+Piano Brass Trio Brass Quintet Brass Choir	Piano uartet uintet nd Quintet rchestra oncert Band ercussion Percussion	Engraved Style Handwritten Style Handwritten Style Handwritten Style Choral General Orchestral	Engraved Style (Maestro Font) * Finale's all-purpose document style * Title, Subtitle, Composer, Arranger Score/Part, and Copyright text inserts Always Use This Document Style with the Selected Ensemble
Delete Score Page Size: Part Page Size:	Letter (21,59 x Portrait (Letter (21,59 x Portrait (27.94) Landscape 27.94) Landscape	

Рис. 38. Диалоговое окно Document Setup Wizard – Select an Ensemble and Document Style.

—<u>Default Document</u> (Документ по умолчанию); выбор этой команды в подменю откроет файл, в котором будет всего лишь несколько тактов на одном нотном стане; по умолчанию в каждом новом документе всегда устанавливается только 31 такт;

— Document From <u>Template</u>... (Документ из шаблона); выбор этой команды в подменю откроет доступ к папкам с различного типа шаблонами — Band, Choral, Church, Education, General, Guitar, Orchestral;

— *Document Without Libraries* (Документ без библиотек); выбор этой команды в подменю откроет файл, в котором будет всего лишь один такт на одном нотном стане;

— <u>Exercise Wizard</u>... (Мастер упражнений); выбор этой команды в подменю откроет диалоговое окно SmartMusic Accompaniments Information (рис. 39, стр. 27); в этом окне можно получить информацию о дальнейших шагах по созданию различных упражнений для инструментов соло или ансамблей с аккомпанементом и без него;

SmartMusic Accompaniment Information
Smartmusic learning software for band, orchestra and choir
Finale makes it easier than ever to create SmartMusic accompaniments with support for linked parts and more. You can save any Finale file as a SmartMusic assessable, solo, or ensemble accompaniment. Finale now fully supports repeats and a great variety of notated items that were previously blocked. This means you spend less time fine-tuning and more time making music.
 More Information about creating your own SmartMusic files: Save any Finale file for use with SmartMusic's assessment feature, exclusive Intelligent Accompaniment, or simply for playback and recording.
• Create just one file for an entire ensemble then assign the piece to the whole group with SmartMusic Impact. Students simply select their individual parts when they open their assignment.
 A SmartMusic subscription is required to open accompaniment files created in Finale.
Visit www.smartmusic.com to find out more about SmartMusic learning software for band, orchestra and choir.
Don't show this message again OK

Рис. 39. Диалоговое окно SmartMusic Accompaniments Information.

— *Open...* (Открыть); выбор этой команды в спускающейся панели меню File откроет диалоговое окно Open (рис. 40, стр. 28); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + O;

— <u>*Close*</u> (Закрыть); закрыть документ можно с помощью клавиатурной комбинации — Ctrl + W;

— *Close All* (Закрыть все);

— <u>Save</u> (Сохранить); выбор этой команды в спускающейся панели меню File откроет диалоговое окно Save As (рис. 41, стр. 28); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + S;

Finale 2010

Папка:	🕕 Аранжировн	ка для кремлевского оркестра 👻	🎯 🤣 📂 🖽 -		
æ	Имя	*	Дата изменения	Тип	
and the second s	777777777777777777777777777777777777777		30.11.2009 22:46	Finale	
Недавние	🕕 Березовый	і сок (партитура) - 001 Флейта 1	26.12.2009 17:52	Finale	1
места	🕕 Березовый	і сок (партитура) - 002 Флейта 2	09.11.2004 9:23	Finale	
	🕕 Березовый	і сок (партитура) - 003 Гобой	09.11.2004 9:23	Finale	-
	🕕 Березовый	і сок (партитура) - 004 Кларнет	09.11.2004 9:53	Finale	
абочий стол	🕕 Березовый	і сок (партитура) - 005 Кларнет	09.11.2004 9:52	Finale	
	🕕 Березовый	і сок (партитура) - 006 Фагот	09.11.2004 9:52	Finale	
	🕕 Березовый	і сок (партитура) - 007 Валторна	09.11.2004 9:52	Finale	
	🕕 Березовый	і сок (партитура) - 008 Валторна	09.11.2004 9:52	Finale	
Библиотеки	🕕 Березовый	і сок (партитура) - 009 Труба Bb 1	09.11.2004 16:24	Finale	
	🕕 Березовый	і сок (партитура) - 010 Труба Bb 2	09.11.2004 9:50	Finale	-
	•	m		۲	
Компьютер	Имя файла:			Открыть	
	Тип файлов:	Finale Notation File (*.mus)	•	Отмена	_

Рис. 40. Диалоговое окно Ореп.

— *Save* <u>A</u>s... (Сохранить как); выбор этой команды в спускающейся панели меню File откроет диалоговое окно Save As;

— Save All (Сохранить все);

Папка:	[Катоша 👻	G 🏚 📂 🖽 -		
A	Имя	Дата изменения	Тип	
and the second s	🖽 Катюша (Блок флейта 1-я)	01.03.2010 11:55	Finale No	
Недавние	🗓 Катюша (Блок флейта 2-я)	01.03.2010 11:58	Finale No	
места	🗓 Катюша (Блок флейта 3-я)	01.03.2010 12:06	Finale No	
	🕦 Катюша (Для кларнета)	01.03.2010 12:57	Finale No	
Рабочий стол	🕦 Катюша (Для партий)	01.03.2010 11:17	Finale No	
	🕕 Катюша (Для саксофона)	01.03.2010 13:02	Finale No	
	🕕 Катюша (Для тромбона)	01.03.2010 12:52	Finale No	
	🕦 Катюша (Для тромбона, кларнета и саксо	01.03.2010 12:39	Finale No	
Библиотеки	🏦 Катюша (Для фортепиано блок флейты)	03.03.2010 18:58	Finale No	
	۲ III		+	
Компьютер	Имя файла:	• •	Сохранить	
	Тип файла: Finale Notation File (*.mus)			
			Справка	

Рис. 41. Диалоговое окно Save As.

— <u>Extract Parts</u>	(Извлечь партии); выбор этой команды в спускающейся панели меню
File откроет диалоговое	окно Extract Parts (рис. 42, стр. 29);

Score	Check All
	Check None
	Check Current
Manage Parts Generate Parts	
File Names	
Generate names from: Untitled1	- %p.mus
%f - Score Filename	
%t - Score Title from File Info	
%p - Part Name	
%s - First Staff Name	
%i - First Staff Number	
%n - First Staff Index	
Prompt for each name	
Open extracted part	

Рис. 42. Диалоговое окно Extract Parts.

— *Export to Audio File...* (Экспортировать в Audio File); выбор этой команды в спускающейся панели меню File откроет диалоговое окно Save As Audio File (рис. 43, стр. 29);

папка:	Марш Париж		▼ 3 10 €	≫	
Имя	^	Nº	Название	Участвующие ис	Альбом
🔊 Марш I	Тариж для анс				-
(COMPONIATE
(Імя <mark>файла</mark> :	Марш Париж дл	я ансал	мбля 1		сохранить
(Імя файла: ип файла:	Марш Париж дл Audio files (*.wav	я ансал , *.mp3	мбля 1)		Отмена
< [Імя файла: ип файла:	Марш Париж дл Audio files (*.wav © Standard Audi	я ансал , *.mp3; p File	мбля 1)		Отмена

Рис. 43. Диалоговое окно Save As Audio File.

— *Export to Smart<u>M</u>usic*®... (Экспортировать в SmartMusic); выбор этой команды в спускающейся панели меню File откроет диалоговое окно SmartMusic Accompaniments Information (рис. 39, стр. 27); в этом окне можно получить информацию о дальнейших шагах по сохранению файлов, созданных с помощью SmartMusic;

— Post at Finale Showcase... (Почтовая витрина Finale); выбор этой команды в спускающейся панели меню File откроет сайт (*http://www.finalemusic.com/showcase/*), с помощью которого авторы могут опубликовать в интернете свои файлы, созданные в программах семейства Finale (Finale Allegro, Finale NotePad, Finale PrintMusic, Finale Reader, Finale SongWriter, и др.).

—<u>**Revert**</u> (Возвратить); команда Revert восстанавливает документ на состояние, которое было до последнего сохранения; другими словами, это то же, что и закрыть документ без сохранения, а затем повторно его открыть;

— ScoreMerger... (Объединить файлы); выбор этой команды в спускающейся панели меню File откроет диалоговое окно Score Merger (рис. 44, стр. 30); с помощью этого окна можно объединить несколько файлов в один; файлы могут быть объединены как горизонтально (добавление друг за другом нескольких файлов, например, отдельных частей симфонии или различных песен в сборнике), так и вертикально (объединение отдельных оркестровых партий или оркестровых групп инструментов в полную партитуру).

Score Merger	X
*	Add Files Remove File
~	Move Up Move Down
 Merge These Files Into One File Append to Current Document Insert at Current Selection Treat as Independent Movements Insert Blank Pages to Maintain Left/Right Layout Keep Each File's Measure Numbering Edit Instrument Junction between Files 	
 Merge These Parts Into One Score Adjust Systems to Fit Page Optimize MIDI Channels Generate Report View last report 	
About Help Merge	Cancel

Рис. 44. Диалоговое окно Score Merger.

— MusicXML (Документы XML); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню File откроет подменю (рис. 45, стр. 31), в котором будет отображено еще две команды:



Рис. 45. Подменю команды MusicXML.

— *Import*... (Импорт); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Import MusicXML (рис. 46, стр. 31), с помощью которого можно открыть MusicXML файлы;

🕽 🌍 🗢 📙 « Локальні	ый диск 🕨 Фурманов В.И 🕨 👻	◄ Поиск: Фурманов В.	и 🖇
Упорядочить 👻 Нова	я папка	:≡ ▼	
🔆 Избранное –	Имя	Дата изменения	Тип
🚺 Загрузки	🐌 Capella	17.08.2009 23:27	Папка с с
🗐 Недавние места	\mu Casio	21.01.2010 22:52	Папка с с
🧮 Рабочий стол	🔑 Finale	30.01.2010 23:15	Папка с (
Contraction of the Contraction o	🔑 Partitur	05.01.2010 19:30	Папка с (
🔚 Библиотеки	Sibelius 6	20.08.2009 22:55	Папка с (

— *Export*... (Экспорт); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Export MusicXML (рис. 47, стр. 31), с помощью которого можно сохранить документ Finale в формате MusicXML;

🗲 🍚 🗢 Комп	ьюте	ер 🕨 Локальный диск (С:) 🕨 🛛 👻 🍫	Поиск: Локальный дис	ж (С:) 🔎
Упорядочить 👻 Н	ювая	а папка	955	• (?)
🔆 Избранное	^	Имя	Дата изменения	Тип
🚺 Загрузки		퉬 Adobe CS4	20.02.2010 21:39	Папка с фа
归 Недавние места		퉬 Program Files	03.03.2010 12:01	Папка с фа
📃 Рабочий стол		퉬 Program Files (x86)	06.12.2009 0:51	Папка с фа
	E	PSFONTS	03.11.2009 19:54	Папка с фа
门 Библиотеки	Contraction of the	📙 Quark	16.12.2009 19:40	Папка с фа
🖻 🔣 Видео		Temp	02.03.2010 20:55	Папка с фа

— *Scanning: SmartScore Lite*; щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню File откроет подменю (рис. 48, стр. 31), в котором будет отображено еще две команды:

Scan and Import
Import Existing TIFF file

Рис. 48. Подменю команды Scanning: SmartScore Lite.

—<u>Scan and Import...</u> (Сканирование и импорт); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно About SmartScore Lite 5 (рис. 49, стр. 32), которое предоставит возможность дальнейших шагов по конфигурированию параметров настройки для сканирования или импорта сканированного нотного текста;

About SmartScore Lite 5	×
SMA	RTSCORE
Version 5.7.0	
Copyright © Musitek (All Rights Reserved, I	Corporation 1992-2009 nternational copyright secured.
	1.57 660
MUSITEK Music Imaging Technologies*	Upgrade your copy of SmartScore Lite online now. http://www.musitek.com/store/SSFinUp.html
Musitek Corporation. 410 Bryant Circle Suite K. Ojai, CA 93023. Tel (805) 646-8051, http://www.musitek.com	To upgrade by phone, call 800-676-8055 / 805-646-8051.
OK	Why Upgrade?

Рис. 49. Диалоговое окно About SmartScore Lite 5.

— *Import Existing TIFF File*... (Распознать TIFF-файлы); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно SmartScore Lite 5 (рис 50, стр. 32), с помощью которого можно открыть файлы формата TIFF и редактировать их в программе Finale;

Kenneng Vananan Salama	Scanner Resolution	► 320 dp
ser	Brightness 🗮 🔝	لاً يَحْمَدُ اللهُ ال
AND COLOR OF AND AND	Automatic	1
Marine Bergenera	Resolution	Select Scanner
And the second second	Cropping	Reset to Default
84	Preview	
\$1000 COLOR DE COLOR	Image processing	Preview
\$ <mark>2. + 10 + 10 + 12 212 - 10 4</mark>	Deskew	Final Scan
the second se	Invert	- Indi Sodit
		Cancel

Рис. 50. Диалоговое окно SmartScore Lite 5.

— *Load Library...* (Загрузить библиотеку); программа Finale имеет набор встроенных библиотек, содержащих специальные обозначения, символы и другие графические элементы, используемые в нотной графике; щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню File откроет диалоговое окно Load Library (рис. 51, стр. 33);

Папка:)) Libraries		- (3 🤌 📂 🛄 🗸	
e.	Имя	^	4	Дата изменения	Тип
	Chord Suff	fixes	3	0.12.2009 21:10	Папка
Недавние	📙 Engraver F	ont	3	0.12.2009 21:10	Папка
места	🍌 Jazz Font		3	0.12.2009 21:10	Папка
	📕 Maestro Fo	ont	3	0.12.2009 21:10	Папка
	🌗 Music Spa	cing	3	0.12.2009 21:10	Папка
Рабочий стол	🔒 Petrucci Fo	ont	3	0.12.2009 21:10	Папка
	퉬 Shapes		3	0.12.2009 21:10	Папка
	🛯 📙 Tablature I	Libraries	3	0.12.2009 21:10	Папка
	Clefs		0	8.10.2008 0:51	Finale
БИОЛИОТЕКИ	Default For	nts	0	8.10.2008 0:51	Finale
	Document	Options	1	6.10.2008 1:49	Finale .
	-	m			۲
Компьютер	Имя файла:			-	Открыть
~	Тип файлов:	Library File (*.lib)		•	Отмена
					Справка

Рис. 51. Диалоговое окно Load Library.

— *Save Library...* (Сохранить библиотеку); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню File откроет диалоговое окно Save Library (рис. 52, стр. 33); это диалоговое окно позволяет определить, какие элементы документа, созданные в ходе работы над партитурой (специальные маркировки, аккордовые символы, музыкальные элементы, и т.д.), следует сохранить в библиотеку;

Articulations	Daga Farmat
Aruculauons	v rage rormat
Chords & Fretboards	Percussion Layouts
Clefs	Shapes
Default Fonts	Shape Expressions
Document Options	Smart Lines
Executable Shapes	Staff Styles
Fretboard Styles	Stem Connections
Instruments	Text Expressions
Key Signatures	Text Repeats
Music Spacing	
ОК	Cancel Help

Рис. 52. Диалоговое окно Save Library.

Title:		
Subtitle:		
Composer:		
-		
Arranger:		
Lyricist:		
Copyright:		
Description:	Finale 2010 Maestro Font Default	
Score Name Insert:	Score	
	Initials Date Application	
Created:	07.03.2010 Finale 2010.r4 for Windows	
Modified:	Unknown	

— *<u>File Info...</u> (Информация о файле); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню File откроет диалоговое окно File Info (рис. 53, стр. 34);*

Рис. 53. Диалоговое окно File Info.

— <u>Statistics</u>... (Статистика файла); щелчок кнопки Statistics в правом нижнем углу диалогового окна File Info откроет новое диалоговое окно File Statistics (рис. 53а, стр. 34); это диалоговое окно содержит информацию относительно количества страниц, нотных систем, тактов, и т.п., в документе;

itatus: Done	
Pages:	1
Staff Systems:	8
Measures:	31
Active Frames:	0
Non-Whole Rest Active Frames:	0

Рис. 53а. Диалоговое окно File Statistics.

— *Printer Page Setup...* (Параметры страницы); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню File откроет стандартное диалоговое окно Windows — Page Setup (рис. 54, стр. 35);

Меню	File	2
------	------	---

Бумага	
Бумага Размер: А4	
Бумага Размер: А4	· · · · ·
Бумага Размер: А4 Подача: Ав	• томатический выбор •
Бумага Размер: А4 Подача: Ав Ориентация	 томатический выбор ▼
Бумага Размер: А4 Подача: Ав Ориентация Книжная	 томатический выбор Поля (мм) левое: 25 правое: 25

Рис. 54. Диалоговое окно Page Setup.

— <u>*Print*</u> (Печать); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню File откроет диалоговое окно Print (рис. 55, стр. 35); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + P;

	Copies	
Score	1	Check All Setup Check None Help
Print Range All From: 1 Throug Print Only: Left and C Left page Right page	h: 1 right pages es ges	Print to file Print Quality: 600 dpi Layout I up Fit to page
Page Ranges: ems to Print: Crop marks Display colo Registratio Registratio	ors n marks n filename	 2-up 4-up Ignore printer margins for N-up Reverse order Tile pages

Рис. 55. Диалоговое окно Print.

— *Compile PostScript Listing...* (Компилировать список PostScript); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню File откроет диалоговое окно Compile PostScript Listing (рис 56, стр. 36), с помощью которого можно скомпилировать готовый для печати PostScript-файл;

Ompile Oscore		Page Range	
O Parts		O From:	Through:
age			Options
Page Size:	US Lette	er 🔻	Center music on page
	Width:	21,59	Tile pages
	Height:	27,94	Manual feed
Orientation: 💿 Portrait		ait	Include fonts in listing
	C Landscape		
Specify ad	C Lands	scape stScript informa	tion

Рис. 56. Диалоговое окно Compile PostScript Listing.

- *Save Preferences* (Сохранить настройки);
- *Ехіt* (Выход); клавиатурная комбинация для этой команды Alt + F4.
Щелкнем в постоянной текстовой панели название меню Edit (Правка), в результате чего откроется спускающаяся панель меню Edit (рис. 57, стр. 37).

Can't Undo	Ctrl+Z
Can't Redo	Ctrl + Y
Undo/Redo Lists	Ctrl+Shift+Z
Select <u>A</u> ll	Ctrl+A
Select Region	
Cut	Ctrl+>
<u>С</u> ору	Ctrl + C
Insert	Ctrl +
<u>P</u> aste	Ctrl +\
Paste Multiple	Alt+Ctrl+\
Use Filter	Alt+Ctrl+F
Edit Filter	Shift+Alt+Ctrl+F
Mo <u>v</u> e/Copy Layers	
Clear All Items	Backspace
Cl <u>e</u> ar Selected Items	
Smart <u>F</u> ind and Paint	
Text Search and Replace	
Add Measures	
Insert Measure Stack	
Delete Measure Stac <u>k</u>	Delete
Multimeasure Rests	
Edit Measure Attri <u>b</u> utes	
Enharmonic Spelling	
Measurement Units	
Program Options	

Рис. 57. Спускающаяся панель меню Edit.

Рассмотрим полный перечень команд меню Edit:

— <u>U</u>ndo (Отменить); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Z; если открыт документ, в котором еще не проводилась работа по нотному набору, вместо команды Undo в спускающейся панели меню Edit будет другая команда — Can't Undo, которая, к тому

же, будет затенена, т.е., недоступна при данных условиях; в дальнейшем, после выполнения определенной работы по нотному набору, команда Undo активизируется, т.е., станет доступной, и с помощью этой команды можно будет отменить ряд действий, причем, в спускающейся панели меню Edit к названию команды Undo каждый раз будет добавляться название инструмента, с помощью которого выполнялось отменяемое действие, например, <u>Undo Simple Edit</u>, <u>Undo Articulation Assign</u>, <u>Undo Expression Assign</u>, и т.п.;

— <u>**Redo**</u> (Повторить); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Y; если открыт документ, в котором еще не применялась команда Undo, т.е., не отменялись какие-либо действия, вместо команды Redo в спускающейся панели меню Edit будет другая команда — Can't Redo, которая, к тому же, будет затенена; в дальнейшем, после применения команды Undo, команда Redo активизируется, и с помощью этой команды можно будет повторить ряд действий, ранее отмененных, причем, в спускающейся панели меню Edit к названию команды Redo каждый раз будет добавляться название инструмента, с помощью которого выполнялось отмененное действие, например, <u>**Redo Speedy Edit**</u>, <u>**Redo Chord Create**</u>, <u>**Redo Fit Music**</u>, и т.п.;

— Undo/Redo Lists... (Список отмен/повторов); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Edit откроет диалоговое окно Undo/Redo Lists (рис. 58, стр. 38); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + Z; в списке выполненных действий можно выбрать определенную точку, с которой следует начать отмену этих действий или их повторение;

Select Edit(s) to Undo:	or Select Edit(s) to Redo:
lass Paste leasure Delete reate MultiMeasure Rest pply Articulation imple Edit imple Edit imple Edit imple Edit imple Edit imple Edit imple Edit imple Edit imple Edit document saved	Mass Paste Mass Paste Measure Delete

Рис. 58. Диалоговое окно Undo/Redo Lists.

— *Select <u>A</u>ll* (Выделить все); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Edit выделит полностью весь редактируемый документ; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + A;

— *Select Region...* (Выделить область); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Edit откроет диалоговое окно Select Region (рис. 59, стр. 39), в котором можно задать начальную и конечную точки выделяемого фрагмента в формате: нотный стан (Staff), такт (Measure), доля в такте (Beat);

Staff:	[Staff 1]	•
Measure:	1 🔲 Beat 🔻	
Staff:	[Staff 1]	•
Staff:	[Staff 1]	-
Measure:	15 Beat 👻	

Рис. 59. Диалоговое окно Select Region.

— *Си* (Вырезать); в спускающейся панели меню Edit команда Cut затенена до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + X;

— <u>С</u>ору (Копировать); в спускающейся панели меню Edit команда Copy затенена до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + C;

— **Insert** (Вставить); в спускающейся панели меню Edit команда Insert затенена до тех пор, пока какой-либо фрагмент нотного текста не будет вырезан или копирован и помещен в буфер обмена; во время вставки из буфера обмена фрагмент нотного текста помещается точно в начало выделенного места, как бы отодвигая вправо имевшийся раньше нотный текст; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + I;

— <u>Paste</u> (Заменить); в спускающейся панели меню Edit команда Paste затенена до тех пор, пока какой-либо фрагмент нотного текста не будет вырезан или копирован и помещен в буфер обмена; во время вставки из буфера обмена нотный текст помещается вместо выделенного фрагмента, как бы замещая собой нотный текст, который был раньше в этих тактах, даже если они и не были выделены полностью; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + V;

— *Paste Multiple...* (Вставить многократно); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Edit откроет диалоговое окно Paste Multiple (рис. 60, стр. 40); клавиатурная комбинация для этой команды — Alt + Ctrl + V; в этом окне можно указать, сколько раз необходимо вставить фрагмент нотного текста из буфера обмена по горизонтали один за другим или по вертикали на нескольких нотных станах сверху вниз;

— *Use Filter* (Использовать фильтр); клавиатурная комбинация для этой команды — Alt + Ctrl + F; выбор команды Use Filter добавит в спускающейся панели меню Edit маленькое квадратное поле слева от названия команды с уже установленным флажком;

Finale 2010

Paste Horizontally:	0	1	Times
	0	To the	end of the score
Paste Vertically:	۲	1	Times
	\bigcirc	To the	bottom of the score

Рис. 60. Диалоговое окно Paste Multiple.

— Edit Filter... (Редактировать фильтр); клавиатурная комбинация для этой команды — Shift + Alt + Ctrl + F; щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Edit откроет диалоговое окно Edit Filter (рис. 61, стр. 40); это диалоговое окно позволяет определить, какие элементы следует копировать или стереть, например, можно стереть только вокальный текст в выбранной области, или копировать только стили нотного стана, или только обозначения размера, и т.д.;

it Filter	×
 it Filter Notes and rests Tuplet definitions Cross-staff notes Markings Articulations Chords & Fretboards Expressions: Dynamics, Expressive Text, Technique Text & Miscellaneous Expressions: Tempo Marks, Tempo Alterations & Rehearsal Marks (Stack Selection Only) Smart Shapes (assigned to measures) Smart Shapes (assigned to notes) Text Lyrics Text blocks (assigned to measures) Special Alterations Beam extensions Dot alterations 	 MIDI Data Continuous data Performance data Tempo changes Graphics (assigned to measures) Measure number positioning & enclosures Ossia measures (assigned to measures) Staff styles Measure Settings (Stack Selection Only) Barline styles Extra space Key signatures Measure widths Note positioning Page breaks Repeats Split points
 Notehead, accidental and tablature string alterations Secondary beam breaks Stem and beam alterations Tie alterations 	 System breaks Time signatures fs: Always Never When Clef Changes
OK Cance	el None All Help

Рис. 61. Диалоговое окно Edit Filter.

— *Моче/Сору Layers...* (Переместить/копировать слои); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Edit откроет диалоговое окно Move/Copy Layers (рис. 62, стр. 41);

In the Selected Region	
Move	
Copy	
Contents of Layer 1 into:	Layer 2 🔻
Contents of Layer 2 into:	Layer 1 🔹
Contents of Layer 3 into:	Layer 4
Contents of Layer 4 into:	Layer 3 🔻

Рис. 62. Диалоговое окно Move/Copy Layers.

— *Clear All Items* (Удалить все элементы); клавиатурная комбинация для этой команды — клавиша Backspace; в спускающейся панели меню Edit команда Clear All Items затенена до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста; щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Edit удалит весь выделенный нотный текст, оставляя только паузы в полностью пустых тактах;

— *Clear Selected Items...* (Удалить выбранные элементы); в спускающейся панели меню Edit команда Clear Selected Items затенена до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста; щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Edit откроет диалоговое окно Clear Selected Items (рис. 63, стр. 41), которое также позволяет определять, какие элементы следует удалить в выделенном нотном тексте;

lear Selected Items	×
✓ Notes and rests	MIDI Data
✓ Tuplet definitions	Continuous data
✓ Cross-staff notes	Performance data
V Markings	Tempo changes
✓ Articulations	Graphics (assigned to measures)
Chords & Fretboards	Measure number positioning & enclosures
Expressions: Dynamics, Expressive Text, Technique Text & Miscellaneous	☑ Ossia measures (assigned to measures)
Expressions: Tempo Marks, Tempo Alterations & Rehearsal Marks (Stack Selection Only)	Staff styles
Smart Shapes (assigned to measures)	Measure Settings (Stack Selection Only)
✓ Smart Shapes (assigned to notes)	Darline Styles
▼ Text	Key signatures
✓ Lyrics	Measure widths

Рис. 63. Диалоговое окно Clear Selected Items.

— *Smart<u>Find and Paint</u>* ("Умный поиск" и ввод); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Edit откроет подменю (рис. 64, стр. 42), в котором будет отображено еще три команды, но пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, эти три команды будут затенены:

Set SmartFind Source	Ctrl+F
Deselect SmartFind Source	Ctrl+F
Apply SmartFind and Paint	Ctrl+Shift+F

Рис. 64. Подменю команды SmartFind and Paint.

— <u>Set SmartFind Source</u> (Установить источник "Умного поиска"); чтобы правильно использовать эту команду, следует выбрать фрагмент нотного текста с установленными лигами, артикуляцией, графическими обозначениями, и т.п.; фрагмент нотного текста обязательно должен располагаться только на одном нотном стане и он не может начинаться с паузы; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + F;

— <u>D</u>eselect SmartFind Source (Убрать источник "Умного поиска"); при выполнении предыдущей команды каждый такт выбранного фрагмента нотного текста был помещен в жирную рамку; снять это выделение можно с помощью команды Deselect SmartFind Source; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + F;

— *Apply SmartFind and Paint*... (Начать "Умный поиск" и ввод); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно SmartFind and Paint (рис. 65, стр. 42); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + F;



Рис. 65. Диалоговое окно SmartFind and Paint.

Чтобы применить "раскраску" (ввод), необходимо в диалоговом окне SmartFind and Paint щелкнуть кнопку Find (Найти); программа Finale найдет в нотном тексте фрагмент, который по ритмическому рисунку будет идентичным фрагменту, установленному в качестве источника, и выделит его, при этом, кнопка Find превратится в кнопку Find Next, а затененная до этого кнопка Paint, станет доступной; если теперь щелкнуть кнопку Paint, к выделенному фрагменту нотного текста будет применена "раскраска", т.е., будут установлены лиги, артикуляция, графические обозначения, и т.д., такие же, какие были в источнике "Умного поиска"; эту операцию можно повторять несколько раз, щелкая каждый раз кнопку Find Next; чтобы закончить работу с диалоговым окном SmartFind and Paint, необходимо щелкнуть кнопку Cancel;

— *Text Search and Replace...* (Поиск и замена словесного текста); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Edit откроет диалоговое окно Text Search and Replace (рис. 66, стр. 43), в котором можно настроить параметры для поиска словесного текста в различных документах и его замены;

Search for:		
		Help
Replace with:		
		Use Style
More options		Heplace All
More options		Heplace All
More options		Heplace All
More options Search Everywhere Search in:	Articulations	Match Case
More options Search Everywhere Search in: Text Expressions File Info (@,)	Articulations	Match Case
More options Search Everywhere Search in: Text Expressions File Info (@,) Staff Names	Articulations	Match Case
More options Search Everywhere Search in: Text Expressions File Info (@,) Staff Names Staff Style Names	Articulations Smart Shapes Lyrics	Match Case Whole Words Only All Open Documents

Рис. 66. Диалоговое окно Text Search and Replace.

— *A<u>d</u>d Measures...* (Добавить такты); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Edit откроет диалоговое окно Add Measures (рис. 6, стр. 7), с помощью которого можно установить количество новых тактов, добавляемых в документ;

— <u>Insert Measure Stack...</u> (Вставить такты); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Edit откроет диалоговое окно Insert Measure (рис. 67, стр. 43), с помощью которого можно установить количество новых тактов, вставляемых в определенное место документа; до тех пор, пока не будет выделен такт, являющийся отправной точкой для ввода новых тактов, команда Insert Measure Stack в спускающейся панели меню Edit будет затенена;

nsert Measur	es	×
How many m	easures?	
OK	Cancel	Help

Рис. 67. Диалоговое окно Insert Measure.

— <u>Multimeasure Rests</u> (Многотактовые паузы); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Edit откроет подменю (рис. 68, стр. 43), в котором будет отображено еще несколько команд:

<u>B</u> reak	
Create	
<u>E</u> dit	
Create fo	or Parts/Score

Рис. 68. Подменю команды Multimeasure Rests.

— <u>Вreak</u>... (Разделить); до тех пор, пока не будет выделен такт с обозначением многотактовой паузы, команда Break в подменю будет затенена; щелчок мышью этой команды в подменю разделит многотактовую паузу на отдельные такты; — <u>Create</u> (Создать); до тех пор, пока не будут выделены такты для создания многотактовой паузы, команда Create в подменю будет затенена; щелчок мышью этой команды в подменю создаст в одном такте многотактовую паузу с обозначением количества тактов в ней;

— <u>*Edit...*</u> (Редактировать); до тех пор, пока не будет выделен такт с обозначением многотактовой паузы, команда Edit в подменю будет затенена; щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Multimeasure Rests (рис. 69, стр. 44), с помощью которого можно редактировать различные параметры отображения многотактовой паузы;

Shape Select Adjust Start Point: Adjust End Point:	1 0,26458 -0,2645	Options Number Adjustment: H: 0 V: 0,28222 Start Numbering At: Measure Width:	2 Measures 3,175
Symbols	racts lacs th	an: 9 Mare	
Space Between Syn	nbols: 0,4	2333 Meds	ures

Рис. 69. Диалоговое окно Multimeasure Rests.

— *Create for <u>Parts/Score</u>* (Создать в оркестровых партиях/партитуре); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Select Parts/Score (рис. 70, стр. 44); это диалоговое окно позволяет выбрать оркестровые партии и партитуру, для которых программа Finale автоматически создаст и добавит многотактовые паузы;

Sc	ore		

Рис. 70. Диалоговое окно Select Parts/Score.

— *Edit Measure Attributes...* (Редактировать свойства такта); команда Edit Measure Attributes затенена до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста; щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Edit откроет диалоговое окно Measure Attributes (рис. 71, стр. 45), с помощью которого можно редактировать различные параметры отображения особенностей тактов;

Measure Attribut	tes for Measure:	10 through	19				
Barlin <mark>e:</mark>	lormal Double	Final Solid	Dashed	Invisible	Tick	Custom	Select
Left Barline:	Default Normal	Double Final	Solid	Dashed	Invisible	Custom	Select
Change Widt	h: 5,29167		Opt	ions			
Add:	to width			Allow Hor	izontal Sp	lit Points	
Extra Space	at Beginning: 0			Begin a n	ew Staffs	System	
Extra Space	at End: 0			Break a M Break Sm	art Word	ire Rest Extensior	IS
Key Signature:	Show if Needed	-		Hide Cau	tionary Cl	efs, Key a	and Time Signatures
Time Signature:	Show if Needed			Include in	Measure	Numberir	ng
Desition Notae		- Cianatana -		Override	Group Ba	lines	
Position Notes:	According to Tim			Position N	lotes Eve	nly Acros	s Measure
Change Every:	1 Measu	re(s)					

Рис. 71. Диалоговое окно Measure Attributes.

— *Enharmonic Spelling* (Написание энгармонизмов); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Edit откроет подменю (рис. 72, стр. 45), в котором будет отображено еще несколько команд:

	Use <u>D</u> efault Spelling
	Favor Sharps
	Favor <u>F</u> lats
~	Use Spelling <u>T</u> ables
	Edit Major and Minor Key Spellings
	Edit Modal or Chromatic Spellings

Рис. 72. Подменю команды Enharmonic Spelling.

— Use <u>Default Spelling</u> (Использовать написание энгармонизмов по умолчанию); выбор этой команды добавит в подменю маленькое квадратное поле слева от названия команды с уже установленным флажком;

— *Favor Sharps* (Предпочтение диезам); выбор этой команды добавит в подменю маленькое квадратное поле слева от названия команды с уже установленным флажком;

— *Favor <u>F</u>lats* (Предпочтение бемолям); выбор этой команды добавит в подменю маленькое квадратное поле слева от названия команды с уже установленным флажком;

— Use Spelling <u>Tables</u> (Использовать для написания энгармонизмов таблицы); выбор этой команды добавит в подменю маленькое квадратное поле слева от названия команды с уже установленным флажком;

— <u>Edit Major and Minor Key Spellings</u>... (Редактировать написание энгармонизмов в мажоре и миноре); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Edit Major and Minor Key Spellings (рис. 73, стр. 46);

Major Keys Fixed Scale Step:	1		2	3	4	5	5 6	5	7	
Altered Scale Step:	Raise:	© #1		⊘ #2		() #4		© #5		◎ #6
	Lower:	◎ b2		● b3		© b5) b6		🔘 b7
Minor Keys										
Fixed Scale Step:	1		2	3	4	5	5 6	5	7	
Altered Scale Step:	Raise:	© #1		() #3		() #4		#6		() #7
	Lower:	● b2		© b4		© b5		© b7		🔘 b8
				_					_	

Рис. 73. Диалоговое окно Edit Major and Minor Key Spellings.

— Edit Modal or Chromatic Spellings... (Редактировать модальное или хроматическое написание энгармонизмов); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Edit Modal or Chromatic Spellings (рис. 74, стр. 46);



Рис. 74. Диалоговое окно Edit Modal or Chromatic Spellings.

— *Measurement Units* (Единицы измерения); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Edit откроет подменю, в котором будет отображено еще несколько команд; выбор какой-либо единицы измерения добавит в подменю маленькое квадратное поле с уже установленным флажком слева от названия команды выбранной единицы измерения:

— <u>Е</u>*VPUs* (Единицы EVPU);

- <u>Centimeters</u> (Сантиметры);
- <u>M</u>illimeters (Миллиметры);

^{— &}lt;u>Inches</u> (Дюймы);

- *Pic<u>a</u>s (Пики);*
- <u>P</u>oints (Пункты);

— <u>Spaces</u> (Пробелы);

— *Program Options...* (Настройки программы); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Edit откроет диалоговое окно Program Options (рис. 75, стр. 47), в котором имеется восемь вкладок — New (Новый), Open (Открыть), Save (Сохранить), View (Вид), Edit (Редактировать), Folders (Папки), Display Colors (Цветовая гамма), Palettes and Backgrounds (Панели и фон); выбор какой-либо вкладки открывает широкий доступ к параметрам настройки программы Finale.

ew	Default Document:
ave	Maestro Font Default.FTM Browse
iew dit olders isplay Colors	Default New Operation: Setup Wizard Default Document
alettes and Backgrounds	Startup Action: Finale Launch Window
	☑ Display Setup Wizard When Opening a Template
	New Document Windows
	View Percent: 100
	Scroll View
	Page View
	Page View Style: Book Style: Row 👻
	Studio View
	W Maximize
	Show Rulers

Рис. 75. Диалоговое окно Program Options.

Щелкнем в постоянной текстовой панели название меню Utilities (Утилиты), в результате чего откроется спускающаяся панель меню Utilities (рис.77, стр. 48).

<u>T</u> ranspose	
Res <u>p</u> ell Notes	
<u>F</u> it Measures	Ctrl+N
Lock Systems	Ctrl +
<u>U</u> nlock Systems	Ctrl+Shift+
Music Spacing	
Up <u>d</u> ate Layout	Ctrl+
Update Smart <u>W</u> ord Extensions a	nd Hyphens
<u>R</u> ebar	
Re <u>b</u> eam	
<u>E</u> xplode Music	
Implode Music	
SmartMusic® Mar <u>k</u> ers	
Apply Articulation	
Check Notation	
Stem Direction	
Change	

Рис. 77. Спускающаяся панель меню Utilities.

Рассмотрим полный перечень команд меню Utilities:

—<u>**T</u>***ranspose*... (Транспонировать); команда Transpose затенена до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста; щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Utilities откроет диалоговое окно Transposition (рис. 78, стр. 49), с помощью которого можно редактировать различные параметры транспозиции нотного текста;</u>

— *Respell Notes* (Написание энгармонизмов по умолчанию); команда Respell Notes затенена до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста; щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Utilities даст команду программе Finale повторно расшифровать выделенный нотный текст в соответствии с установленным в меню Edit (Enharmonic Spelling) методом написания энгармонизмов;

— <u>*Fit Measures...*</u> (Количество тактов в системе); команда Fit Measures доступна только в страничном стиле просмотра (Page View); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Utilities откроет диалоговое окно Fit Measures (рис. 79, стр. 49); открыть это диалоговое окно можно также с помощью клавиатурной комбинации — Ctrl + M;

Transpose:	🔘 Up	R.	Oiatonically				
	O Do	wn	© Cł	romatically			
Interval:	Uniso	Unison -					
	Plus:	0	C	ctaves			
	Pre	eserv	e origina	al notes			
OK		Can	cel	Help			

Рис. 78. Диалоговое окно Transposition.

Lock layout with:	measure(s) per system
Treat Multimeas	sure Rests as one measure
Lock selected meas	ures into one system
Demove system los	le la
C Remove system loc	N5
Fit Music On	A5
Fit Music On	re V Selert
Fit Music On Current Part or Sco	re Select
Fit Music On Current Part or Sco	re Select
Fit Music On Current Part or Sco	re Select through: 31

Рис. 79. Диалоговое окно Fit Measures.

— <u>Lock Systems</u> (Блокировать системы); команда Lock Systems доступна только в страничном стиле просмотра (Page View) и затенена до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + L;

— <u>Unlock Systems</u> (Разблокировать системы); команда Unlock Systems также доступна только в страничном стиле просмотра и затенена до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift +;

— <u>Music Spacing</u> (Выровнять ноты); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Utilities откроет подменю (рис. 80, стр. 49), в котором будет отображено еще несколько команд:

Apply Note Spacing to Current Part/Score	Ctrl+4
Apply Beat Spacing to Current Part/Score	Ctrl+5
Apply Time Signature Spacing to Current Part/S	core
Apply Music Spacing to Selected Parts/Score	

Рис. 80. Подменю команды Music Spacing.

— *Apply <u>N</u>ote Spacing to Current Part/Score* (Применить нотное выравнивание к данной партии/партитуре); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, эта команда в подменю будет затенена; клавиатурная комбинация для команды Apply Note Spacing to Current Part/Score — Ctrl + 4;

— *Apply <u>Beat Spacing to Current Part/Score</u> (Применить дольное выравнивание к данной партии/партитуре); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, эта команда в подменю будет затенена; клавиатурная комбинация для команды Apply Beat Spacing to Current Part/Score — Ctrl + 5;*

— *Apply <u>T</u>ime Signature Spacing to Current Part/Score* (Применить выравнивание в сответствии с размером к данной партии/партитуре); до тех пор, пока не будет выделен какойлибо фрагмент нотного текста, эта команда в подменю будет затенена;

— *Apply Music Spacing to Selected Parts/Score*... (Применить выравнивание к выбранным партиям/партитуре); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Apply Music Spacing (рис. 81, стр. 50), в котором можно выбрать конкретные партии или партитуру для последующего применения выравнивания;

Score			
 Check All	Check All Par	rts Chec	k None

Рис. 81. Диалоговое окно Apply Music Spacing.

— Up<u>d</u>ate Layout (Обновить планировку); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + U;

— Update Smart <u>Word Extensions and Hyphens</u> (Обновить автораспевы и переносы слов);

— <u>*Rebar*</u> (Доли в такте); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Utilities откроет подменю (рис. 82, стр. 50), в котором будет отображено еще несколько команд:

Rebar <u>M</u> usic	
Rebar Options	

Рис. 82. Подменю команды Rebar.

— Rebar <u>Music</u> (Проверить количество долей в такте); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, эта команда в подменю будет затенена;

— *Rebar Options*... (Настройки проверки долей); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Utilities откроет диалоговое окно Rebar Options (рис. 83, стр. 51);

	ight the End of Piece of Stop At
The end of the	e region
Key Signature	changes
I ime Signature	changes
Empty frames	at barlines, or forward repeats
Rebeam	
]Rebeam	

Рис. 83. Диалоговое окно Rebar Options.

— *Rebeam* (Изменить соединение вязок); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Utilities откроет подменю (рис. 84, стр. 51), в котором будет отображено еще несколько команд:

Rebeam <u>M</u> usic
Rebeam to Time Signature
Rebeam to Lyrics

Рис. 84. Подменю команды Rebeam.

— Rebeam Music (Вязки по умолчанию); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, эта команда в подменю будет затенена;

— *Rebeam to <u>Time Signature</u>...* (Вязки в соответствии с размером); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, эта команда в подменю будет затенена; щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Rebeam to Time Signature (рис. 85, стр. 51);

ebeam to Time Si	gnature		<u> </u> 2	3
2				
64.				
•				
Number of Beats:	•	Þ		
Beat Duration:	۲ [•		
OK	Cancel	Composite	Help	

Рис. 85. Диалоговое окно Rebeam to Time Signature.

— Rebeam to Lyrics... (Вязки в соответствии с вокальным текстом); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, эта команда в подменю будет затенена; щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Rebeam to Lyrics (рис. 86, стр. 52);

	All Lyncs	reak Beams at Each Syllable In:
- 0	Verse	
ure	he Time Signat	Also break beams at each bea
ure	ne nine signau	AISO DI Eak DEallis al Each Dea

Рис. 86. Диалоговое окно Rebeam to Lyrics.

— <u>*Explode Music...*</u> (Разделить голоса на нотные станы); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, эта команда в спускающемся меню Utilities будет затенена; щелчок мышью этой команды откроет диалоговое окно Explode Music (рис. 87, стр. 52);

Options		_							
Split Into:	2	Staves							
	One	note per staff							
	Use	these defs: 0033000	00						
Explode Direction:	lode Direction: () Top down								
	🔘 Bottom up								
Extra Notes:	Put in top staff								
	Put in bottom staff								
	O Distr	ibute to these staves:	12340000						
Discard									
Place Music Into									
New staves add	led to bo	ttom of score							
Existing staves	starting	with staff: [Staff 1]	Y						

Рис. 87. Диалоговое окно Explode Music.

— <u>Implode Music...</u> (Объединить нотные станы в один нотный стан); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, эта команда в спускающемся меню Utilities будет затенена; щелчок мышью этой команды откроет диалоговое окно Implode Music (рис. 88, стр. 53);



Рис. 88. Диалоговое окно Implode Music.

— *SmartMusic*® *Markers*... (Добавить маркеры SmartMusic); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели Utilities откроет диалоговое окно Add SmartMusic Markers (рис. 89, стр. 53);

ath Mark	* Rehea	arsal Mark	Bar	Beat	Repeat	1	Tendency	Add
ional Octave nearsal Mark peats			f af a					Edit
et Meas. Lounter et Tempo it for Note On it for End of Note								Delete
it for Foot Pedal essment ng Assessment o Playback					m			۶.
	0	2 2	45	5		с. с	10	
	Soloist fo accomp	bllows amiment]	Acc folk	companiment ows soloist	<- Set

Рис. 89. Диалоговое окно Add SmartMusic Markers.

— <u>Apply Articulation...</u> (Назначить знак артикуляции); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, эта команда в спускающейся панели меню Utilities будет затенена; щелчок мышью этой команды откроет диалоговое окно Apply Articulation (рис. 90, стр. 54); в верхней строке Articulation: диалогового окна Apply Articulation шелкнем кнопку Select... (Выбрать), в результате чего откроется диалоговое окно Articulation Selection (рис. 91, стр. 54); в большом поле диалогового окна Articulation Selection выберем ячейку с нужным обозначением артикуляции и щелкнем кнопку Select внизу окна, в результате чего снова на передний план выйдет диалоговое окно Apply Articulation, в маленьком поле верхней строки Articulation: которого появится номер выбранной ячейки; щелчок кнопки Ok внизу диалогового окна Apply Articulation закроет это окно и назначит выбранный знак артикуляции ко всему выделенному нотному тексту;

Finale 2010

Articulation: 1	Select										
Apply Articulation To											
All notes											
O Notes within the rar	nge of o	luratio	ns								
From (Shortest Not	e):		0	9	J	Þ	\$ Jan Barris	aar .	•	64	EDUs
Through (Longest N	Note):	IIOII	0	J	J	Þ	\$ R	Jan Series	·	8192	EDUs
Include notes that sta	rt a tie										
Include notes that con	ntinue o	r end	a tie								
teres and the sec	0	-									
dditional Positioning H:	0										

Рис. 90. Диалоговое окно Apply Articulation.



Рис. 91. Диалоговое окно Articulation Selection.

— *Check Notation* (Проверить нотацию); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Utilities откроет подменю (рис. 92, стр. 55), в котором будет отображено еще несколько команд, но до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, все команды этого подменю будут затенены:

Check <u>A</u>ccidentals Check <u>El</u>apsed Time... Check <u>T</u>ies <u>C</u>onvert Mirrors <u>F</u>ill With Rests Remove <u>M</u>anual Slur Adjustments

Рис. 92. Подменю команды Check Notation.

— Check <u>A</u>ccidentals (Проверить знаки альтерации);

— *Check Elapsed Time*... (Показать время исполнения); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Elapsed Time (рис. 93, стр. 55);

lapsed	Time	x
Time a	t the Beginning of Measure	2
	00:00:02.000	
Time a	t the End of Measure 18	
	00:00:36.000	
Elapse	d Time of Section	
	00:00:34.000	
	ОК	

Рис. 93. Диалоговое окно Elapsed Time.

- *Check <u>T</u>ies* (Проверить удлиняющие лиги);
- <u>Сопvert Mirrors</u> (Преобразовать зеркальные такты в обычные);
- *<u>Fill With Rests</u>* (Заполнить паузами);
- Remove <u>Manual Slur Adjustments</u> (Удалить установленные вручную лиги);

— <u>Stem Direction</u> (Направление штилей); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Utilities откроет подменю (рис. 94, стр. 55), в котором будет отображено еще несколько команд, но до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, все команды этого подменю будут затенены:

- —<u>*U</u>р (Вверх);</u>*
- <u>D</u>own (Вниз);
- *Use Default Direction* (По умолчанию);



Рис. 94. Подменю команды Stem Direction.

— <u>Change</u> (Изменить); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Utilities откроет подменю (рис. 95, стр. 56), в котором будет отображено еще несколько команд, но до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, все команды этого подменю будут затенены:

Articulations
<u>C</u> hords
Expressions
Lo <u>w</u> est Fret
Note Durations
Note Size
Note <u>h</u> eads
Ties
Tuplets

Рис. 95. Подменю команды Change.

— *Articulations*... (Знаки артикуляции); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Change Articulation Assignments (рис. 96, стр. 56);

0	Position all articulations
0	Position selected articulation: 1 Select
[Change all articulations (or selected articulation)
1	
	to articulation:
	Add to Default Position H: 0
	V: 0
	OK Cancel Help

Рис. 96. Диалоговое окно Change Articulation Assignments.

— <u>*Expressions...*</u> (Нюансы нот); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Change Expression Assignments (рис. 97, стр. 56);

ange Expression Assignments	ŝ
Position all expressions	
Position selected expressions 1 Select	
Change all expressions (or selected expression)	
to Expression: Select	
	_
Add to Default Position	
V: 0	
OK Cancel Help	ר
	J

Рис. 97. Диалоговое окно Change Expression Assignments.

— <u>*Chords...*</u> (Назначение аккорда); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Change Chord Assignments (рис. 98, стр. 57);

Show	Play
Root	Root
Lowercase	Suffix
Suffix	Fretboard
🔽 Fretboard	Alternate Bass
Alternate Bass	
V Lowercase	Transpose
After Root 🔻	Capo: 0
Scale Chords To:	%
Scale Fretboards To:	%
	H: 0
dd to Current Position	-

Рис. 98. Диалоговое окно Change Chord Assignments.

— *Lowest Fret*... (Нижний лад табулатуры); чтобы эта команда в подменю стала доступной, необходимо в документе заранее установить табулатурный стиль нотации; щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Change Lowest Fret (рис. 99, стр. 57);

What wou when reco	ld you like Fin nfiguring note	ale to use a es in the tab	s the lowest plature staff?	fre
O Use :	staff's default	lowest fret	li i	
Spece	ify lowest fre	t: 🚺		

Рис. 99. Диалоговое окно Change Lowest Fret.

— *Note Durations...* (Длительности нот); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Change Note Durations (рис. 100, стр. 58);

all n	ote d	lurati	ons b	oy:	100	%		•
sele	cted	note	dura	tion(s):			
	0	J	J	⊅	\$		Ŗ	•
	0	9	J	₽	B	A	A	
	selec IIOII	selected IIOII O	selected note	selected note dura				selected note duration(s):

Рис. 100. Диалоговое окно Change Note Durations.

— *Note Size*... (Размер нот); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Change Note Size (рис. 101, стр. 58);

Change Note	Size	×
Resize Notes	To: 100	%
ОК	Cancel	Help

Рис. 101. Диалоговое окно Change Note Size.

— *Noteheads*... (Нотные головки); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Change Noteheads (рис. 102, стр. 56);

-ind	
All noteheads	
All custom notehead	ls
Selected notehead	Select
Change to	
Regular noteheads	

Рис. 102. Диалоговое окно Change Noteheads.

— *Ties*... (Удлиняющие лиги); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Change Ties (рис. 103, стр. 59);

Change Ties Tie Direction Automatic Over Under	 Break for Time Signature: Break for Key Signature: Outer Placement: 	Default Default Default
Onder	Avoid staff lines Remove manual positioning OK Cancel) Help

Рис. 103. Диалоговое окно Change Ties.

— *Tuplets*... (Триолеобразные фигуры); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Change Tuplets (рис. 104, стр. 59);

Placeme	nt	Appearan	ce		
(no cha	nge) 🔻	Number:	(no change)	•	
C France	aver burlete	Shane:	(no change)	-	
Crigi	aver tupiets		Break slur or bra	cket	
Avoid staff					
Allow	v horizontal drag	Always use specified snape Bracket unbeamed notes only Never bracket beamed notes on beam side			
Use l	bottom note				
		🔘 (no ch	ange)		
Position					
OSIGOT	Horizontal Vert	ical			
Tuplet			Left Hook:		
	Center number us	sing duration	Right Hook:		
	Ignore Horizontal	Number Offs	et		
Shape:			Left Extension:		
	📝 Always flat		Right Extension	:	
	Bracket full durati	ion	Manual Slope		
	Match length of h	looks	Adjustment:		

Рис. 104. Диалоговое окно Change Tuplets.

Щелкнем в постоянной текстовой панели название меню View (Вид), в результате чего откроется спускающаяся панель меню View (рис. 105, стр. 60).

Vie	ew		
	Scroll View	Ctrl+E	
~	Page View	Ctrl+E	
	Page <u>V</u> iew Style		•
	Studio View	Ctrl+Shift+E	
	Zoom		•
	<u>B</u> ookmarks		•
	Select Staff Set		•
	Select Lager		•
	Redraw Screen	Ctrl+D	
	<u>G</u> rid/Guide		•
	S <u>h</u> ow		•
	Select Display Colors		

Рис. 105. Спускающаяся панель меню View.

Рассмотрим полный перечень команд меню View:

— <u>S</u>*croll View* (Потактовый просмотр); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню View представит нотный текст в виде одной длинной нотной системы; выбор команды Scroll View добавит в спускающейся панели слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + E;

— <u>*Page View*</u> (Страничный просмотр); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню View представит нотный текст в виде отдельной страницы; выбор команды Page View добавит в спускающейся панели слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + E;

— *Page View Style* (Стиль страничного просмотра); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню View откроет подменю (рис. 106, стр. 61), в котором будет отображено еще несколько команд; выбор какой-либо команды добавит в подменю слева от названия выбранной команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком:

- Book Style: <u>R</u>ow (Книжный: по горизонтали);
- Book Style: <u>Column</u> (Книжный: по вертикали);
- *Book Style: <u>T</u>iled* (Книжный: все страницы);
- Book Style: Current Page Spread Only (Книжный: разворот страниц);
- Looseleaf Style: Row (Отдельные страницы: по горизонтали);

- Looseleaf Style: Column (Отдельные страницы: по вертикали);
- Looseleaf Style: Tiled (Отдельные страницы: все страницы);
- Looseleaf Style: Current <u>Page</u> Only (Отдельные страницы: одна страница);

~	Book Style: <u>R</u> ow					
	Book Style: <u>C</u> olumn					
	Book Style: <u>T</u> iled					
	Book Style: Current Page Spread Only					
	Looseleaf Style: Ro <u>w</u>					
	Looseleaf Style: Col <u>u</u> mn					
	Looseleaf Style: T <u>i</u> led					
	Looseleaf Style: Current Page Only					

Рис. 106. Подменю команды Page View Style.

— *Studio View* (Студио просмотр); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню View представит нотный текст в виде одной длинной нотной системы; для редактирования исполнительских установок, при прослушивании музыкального произведения в условиях реального масштаба времени, с левой стороны каждого нотного стана предусмотрено специальное устройство — средство управления нотного стана (рис. 107, стр. 61); одновременно с устройством управления нотными станами, вверху партитуры появляется ТетроТар Staff — специальный нотоносец, на котором отображаются счетные доли тактов в соответствии с указанным в произведении размером; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + E;



Рис. 107. Средство управления нотного стана.

— <u>Zoom</u> (Установить масштаб отображения); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню View откроет подменю (рис. 108, стр. 62), в котором будет отображено еще несколько команд:

- Zoom <u>I</u>n (Увеличить); клавиатурная комбинация для этой команды Ctrl + =;
- *Zoom <u>O</u>ut* (Уменьшить); клавиатурная комбинация для этой команды Ctrl + -;
- *Fit <u>W</u>idth* (По ширине); клавиатурная комбинация для этой команды Ctrl +];
- *<u>F</u>it in Window* (По размеру окна); клавиатурная комбинация для этой команды Ctrl + [;

Finale 2010

- *Custom Zoom 1* (100 %); клавиатурная комбинация для этой команды Ctrl + 1;
- *Custom Zoom 2* (200 %); клавиатурная комбинация для этой команды Ctrl + 2;
- *Custom Zoom* (75 %); клавиатурная комбинация для этой команды Ctrl + 3;

	Zoom <u>I</u> n	Ctrl+=
	Zoom Out	Ctrl+-
	Fit <u>W</u> idth	Ctrl+]
	<u>F</u> it in Window	Ctrl+[
•	Custom Zoom 1 (100%)	Ctrl+1
	Custom Zoom 2 (200%)	Ctrl+2
	Custom Zoom 3 (75%)	Ctrl+3
	Other	Ctrl+0
	Last Size	
	Define Custom Zooms	

Рис. 108. Подменю команды Zoom.

— *Other*… (Другой); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Zoom (рис. 109, стр. 62), в котором можно установить произвольный масштаб отображения; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + 0;

Zoom	×	
Zoom To:		
ОК	Cancel	Help

Рис. 109. Диалоговое окно Zoom.

— <u>Last Size</u> (Предыдущий масштаб); щелчок мышью этой команды в подменю возвратит установку последнего масштаба отображения, с которым мы работали ранее;

— *Define Custom Zooms*... (Определить особый масштаб); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Program Options — View (рис. 110, стр. 62), в котором можно настроить пользовательские параметры команд подменю Zoom;

Vew	Show Tools menu				
Dpen	Show all messages				
Jave New	Save window states when exiting Finale				
Edit Folders	Load window sta	tes when	starting Finale		
Display Colors Palettes and Backgrounds	Custom Zoom Percents			Pitch Representation	
	Custom Zoom 1:	100	%	MIDI note number	
	Custom Zoom 2:	200	%	Pitch (Middle C = C4)	
	Custom Zoom 3:	75	%	Middle C = C4	
	Measure Numbers			Smart Hyphens & Word Extensions	
	Display defined	d measur	e numbers	Opdate automatically	

Меню V	ïew
--------	-----

— <u>*Bookmarks*</u> (Закладки); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню View откроет подменю (рис. 111, стр. 63), в котором будет отображено еще несколько команд:



Рис. 111. Подменю команды Bookmarks.

— <u>A</u>dd Bookmark... (Добавить закладку); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Add Bookmark... (рис. 112, стр. 63); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + B;

Name:	Bookmark 1	Settings for Page	/iew
Assian To-	Scroll View	Page:	1
Assign to.	Page View	Zoom To:	100
		V Horizontal:	0
		Vertical:	0

Рис. 112. Диалоговое окно Add Bookmark.

— <u>Edit Bookmarks</u>... (Редактировать закладки); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Edit Bookmarks... (рис. 113, стр. 63);

Name:	Assign To: O Scroll View O Page View
500Kmarks:	Settings for Page View Page: Zoom To: Horizontal: Vertical:
	-

Рис. 113. Диалоговое окно Edit Bookmarks.

— *Select Staff Set* (Выбрать набор нотных станов); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню View откроет подменю (рис. 114, стр. 64), в котором будет отображено еще несколько команд:

~	All Staves
	Staff Set <u>1</u>
	Staff Set <u>2</u>
	Staff Set <u>3</u>
	Staff Set <u>4</u>
	Staff Set <u>5</u>
	Staff Set <u>6</u>
	Staff Set 7
	Staff Set 8

Рис. 114. Подменю команды Select Staff Set.

— <u>All Staves</u> (Все нотные станы); эта команда доступна в подменю только в потактовом просмотре (Page View);

— *Staff Set <u>1</u>* (Набор нотных станов 1); эта и все другие команды подменю (2-8) доступны, если заранее были созданы наборы нотных станов;

— *Staff Set <u>2</u>* (Набор нотных станов 2);

— *Staff Set <u>3</u>* (Набор нотных станов 3);

- *Staff Set <u>4</u>* (Набор нотных станов 4);
- *Staff Set <u>5</u>* (Набор нотных станов 5);
- *Staff Set <u>6</u>* (Набор нотных станов 6);
- *Staff Set <u>7</u>* (Набор нотных станов 7);
- *Staff Set <u>8</u>* (Набор нотных станов 8);

— *Select Layer* (Выбрать слой); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню View откроет подменю (рис. 115, стр. 64), в котором будет отображено еще несколько команд:

~	Layer 1	Shift+Alt+1
	Layer 2	Shift+Alt+2
	Layer 3	Shift+Alt+3
	Layer 4	Shift+Alt+4

Рис. 115. Подменю команды Select Layert.

— Layer <u>1</u> (Слой 1); щелчок мышью этой команды в подменю откроет доступ к редактированию первого слоя (по умолчанию — черный); клавиатурная комбинация для команды Layer 1 — Shift + Alt + 1;

— Layer <u>2</u> (Слой 2); щелчок мышью этой команды в подменю откроет доступ к редактированию второго слоя (по умолчанию — красный); клавиатурная комбинация для команды Layer 2 — Shift + Alt + 2;

— Layer <u>3</u> (Слой 3); щелчок мышью этой команды в подменю откроет доступ к редактированию третьего слоя (по умолчанию — зеленый); клавиатурная комбинация для команды Layer 3 — Shift + Alt + 3;

— Layer <u>4</u> (Слой 4); щелчок мышью этой команды в подменю откроет доступ к редактированию четвертого слоя (по умолчанию — синий); клавиатурная комбинация для команды Layer 4 — Shift + Alt + 4;

— <u>*Redraw Screen*</u> (Прорисовать экран); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню View заставит программу Finale в очередной раз прорисовать экран; необходи-

мость прорисовать экран может возникнуть в случае появления в партитуре каких-либо обрывков лиг, отсутствия тактовых линий, и т.п.; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + D;

— <u>Grid/Guide</u> (Сетки/гайды); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню View откроет подменю (рис. 116, стр. 65), в котором будет отображено еще несколько команд; все команды в подменю доступны только в страничном просмотре (Page View); выбор любой команды в подменю добавит слева от названия выбранной команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком:



Рис. 116. Подменю команды Grid/Guide.

— *Show <u>G</u>rid* (Показать сетку);

— Snap To Grid (Привязать к сетке);

— Show Guides (Показать гайды); щелчок мышью этой команды в подменю установит в открытом документе горизонтальную и вертикальную линейки (Rulers); с целью непосредственной установки гайдов, следует щелкнуть правой кнопкой мыши на горизонтальной или вертикальной линейке, в результате чего откроется контекстное меню (рис. 117, стр. 65); выбор команды New Guide (Новый гайд) в контекстном меню сделает этот новый гайд видимым на странице документа; на горизонтальной и вертикальной линейке каждый гайд будет отмечен маленьким черным треугольником;



Рис. 117. Контекстное меню New Guide.

— *Snap To Guides* (Привязать к гайдам);

— *Grid/Guide Options* (Свойства сетки/гайдов); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Document Options – Grids and Guides (рис. 118, стр. 65);

Accidentals	Grid Line Settings						
Alternate Notation							
Augmentation Dots	Show Grid	Grid Co	blor				
Barlines	Span to Grid	Homet	Seen to Grid				
Chords	Shap to Gild	items t	o shap to Glid				
Clefs	0.11. F	0.025					
Flags	Gind Line Every:	0,635	Units				
Fonts	Display One In:	1	Grid Lines				
Grace Notes							
Grids and Guides	Grid Line Style:	Croechain					

Рис. 118. Диалоговое окно Document Options – Grids and Guides.

— *Show* (Показать); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню View откроет подменю (рис. 119, стр. 66), в котором будет отображено еще несколько команд:

ł	Hidd <u>e</u> n Notes and Rests	
F	R <u>u</u> lers	
N	Margins	
F	Page <u>L</u> ayout Icons	
F	PostScript Preview	

Рис. 119. Контекстное меню Show.

— *Hidd<u>e</u>n Notes and Rests* (Скрытые ноты и паузы); выбор команды Hidden Notes and Rests добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Rulers* (Линейки); выбор команды Rulers добавит в открытом документе горизонтальную и вертикальную линейки, а в подменю слева от названия команды — маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; убираются линейки в документе снятием флажка в подменю;

— *Margins* (Поля); выбор команды Margins добавит в открытом документе линии (горизонтальные и вертикальные), обозначающие установленные в документе поля, а в подменю слева от названия команды — маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; убирается отображение полей в документе снятием флажка в подменю;

— *Page Layout Icons* (Значки планировки страницы); выбор команды Page Layout Icons добавит в конце каждой нотной системы открытого документа значок планировки страницы (в виде замка), а в подменю слева от названия команды — маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; убираются значки в документе снятием флажка в подменю;

— *PostScript Preview* (Просмотр PostScript);

— *Select Display Colors*... (Настроить цветовую гамму); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню View откроет диалоговое окно Program Options – Display Colors (рис. 120, стр. 66), в котором можно настроить цветовую гамму для всех элементов экранного дисплея;



Рис. 120. Диалоговое окно Program Options – Display Colors.

Щелкнем в постоянной текстовой панели название меню Document (Документ), в результате чего откроется спускающаяся панель меню Document (рис.121, стр. 67).

~	Edit Score	
	Edit <u>P</u> art	,
	<u>M</u> anage Parts	
	Page <u>F</u> ormat	•
	Special Part Extraction	
	Data <u>C</u> heck	,
	Display in Concert Pitch	
	Display Repeats for Parts	
	Show Active Layer Only	Shift+Alt+S
	Playback/Record Options	
	Sync and <u>V</u> ideo Options	
	Category Designer	
	Edit Measure Number Regions	
	Pickup Measure	
	Set Default Music Font	
	Document Options	Ctrl+Alt+A

Рис. 121. Спускающаяся панель меню Document.

Рассмотрим полный перечень команд меню Document:

— *Edit Score* (Редактировать партитуру); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Document представит нотный текст в виде одной длинной нотной системы; выбор команды Edit Score добавит в спускающейся панели меню Document маленькое квадратное поле слева от названия команды с уже установленным флажком;

— *Edit Part* (Редактировать партию); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Document откроет подменю (рис. 122, стр. 67), в котором будет отображено еще несколько команд:

No Parts Defined		Trombone 1		
<u>N</u> ext Part	Ctrl+Alt+.	Next Part	Ctrl+Alt+.	
<u>P</u> revious Part	Ctrl+Alt+,	Previous Part	Ctrl+Alt+,	
Last Viewed Part	Ctrl+Alt+/	Last Viewed Part	Ctrl+Alt+/	

Рис. 122. Подменю команды Edit Part.

— *No Parts Defined* (Нет партий); до тех пор, пока не будут извлечены партии (команда Extract Parts в спускающейся панели меню File), все команды в подменю будут затенены; когда же партии будут извлечены, все команды в подменю окажутся доступными, а вместо команды No Parts Defined появится перечень всех извлеченных партий: Part 1, Part 2, Part 3, и т.д.;

— <u>N</u>*ext Part* (Следующая партия); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Alt + .;

— <u>*Previous Part*</u> (Предыдущая партия); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Alt + ,;

— <u>L</u>ast Viewed Part (Последняя партия); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Alt + /; если последней рассматривалась партитура, вместо команды Last Viewed Part появится команда Score, а клавиатурная комбинация для команды Score — Ctrl + Alt + /;

— <u>Manage Parts...</u> (Свойства партий); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Document откроет диалоговое окно Manage Parts (рис. 123, стр. 68), в котором можно добавлять, удалять или править партии;

Manage Parts	x
Linked Parts	1
	J
Generate Parts	7
Part Creation Preferences	
Edit Part Definition >>	
OK Cancel Help	

Рис. 123. Диалоговое окно Manage Parts.

— *Page Format* (Формат страницы); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Document откроет подменю (рис. 124, стр. 68), в котором будет отображено еще несколько команд:

Score	
<u>P</u> arts	

Рис. 124. Подменю команды Page Format.

— <u>Score</u>... (Партитура); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Page Format for Score (рис. 125, стр. 69), в котором можно редактировать параметры формата страницы для партитуры;

Page Size			Staff System Margins Top			Firs	First Staff System margins:		
Width: 21,59 Height: 27,94			0,59972			Тор			
		Left	D	0 Right	Right	3,81			
		0,91722 Bottom			Left 1,27				
C Landscape			Distanc	Distance Between Systems: 0,67028			From Top: 0		
cale Page To: 100	%					[Facing pa	ages	
System Scaling			Left Pa	Left Page Margins			Right Page Margins		
Staff Height:	0,72319			Тор			Тор		
And Scale System:	100	%			1,5875		1,5875		
Resulting System Scaling:	85 %		Left	1,27	1,27	Right	Left 1,5875 1,27 R		
resoluting system scaling. 65 76				1,5875			1,5875		
					Bottom			Bottom	
				and a					

Рис. 125. Диалоговое окно Page Format for Score.

— <u>Parts</u>... (Партии); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Page Format for Parts (рис. 126, стр. 69), в котором можно редактировать параметры формата страницы для оркестровых партий;

Page Size			Staff System Margins			First Staff System margins:	
Letter (21,59 x 27,94)				Тор		Tee	
Width: 21,59			0,59972			3.81	
Height: 27.94			Left 0 0		0	Right	5,01
Portrait			0.91722		Left 1,07597		
			Bottom				
C Landscape							Distance
			Distance Between Systems: 0,67028			From top: 0	
cale Page To: 100				E	Facing pages		
System Scaling			Left P	age Ma	rgins		Right Page Margins
Staff Height:0,72319And Scale System:100				Top 1,5875		Тор	
		9/2					1,27
		10	Left	1 27	1 27	Right	Left 1.27 1.27 Right

Рис. 126. Диалоговое окно Page Format for Parts.

— *Special Part Extraction...* (Извлечение отдельных партий); чтобы эта команда стала доступной, необходимо включить потактовый просмотр (Scroll View) и выделить нотный стан оркестровой партии, которую требуется извлечь; теперь щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Document откроет диалоговое окно Multimeasure Rest (рис. 69, стр. 44), в котором можно редактировать параметры многотактовых пауз; закрытие диалогового окна Multimeasure Rest добавит в спускающейся панели меню Document маленькое квадратное поле слева от названия команды Special Part Extraction с уже установленным флажком, сигнализирующим, что выделенная оркестровая партия уже извлечена; чтобы увидеть извлеченную партию, следует выбрать страничный просмотр (Page View);

— *Data Check* (Проверка данных); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Document откроет подменю (рис. 127, стр. 70), в котором будет отображено еще несколько команд:

Font <u>U</u> tilities	
File <u>M</u> aintenan	ce
Reconvert Pero	ussion Note Types

Рис. 127. Подменю команды Data Check.

— Font <u>Utilities</u>... (Утилиты шрифта); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Font Utilities (рис. 128, стр. 70), с помощью которого можно сравнить шрифты документа с системными шрифтами, заменить один шрифт на другой, изменить масштабы шрифтов, преобразовать текст для Windows, и др.;

hen:	Replace Font With: Select
	(mixed fonts) (mixed sizes) (mixed styles)
	Scale Font Size To: 100 %
	Apply changes to fonts in shapes

Рис. 128. Диалоговое окно Font Utilities.

— *File <u>Maintenance</u>...* (Эксплуатация файла); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно File Maintenance (рис. 7, стр. 8), с помощью которого можно уменьшить размеры файла (стереть удаленные элементы), проверить целостность файла, и др.;

— *Reconvert Percussion Note Types*... (Преобразовать типы нот ударных инструментов); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Change Note Types (рис. 129, стр. 71), с помощью которого можно типы нот для ударных инструментов, использовавшиеся в Finale 2009 и более ранних версиях, преобразовать в типы нот, применяющиеся в Finale 2010;

<u>^</u>	This document contains n earlier version of Finale. to manually change Note	o Percussion Layouts conver You can use the Percussion L Types.	ted from an ayout Designer
Select	a Percussion Layout to Upd	late:	-
Currer	nt Note Types Are Based Or	0	
Chang	e Note Types Based on this	Percussion MIDI Map:	
			(inc

Рис. 129. Диалоговое окно Change Note Types.

— *Display in Concert Pitch* (Показать в натуральном строе); если в партитуре для оркестровой партии установлена определенная транспозиция, щелчок мышью этой команды представит партию в ее натуральном строе (в оригинальной тональности), а также добавит в спускающейся панели меню Document слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; если флажок снять, оркестровая партия будет снова представлена с учетом транспозиции;

— *Display Repeats for Parts* (Показать знаки реприз для партий); щелчок мышью этой команды добавит в спускающейся панели меню Document слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; для отмены команды флажок следует снять;

— Show <u>Active Layer Only</u> (Показать только активный слой); щелчок мышью этой команды добавит в спускающейся панели меню Document слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; повторный щелчок мышью снимет флажок и отменит действие команды; клавиатурная комбинация для этой команды — Shift + Alt + S; если нотный текст набран в нескольких слоях, при выборе этой команды будет отображаться только один слой, именно тот слой, который включен на контрольной полоске (рис. 13, стр. 11), или был установлен ранее в спускающейся панели меню View;

— *Playback/Record Options*... (Свойства воспроизведения); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Document откроет диалоговое окно Playback/Record Options (рис. 130, стр. 71), в котором можно определить различные параметры воспроизведения музыки;

Options		10-00	
Play recorded key ve	elocities	Ign Ign	ore repeats
Play recorded note of the second s	durations	Re:	set repeats
V Play recorded contin	uous data		
Play recorded tempo	changes		
	rendriges		
Dynamics and markings:	Chase from	First Meas	ure 🔻

Рис. 130. Диалоговое окно Playback/Record Options.

— *Sync and Video Options...* (Свойства синхронизации и видео); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Document откроет диалоговое окно Sync and Video Options (puc. 131, стр. 72), в котором можно определить различные параметры синхронизации и видео;

Internal Sync		
MIDI Sync		
Send patch	changes during MIDI	Sync
Send continu	uous data during MID	I Sync
SMPTE Frame Rate	: 24	✓ fps
SMPTE Start Frame	: 0:00:00:00	
Movie Window		
Video Starts at:	00:00:00.000	in Score
Video Starts at:	00:00:00.000	in Video

Рис. 131. Диалоговое окно Sync and Video Options.

— *Category Designer*... (Виды нюансов); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Document откроет диалоговое окно Category Designer (рис. 132, стр. 72), в котором можно редактировать категории нюансов;

Dynamics Tempo Marks Tempo Alterations Expressive Text Technique Text Rehearsal Marks	Text Font Music Font Times New Roman 12 Fixed size B J U Hidden	Font Preview Times New Roman
	Positioning Justification: Center Horizontal Alignment: Left of Primary Notehead Additional Horizontal Offset: 0 expression expression	Vertical Alignment: Below Staff Baseline or Entry Additional Baseline Offset: 0,14111 Additional Entry Offset: -0,635
Duplicate Rename		DDDexpressionexpression
Delete]	

Рис. 132. Диалоговое окно Category Designer.
Меню Document

— *Edit Measure Number Regions...* (Редактировать номера тактов); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Document откроет диалоговое окно Measure Number (рис. 133, стр. 73), позволяющее вносить изменения в первоначальную нумерацию тактов;

						Delete
						Add
						Sort
gion: 1	1	Through:	999		Viewe	
the block	-	Chulas	555	VIEW III. A	Drafus	Cuffin
starting Number:	1	Style:	1, 2, 3, 4	•	Prenx:	Sumx:
core Linked Part	s					
Show measure n Enclosure:	Square asure numb	start of st	aff system Edit		Set Foot	Position
Show on every:	Square asure numb v Roman 10	start of st er in regio italic	aff system Definition	·	Set Font	Position
Show measure r Enclosure: Hide first mea Font: Times Nev Show on every:	Square asure numb v Roman 10	start of st ver in regio) italic measure	aff system Edit n s beginning		Set Font	Position
Show measure r Enclosure: (Hide first mea Font: Times New Show on every: Enclosure: (Break Multim	Square asure numbers at : asure numb v Roman 10 1 Square assure Rest	start of st ver in regio) italic measure	aff system Edit n s beginning Edit	• with measure	Set Font	Position
Show measure r Enclosure: (Hide first mea Font: Times Nev Show on every: Enclosure: (Break Multime Font: Times Nev	Square asure numb v Roman 10 1 Square easure Rest v Roman 10	start of st er in regio) italic measure ts) italic	aff system Edit n s beginning Edit	with measure	Set Font	Position
Show on every: Enclosure: Hide first mea Font: Times New Show on every: Enclosure: Break Multime Font: Times New	Square asure numb v Roman 10 1 Square easure Rest w Roman 10	start of st ver in regio) italic measure ts) italic	aff system Edit n s beginning Edit	with measure	Set Font	Position
Show measure r Hide first mea Font: Times New Show on every: Enclosure: Break Multime Font: Times New Show on multime Show on multime	Square asure numb v Roman 10 1 Square easure Rest v Roman 10 easure rests anges on m	start of st ver in regio) italic measure ts) italic s nultimeasure	aff system Edit n s beginning Edit	with measure	Set Font	Position
Show measure r Enclosure: (Hide first mea Font: Times New Show on every: Enclosure: (Break Multime Font: Times New Show on multime Show measure r	square asure numb v Roman 10 1 Square easure Rest w Roman 10 easure rests anges on m	start of st ver in regio italic measure ts 0 italic s ultimeasur	aff system Edit n s beginning Edit re rests	with measure	Set Font	Position

Рис. 133. Диалоговое окно Measure Number.

— *Pickup Measure*... (Затакт); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Document откроет диалоговое окно Pickup Measure (рис. 134, стр. 73), в котором можно выбрать необходимую длительность затакта;

	0	7	J	♪	A	A	J.
11011-	0.	J.	J.	₽.	B.	A.	-

Рис. 134. Диалоговое окно Pickup Measure.

Меню Document

— Set Default Music Font... (Назначить музыкальный шрифт по умолчанию); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Document откроет диалоговое окно Font (рис. 135, стр. 74), в котором можно выбрать необходимый музыкальный шрифт для документа;

ont:	Font Style:	Size:	OK
Maestro	обычный	24	
Maestro Maestro Percussion [MaestroTimes	 обычный полуразрежен наклонный полуразрежен 	▲ 24 ▲ 26 28 ↓ 36 ▼	Cancel
Effects Strikeout Underline Fixed size Hidden	Sample	* ^{_}} ??	•
cript:			
Символьный 🗸			

Рис. 135. Диалоговое окно Font.

— <u>Document Options...</u> (Настройки документа); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Document откроет диалоговое окно Document Options (рис. 136, стр. 75); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Alt + A; в левом вертикальном поле диалогового окна Document Options перечислены параметры, используемые для детальной настройки документа; если выбрать в этом поле какой-либо параметр, в заголовке диалогового окна к названию Document Options добавится название выбранного параметра (например, Document Options – Accidentals, Document Options – Alternate Notation, и т.д.); в зависимости от выбранного параметра, изменится содержание и правой половины диалогового окна применительно к особенностям настройки каждого отдельного параметра; рассмотрим перечень всех параметров, которые можно редактировать с помощью диалогового окна Document Options:

- Accidentals (Знаки альтерации);
- Alternate Notation (Альтернативная нотация);
- Augmentation Dots (Удлиняющие точки);
- Barlines (Тактовая черта);
- Beams (Вязки);
- Chords (Аккорды);
- Clefs (Ключи);
- Flags (Флажки);
- Fonts (Шрифты);
- Grace Notes (Форшлаг);
- Grids and Guides (Направляющие сетки и гайды);
- Key Signatures (Ключевые знаки);

Меню Document

- Layers (Слои многоголосия);
- Lines and Curves (Линии и кривые);
- Lyrics (Вокальный текст);
- Multimeasure Rests (Многотактовые паузы);
- Music Spacing (Выравнивание нот);
- Notes and Rests (Ноты и паузы);
- Piano Braces and Brackets (Акколады);
- Repeats (Репризы);
- Staves (Нотные станы);
- Stems (Штили);
- Text (Текст);
- Ties (Удлиняющие лиги);
- Time Signatures (Размеры);
- Tuplets (Триолеобразные фигуры).

ocument Options - Accidentals					
Accidentals Alternate Notation	Space Between Accide	ental and Note:	0.07056	벑	
Augmentation Dots Barlines Beams	Space Between Accide	entals on Note:	0.07056	م فا	
Chords Clefs Flags	Space Within Multi-Cha	aracter Accidentals:	0,03528	44	
Fonts Grace Notes	Minimum Vertical Spaci Accidentals (Measured	ng Between in Steps):	6	b I	
Key Signatures Layers	Adjustment at Start of Measure:		0		
Lines and Curves Lyrics Multimeasure Rests	Use cross-layer acc	idental positioning			
Music Spacing Notes and Rests	Music Characters: Natural		▼ Select		
Piano Braces and Brackets Repeats Staves					
Stems Text					
Time Signatures Tuplets					
Help Load Library	Save Library	Units: Centime	ters 🔹	ОК Отмен	а Применить

Рис. 136. Диалоговое окно Document Options – Accidentals.

Щелкнем в постоянной текстовой панели название меню MIDI/Audio (MIDI/Аудио), в результате чего откроется спускающаяся панель меню MIDI/Audio (рис. 137, стр. 76).

	Play Finale through <u>V</u> ST	
~	Play Finale through <u>M</u> IDI	
	Instrument Setup	•
	Audio <u>T</u> rack	•
	<u>H</u> uman Playback	Þ
	<u>D</u> evice Setup	•
	Start <u>P</u> layback	
	St <u>o</u> p Playback	
	<u>All Notes Off</u>	
	MIDI File Options	•
	MIDI <u>C</u> lipboard	•
	Send MIDI Val <u>u</u> e	
	Reload MIDI Driver	
	Reset Panning	
	R <u>e</u> transcribe	
	Click and Countoff	
	Quantization Settings	

Рис. 137. Спускающаяся панель меню MIDI/Audio.

Рассмотрим полный перечень команд меню MIDI/Audio:

— *Play Finale through VST* (Воспроизвести с помощью VST); выбор команды Play Finale through VST добавит в спускающейся панели меню MIDI/Audio маленькое квадратное поле слева от названия команды с уже установленным флажком;

— *Play Finale through <u>M</u>IDI* (Воспроизвести с помощью MIDI); выбор команды Play Finale through MIDI добавит в спускающейся панели меню MIDI/Audio маленькое квадратное поле слева от названия команды с уже установленным флажком;

— *Instrument Setup* (Настройка инструментов); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI/Audio откроет подменю (рис. 138, стр. 77), в котором будет отображено еще несколько команд:

<u>V</u>ST Instruments... Ctrl+Alt+I <u>I</u>nstrument List...

Рис. 138. Подменю команды Instrument Setup.

— <u>VST Instruments</u>... (Инструменты VST); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно VST Instruments (рис. 139, стр. 77), в котором можно конфигурировать VST-инструменты; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl +Alt + I;

Finale Ch.	VST Instrument		FX	B	ypass	Volume	Clip
1-16:		- /		• /	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	0	- 100 🔾
17-32:		• /		• /	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	0	- 100 🔾
33-48:		• /		- /	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	0	- 100 🔾
49-64:		• /		- /	—	0	- 100 🔾
65-80:		• /		- /		0	- 100 🔾
81-96:		• /		- /	F	0	- 100 🔾
97-112:		• /		• 2	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	0	- 100 🔾
113-128:		- 2		• 2		0	- 100 🔾
		Master	FX		Master Vol	ume	
		1:	•	/ 🗆	-	0	100 🖂
		2:	•	/ 🗆			
		3:	•	/			

Рис. 139. Диалоговое окно VST Instruments.

— <u>Instrument List</u>... (Список MIDI-инструментов); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Instrument List (рис. 140, стр. 77), в котором можно конфигурировать MIDI-инструменты;

R Staff Name M S	S Vol.	Pan	Instrument	Chan.	В	Prog.	GM	Perc. MIDI Map
▼ [Staff 1]	101	64	Grand 💌	1		1	Acoust 💌	
View hy Staves								

Рис. 140. Диалоговое окно Instrument List.

— *Audio Track* (Дорожки аудио); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI/Audio откроет подменю (рис. 141, стр. 78), в котором будет отображено еще несколько команд:

Finale 2010

Add Audio Track
Load Audio
Audio <u>C</u> lip Attributes

Delete Audio Track Load Audio... Audio <u>C</u>lip Attributes...

Рис. 141. Подменю команды Audio Track.

— Add Audio Track (Добавить дорожку аудио); выбор этой команды в подменю представит документ в стиле просмотра Studio View с уже установленным устройством управления нотного стана, в которое будет добавлена также дорожка аудио; после того, как дорожка аудио будет добавлена в открытый документ, команду Add Audio Track в подменю заменит команда Delete Audio Track; выбор этой команды удалит дорожку аудио из открытого документа;

— <u>Load Audio</u>... (Загрузить аудио); эта команда в подменю становится доступной после добавления в открытый документ с помощью предыдущей команды дорожки аудио; щелчок мышью команды Load Audio в подменю откроет диалоговое окно Open (puc. 40, стр. 28), в котором можно выбрать аудио файл и загрузить его на дорожку аудио;

— Audio <u>Clip Attributes</u>... (Свойства аудио-клипа); в момент загрузки выбранного аудио файла на дорожку аудио откроется диалоговое окно Audio Clip Attributes (рис. 142, стр. 78), в котором можно отредактировать свойства загружаемого аудио файла; после загрузки аудио файла на дорожку аудио открытого документа становится доступной команда Audio Clip Attributes в подменю; щелчок мышью этой команды в подменю также откроет диалоговое окно Audio Clip Attributes;

Audio Clip Attri	butes	×
Path: File Type: File Length: File Format:	D:\Фурманов В.И\F WAVE 00:01:30.668 16-bit Integer (Little	inale\ДМШ в Кр\4141414141414141.wav Select
Start in Score: Start in Clip: End in Clip:	1 1 0000 00:00:00.000 00:01:30.668	Repeat: 1 Set to End
Display Unit:	TimeSamples	OK Cancel Help

Рис. 142. Диалоговое окно Audio Clip Attributes.

— <u>Human Playback</u> ("Живое воспроизведение"); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI/Audio откроет подменю (рис. 143, стр. 79), в котором будет отображено еще несколько команд; выбор какой-либо команды в подменю добавит маленькое квадратное поле слева от названия выбранной команды с уже установленным флажком:

—<u>N</u>one (Нет);

- <u>Standard</u> (Стандартный);
- <u>В</u>агоqие (Барокко);
- <u>Classical</u> (Классический);
- <u>*Romantic*</u> (Романтический);

- <u>2</u>1st Century (21-й век);
- <u>Marching Band</u> (Маршевый оркестр);
- <u>V</u>iennese Waltz (Венский вальс);
- Light <u>Waltz</u> (Изящный вальс);
- <u>F</u>unk (Фанк);
- <u>J</u>azz (Джаз);
- *Latin* (Латиноамериканский);
- <u>Р</u>ор (Поп);
- *Reggae* (Рэгги);
- *Roc<u>k</u>* (Рок);
- *Samba* (Самба);

	None	
4	Standard	
	Baroque	
	<u>C</u> lassical	
	Romantic	
	21st Century	
	Marching Band	
	<u>V</u> iennese Waltz	
	Light <u>W</u> altz	
	Eunk	
	Jazz	
	Latin	
	Pop	
	Reggae	
	Roc <u>k</u>	
	S <u>a</u> mba	
	Custom	
	Human Playback Preferences	

Рис. 143. Подменю команды Human Playback.

— *Custom...* (Особый); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Human Playback Warning (рис. 144, стр. 79), предупреждающее о возможности настройки параметров "живого воспроизведения"; щелчок мышью кнопки Ok внизу диалогового окна Human Playback Warning откроет диалоговое окно Human Playback® Custom Style (рис. 145, стр. 80);



Рис. 144. Диалоговое окно Human Playback Warning.

io
į

opy seconds i tolli.	Standard	 Revert Settings 			
-0	25 % Rhyth	mic Feel Swing: None 🔻			
0	25 % Rhyth	mic Accents			
	5 % Rubat	0			
Interpret:		-			
Slurs		Hairpins and Dynamics			
Tempo Changes		V Pedal Markings			
Trills, Ornaments	s, Tremolos	Glissandi and Bends			
Fermatas		Final Bars			
Advanced Settings:	5 % Mood				
Automatic Expres	ssion	Soften Accompaniments			
Detection of Solo	Instrument	Auto Piano Pedaling			
Baroque Style for	Ornaments	Chord Balance			
Short Syncopatio	ns/Off Beats	Soften Basses			
Viennese Waltz F	eel	String Harmonics			
Play 32nd Note D	iddles Exactly	Strum Plucked String Chords			
Adjust Datted 94	h+16th/Triplet:	Interpret Harmonic Cadences			

Рис. 145. Диалоговое окно Human Playback® Custom Style.

— Human Playback Preferences... (Настройки "живого воспроизведения"); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Human Playback® Preferences: "Default Prefs" (рис. 146, стр. 81); в левом вертикальном поле этого диалогового окна перечислены параметры, используемые для детальной настройки "живого воспроизведения"; в зависимости от выбранного параметра, изменится содержание и правой половины диалогового окна применительно к особенностям настройки каждого отдельного параметра; рассмотрим перечень всех параметров, которые можно редактировать с помощью диалогового окна Human Playback® Preferences: "Default Prefs":

- Instrument Techniques (Техника исполнения);
- Dynamics & Volume (Динамика и громкость);
- MIDI Data (Данные MIDI);
- Glissandi & Bends (Глиссандо и подтяжки);
- Ornaments & Tremolos (Орнаментика и тремоло);
- Tempo Variations (Изменения темпа);
- Garritan Specials (Эффекты Garritan);

— <u>Device Setup</u> (Установка устройств); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI/Audio откроет подменю (рис. 147, стр. 81), в котором будет отображено еще несколько команд:

nstrument Techniques	Instrument Techniques and Effects	P	
ynamics & Volume	Name	Actions	Filter
Sissandi & Bends Ornaments & Tremolos Tempo Variations Garritan Specials	Garritan: Strings Garritan: Strings Garritan: Stradivari Violir Garritan: Gofriller Cello Garritan: Winds Garritan: Harp Garritan: Percussion Garritan: Jazz, Big Band Homological SoftSynth (General MID)	% Marching Band ()	
	Show details New techniq	ue New folder Du	uplicate) Delete
Dreference Cote Magazon	Show details New techniq	ue New folder Du	uplicate) Delete
Preference Sets Manageme	Show details New techniq	ue <u>New folder</u> Du	uplicate) Delete Item Adjustments
Preference Sets Manageme Current: Default Prefs	Show details New techniq	ue <u>New folder</u> Du Allow Temporary Score Never Show Messages	uplicate Delete Item Adjustments About HP
Preference Sets Manageme Current: Default Prefs Name: Default Prefs	Show details New techniq	ue <u>New folder</u> Du Allow Temporary Score Never Show Messages	uplicate) Delete Item Adjustments About HP

Рис. 146. Диалоговое окно Human Playback® Preferences: "Default Prefs".

	Audio Setup	
	Manage <u>V</u> ST Plug-ins	
	MIDI Setup	
~	MIDI <u>T</u> hru	
	Tablature MIDI <u>C</u> hannels	
	Edit Percussion MIDI Maps	
	Percussion Input Maps	
	Send MIDI Sync	
	Send MTC	

Рис. 147. Подменю команды Device Setup.

— <u>A</u>udio Setup... (Настройка аудио); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Audio Setup (рис. 148, стр. 82);

Audio Driver	-			Microsoft® Volume Controls
DirectSound	ł		-	Inout
Mic Source:	Default	Microphone	-	
Output:	Default	Output	•	Output
lay Through:	None	•		
Input Levels Mic	Input	MicNotator		
- [-		Channel:	1	
5 55		MIDI-In Latency:	60	milliseconds
		Audio Recording		
2		Reverb Type:	Large	Room 👻
5 5		Reverb Level (0-127):	0	
		Recording Latency:	0	milliseconds

Рис. 148. Диалоговое окно Audio Setup.

— *Manage <u>VST Plug-ins.</u>*. (Настройка плагинов VST); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Manage VST Plug-ins (рис. 149, стр. 82);

undge vor ring i	ns				
Active Plug-ins					
E:\Program Files\Fi E:\Program Files\Fi E:\Program Files\Fi	nale 2010\FinaleVST\ nale 2010\FinaleVST\ nale 2010\FinaleVST\	(Garritan Ambience.dll (Instruments for Finale (softsynth_vst.dll	e VST_x86.dll		
Inactive Plug-ins	Make Active	Refresh Plug-in Lis	ts Make I	nactive	
Plug-in Directories					
					Remove

Рис. 149. Диалоговое окно Manage VST Plug-ins.

— <u>MIDI Setup</u>... (Настройка MIDI); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно MIDI Setup (рис. 150, стр. 83);

AIDI In	MIDI Out	
Device:	Match Device: On/Off	
SB Audigy MIDI IO [E880]	SmartMusic SoftSynth 1	

Рис. 150. Диалоговое окно MIDI Setup.

— MIDI <u>T</u>hru... (Ретрансляция MIDI); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно MIDI Thru (рис. 151, стр. 83);

MIDI Thru	
© Off	
Fixed channel:	
Smart	
🔘 Direct	
Table Edit	
OK Cancel Help	

Рис. 151. Диалоговое окно MIDI Thru.

— *Tablature MIDI Channels*... (Табулировать каналы MIDI); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Tablature MIDI Channels (рис. 152, стр. 83);

Enter t string	he input M when reco	IIDI char rding to	nnel to use tablature	e for eac staves.	h List	en For S	String: 1
String	Channel	String	Channel	String	Channel	String	Channel
1:	1	7:	7	13:	13	19:	19
2:	2	8:	8	14:	14	20:	20
3:	3	9:	9	15:	15	21:	21
4:	4	10:	10	16:	16	22:	22
5:	5	11:	11	17:	17	23:	23
6:	6	12:	12	18:	18	24:	24

Рис. 152. Диалоговое окно Tablature MIDI Channels.

— Edit <u>Percussion MIDI Maps...</u> (Редактировать карты MIDI ударных инструментов); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Percussion MIDI Map Editor (рис. 153, стр. 84);

Map: Name:	Select a Percussion MIDI Map to Edit	. •
Select	a Note Type to Add 🛛 🗸 🔻	Add Note Type
	Note Type	MIDI Note

Рис. 153. Диалоговое окно Percussion MIDI Map Editor.

— *Percussion Input Maps...* (Карты ввода ударных инструментов); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Percussion Input Maps (рис. 154, стр. 84);

Finale Ch.	Percussion MIDI Map
1-16:	Match Input Map to Output Map
17-32:	Match Input Map to Output Map
33-48:	Match Input Map to Output Map
49-64:	Match Input Map to Output Map
65-80:	Match Input Map to Output Map
81-96:	Match Input Map to Output Map
97-112:	Match Input Map to Output Map
113-128:	Match Input Map to Output Map

Рис. 154. Диалоговое окно Percussion Input Maps.

— <u>Send MIDI Sync</u> (Отправить сигнал синхронизации MIDI); выбор этой команды добавит в подменю маленькое квадратное поле слева от названия команды с уже установленным флажком;

— *Send MTC* (Отправить MTC); выбор этой команды добавит в подменю маленькое квадратное поле слева от названия команды с уже установленным флажком;

— *Start Playback* (Начать воспроизведение); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI/Audio равнозначен действию кнопки Start Playback на панели Playback Controls (рис. 26, стр. 19);

— *Stop Playback* (Остановить воспроизведение); эта команда в спускающейся панели меню MIDI/Audio затенена до начала воспроизведения; щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI/Audio равнозначен действию кнопки Stop на панели Playback Controls;

— <u>All Notes Off</u> (Отключить все ноты);

— *MIDI <u>File Options</u>* (Свойства файла MIDI); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI/Audio откроет подменю (рис. 155, стр. 85), в котором будет отображено еще несколько команд;

> Import MIDI File Options... Export MIDI File Options...

Рис. 155. Подменю команды MIDI File Options.

— *Import MIDI File Options*... (Свойства импорта MIDI-файла); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Import MIDI File Options (рис. 156, стр. 85);

Tracks become staves	OK
Channels become staves	
Set Track-to-Staff list:	Cancel
Include	Help
Tempo changes	Key Signature
Continuous data	Ouse the file's
Convert markers	Infer from the file
Create instruments from initial patches	🔘 Infer, ask first
Vise General MIDI patch names	Set Key Signature
	Time Signature
Quanuzauon Setungs	Ouse the file's
	Set Time Signature

Рис. 156. Диалоговое окно Import MIDI File Options.

— <u>*Export MIDI File Options*</u>... (Свойства экспорта MIDI-файла); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Export MIDI File Options (рис. 157, стр. 86);

MIDI File	Туре
Formation Formatio Formation Formation Formation Formation Formation Form	at 1 - all instruments saved to separate tracks
O Forma	at 0 - all instruments saved into a single track
C Temp	omap
• • •	
V Save bo	ookmarks as markers
Don't sh	now this during file Save As

Рис. 157. Диалоговое окно Export MIDI File Options.

— *MIDI Clipboard* (Буфер MIDI); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI/Audio откроет подменю (рис. 158, стр. 86), в котором будет отображено еще несколько команд:



Рис. 158. Подменю команды MIDI Clipboard.

— *Export MIDI to Clipboard* (Экспорт MIDI в буфер обмена); команда Export MIDI to Clipboard в подменю затенена до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста;

— Import MIDI from Clipboard (Импорт MIDI из буфера обмена); команда Import MIDI from Clipboard в подменю затенена до тех пор, пока не будет выделено место (такт), в которое следует вставить фрагмент нотного текста, помещенный ранее в буфер обмена; щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Import MIDI from Clipboard (рис. 159, стр. 86); если не требуется дополнительное редактирование для импортируемого материала, т.е. не требуется открывать диалоговое окно Import MIDI from Clipboard, можно при выборе этой команды нажать клавишу Shift на клавиатуре компьютера, в результате чего диалоговое окно не будет открыто;

Continuous data	Quant Settings
Tendo chances	
Hint: Press Shift when	n choosing the Import

Рис. 159. Диалоговое окно Import MIDI from Clipboard.

— *Send MIDI Value*... (Отправить значение MIDI); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI/Audio откроет диалоговое окно Send MIDI Value (рис. 160, стр. 87);

Меню MID	I/Audio
----------	---------

 All MIDI cha 	nnels	
Only MIDI o	hannel: 1	
MIDI Data		
Key Off: Key On:	60 64	
Controller:	0 0 : Bank Select (MSB)	
	0	
Patch:	Program Change	
	Bank Select 0 Bank Select 32 Program Cha	ange
	General MIDI: 1 : Acoustic Grand Piano	
Pitch Wheel	ssure:	
Charmerrie		

Рис. 160. Диалоговое окно Send MIDI Value.

— <u>*Reload MIDI Driver*</u> (Перезагрузить драйвер MIDI);

— *Reset <u>P</u>anning* (Переустановить стереопанораму);

— *Retranscribe* (Ретранскрибировать); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, эта команда в спускающейся панели меню MIDI/Audio затенена; выбор команды Retranscribe побудит программу Finale применить к выделенному фрагменту нотного текста настройки квантования, установленные ранее с помощью команды Quantization Settings;

— *Click and Countoff* (Метроном и отсчет); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI/Audio откроет диалоговое окно Click and Countoff (рис. 161, стр. 87);

Countoff:	Whi	le Recording	l.	-	Measures:		
Click:	Whi	le Recording	l.	-			
Source:	MID	I Note		•			
Metrono	me So	ound					
		Channel	Note	Velocity	Duratio	n (%	of the beat
Down Be	ats:	10	37	127	50	% (Listen
Other Be	eats:	10	37	100	25	%	Listen

Рис. 161. Диалоговое окно Click and Countoff.

— *Quantization Settings...* (Настройки квантизации); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI/Audio откроет диалоговое окно Quantization Settings (рис. 162, стр. 88);

Smallest Note Val	ue:		_			_				
	IKONI	0	٦	J	♪	\$, Pr	250	
	11011-	0.	J.	J.	Þ	₿.	Ŗ.	æ.	256	EDUS
Play This:		To G	et Tł	nis:						
			Ē	• •			o tupl	ets		
		3		- -		Mi	x rhy	thms		
		3		ſ		🔿 Sp	ace	notes	evenly i	n beat
			a							

Рис. 162. Диалоговое окно Quantization Settings.

— *More Settings*... (Дополнительные настройки); выбор команды More Settings в диалоговом окне Quantization Settings откроет дополнительное диалоговое окно More Quantization Settings (рис. 163, стр. 88);

and a second a second				
Remove Notes Smalle	r Than: 20	EDUs		
Then: 🔘 Allow grad	e notes			
C Remove g	race notes			
Convert to	o real notes			
Rests				
Minimize number o	frests			
N N		o Thic:		
Turns This:		o mis.		
Turns This:		o mis.		
Turns This:	in simple meters	e triis.		
Turns This:	in simple meters	ters		
Turns This:	in simple meters	ters		
Turns This:	in simple meters in compound me	ters		
Turns This: N Allow dotted rests Allow dotted rests Options Retain key velociti Retain note durati	in simple meters in compound me es ons	ters		
Turns This: N Allow dotted rests Allow dotted rests Options Retain key velociti Retain note durati Include voice two	in simple meters in compound me es ions	ters		
Turns This: Image: Constraint of the sets Allow dotted rests Allow dotted rests Options Retain key velociti Retain note durati Include voice two Soften syncopatio	in simple meters in compound me es ons	ters		
Turns This: N Allow dotted rests Allow dotted rests Options Retain key velociti Retain note durati Include voice two Soften syncopatio Sensitivity level:	in simple meters in compound me es ons 32nd Note	ters	▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲<	EDUs

Рис. 163. Диалоговое окно More Quantization Settings.

Щелкнем в постоянной текстовой панели название меню Plug-ins (Плагины), в результате чего откроется спускающаяся панель меню Plug-ins (рис. 164, стр. 89).

Plug-ins	
Expressions	۲
Finale Script	۲
Lyrics	۲
Measures	۲
Miscellaneous	•
Note, Beam, and Rest Editing	•
Playback	•
Scoring and Arranging	F
TG Tools	•

Рис. 164. Спускающаяся панель меню Plug-ins.

Рассмотрим полный перечень команд меню Plug-ins:

— *Expressions* (Нюансы); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Plug-ins откроет подменю (рис. 165, стр. 89), в котором будет отображена еще одна команда:

Auto-Dynamic Placement...

Рис. 165. Подменю команды Expressions.

— *Auto-Dynamic Placement*... (Назначение автодинамики); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Auto-Dynamic Placement (рис. 166, стр. 89);

Min Velocity Change Between Dynami	cs: 20
Place By Beat 🔹 📝 Avoid	dAccents
Dynamic Marking: pppp 👻	Ì
Minimum Velocity: 0	Expression
Placement For: Layer 1 🔻	Voice 1 🔹
💿 Use Default Positioning 🛛 🔘 Place	e Above 🛛 🔘 Below
Distance From Staff:	0,635
biotarioo From otan.	

Рис. 166. Диалоговое окно Auto-Dynamic Placement.

— *Expression*... (Обозначения нюансов); выбор команды Expression в диалоговом окне Auto-Dynamic Placement откроет дополнительное диалоговое окно Expression Selection (рис. 167, стр. 90), в котором можно выбрать определенные обозначения нюансов, а также редактировать их;

ynamics empo Marks empo Alterations	ſſſſ	<i>fff</i>	ff	f	
Expressive Text Technique Text Rehearsal Marks Miscellaneous	5 mf	5666 mp	7 7 P	8 8 pp	
	9 ppp	9 ¹⁰ 0 <i>pppp</i>	11 г fp	12 G	
	13 \$ f	H 14 S sfz	15 Z	16 subito p	
Edit Categories	Dynamics: fortississis	simo (velocity = 127)		Reset to Category	J

Рис. 167. Диалоговое окно Expression Selection.

— *Finale Script* (Сценарий Finale); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Plug-ins откроет подменю (рис. 168, стр. 90), в котором будет отображено еще несколько команд:

FinaleScript Palette	Shift+Alt+F
Options	
Help	

Рис. 168. Подменю команды Finale Script.

— FinaleScript Palette (Панель FinaleScript); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно FinaleScript 2.0 Palette (рис. 169, стр. 90); клавиатурная комбинация для этой команды — Shift + Alt + F;





— Options... (Настройки); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно FinaleScript – Options (рис. 170, стр. 91);

inaleScript - Options	×
Use a keyboard shortcut for FinaleScript Palette	Select
	Alt + Shift + " F "
Use Source location for batch process	Select
Use destination location for batch process	Select
Remember Palette and Editor state between sessions	,
Use transparency	
Don't show Palette when calling a script from the men	u
Give focus back to doc window after running script	
Ask confirmation upon script deletion	
Generate detailed report	
Bypass blocking dialog boxes automatically	
Use custom measure numbers	
Import FinaleScript.dat script file	
Help About Save and Close	Cancel

Рис. 170. Диалоговое окно FinaleScript – Options.

— Help (Справка); щелчок мышью этой команды в подменю откроет раздел Finale-Script^{тм} plug-in в Руководстве пользователя (Finale User Manual);

— *Lyrics* (Вокальный текст); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Plug-ins откроет подменю (рис. 171, стр. 91), в котором будет отображено еще несколько команд:

Auto Slur Melismas Clear Lyric Positioning...

Рис. 171. Подменю команды Lyrics.

— Auto Slur Melismas (Автолиги на распевы слов); необходимо выделить набранный заранее нотный текст, имеющий вокальную подтекстовку, затем выбрать команду Auto Slur Melismas, в результате чего откроется диалоговое окно Finale (рис. 172, стр. 92), сообщающее о количестве добавленых лиг на распевы слов; после щелчка кнопкой Ok в нижнем правом углу диалогового окна Finale в выбранном фрагменте нотного текста появятся лиги на распевах слов;

— *Clear Lyric Positioning*... (Стандартное положение вокального текста); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Clear Lyric Positioning (рис. 173, стр. 92);

Finale 2010



Рис. 172. Диалоговое окно Finale.

Choose the lyric section(s) to clear:	ОК
Verse 1	Cancel
Choose which lyric positioning information to clear:	

Рис. 173. Диалоговое окно Clear Lyric Positioning.

— *Measures* (Такты); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Plugins откроет подменю (рис. 174, стр. 92), в котором будет отображено еще несколько команд:

Automatic Barlines	
Clear Measure # Positioning	
Create Coda System	
Merge Measures	
Mid-Measure Repeats	
Number Repeated Measures	
Split Measure	

Рис. 174. Подменю команды Measures.

— Automatic Barlines (Автоматическая тактовая черта); если не будет заранее выделен фрагмент нотного текста, плагин предложит изменить тактовую черту во всем документе; смена тональности — двойная тактовая черта, в конце — финальная, в других тактах — обычная;

— Clear Measure # Positioning (Положение номеров тактов по умолчанию);

— *Create Coda System*... (Создать фонари и сеньо); выделив фрагмент нотного текста, выберем команду Create Coda System, в результате чего откроется диалоговое окно Create Coda System (рис. 175, стр. 93);

nonzontal space before	Coda: 1.270 Centimeters
🔽 Coda Symbol -	•
📝 "Coda" Text	
Create "To Coda	a" in Measure:
O.C. al Coda	None
🔘 D.S. al Coda	

Рис. 175. Диалоговое окно Create Coda System.

— Merge Measures (Соединить такты); выделив два или больше тактов, выберем в подменю команду Merge Measures, в результате чего все выделенные такты будут объединены в один такт;

— *Mid-Measure Repeats* (Реприза в середине такта); выделив фрагмент нотного текста, начиная с любой доли любого такта и заканчивая на любой доле любого такта, выберем в подменю команду Mid-Measure Repeats, в результате чего выделенный фрагмент нотного текста будет ограничен знаками репризы;

— Number Repeated Measures (Пронумеровать такты реприз);

— *Split Measure*... (Разделить такты); выделив любой такт, выберем в подменю команду Split Measure, в результате чего откроется диалоговое окно Split Measure (рис. 176, стр. 93), в котором можно указать параметры разделения выделенного такта на части;

Split Measure	
Split Measure After 1 Beat	
Barline Style Invisible Dashed	
Move second part of split measure to next system	
OK Cancel	

Рис. 176. Диалоговое окно Split Measure.

— Miscellaneous (Разное); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Plug-ins откроет подменю (рис. 177, стр. 94), в котором будет отображено еще несколько команд:



Рис. 177. Подменю команды Miscellaneous.

— *Change Fonts* (Изменить шрифты); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Change Fonts (рис. 178, стр. 94);

ange button.			
ext Item	Font		
itaff Names	None Found	Change	
aroup Names	None Found	Change	
ext Blocks	Mixed Font	Change	
yrics.	Times New Roman, 12pt	Change	
Individually Cha	nge Lyrics		
/erse	Times New Roman, 12pt	Change	
Chorus	None Found	Change	
ection	None Found	Change	

Рис. 178. Диалоговое окно Change Fonts.

— *Command Line* (Ввод нотного текста в командной строке); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Command Line Note Entry (рис. 179, стр. 94);

Commands:						
Staff:	Staff 1		•	🔽 Accide	ental is Implied	Apply
Layer:	1 •	Command Key	,			
Measure:	1	8 = Breve 7 = Whole 6 = Half 5 = Quarter 4 = 8th	3 = 16th 2 = 32nd 1 = 64th . = Dotted tp = Tuplet	r = Rest + = Rpt 8va - = Rpt 8vb , = Next Beat ; = Next Note	s,# = Sharp b = Flat n = Natural ss,## = Dbl bb = Dbl	p = (acc) x = Multiple c4 = Middle C
			a. V	/nq = Grace on/ nt = Treble Clef	off on/off	

Рис. 179. Диалоговое окно Command Line Note Entry.

— *Count Items* (Подсчет элементов); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Item Counts (рис. 180, стр. 95);

Measures:	1	Page Text:	6
Notes:	8	Key Changes:	0
Grace Notes:	0	Time Sig. Changes:	0
Rests:	0	Clef Changes:	0
Tuplets:	0	Repeats:	0
Note Expressions:	0	Text Repeats:	0
Measure Expressions:	0	Measure Numbers:	0
Articulations:	0	Chord Symbols:	0
Lyrics:	7	Measure Graphics:	0
Measure Text:	0	Page Graphics:	0
Staff Systems	1	Smart Shapes:	1
Total:	24		

Рис. 180. Диалоговое окно Item Counts.

— *My Favorite Plug-ins* (Избранные плагины); в этой папке пользователь может собрать все наиболее часто используемые им плагины программы Finale с целью более быстрого доступа к ним во время работы по компьютерному набору нотного текста;

— *Note, Beam and Rest Editing* (Ноты, вязки и паузы); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Plug-ins откроет подменю (рис. 181, стр. 95), в котором будет отображено еще несколько команд):

. Patterson Plug-Ins Lite Cautionary Accidentals... Change Noteheads... Change to Default Whole Rests Change to Real Whole Rests Check Region for Durations... **Classic Eighth Beams** Flat Beams Flat Beams (Remove) Ledger Lines (Hide) Ledger Lines (Show) Midline Stem Direction Move Rests... Notes and Rests (Hide) Notes and Rests (Show) Resize Noteheads... Rhythmic Subdivisions... Single Pitch... Slash Flagged Grace Notes Slash Flagged Grace Notes (Remove) Voice 2 to Layer ...

Рис. 181. Подменю команды Note, Beam and Rest Editing.

— *Patterson Plug-ins Lite* (Плагины Паттерсона); щелчок мышью этой команды в подменю откроет дополнительное подменю, в котором будет отображено еще несколько команд (рис. 182, стр. 96):

> Options And Info... Beam Over Barlines Beam Over Barlines/Fix Pre-Finale 2009 Expressions Beam Over Barlines/Remove Patterson Beams...

Рис. 182. Дополнительное подменю команды Patterson Plug-ins Lite.

— Options and Info... (Настройки и информация); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Options and Info (рис. 183, стр. 96); с целью получения дополнительной информации о плагинах Паттерсона, можно посетить сайт http://www.robertgpatterson.com, выбрав соответствующую команду в диалоговом окне Options and Info;

otions And Info	×
Patterson Plug-Ins Collection Lite v3.09	
Copyright i 21/2 2008 Robert G.	
For documentation and information, visit	
http://www.RobertGPatterson.com]
Show All Alerts and Questions	ОК

Рис. 183. Диалоговое окно Options and Info.

— Beam Over Barlines (Вязки через тактовую черту);

— *Beam Over Barlines/Fix Pre-Finale 2009 Expressions* (Вязки через тактовую черту — файлы программы Finale 2009);

— Beam Over Barlines/Remove (Вязки через тактовую черту — удалить);

— *Patterson Beams*... (Вязки Паттерсона); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Patterson Beams 3.09 (рис. 184, стр. 96):

French Beams	Ignore If Manually Edited
Oreate	Beams Stems
Beautify Beams	
Beams Should Never Cross	Spaces
Max Slope Angle: 10	Degrees 👻
V Preserve Flatness	
Beams On Thirds Can Slant	A Full Space
	o Compensate for Beam Angle
Increase Beam Thickness to	e componed to ref boant rigio

Рис. 184. Диалоговое окно Patterson Beams 3.09.

Меню Р	lug-ins
--------	---------

— Cautionary Accidentals... (Предупреждающие знаки альтерации); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Cautionary Accidentals Options (рис. 185, стр. 97):

Show Accidentals On		Accidentals on Tied Notes
Courtesy accidentals	₿₽₽₽₽₽	Never Only across barlines Always
Courtesy naturals		Auto-freeze accidentals
Key cancellations		No cautionaries on repeated notes
Diatonic accidentals		Layer 2 Layer 3 Layer 4
Naturals Parenthesize	2445)	Reset After: 2 Measures

Рис. 185. Диалоговое окно Cautionary Accidentals Options.

— *Change Noteheads*... (Изменить нотные головки); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Change Noteheads (рис. 186, стр. 97):

Special notehead			OK
Small slash (rhy	thmic notation)	Carge slash (slash notation)	Cancel
© X notehead	Filled (quarter note)	🔘 Hollow (half note)	Canoor
🔘 Custom (243)	Select custom symbol.		

Рис. 186. Диалоговое окно Change Noteheads.

— Change to Default Whole Rests (Изменить на стандартные целые паузы);

— Change to Real Whole Rests (Изменить на реальные целые паузы);

— *Check Region for Durations*... (Проверить длительности нот); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Check Region for Durations (рис. 187, стр. 98);

— Classic Eighth Beams (Классические вязки восьмых нот);

- Flat Beams (Горизонтальные вязки);
- Flat Beams (Remove) (Горизонтальные вязки удалить);
- Ledger Lines (Hide) (Добавочные линейки скрыть);
- Ledger Lines (Show) (Добавочные линейки показать);
- Midline Stem Direction (Направление штиля ноты на средней линии);



ss check to begin.	
)o you want to	Measure Detected
Leave the measure alone	Staff
	Measure
Delete the extra notes	Layer
Move the extra notes to the next measure	Check
Edit Directly	CHECK
Fill With Rests	
Keep moving the extra notes	Dava

Рис. 187. Диалоговое окно Check Region for Durations.

— Move Rests... (Переместить паузы); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Move Rests (рис. 188, стр. 98):

Move rests in layer:	All layers 🔹) СК
Move rests	step(s)	Cancel
Create movea	able (real) rests in e	mpty measures
Clear manual pos	sitionina	
Cical manual pos	addrining	

Рис. 188. Диалоговое окно Move Rests.

— Notes and Rests (Hide) (Ноты и паузы — скрыть);

— *Notes and Rests (Show)* (Ноты и паузы — показать);

— Resize Noteheads... (Изменить размер нотных головок); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Resize Noteheads (рис. 189, стр. 98):

Resize: Standard Noteheads	
All Special Noteheads	
🔘 One Custom Notehead	Select
Resize Noteheads:	
From Top of Chord	
From Bottom of Chord	

— Rhythmic Subdivisions... (Ритмическое деление нот); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Rhythmic Subdivisions (рис. 190, стр. 99);

Change:				
All Selected Entries				
Entries Within Rang	e of Durations			
From (shortest note)		\cdot	64	EDU
Through (longest note		\cdot	8192	EDUs
Subdivide Entries Into:				
🔿 📃 Equal Valu	les			
Rhythmic Duration:		$\overline{}$	1024	EDU

Рис. 190. Диалоговое окно Rhythmic Subdivisions.

— *Single Pitch*... (Одна высота всех нот); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Single Pitch (рис. 191, стр. 99);

OK
Cancel

Рис. 191. Диалоговое окно Single Pitch.

— Slash Flagged Grace Notes (Перечеркнутые форшлаги);

— Slash Flagged Grace Notes (Remove) (Перечеркнутые форшлаги — удалить);

— *Voice 2 to Layer*... (Второй голос в слой); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Voice 2 to Layer (рис. 192, стр. 99);

oice 2 to Layer		×
Move Notes in ¹	Voice 2:	ОК
From layer:	1 •	Cancel
To layer:	2 🔹	

Рис. 192. Диалоговое окно Voice 2 to Layer.

— *Playback...* (Воспроизведение); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Plug-ins откроет подменю (рис. 193, стр. 100), в котором будет отображено еще несколько команд:

Finale 2010



Рис. 193. Подменю команды Playback.

— *Apply Human Playback*... (Использовать "живое воспроизведение"); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Apply Human Playback® Message (рис. 194, стр. 100):

This file. 1	plug-in wil The currer	l alter the it docum	e actual M ent does	IIDI data not have	saved in this HP set to
None	e (in the P sts of the p	layback I blug-in.	Controls).	This will	maximize the
Wou	ıld you like	Human	Playback	set to N	one?
			Yes		No

Рис. 194. Диалоговое окно Apply Human Playback® Message.

— Yes (Да); выбор этой команды в диалоговом окне Apply Human Playback® Message откроет дополнительное диалоговое окно Apply Human Playback® (рис. 195, стр. 100):

Apply a Defined Style:	Standa	rd		-	
Apply Specific Elements					
Slurs		🗸 Hairpin	s and Dy	nami	cs
🔽 Tempo Changes		🗸 Pedal I	Markings		
🗹 Trills, Ornaments, Tr	emolos	🗸 Glissar	idi and Be	ends	
🔽 Fermatas		🗌 Final B	ars		
Rhythmic Feel:				25	%
Rhythmic Accents:	,()		-	25	%
🗸 Rubato:	r()			5	%
☑ More Settings:	Select				
Clear MIDI Data					
Extra AHP Items		🗸 Tempo C	hanges		
📝 All Continuous Data	3	V Start/Sto	p Times		
Velocities					
D (T D (b)					
Reset To Default			Prefere	ence	s

Рис. 195. Диалоговое окно Apply Human Playback®.

— *Scoring and Arranging* (Работа с партитурой и аранжировка); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Plug-ins откроет подменю (рис. 196, стр. 101), в котором будет отображено еще несколько команд:



Рис. 196. Подменю команды Scoring and Arranging.

— *Composer's Assistant* (Ассистент композитора); щелчок мышью этой команды в подменю откроет дополнительное подменю (рис. 197, стр. 101), в котором будет отображено еще несколько команд:

Chord Morphing
Chord Realization
Chord Reordering
Chord Splitting
Common Tone Transposition
Frequency Modulation Chord Generator
Melodic Morphing
Rhythm Generator
Tie Common Notes
Virtual Fundamental Generator

Рис. 197. Дополнительное подменю команды Composer's Assistant.

— *Chord Morphing*... (Аккорды с общим звуком); чтобы запусть плагин Chord Morphing, следует выделить аккорд, набранный на одном нотном стане в одном слое; щелчок мышью этой команды в дополнительном подменю откроет диалоговое окно Chord Morphing (рис. 198, стр. 102);

— More Info... (Дальнейшая информация); выбор этой команды в диалоговом окне Chord Morphing откроет дополнительное диалоговое окно More Info, содержащее более подробное пояснение по работе с плагином Chord Morphing; в результате последовательного выбора команды Ok сначала в диалоговом окне More Info, а затем в диалоговом окне Chord Morphing, под основным нотным станом появится еще один нотный стан, на котором будут отображены все аккорды, имеющие общий звук с ранее набранным аккордом;

Finale 2010

		Cr	eated by C)penMusi
Morphing Type:	© A	ම B	© C	
Note Mutation Threshol	d (in semi to	ones):	5	
More Info		OK		Cancel

Рис. 198. Диалоговое окно Chord Morphing.

— *Chord Realization...* (Варианты трезвучия); щелчок мышью этой команды в дополнительном подменю откроет диалоговое окно Chord Realization (рис. 199, стр. 102); чтобы получить более подробное пояснение по работе с этим плагином, следует выбрать команду More Info; в результате выбора команды Ok, под основным нотным станом появится еще два нотных стана, на которых будут отображены четырехголосные варианты трезвучия, учитывая тональность и ступень лада, которые были выбраны ранее; все варианты аккордов будут расположены на двух нотных станах в соответствии с правилами классической гармонии;

T	onality	C Major	÷	De	egree 📔 👻	
Specify R	ange				Inversions	
	Lov	vest	Highe	st	Root position	
Soprano	60	÷	81	÷	V First Inversion	
Alto	53	\$	74	-	Second Inversion	
Tenor	48	\$	69	1	Display Result on	
Bass	41	\$	62	1	Two Staves	
		(60 = mide	dle C = C4)		Four Staves	
	1	l Carlo E a a la l	lana da fa	10	2011	

Рис. 199. Диалоговое окно Chord Realization.

— *Chord Reordering* (Порядок аккордов); чтобы запусть плагин Chord Reordering, следует выделить последовательность аккордов, набранных на одном нотном стане в одном слое; щелчок мышью этой команды в дополнительном подменю откроет диалоговое окно Chord Reordering (рис. 200, стр. 103); чтобы получить более подробное пояснение по работе с этим плагином, следует выбрать команду More Info; в результате выбора команды Ok, под основным нотным станом появится еще один нотный стан, на котором будут все те же акорды выстроены в ином порядке, по мнению плагина Chord Reordering — в лучшем порядке, по сравнению с исходным порядком расположения аккордов;

11	D1	•
Меню	Plug	-ins

				Created b	y OpenMusi
🔘 Find B	est Solution				
Find B	est Solution Be	eginning with	Chord Num	iber: 1	
◎ Find F	andom Solutio	n			
					- ·

Рис. 200. Диалоговое окно Chord Reordering.

— *Chord Splitting*... (Деление аккорда); чтобы запусть плагин Chord Splitting, следует выделить аккорд, набранный на одном нотном стане в одном слое; щелчок мышью этой команды в дополнительном подменю откроет диалоговое окно Chord Splitting (рис. 201, стр. 103); чтобы получить более подробное пояснение по работе с этим плагином, следует выбрать команду More Info; в результате выбора команды Ok, под основным нотным станом появится еще один или два нотных стана, на которых будут отображены составные части аккорда, его компоненты на гармонических основания выделенного аккорда;

			C	Created by OpenM	usi
Find the	2	•	First Spl	its	
🗖 Add ti	he Virtua	al Fun	damental		
Virtual Fundamental Parar	meters				
Specify Lowest Pitch	10] ‡	Listen	
(60) = C4 =	midd	le C)		
📝 Allow Octave Displac	cement				
	_	-			5

Рис. 201. Диалоговое окно Chord Splitting.

— Common Tone Transposition... (Трансформация аккорда); чтобы запусть плагин Common Tone Transposition, следует выделить последовательность аккордов, набранных на одном нотном стане в одном слое; щелчок мышью этой команды в дополнительном подменю откроет диалоговое окно Common Tone Transposition (рис. 202, стр. 104); чтобы получить более подробное пояснение по работе с этим плагином, следует выбрать команду More Info; в результате выбора команды Ok, под основным нотным станом появится еще один нотный стан, на котором будет отображена последовательность аккордов, включающая в себя как новые аккорды, так и начальные (помеченные звездочкой); этот плагин представляет собой композиционное средство создания плавных аккордовых переходов, из общего числа которых можно выбрать лучшие;

Finale 2010

				Created by	OpenMusi
Specify Ra	ange				
Lowest	35	ļ	Highest	96	
		(60 = C	4 = middle C)		
12122			_		V1924 1941

Рис. 202. Диалоговое окно Common Tone Transposition.

— Frequency Modulation Chord Generator... (Генератор аккордов частотной модуляции); чтобы запустить плагин Frequency Modulation Chord Generator, следует выделить два звука любой длительности, набранных на одном нотном стане в одном слое; щелчок мышью этой команды в дополнительном подменю откроет диалоговое окно Frequency Modulation Chord Generator (рис. 203, стр. 104); чтобы получить более подробное пояснение по работе с этим плагином, следует выбрать команду More Info;

			C	Created by	OpenMusi
Specify R	ange		Modulation	n Index	
Lowest	0	\$	Lowest	1	•
Highest	127	÷	Highest	10	•
(60	= C4 = mid	dle C)			
м	ore Info		ОК		Cancel

Рис. 203. Диалоговое окно Frequency Modulation Chord Generator.

— Melodic Morphing... (Трансформация мелодии); чтобы запустить плагин Melodic Morphing, следует выделить две мелодические линии, каждая из которых набрана на одном нотном стане в одном слое; щелчок мышью этой команды в дополнительном подменю откроет диалоговое окно Melodic Morphing (рис. 204, стр. 105); чтобы получить более подробное пояснение по работе с этим плагином, следует выбрать команду More Info; в результате выбора команды Ok, под двумя основными нотными станами появится еще один нотный стан, на котором будет отображена одноголосная мелодия, состоящая из трех разделов: первый раздел содержит мелодию верхнего стана, третий — мелодию нижнего нотного стана, а второй — трансформированный результат; ритм первоначальных мелодий не учитывается, плагин создает только шестнадцатые ноты;

Меню	Plu	g-ins

	Created by OpenMu
Number of Morphing Steps:	5

Рис. 204. Диалоговое окно Melodic Morphing.

— *Rhythm Generator*... (Генератор ритма); щелчок мышью этой команды в дополнительном подменю откроет диалоговое окно Rhythm Generator (рис. 205, стр. 105); чтобы получить более подробное пояснение по работе с этим плагином, следует выбрать команду More Info;

											Created by OpenM	lus
Voice	Sieve	1	Offset	Sieve 2	2	Offset	Sieve 3	Offset	Invert	Random %	Instrument	
1 🛛	8	•	0	Off	•	0	Off 👻	0		0	Bass drum	•
2	8	•	7	Off	•	0	Off 💌	0		20	Bass drum	•
3	8	•	4	Off	•	0	Off 🔹	0		0	Snare Drum	•
4 🖪	8	•	0	Off	•	0	Off 🔻	0	V	0	Closed High Hat	•
5		•	0	Off	•	0	Off 🔻	0		0	Closed High Hat	•
c 🗉	2	•	1	Off	•	0	5 🔻	0		60	Claves	

Рис. 205. Диалоговое окно Rhythm Generator.

— *Tie Common Notes...* (Удлиняющие лиги); чтобы запустить плагин Tie Common Notes, следует выделить два или больше аккордов, содержащих общие звуки; щелчок мышью этой команды в дополнительном подменю откроет диалоговое окно Tie Common Notes (рис. 206, стр. 105); чтобы получить более подробное пояснение по работе с этим плагином, следует выбрать команду More Info; в результате выбора команды Ok, плагин создаст удлиняющие лиги между соседними нотами одной высоты и одного слоя в выделенных аккордах;

		Create	d by OpenMusic
More Info	ו ר	ОК	Cancel

Рис. 206. Диалоговое окно Tie Common Notes.

— Virtual Fundamental Generator... (Генератор виртуального фундамента); чтобы запустить плагин Virtual Fundamental Generator, следует выделить несколько аккордов, набранных на одном нотном стане в одном слое в любом обращении; щелчок мышью этой команды в дополнительном подменю откроет диалоговое окно Virtual Fundamental Generator (рис. 207, стр. 106); чтобы получить более подробное пояснение по работе с этим плагином, следует выбрать команду More Info; в результате выбора команды Ok, под основным нотным станом появится еще один нотный стан (в басовом ключе), на котором под каждым аккордом будет находиться одна нота — виртуальный фундамент; виртуальный фундамент определяется как нижняя нота (основа), от которой все верхние ноты аккорда могут выступать в роли обертонов;

		Created by OpenMus
Specify Lowest Pitch	10	Listen
(60) = C4 = mi	iddle C)
Allow Octave Displ	acement	
More Info		OK Canad

Рис. 207. Диалоговое окно Virtual Fundamental Generator.

— *Add Cue Notes*... (Создание реплик); чтобы запустить плагин Add Cue Notes, следует выделить фрагмент нотного текста на одном нотном стане; щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Add Cue Notes (рис. 208, стр. 106);

Read the Cue From:	Layer 1	 Reduce Cue Noteheads To: 75 %
Write the Cue In:	Layer 4	Name the Cue:
Add Cue Notes to the	e Following Staves:	Include
VirtFund		V Articulations
		Smart Shapes
		Clefs
		V Lyrics
		Chords
		OK Cancel

Рис. 208. Диалоговое окно Add Cue Notes.

— *Band-in-a-Box Auto-Harmonizing*... (Автогармонизатор Band-in-a-Box); чтобы запустить плагин Band-in-a-Box Auto-Harmonizing, следует выделить нотный текст, набранный в одном слое на одном нотном стане; щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Band-in-a-Box Auto-Harmonizing (рис. 209, стр. 107):

Меню	Plug	g-ins
------	------	-------

Number of Voices	Four Part 🔻	
Jazz Piano Guitar Drop 2 Swing Guitar Super Brass	E	Place New Voices Into: Selected Staff (all Voices) The Select of the
Strings Strings 8va Strings 8vb Barbershop Close Barbershop Open Drop 2		 Three Existing Staves Starting With Staff: Staff 1
Drop 3 Three Below #1 One Above #1 One Above #2	-	OK Cancel More Info

Рис. 209. Диалоговое окно Band-in-a-Box Auto-Harmonizing.

Чтобы получить более подробное пояснение по работе с этим плагином, следует выбрать команду More Info, в результате чего откроется диалоговое окно About Band-in-a-Box Auto-Harmonizing (рис. 210, стр. 107); в этом плагине используется функция гармонизации программы Band-in-a-Box — программы создания аккомпанемента фирмы "PG Music"; с целью получения более подробной информации о программе или приобретения полной версии программы Band-in-a-Box, можно посетить сайт http://www.pgmusic.com/finaleplugin.htm, выбрав соответствующую команду в диалоговом окне About Band-in-a-Box Auto-Harmonizing;

oout Band-in-a-Box Auto-Har	monizing	
This plugin uses the harmony fea	ture from Band-in-a-Box.	
Band-in-a-Box is PG Music's pop	ular automatic accompaniment software.	
Just type in the chords to any sor rest automatically generating a professional quality improvisation:	ng, using standard chord symbols, choose a style and press PLA 3-5 part arrangement (bass/drums/piano/guitar/strings), as well s.	AY. Band-in-a-Box does the as creating melodies and
For more information about Band	in-a-Box, please visit http://www.pgmusic.com/finaleplugin.htm	Í

Рис. 210. Диалоговое окно About Band-in-a-Box Auto-Harmonizing.

— Canonic Utilities... (Полифонические преобразования); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Canonic Utilities (рис. 211, стр. 108);

Меню	Plu	g-ins
------	-----	-------

No Inversion 🔹	Mirror Inversion Options
No Transposition 🔹	Transposition Options
Retrograde	Retrograde Options
Leave Accidentals Alone	
Remove Ties	Verify Retrograde

Рис. 211. Диалоговое окно Canonic Utilities.

— *Check Range*... (Проверить диапазон инструмента); чтобы запустить плагин, следует выделить мелодическую линию, набранную на одном нотном стане в одном слое; щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Check Range (рис. 212, стр. 108):

Staff Name:				
Instrument		Range Class:	Aduspeed	
Contrabass Recorder		mange class.	Auvanceu	
Contrabassoon				
Cornet in Bb		High Note:	D7 🚔	Listen
Descant Becorder	_			
Double Bass	E	Low Note:	C4 🚔	Listen
Electric Bass		201111010.		
Electric Guitar			(C4 = 60)	
English Horn in F				
Euphonium in BD				
Flute		Display at U	Concert Pitch	
French Horn in F	-			

Рис. 212. Диалоговое окно Check Range.

В левом вертикальном поле диалогового окна Check Range следует выделить название музыкального инструмента и выбрать команду Check (Проверить); если все ноты выделенной мелодической линии не выходят за пределы диапазона проверяемого музыкального инструмента, откроется дополнительное диалоговое окно Check Range (рис. 213, стр. 108) с сообщением о том, что нот за пределами диапазона музыкального инструмента не найдено:



Рис. 213. Дополнительное диалоговое окно Check Range.
В том случае, когда ноты вне диапазона данного музыкального инструмента все же имеются, откроется диалоговое окно Note Out of Range (рис. 214, стр. 109), в котором будут указаны все эти ноты:

A note is out of range in measure "	17, entry 1.
Dut of Range Note: G3	
Change to: 🛛 🛱 🚔	Listen
Display at Co	oncert Pitch
Erase Note	Stop
Change Note	Next

Рис. 214. Диалоговое окно Note Out of Range.

— *Chord Analysis*... (Добавить символы аккордов); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Chord Analysis (рис. 215, стр. 109);

Chord Analysis	×
Place chord symbols on staff:	[Staff 1] 🔹
Add chord symbol to:	
First note in each measure	
All down beats	
All notes	
Chord symbols are only added to	o notes.
Show unkown chord suffix as:	??
Allow repeated chord symbol	s
Repeat chord symbol at beginned	inning of next system
ОК	Cancel

Рис. 215. Диалоговое окно Chord Analysis.

— *Find Parallel Motion*... (Найти параллельные квинты, октавы); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Find Parallel Motion (рис. 216, стр. 109);

Status:	Ready	Find
	measure beat laver staff	Cancel
Between		

Рис. 216. Диалоговое окно Find Parallel Motion.

— *Drum Groove*... (Создать сопровождение ударных); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Drum Groove (рис. 217, стр. 110);

style		
12BarBopBlues	×	Place Music Into:
12BarFastBlues		New Staff at Bottom of Score
24March		
2-4Polka		C Existing Staff: [Staff 1]
3-4JazzWaltz		
4-4Rock(12-8Feel)	E	
6-8Ballad		
6-8HOCK		Generate: Notation with Percussion Map
AfroCuban		
BluesShuffle		
Diadocoritanio		
Country		
Country Dance		OK Cancel
Country Dance DixieSwing		OK Cancel
Country Dance DixieSwing EarlyFunk FasuBossa		OK Cancel
Country Dance DixieSwing EarlyFunk EasyBossa FusionRock		OK Cancel Note: Additional styles can be made available t placing standard MIDI (.mid) files into the Drun

Рис. 217. Диалоговое окно Drum Groove.

— Find Range... (Определить диапазон); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Range (рис. 218, стр. 110);

Range		×
Highest Note:	84	
Fo	und in measure 1, in [Staff 1].	
Lowest Note:	59	
Fo	und in measure 5, in [Staff 1].	
	ОК	

Рис. 218. Диалоговое окно Range.

— *Global Staff Attributes...* (Общие свойства нотных станов); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Global Staff Attributes (рис. 219, стр. 110);

taff Attributes	
Staff 1]	Select Font
	Items to Display
	Augmentation dots
	✓ Barlines
Options	Clefs
Options Ø Allow optimization	Clefs Clefs Clefs Clefs

Рис. 219. Диалоговое окно Global Staff Attributes.

11	D1	•
меню	PIUĮ	z-ins

— Latin Percussion... (Сопровождение латиноамериканских ударных); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Latin Percussion (рис. 220, стр. 111):

Select a Style:	Instruments Available:	Chosen Instrum
DPJ Afro Cuban 6-8 DPJ Bolero DPJ Cha-Cha-Cha DPJ Mambo Solo Part 2-3 DPJ Mambo Solo Part 3-2 DPJ Mambo Theme 2-3 DPJ Mambo Theme 3-2 DPJ Salsa Refrain 3-2 DPJ Salsa Refrain 3-2 DPJ Salsa Theme 2-3 DPJ Salsa Theme 3-2 DPM Afro Cuban 6-8 DPM Bolero DPM Cha-Cha-Cha DPM Mambo Solo Part 2-3 DPM Mambo Solo Part 3-2 DPM Mambo Theme 2-3 DPM Mambo Theme 3-2 DPM Mambo Theme 3-2 DPM Mambo Theme 3-2 DPM Salsa Refrain 2-3		Add Remove Add All
Place Music Into:		
New Staff or Staves at Bottom of Score		
Existing Staves Starting With: [Staff 1]	-	

Рис. 220. Диалоговое окно Latin Percussion.

— Piano Reduction... (Фортепианное переложение); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Piano Reduction (рис. 221, стр. 111);

			Cancel
		-	
List	en		
List	en		
	List	Listen	Listen

Рис. 221. Диалоговое окно Piano Reduction.

— *Score System Divider*... (Разделитель систем в партитурах); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Score System Divider (рис. 222, стр. 112);

Page Range	Vertical	
 All 	Between last/first staff lin	ies
Current	🔘 Between staff systems be	oundaries
Selected		
1 🚖 to	Adjustment:	
1 🐳	0	
Horizontal	For	it size:
🔽 Left side	Right side	•
Adjustment:	Adjustment:	
0	0	Info

Рис. 222. Диалоговое окно Score System Divider.

— Smart Cue Notes... (Автоматические реплики); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Smart Cue Notes (рис. 223, стр. 112);

Aain Options		Status Beadu
Add Cue Notes 📝 Interactive Mode Cue Notes Needed When Rest Is 🗾 🔘 Max Cue Length Desired 5 Allowed 15	Measures Seconds	Staff Number: 1 Measure: 1
Cue Options		
		[· · ·
Bead Cue From: Layer 1 Item in the second cue: None Use Selected Measure Range As Cue	Write Cue To:	Layer 4 Votebeade To: 75 %
Read Cue From: Layer 1 Use Proposed Cue: None Use Selected Measure Range As Cue Add This Cue To These Staves:	Write Cue To: Reduce Cu Cue Name: Include Cue Naticu Expre Smart Clefs	Layer 4 In Noteheads To: 75 % (automatic) lations ssions Shapes

Рис. 223. Диалоговое окно Smart Cue Notes.

— Update Groups and Brackets... (Обновить группы и акколады); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Update Groups and Brackets (рис. 224, стр. 113);

Bracket	Usa Name	From	То	Span
8 Piano	8	[Staff 1]	[Staff 2]	2
•	ш			
✓ Page ✓ 1	System 1	Set	Au ▼ Sy	to-display stem in
 ✓ Page ✓ 1 ✓ 1 ✓ 1 ✓ 1 	System 1 2 3* =	Set	Au V Sy Do	to-display stem in ocument
 ✓ Page ✓ 1 ✓ 1 ✓ 1 ✓ 1 ✓ 1 	System 1 2 3* 4*	Set	Au ♥ Sy Do	ito-display stem in ocument

Рис. 224. Диалоговое окно Update Groups and Brackets.

— *Smart Page Turns*... (Автоматические перевороты страниц); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Smart Page Turns (рис. 225, стр. 113);

Timing Settings	Page Settings			
Page Break: Ideal 🛛 🔘 Measures	First Fage: Clert Fight			
Minimum 2 Seconds	Adjust Page Numbers			
	First Page is No.: 2 If Left, 1 If Right			
Maximum Calculation Time 10 Seconds	✓ Handle Left/Right Page Margins			
Break Settings	Allow Blank Pages			
Search: 3 Systems at End of Page	Add Text: This page intentionally left blank			
2 Sustems on Nevt Page	Font Default Text Block Font			
2 Systems of Next Tage	Space Systems Evenly if at Least 4 Systems			
Rests In One Staff are Sufficient				
🗹 Treat Notes Smaller than 80% as Cue Notes	Warnings			
	Turn Immediately V.S.			
Breaks are Possible Before These Measures	Font Default Text Expression Font			
(sep. with comma)	Always Add This if There is No Rest on Next Page			
Place Bests	Time time Always			
Before After Page Break	Font) Default Text Expression Font			
Both (Split Evenly)	(Number Sign # is Replaced by Number of Measures)			

Рис. 225. Диалоговое окно Smart Page Turns.

— Vertical Collision Remover... (Удалить наложение элементов по вертикали); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Vertical Collision Remover (рис. 226, стр. 114);

Process Entire Document					
Process Systems 1 to					
Remove Vertical Collisions			Tibles	ř.	
Minimum Space Between Closest			Ignter	Looser	
Items On Adjacent Staves:	0,17639	cm	-0		
Delane With Course					
Balance White Space					
Uverall Space Between			Tighter	Looser	
Systems:	1,76389	cm	<u> </u>		
			U.		Do Not Change
Instrument Groups:	1,32292	cm	<u> </u>	1	🔲 Do Not Change
Other Staves:	0,88194	cm		<u> </u>	Do Not Change
					e o not on ango

Рис. 226. Диалоговое окно Vertical Collision Removers.

— *Split Point*... (Точка разделения); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Split Point (рис. 227, стр. 114);

MIDI note number:	60	ОК
Pitch:	C4	Cancel

Рис. 227. Диалоговое окно Split Point.

Продолжим рассматривать перечень команд меню Plug-ins:

— *TG Tools* (Инструменты Тобиаса Гизена); полный пакет TG Tools имеет более восьмидесяти мощных функций; с целью получения более подробной информации или установки дополнительных плагинов, можно посетить веб-сайт *http://www.tgtools.com*; щелчок мышью команды TG Tools в спускающейся панели меню Plug-ins откроет подменю (рис. 228, стр. 115), в котором будет отображено еще несколько команд:

Меню Plug-ins

Align/Move Dynamics
Create Handbells Used Chart
Cross Staff
Easy Harmonics
Easy Tremolos
Menu Shortcuts
Modify Rests
Process Extracted Parts
Smart Playback
Smart Split Point

Рис. 228. Подменю команды TG Tools.

— Align/Move Dynamics... (Выровнять динамику); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Align/Move Dynamics 3.30 (рис. 229, стр. 115);

9 Uptions	
- Align	Text expressions:
C To Nearest Element	Hairpins: 👿
To Average Distance	Shape expressions: 👿
C Set To Value	Move vertically: 0 cm

Рис. 229. Диалоговое окно Align/Move Dynamics 3.30.

— *Easy Harmonics*... (Легкие флажолеты); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Easy Harmonics 3.30 (рис. 230, стр. 115);



Рис. 230. Диалоговое окно Easy Harmonics 3.30.

— *Create Handbells Used Chart* ... (Создать карту колокольчиков); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Create Handbells Used Chart 3.30 (рис. 231, стр. 116);

Finale 2010

Меню Ри	ig-ins
---------	--------

9 Options	
Insert measures for chart at beginning of document:	V
Create chart beginning in measure number:	1
Display on grand staff:	V
Split point:	Db5
Staff size percentage:	75
Display number of octaves and bells:	V
)isplay enharmonic versions of same pitch separately:	V
Display each special notehead separately:	V
Use separate measure for each special notehead:	V
Display pitches in octaves:	V
Start octaves with pitch:	Db6

Рис. 231. Диалоговое окно Create Handbells Used Chart 3.30.

— *Cross Staff*... (На другой стан); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Cross Staff 3.30 (рис. 232, стр. 116);

9 Options		
ill empty destinatio	on measures with invisible whole rests: Remove existing cross-staff data:	V
Single Notes	: 🔽 Octaves: 🔽 Chords:	V
	Apply to one entry out of:	1
Star	with which entry number of selection:	1
2 112 - Sanh	Split Point:	A3
Pitches	C Below C Above	
Cross Notes To C Previous	o Which Staff	

Рис. 232. Диалоговое окно Cross Staff 3.30.

— Easy Tremolos... (Легкие тремоло); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Easy Tremolos 3.30 (рис. 233, стр. 117);

Меню Plug-ins

9 Options		
	Total number of beams:	3
Avoid acci	dentals on notes with stems:	
	Create playback notes:	

Рис. 233. Диалоговое окно Easy Tremolos 3.30.

— Menu Shortcuts... (Меню клавиш); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Menu Shortcuts (рис. 234, стр. 117);

enu Shortcuts Options	
Enable keyboard shortcuts:	
	<u>A</u> dd
	<u>E</u> dit
	<u>R</u> emove
<u>0</u> K <u>C</u> lose	Upgrade

Рис. 234. Диалоговое окно Menu Shortcuts.

— *Modify Rests*... (Изменить паузы); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Modify Rests 3.30 (рис. 235, стр. 117);



Рис. 235. Диалоговое окно Modify Rests 3.30.

— *Process Extracted Parts*... (Извлечь голоса партий); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Process Extracted Parts 3.30 (рис. 236, стр. 118);

St	andard	Custom	More	
E	xtract v	oice line n	umber: 1	
Г	Counte	ed From -		
		, (ិ Bottom	
k	(eep sin	gle notes:	V	

Рис. 236. Диалоговое окно Process Extracted Parts 3.30.

— *Smart Playback*... (Программирование воспроизведения); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Smart Playback 3.30 (рис. 237, стр. 118);

🖌 Glissandi	🖌 Hairpins 🗸	Trills etc.	More
Mak	e glissandi play back	: 🔽	
Number of si	teps per quarter note	: 20	

Рис. 237. Диалоговое окно Smart Playback 3.30.

— *Smart Split Point*... (Программирование точки разделения); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Smart Split Point 3.30 (рис. 238, стр. 118);

	Lowest note for top staff (C4=middle C):	G3
	Highest note for bottom staff:	Α4
Desired	minimum number of notes in bottom staff:	0
	Resolve unnecessary ties:	7
	Merge notes from V2 where appropriate:	1
Expand V1	note values by moving accomp. into V2:	
	Use Finale's logic to reduce entries:	

Рис. 238. Диалоговое окно Smart Split Point 3.30.

Щелкнем в постоянной текстовой панели название меню Tools (Инструменты), в результате чего откроется спускающаяся панель меню Tools (рис. 239, стр. 119).



Рис. 239. Спускающаяся панель меню Tools.

Meню Tools — это инструменты, используемые при компьютерном наборе нотного текста, собранные в одном месте. Каждая команда меню Tools дублирует собой выбор какоголибо инструмента в соответствующей панели инструментов.

Так, например, выбор команды Advanced Tools (Инструменты расширенных возможностей) в спускающейся панели меню Tools равнозначен открытию инструментальной панели Advanced Tools Palette (рис 20, стр. 16).

Рассмотрим полный перечень команд меню Tools:

— *Adva<u>n</u>ced Tools* (Инструменты расширенных возможностей); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Tools откроет подменю (рис. 240, стр. 120), в котором будет отображено еще несколько команд:

<u>G</u> raphics	
Note Mover	
MIDI	
Mirror	
<u>O</u> ssia	
Special Tools)
<u>T</u> empo	

Рис. 240. Подменю команды Advanced Tools.

— <u>Graphics</u> (Графика); выбор этой команды в подменю добавит в постоянной текстовой панели название нового меню — Graphics, которое расположится в строке главного меню между Tools и Window; выбор команды Graphics в подменю равнозначен выбору инструмента для работы с графикой в панели Advanced Tools Palette (рис. 20, стр. 16); в подменю команды Advanced Tools слева от названия команды Graphics появится маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Note Mover</u> (Перемещение нот); выбор этой команды в подменю добавит в постоянной текстовой панели название нового меню — Note Mover, которое расположится в строке главного меню между Tools и Window; выбор команды Note Mover в подменю равнозначен выбору инструмента для перемещения нот в панели Advanced Tools Palette; в подменю команды Advanced Tools слева от названия команды Note Mover появится маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>MIDI</u> (MIDI); выбор этой команды в подменю добавит в постоянной текстовой панели название нового меню — MIDI Tool, которое расположится в строке главного меню между Tools и Window; выбор команды MIDI в подменю равнозначен выбору инструмента для работы с MIDI в панели Advanced Tools Palette; в подменю команды Advanced Tools слева от названия команды MIDI появится маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Mirror* (Зеркало); выбор этой команды в подменю добавит в постоянной текстовой панели название нового меню — Mirror, которое расположится в строке главного меню между Tools и Window; выбор команды Mirror в подменю равнозначен выбору инструмента для копирования "с памятью" (зеркало) в панели Advanced Tools Palette; в подменю команды Advanced Tools слева от названия команды Mirror появится маленькое квадратное поле с уже установленным флажком (полный перечень команд меню Graphics, Note Mover, MIDI Tool и Mirror рассмотрим позже на соответствующих страницах данного пособия);

— <u>O</u>ssia (Альтернативный нотный текст); выбор этой команды в подменю равнозначен выбору инструмента для работы с альтернативным нотным текстом в панели Advanced Tools Palette; в подменю команды Advanced Tools слева от названия команды Ossia появится малень-кое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Тетро</u> (Темп); выбор этой команды в подменю равнозначен выбору инструмента для задания темпа в панели Advanced Tools Palette; в подменю команды Advanced Tools слева от названия команды Тетро появится маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Special Tools</u> (Специальные инструменты); щелчок мышью этой команды в подменю откроет дополнительное подменю (рис. 241, стр. 121), в котором будет отображено еще несколько команд:

Note Position
Notehead Position
Note Sha <u>p</u> e
Accidental Mover
Stem Length
Bro <u>k</u> en Beam
Stem Direction
Double/Split Stem
<u>R</u> everse Stem
Custom Stem
Beam Angle
Secondary Beam Break
Beam Extension
Secondary Beam Angle
<u>T</u> ie
D <u>o</u> t
Beam <u>W</u> idth
Beam Stem Adjust

Рис. 241. Дополнительное подменю команды Special Tools.

Выбор какой-либо команды в дополнительном подменю Special Tools paвнозначен выбору соответствующего инструмента в инструментальной панели Special Tools Palette (рис. 25, стр. 19); в дополнительном подменю слева от названия выбранной команды появится маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; также в результате выбора любого инструмента в дополнительном подменю команды Special Tools, в постоянной текстовой панели появится название нового меню — SpecialTools, которое расположится в строке главного меню между Tools и Window; полный перечень команд меню SpecialTools рассмотрим позже на соответствующих страницах данного пособия.

Продолжим рассматривать полный перечень команд меню Tools:

—<u>Articulation</u> (Знаки артикуляции); выбор этой команды в спускающейся панели меню Tools равнозначен выбору инструмента для работы со знаками артикуляции (Articulation Tool) в панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15); выбор команды Articulation добавит в спускающейся панели меню Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; чтобы назначить артикуляцию для отдельной ноты, паузы или аккорда, следует щелкнуть эту ноту, паузу или аккорд, в результате чего откроется диалоговое окно Articulation Selection (Выбор знака артикуляции); выделив необходимый знак артикуляции, выберем команду Select внизу диалогового окна Articulation Selection (рис. 91, стр. 54), в результате чего над нотой, паузой или аккордом появится выбранный знак артикуляции;

— *Chord* (Аккорд); выбор этой команды в спускающейся панели меню Tools равнозначен выбору инструмента для работы с обозначениями аккордов (Chord Tool) в панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15); выбор команды Chord добавит в спускающейся панели меню Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; выбор этой команды также добавит в постоянной текстовой панели название нового меню — Chord, которое расположится в строке главного меню между Tools и Window; полный перечень команд меню Chord рассмотрим позже на соответствующих страницах данного пособия;

Finale 2010

— <u>Clef</u> (Ключ); выбор этой команды в спускающейся панели меню Tools равнозначен выбору инструмента для работы с обозначениями ключей (Clef Tool) в панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15); выбор команды Clef добавит в спускающейся панели меню Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; двойной щелчок в такте на нотном стане откроет диалоговое окно Change Clef (Изменить ключ); выделив необходимое обозначение ключа, выберем команду Ok в правом нижнем углу диалогового окна Change Clef (рис. 242, стр. 122), в результате чего в выделенном такте будет установлено обозначение выбранного ключа;

Clef Selection							
(1) (2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
6	5 #	ゴン		6	ヺ	9	6
(A)() (B)	(C)	(D)	(E) 🔏	(F) o	(G)	(H)	
15			1	- 9 :		Ţ	Ŧ
	5	5	9			B	B
Show Clef	5	5	9			B	<u>B</u>
Show Clef	ð H					B	B
Show Clef When nee Never	ded	5	9			B	B
Show Clef When nee Never Always	ð 🕂	Clef Size:	75	_ %		B	<u>B</u>
Show Clef When nee Never Always Measure Regi	ded on	Clef Size:	75] %		B	
Show Clef When nee Never Always Measure Regi Measure	ded	Clef Size:	75	9%		B	
Show Clef When nee Never Always Measure Regi Measure Measure	ded	Clef Size:	2 End of Pie			B (OK

Рис. 242. Диалоговое окно Change Clef.

— *Expression* (Нюансы); выбор этой команды в спускающейся панели меню Tools paвнозначен выбору инструмента для работы с нюансами (Expression Tool) в панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15); выбор команды Expression добавит в спускающейся панели меню Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; выбор этой команды также добавит в постоянной текстовой панели название нового меню — Expression, которое расположится в строке главного меню между Tools и Window; полный перечень команд меню Expression рассмотрим позже на соответствующих страницах данного пособия; двойной щелчок в такте на нотном стане откроет диалоговое окно Expression Selection (Выбор нюанса); выделив необходимое обозначение нюанса, выберем команду Assign (Установить) внизу диалогового окна Expression Selection (рис. 167, стр. 90), в результате чего в выделенном такте будет установлено обозначение выбранного нюанса;

— *HyperScribe* (Гиперскрайб); выбор этой команды в спускающейся панели меню Tools равнозначен выбору MIDI-инструмента — гиперскрайб (HyperScribe Tool) в панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15); выбор команды HyperScribe добавит в спускающейся панели меню

Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; выбор этой команды также добавит в постоянной текстовой панели название нового меню — HyperScribe, которое расположится в строке главного меню между Tools и Window; полный перечень команд меню HyperScribe рассмотрим позже на соответствующих страницах данного пособия;

— <u>*Key Signature*</u> (Ключевые знаки); выбор этой команды в спускающейся панели меню Tools равнозначен выбору инструмента для работы с ключевыми знаками (Key Signature Tool) в панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15); выбор команды Key Signature добавит в спускающейся панели меню Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; двойной щелчок в такте на нотном стане откроет диалоговое окно Key Signature; в верхнем прямоугольном поле с помощью бегунка или стрелок установим определенное количество ключевых знаков (диезов или бемолей), а в прямоугольном поле справа лад (мажор или минор); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ok внизу диалогового окна Key Signature (рис. 243, стр. 123), в результате чего в выделенном фрагменте нотного текста будет установлена новая тональность;

2		Major Key
СМајо	or	+
Measure Regio	on	
Measure	1	through 1
Measure	1	through end of piece
Measure	1	to next key change
Transposition	Options	
 Hold notes 	to origi	nal pitches Enharmonically
Hold notes	to sam	e staff lines (modally)
	all kove	proportionally
Wrap k	eys If r	lecessary

Рис. 243. Диалоговое окно Key Signature.

— *Lyrics* (Вокальный текст); выбор этой команды в спускающейся панели меню Tools равнозначен выбору инструмента для работы с вокальным текстом (Lyrics Tool) в панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15); выбор команды Lyrics добавит в спускающейся панели меню Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; выбор этой команды также добавит в постоянной текстовой панели название нового меню — Lyrics, которое расположится в строке главного меню между Tools и Window; полный перечень команд меню Lyrics рассмотрим позже на соответствующих страницах данного пособия;

— <u>Measure</u> (Такт); выбор этой команды в спускающейся панели меню Tools равнозначен выбору инструмента для работы с тактами (Measure Tool) в панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15); выбор команды Measure добавит в спускающейся панели меню Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; выбор этой команды также добавит в постоянной текстовой панели название нового меню — Measure, которое расположится в строке главного меню между Tools и Window; полный перечень команд меню Measure рассмотрим позже на соответствующих страницах данного пособия; двойной целчок в такте на нотном стане откроет диалоговое окно Measure Attributes (Свойства такта); после выполнения всех необходимых настроек, следует выбрать команду Ok внизу диалогового окна Measure Attributes (рис. 71, стр. 45);

— *Navigational Tools* (Навигационные инструменты); выбор этой команды в спускающейся панели меню Tools равнозначен выбору инструментальной панели Navigational Tools Palette (рис. 21, стр. 16); щелчок мышью команды Navigational Tools в спускающейся панели меню Tools откроет подменю (рис. 244, стр. 124), в котором будет отображено еще несколько команд:



Рис. 244. Подменю команды Navigational Tools.

— *Hand Grabber* (Переместить рукой); выбор этой команды в подменю равнозначен выбору инструмента для перемещения страницы рукой (Hand Grabber Tool) в панели Navigational Tools Palette (рис. 21, стр. 16); выбор команды Hand Grabber добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком, а указатель мыши превратит в изображение руки;

— Zoom (Масштаб отображения); выбор этой команды в подменю равнозначен выбору инструмента изменения масштаба отображения (Zoom Tool) в панели Navigational Tools Palette (рис. 21, стр. 16); выбор команды Zoom добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком, а указатель мыши превратит в изображение лупы со знаком плюс (каждый щелчок на странице документа увеличивает масштаб отображения); если нажать клавишу Ctrl на клавиатуре компьютера, на изображении лупы по-явится знак минус (каждый щелчок на странице документа уменьшает масштаб отображения);

— <u>Page Layout</u> (Планировка страницы); выбор этой команды в спускающейся панели меню Tools равнозначен выбору инструмента планировки страницы (Page Layout Tool) в панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15); выбор команды Page Layout добавит в спускающейся панели меню Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; выбор этой команды также добавит в постоянной текстовой панели название нового меню — Page Layout, которое расположится в строке главного меню между Tools и Window; полный перечень команд меню Page Layout рассмотрим позже на соответствующих страницах данного пособия;

— <u>**Repeat**</u> (Реприза); выбор этой команды в спускающейся панели меню Tools равнозначен выбору инструмента для работы с обозначениями повторов (Repeat Tool) в панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15); выбор команды Repeat добавит в спускающейся панели меню Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; выбор этой команды также добавит в постоянной текстовой панели название нового меню —

Repeat, которое расположится в строке главного меню между Tools и Window; полный перечень команд меню Repeat рассмотрим позже на соответствующих страницах данного пособия; двойной щелчок в такте на нотном стане откроет диалоговое окно Repeat Selection (Выбор репризы); после выполнения всех необходимых настроек, следует выбрать команду Select в верхнем правом углу диалогового окна Repeat Selection (рис. 245, стр. 125);

Graphic Repeats:		Select Cancel
End Text Repeats:	ing	Edit
D.C. al Fine	(1) ^	Create
D.C. al Coda	(2)	Duplicate
D.S. al Fine	(3)	Delete
D.S. al Coda	(4)	Move Up
To Coda #	(5)	Maus Dawn
Fine	(F)	Move Down
0	(C)	
*	(S)	
Go To Measure #	(G)	
	-	

Рис. 245. Диалоговое окно Repeat Selection.

— *Resize* (Изменение размера); выбор этой команды в спускающейся панели меню Tools равнозначен выбору инструмента масштабирования нотного текста (Resize Tool) в панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15); выбор команды Resize добавит в спускающейся панели меню Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; щелчок правой клавишей мыши на каком-либо элементе нотного текста откроет контекстное меню (рис. 246, стр. 125), в котором будет отображено еще несколько команд:

Resize Page	
Resize System	
Resize Staff	
Resize Note or Rest	
Resize Notehead	

Рис. 246. Контекстное меню команды Resize.

— *Resize Page*... (Измененить размер страницы); выбор этой команды в контекстном меню откроет диалоговое окно Resize Page (рис. 247, стр. 126); после выполнения всех необходимых настроек следует выбрать команду Ок внизу диалогового окна;

esize Page ' Page Rang	To: 🚺 e	00 % 📝 Hold Margins
Current Pa	art or Sc	ore 🔹 Select
O Page:	1	Through: 1
Page:	1	Through End of Piece

Рис. 247. Диалоговое окно Resize Page.

— *Resize System*... (Измененить размер ситемы нотных станов); выбор этой команды в контекстном меню откроет диалоговое окно Resize Staff System (рис. 248, стр. 126); после выполнения всех необходимых настроек следует выбрать команду Ок внизу диалогового окна;

and annung			
taff Height:		,72319	Centimeters 🔻
nd Resize S	ystem:	100	%
esulting Sys	tem Scali	ng: 85 %	
Hold margin	s	Resiz	e vertical space
	Danas		
tatt Custom			
taff System	Range		
taff System Current Part	t or Score	• Sele	ect
taff System Current Part	t or Score	Sele	ect
taff System Current Part System: System:	t or Score	through:	1 d of piece
taff System Current Part System: System:	t or Score	through:	1 d of piece

Рис. 248. Диалоговое окно Resize Staff System.

— *Resize Note or Rest...* (Измененить размер ноты или паузы); выбор этой команды в контекстном меню откроет диалоговое окно Resize Note (рис. 249, стр. 126); после выполнения всех необходимых настроек следует выбрать команду Ок внизу диалогового окна;

Resize Note		×
Resize Note T	o: 100	%
ОК	Cancel	Help

Рис. 249. Диалоговое окно Resize Note.

— *Resize Staff*... (Измененить размер нотного стана); выбор этой команды в контекстном меню откроет диалоговое окно Resize Staff (рис. 250, стр. 127); после выполнения всех необходимых настроек следует выбрать команду Ок внизу диалогового окна;

esize Staff To	: 100	%
Staff System	Range	
O System:	1	Through: 1
O System:	1	Through End of Piece

Рис. 250. Диалоговое окно Resize Staff.

— *Resize Notehead*... (Измененить размер головки ноты); выбор этой команды в контекстном меню откроет диалоговое окно Resize Notehead (рис. 251, стр. 127); после выполнения всех необходимых настроек следует выбрать команду Ок внизу диалогового окна;

To: 100	%
Cancel	Help
	To: 100 Cancel

Рис. 251. Диалоговое окно Resize Notehead.

Все диалоговые окна, связанные с контекстным меню команды Resize (Resize Page, Resize Staff System, Resize Staff, Resize Note, Resize Notehead), можно открыть и без помощи контекстного меню; в этом случае для открытия какого-либо диалогового окна достаточно щелкнуть соответствующий элемент нотного текста в документе;

— *Selection Tool* (Выбор нотного текста); включение этой команды в спускающейся панели меню Tools равнозначно включению инструмента для выбора нотного текста (Selection Tool) в панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15); выбор команды Selection Tool добавит в спускающейся панели меню Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— Simple Entry (Простой ввод); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Tools откроет подменю (рис. 252, стр. 128), в котором будет отображено еще несколько команд; выбор какой-либо команды в подменю Simple Entry равнозначен выбору соответствующего инструмента в инструментальной панели Simple Entry Palette (рис. 22, стр. 16); в подменю Simple Entry слева от названия выбранной команды появится маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; также в результате выбора любого инструмента в подменю Simple Entry, в постоянной текстовой панели появится название нового меню — Simple, которое расположится в строке главного меню между Tools и Window; полный перечень команд меню Simple pacсмотрим позже на соответствующих страницах данного пособия;

Finale 2010

Меню Tools

E	r <u>a</u> ser
R	epitch
D	ou <u>b</u> le Whole Note
M	/hole Note
H	lalf Note
Q	uarter Note
E	ighth Note
1	6th Note
3	2nd Note
6	4th Note
1	<u>2</u> 8th Note
D	<u>o</u> t
<u>s</u>	harp
F	lat
N	latural
H	lalf Step <u>U</u> p
H	lalf Step <u>D</u> own
I	ie
Т	uglet
G	race Note

Рис. 252. Подменю команды Simple Entry.

— *Simple Entry Rests* (Паузы простого ввода); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Tools откроет подменю (рис. 253, стр. 128), в котором будет отображено еще несколько команд; выбор какой-либо команды в подменю Simple Entry Rests равнозначен выбору соответствующего инструмента в инструментальной панели Simple Entry Rests Palette (рис. 23, стр. 17); в подменю Simple Entry Rests слева от названия выбранной команды появится маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; как и в случае с выбором любой команды в подменю Simple Entry, также и в результате выбора любого инструмента в подменю Simple Entry Rests, в постоянной текстовой панели появится название нового меню — Simple, которое расположится в строке главного меню между Tools и Window; полный перечень команд меню Simple рассмотрим позже на соответствующих страницах данного пособия;

Double Whole <u>R</u> est
Whole Rest
Half Rest
Quarter Rest
Eighth Rest
16th Rest
32nd Rest
64th Rest
128th Rest

Рис. 253. Подменю команды Simple Entry Rests.

— *Smart Shape* (Лиги и линии); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Tools откроет подменю (рис. 254, стр. 129), в котором будет отображено еще несколько команд; выбор какой-либо команды в подменю Smart Shape paвнозначен выбору соответствующего инструмента в инструментальной панели Smart Shape Palette (рис. 24, стр. 18); в подменю Smart Shape слева от названия выбранной команды появится маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; также в результате выбора любого инструмента в подменю Smart Shape, в постоянной текстовой панели появится название нового меню — SmartShape, которое расположится в строке главного меню между Tools и Window; полный перечень команд меню SmartShape рассмотрим позже на соответствующих страницах данного пособия;

<u>1</u> 5ma
<u>8</u> va
Bracket
<u>C</u> rescendo
Dashed Bracket
Dashed Curve
Dashed Double Bracket
Dashed Line
Decrescendo
Double Bracket
<u>L</u> ine
Slur
Tr <u>ill</u>
Trill Extension
Glissando
B <u>e</u> nd
Be <u>n</u> d Hat
<u>T</u> ab Slide
Custom Line Tool

Рис. 254. Подменю команды Smart Shape.

—<u>Speedy Entry</u> (Скоростной ввод); выбор этой команды в спускающейся панели меню Tools равнозначен выбору инструмента скоростного ввода нотного текста (Speedy Entry Tool) в панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15); выбор команды Speedy Entry добавит в спускающейся панели меню Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; выбор этой команды также добавит в постоянной текстовой панели название нового меню — Speedy, которое расположится в строке главного меню между Tools и Window; полный перечень команд меню Speedy рассмотрим позже на соответствующих страницах данного пособия; при включенном режиме Speedy Entry достаточно щелкнуть любой такт, чтобы в нем появилась специальная рамка (Editing Frame), с помощью которой происходит ввод и редактирование нотного текста; в специальной рамке (рис. 255, стр. 130) тонкий вертикальный курсор (Insertion Bar) указывает долю такта, которую требуется редактировать, а горизонтальный курсор (Pitch Crossbar) — высоту ноты; по умолчанию в появившейся специальной рамке Insertion Bar всегда устанавливается на первой доле такта, а Pitch Crossbar на средней линейке нотного стана; перемещение вертикального и горизонтального курсора в рамке происходит с помощью стрелок управления курсором на клавиатуре компьютера;

Finale 2010



Рис. 255. Специальная рамка (Editing Frame).

— *Staff* (Нотный стан); выбор этой команды в спускающейся панели меню Tools равнозначен выбору инструмента для работы с нотными станами (Staff Tool) в панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15); выбор команды Staff добавит в спускающейся панели меню Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; выбор этой команды также добавит в постоянной текстовой панели название нового меню — Staff, которое расположится в строке главного меню между Tools и Window; полный перечень команд меню Staff рассмотрим позже на соответствующих страницах данного пособия; двойной щелчок в такте на нотном стане откроет диалоговое окно Staff Attributes (Свойства нотного стана); после выполнения всех необходимых настроек, следует выбрать команду Ok в правом нижнем углу диалогового окна Staff Attributes (рис. 256, стр. 130);

Staff Attributes For: [Staff 1]	▼	A
Full Staff Name: Abbr. Staff Name:	E	dit Position
First Clef: Select	Staff: S Altern ct	tandard 5-line select sposition: Select
Color noteheads Defi Options Allow optimization Break barlines between staves Display rests in empty measures Flat beams Hide staff Ignore Key Signatures	Items to Display V Augmentation Dots V Barlines V Chords V Clefs Endings and Text Repeats V Fretboards V Key Signatures V Lyrics	 Repeat Bars Rests Staff Name in Score Staff Name in Parts Stems Stem Settings Ties Time Signatures
Key Signature Time Signature Notehead Font Select	Measure Numbers	

Рис. 256. Диалоговое окно Staff Attributes.

— *Text* (Текст); выбор этой команды в спускающейся панели меню Tools равнозначен выбору инструмента для работы с блоками текста (Text Tool) в панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15); выбор команды Text добавит в спускающейся панели меню Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; выбор этой команды также добавит в постоянной текстовой панели название нового меню — Text, которое расположится в строке главного меню между Tools и Window; полный перечень команд меню Text рассмотрим позже на соответствующих страницах данного пособия;

— *Time Signature* (Размер); выбор этой команды в спускающейся панели меню Tools равнозначен выбору инструмента для работы с обозначениями размеров (Time Signature Tool) в панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15); выбор команды Time Signature добавит в спускающейся панели меню Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; двойной щелчок в такте на нотном стане откроет диалоговое окно Time Signature; после выполнения всех необходимых настроек, следует выбрать команду Ok в правом нижнем углу диалогового окна Time Signature (рис. 257, стр. 131);



Рис. 257. Диалоговое окно Time Signature.

— *Tuplet* (Триолеобразные фигуры); выбор этой команды в спускающейся панели меню Tools равнозначен выбору инструмента для работы с триолеобразными фигурами (Tuplet Tool) в панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15); выбор команды Tuplet добавит в спускающейся панели меню Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; щелчок ноты любой длительности (половинная, четвертная, восьмая, и т.п.), с которой должна начинаться триолеобразная фигура, откроет диалоговое окно Tuplet Definition (Определение триолеобразной фигуры); в верхней строке диалогового окна Tuplet Definition имеется возможность ввода информации о соотношении количества определенных длительностей в нестандартной триолеобразной фигуре к количеству таких же (или каких-либо иных) длительностей, занимающих на нотном стане такое же пространство, какое отводится под триолеобразную фигуру; также диалоговое окно Tuplet Definition предоставляет возможность настройки различных параметров триолеобразной фигуры, которые можно "включить" с помощью установки флажка, таких, например, как Avoid Staff (Избегать нотного стана), Allow Horizontal Drag (Перемещение по горизонтали), Use Bottom (Положение от нижней ноты аккорда), и др.; после выполнения всех необходимых настроек, следует выбрать команду Ок в левом нижнем углу диалогового окна Tuplet Definition (рис. 258, стр. 132);

Finale 2010

laceme	nt		Appearan	Ce Number	
Stem/B	eam Side	_	Number: Number		
Engr	aver tuplets		Shape:	Bracket	•
Avoi	d staff			Break slur or brack	et
Allow	v horizontal dra	ag	O Alway	s use specified shape	
Use	bottom note		O Bracke	et unbeamed notes onl	у
			Never	bracket beamed notes	on beam side
osition					
	Horizontal	Vertica	al		
uplet:	0	0,2116	7	Left Hook:	0,10583
	Center nu	umber usin prizontal N	ig duration Jumber Offs	Right Hook:	0,10583
hape:	0	0		Left Extension:	0
	🔲 Always fla	at		Right Extension:	0
	Bracket full duration		Manual Slope		
	Match lon	ath of hor	oks	Adjustment:	0

Рис. 258. Диалоговое окно Tuplet Definition.

Щелкнем в постоянной текстовой панели название меню Window (Окно), в результате чего откроется спускающаяся панель меню Window (рис. 259, стр. 133).



Рис. 259. Спускающаяся панель меню Window.

— <u>Instrument List</u> (Список MIDI-инструментов); щелчок мышью этой команды в спусающейся панели меню Window откроет диалоговое окно Instrument List (рис. 140, стр. 77); выбор команды Instrument List добавит в спускающейся панели меню Window слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Mixer* (Микшер); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Window откроет диалоговое окно Mixer (рис. 260, стр. 134); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + M; выбор команды Mixer добавит в спускающейся панели меню Window слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;



Рис. 260. Диалоговое окно Mixer.

— *Movie Window* (Окно видео); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Window откроет диалоговое окно Movie Window (рис. 261, стр. 134); выбор команды Movie Window добавит в спускающейся панели меню Window слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Movie Window	
Select No Movie Selected	
Clear Movie	
Size: Normal Size 🔻	
Time: 00:00:00.000	

Рис. 261. Диалоговое окно Movie Window.

— *Playback Controls* (Управление воспроизведением); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Window откроет инструментальную панель Playback Controls (рис. 26, стр. 19); выбор команды Playback Controls добавит в спускающейся панели меню Window слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Main Tool Palette</u> (Главная панель инструментов); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Window откроет инструментальную панель Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15); выбор команды Main Tool Palette добавит в спускающейся панели меню Window слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— Advanced Tools Palette (Инструменты расширенных возможностей); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Window откроет инструментальную панель Advanced Tools Palette (рис. 20, стр. 16); выбор команды Advanced Tools Palette добавит в спускающейся панели меню Window слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Navigational Tools Palette* (Навигационные инструменты); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Window откроет инструментальную панель Navigational Tools Palette (рис. 21, стр. 16); выбор команды Navigational Tools Palette добавит в спускающейся панели меню Window слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Simple Entry Palette* (Простой ввод); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Window откроет инструментальную панель Simple Entry Palette (рис. 22, стр. 16); выбор команды Simple Entry Palette добавит в спускающейся панели меню Window слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Simple Entry <u>Rests Palette</u>* (Паузы простого ввода); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Window откроет инструментальную панель Simple Entry Rests Palette (рис. 23, стр. 17); выбор команды Simple Entry Rests Palette добавит в спускающейся панели меню Window слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Smart Shape Palette</u> (Лиги и линии); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Window откроет инструментальную панель Smart Shape Palette (рис. 24, стр. 18); выбор команды Smart Shape Palette добавит в спускающейся панели меню Window слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Special Tools Palette* (Специальные инструменты); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Window откроет инструментальную панель Special Tools Palette (рис. 25, стр. 19); выбор команды Special Tools Palette добавит в спускающейся панели меню Window слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Customize Palettes* (Настроить панели); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Window откроет подменю (рис. 262, стр. 135), в котором будет отображено еще несколько команд:

Main Tool Palette	
Navigational Tools Palette	
Advanced Tools Palette	
Simple Entry Palette	
Simple Entry Rests Palette	
Smart Shape Palette	
Special Tools Palette	

Рис. 262. Подменю команды Customize Palettes.

При выборе каждой из вышеперечисленных команд подменю Customize Palettes откроется стандартное диалоговое окно программы Windows — Настройка панели инструментов (рис 263, стр. 136);



Рис. 263. Стандартное диалоговое окно программы Windows — Настройка панели инструментов.

— *Toolbars* (Другие панели инструментов); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Window откроет подменю (рис. 264, стр. 136), в котором будет отображено еще несколько команд:

File Toolbar	
Edit Toolbar	
View Toolbar	
Options Toolbar	
MIDI Menu Toolbar	
Help Toolbar	
Layout Toolbar	
View Percent Toolbar	
Customize Toolbars	۲

Рис. 264. Подменю команды Toolbars.

— <u>File Toolbar</u> (Панель Файл); щелчок мышью этой команды в подменю откроет инструментальную панель File Toolbar (рис. 27, стр. 20); выбор команды File Toolbar добавит в подменю Toolbars слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Edit Toolbar</u> (Панель Правка); щелчок мышью этой команды в подменю откроет инструментальную панель Edit Toolbar (рис. 28, стр. 20); выбор команды Edit Toolbar добавит в подменю Toolbars слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>View Toolbar</u> (Панель Вид); щелчок мышью этой команды в подменю откроет инструментальную панель View Toolbar (рис. 29, стр. 21); выбор команды View Toolbar добавит в подменю Toolbars слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Options Toolbar</u> (Панель Опции); щелчок мышью этой команды в подменю откроет инструментальную панель Options Toolbar (рис. 30, стр. 21); выбор команды Options Toolbar добавит в подменю Toolbars слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>MIDI Menu Toolbar</u> (Панель MIDI); щелчок мышью этой команды в подменю откроет инструментальную панель MIDI Menu Toolbar (рис. 31, стр. 21); выбор команды MIDI Menu Toolbar добавит в подменю Toolbars слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Help Toolbar</u> (Панель Справка); щелчок мышью этой команды в подменю откроет инструментальную панель Help Toolbar (рис. 32, стр. 22); выбор команды Help Toolbar добавит в подменю Toolbars слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Layout Toolbar</u> (Панель Планировка страницы); щелчок мышью этой команды в подменю откроет инструментальную панель Layout Toolbar (рис. 33, стр. 22); выбор команды Layout Toolbar добавит в подменю Toolbars слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *View Percent Toolbar* (Панель Масштаб отображения); щелчок мышью этой команды в подменю откроет инструментальную панель View Percent Toolbar (рис. 34, стр. 22); выбор команды View Percent Toolbar добавит в подменю Toolbars слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Customize Tool<u>b</u>ars* (Настроить панели); щелчок мышью этой команды в подменю Toolbars откроет дополнительное подменю (рис. 265, стр. 137), в котором будет отображено еще несколько команд:

<u>File Menu Toolbar...</u> <u>Edit Menu Toolbar...</u> <u>View Menu Toolbar...</u> <u>Options Toolbar...</u> <u>L</u>ayout Toolbar... Vie<u>w</u> Percent Toolbar...

Рис. 265. Дополнительное подменю команды Customize Toolbars.

При выборе каждой из вышеперечисленных команд дополнительного подменю команды Customize Toolbars откроется стандартное диалоговое окно программы Windows — Настройка панели инструментов (рис 263, стр. 136);

— *Status Bar* (Информационная строка); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Window откроет полоску-подсказку Status Bar (рис. 11, стр. 10); выбор команды Status Bar добавит в спускающейся панели меню Window слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком.

Следующие несколько команд спускающейся панели меню Window предназначены для видоизменения окон файлов:

— *<u>C</u>ascade* (Разместить каскадом);

— *Tile Vertically* (Разместить вертикально);

— *Tile <u>H</u>orizontally* (Разместить горизонтально);

— <u>Arrange Icons</u> (Выстроить значки свернутых окон);

— <u>N</u>ew Window (Новое окно);

— *Close Window* (Закрыть окно).

Все документы, которые в данный момент загружены в программе Finale, отображаются в виде списка файлов внизу спускающейся панели меню Window.

Меню Help

Щелкнем в постоянной текстовой панели название меню Help (Справка), в результате чего откроется спускающаяся панель меню Help (рис. 266, стр. 138).



Рис. 266. Спускающаяся панель меню Help.

— User <u>Manual</u> (Руководство пользователя); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Help откроет доступ к справочной системе программы Finale (рис. 267, стр. 138);



Рис. 267. Начальное окно руководства пользователя — User Manual.

— *Finale Tutorials* (Учебник Finale); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Help откроет учебник Finale, состоящий из нескольких разделов:

Tutorial 1a — Simple Entry (Простой ввод);

Tutorial 1b — Speedy Entry (Скоростной ввод);

- Tutorial 1c HyperScribe (Гиперскрайб);
- Tutorial 2 Adding Details (Добавить детали);
- Tutorial 3 Articulations and Expressions (Знаки артикуляции и нюансы);
- Tutorial 4 Layout and Printing (Планировка страницы и печать);
- Tutorial 5 Working with Scores and Parts (Работа с партитурами и партиями);
- Tutorial 6 Playback (Воспроизведение);

Меню Help

Tutorial 7 — Guitar Tab and Fretted Instruments (Гитарная табулатура и инструменты с ладами);

Tutorial 8 — Other Notation Topics (Другие вопросы нотации);

— *QuickStart Videos* (Учебное видео); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Help откроет диалоговое окно Adobe Flash Player 9 (рис. 268, стр. 139); с помощью диалогового окна Adobe Flash Player 9 можно регулировать просмотр QuickStart Video Tips, где в формате видео рассматриваются основные функциональные возможности программы Finale;



Рис. 268. Диалоговое окно Adobe Flash Player 9.

— *Shortcuts & Character Maps* ("Горячие" клавиши и таблицы символов); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Help откроет подменю (рис. 269, стр. 139), в котором будет отображено еще несколько команд:

<u>K</u>eyboard Shortcuts <u>E</u>ngraver Character Map <u>B</u>roadway Copyist Character Map <u>M</u>aestro Character Map

Рис. 269. Подменю команды Shortcuts & Character Maps.

Меню Help

— <u>Keyboard Shortcuts</u> (Клавиатурные комбинации); щелчок мышью этой команды в подменю откроет раздел User Manual, содержащий списки всех клавиатурных комбинаций программы Finale, сгруппированных по отдельным меню и инструментальным панелям;

— <u>Engraver Character Map</u> (Таблица символов шрифта Engraver); щелчок мышью этой команды в подменю откроет раздел User Manual, содержащий таблицы символов шрифта Engraver;

— <u>В</u>roadway Copyist Character Map (Таблица символов шрифта Broadway Copyist);

— <u>Maestro Character Map</u> (Таблица символов шрифта Maestro);

— *Finale Website* (Сайт Finale); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Help откроет FinaleMusic Website (*http://www.finale-music.com/*), где можно получить информацию о программе Finale 2010 и других продуктах компании MakeMusic;

— *Authorize Finale...* (Регистрация Finale); если программа Finale уже зарегистрирована, вместо этой команды в спускающемся меню Help появится другая команда — Deauthorize Finale;

— *Check for Finale Updates...* (Обновления Finale); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Help откроет диалоговое окно Update Available (рис. 270, стр.140); в этом диалоговом окне можно редактировать настройки автоматического обновления Finale;

Update Available	X
A newer version of Finale 2010 is avai MakeMusic website.	ilable as a free download from the
Would you like to update now? (If you ask again in 1 day.)	choose to update later, Finale will
Click the "Settings" button to change automatically check for updates.	the settings Finale uses to
Update Now Update Later	Settings Help

Рис. 270. Диалоговое окно Update Available.

— *About Finale...* (О программе); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Help откроет диалоговое окно About Finale (рис. 271, стр. 140).



Рис. 271. Диалоговое окно About Finale.

Меню Staff

Чтобы название меню Staff (Нотный стан) появилось в постоянной текстовой панели, необходимо в инструментальной панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15) выбрать инструмент для работы с нотными станами (Staff Tool); щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Staff (рис. 272, стр. 141).

	New Staves		
	New Staves (with Setup Wizard)		
	Delete Staves	Shift+Del	
	Delete Staves and Reposition	Del	
	Edit Staff Attributes		
	Respace Staves		
	Sort Staves		
~	Auto Sort Staves		
	Staff <u>U</u> sage		
	Define Staff Styles		
	<u>C</u> lear Staff Styles		
	Apply Staff Style		
	Reset Staff Styles to Score		
~	Show Staff Styles		
	Show Staff Style Names		
	Add Group and Bracket		
	Edit <u>G</u> roup Attributes		
	Re <u>m</u> ove Group		
	Set Default Name Positions	1	
	Position Names		
	Show Default Staff Names		
	Show Default Group Names		

Рис. 272. Спускающаяся панель меню Staff.

— <u>New Staves...</u> (Новые нотные станы); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Staff откроет диалоговое окно New Staves; выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна New Staves (рис. 273, стр. 142);

Меню Staff

New Staves	X
Number of Staves:	1
Topline to Topline Distance:	2,82222
OK Cancel	Help



— *New Staves (with Setup Wizard)...* (Новые нотные станы — с мастером); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Staff откроет диалоговое окно Document Setup Wizard — Add or Delete Instrument(s); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Готово внизу диалогового окна (рис. 274, стр. 142);

Image: Contract of the staff Score Order: Orchestral Image: Contract of the staff Score Order: Orchestral Image: Contract of the staff Score Order: Orchestral	
	•
Ensemble	
Current Ensemble:	

Рис. 274. Document Setup Wizard — Add or Delete Instrument(s).

— <u>Delete Staves</u> (Удалить нотные станы); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо нотный стан, эта команда в спускающейся панели меню Staff будет затенена; щелчок мышью команды Delete Staves удалит выделенный нотный стан; клавиатурная комбинация для этой команды Shift + Del;

— **Delete Staves and Reposition** (Удалить нотные станы и выровнять); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо нотный стан, эта команда в спускающейся панели меню Staff будет затенена; щелчок мышью команды Delete Staves and Reposition удалит выделенный нотный стан и выровняет расположение оставшихся нотных станов; клавиатурная комбинация для этой команды — клавиша Del;

Меню Staff

— *Edit Staff Attributes...* (Редактировать свойства нотного стана); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Staff откроет диалоговое окно Staff Attributes (Свойства нотного стана); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ok внизу диалогового окна Staff Attributes (рис. 275, стр. 143);

Staff Attributes For: [Staff 1]	• •	
Full Staff Name: Abbr. Staff Name: First Clef: Select Notation Style: Standard Select	Ed Ed Staff: Sta Alterna ct	it Position it Position andard 5-line ate Notation: Select position: Select
Options Options Image: Allow optimization Break barlines between staves Image: Display rests in empty measures Image: Flat beams Image: Hide staff Ignore Key Signatures Independent Elements Key Signature	Items to Display V Augmentation Dots Barlines C Chords Clefs Clefs Endings and Text Repeats Fretboards Key Signatures Lyrics V Measure Numbers	 ✓ Repeat Bars ✓ Rests ✓ Staff Name in Score Staff Name in Parts ✓ Stems ✓ Stems ✓ Ties ✓ Time Signatures

Рис. 275. Диалоговое окно Staff Attributes.

— <u>*Respace Staves...*</u> (Изменить расстояние между нотными станами); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Staff откроет диалоговое окно Respace Staves; выполнив все необходимые настройки, выберем команду Оk внизу диалогового окна Respace Staves (рис. 276, стр. 143);

Respace Staves	In:	Curr	ent Part	or Score	- Sele	ct
Top Staff Posit	ion			Distance Betw	een Staves	
Keep current	nt po	sition		Set to:	-2,82222	
O Set to:	0			Scale to:	100	%
Scale to:	10	0	%			

Рис. 276. Диалоговое окно Respace Staves.

— *Sort Staves* (Сортировать нотные станы);

— *Auto Sort Staves* (Автосортировка нотных станов); выбор команды Auto Sort Staves добавит в спускающейся панели меню Staff слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Staff Usage*... (Расположение нотных станов); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Staff откроет диалоговое окно Staff Usage; выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна (рис. 277, стр. 144);

Staff Usage		×
Staff Usage List: G	lobal	
Staff Number:	1	Prev
Distance From Top:	0	Next
ОК	Cancel	Help

Рис. 277. Диалоговое окно Staff Usage.

— <u>Apply Staff Style...</u> (Применить стиль нотного стана); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, команда Apply Staff Style в спускающейся панели меню Staff будет затенена; выбор этой команды откроет диалоговое окно Apply Staff Style (рис. 278, стр. 144); в большом поле диалогового окна Apply Staff Style указаны названия стилей нотного стана, которые имеются в программе Finale по умолчанию, например, 14. Percussion: 5-line Staff (C), 20. Bb Tenor Saxophone Transposition (4), и др.; выделив определенный стиль нотного стана, выберем команду Ok внизу диалогового окна Apply Staff Style, в результате чего к выделенному фрагменту нотного текста будет применен выбранный стиль нотного стана; чтобы создать новый стиль нотного стана, следует в диалоговом окне Apply Staff Style выбрать команду Define (Определить); выбор команды Define в диалоговом окне Apply Staff Style равнозначен выбору команды Define Staff Styles в спускающейся панели меню Staff;

01. Slash Notation (S)	^
02. Rhythmic Notation (R)	
03. Blank Notation: Layer 1 (B)	
04. Blank Notation: Layer 4 (K)	
05. Blank Notation: All Layers (A)	E
06. Normal Notation (M)	
07. One-Bar Repeat (O)	
08. Two-Bar Repeat (T)	
09. Standard 5-line Staff (F)	
 1-line Staff: Full Barline (L) 	
 11. 1-line Staff: Short Barline (N) 	
12. Hide Staff (H)	
 Percussion: 1-line Staff (P) 	
14. Percussion: 5-line Staff (C)	-

Рис. 278. Диалоговое окно Apply Staff Style.
— *Define Staff Styles...* (Определить стили нотного стана); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Staff orкроет диалоговое окно Staff Styles (Стили нотного стана): выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ok внизу диалогового окна Staff Styles (рис. 279, стр. 145);

taff Styles					×
Available Styles: 01. S	lash Notation		53	•	New
Copyable Display in	n context menu				Delete
Full Staff Name:			Edit.		Position
Abbr. Staff Name:			Edit.		Position
First Clef:	ect		Staff: (no c	hange)	•
6			Alternate	Notation:	Select
Notation Style: (no change)	▼ Selec	:t	Transpos	sition:	Select
Color noter	ieads Defin	ie			
Options		Items to Display		_	-
		Augmentation Do	ots	Repeat	Bars
Break barlines between s Break separt barlines bet	taves	Barlines		Chaff No	in Cours
	ween staves	Chords		Chaff No	ame in Score
Elat Beams	asures	Endings and Text	t Deneste	Steme	anie in Parts
Hide Staff		Erethoards	L'Répédis	Jotems	
Ignore Key Signatures		Key Signatures		Stem	Settings
				Ties	
Independent Elements		Measure Number	s	Time Sig	natures
Key Signature					
Time Signature					
Notehead Font Selec	:t		OK	Cancel	Help
				Curree	Пср

Рис. 279.	Лиалоговое	окно	Staff	Styles.
1 110. 277.	Augustoropoc	onno	Diall	50,105.

— <u>Clear Staff Styles</u> (Удалить стили нотного стана); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Staff удалит все стили нотного стана, примененные ранее к выделенному фрагменту нотного текста;

— Reset Staff Styles to Score (Восстановить стили нотных станов в партитуре); команда Reset Staff Styles to Score становится доступной только при работе с оркестровыми партиями;

— <u>Show Staff Styles</u> (Показать стили нотных станов); выбор команды Show Staff Styles добавит в спускающейся панели меню Staff слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Show Staff Style Names* (Показать имена стилей нотных станов); выбор команды Show Staff Style Names добавит в спускающейся панели меню Staff слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Add Group and Bracket...* (Добавить группу и акколаду); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Staff откроет диалоговое окно Group Attributes (Свойства группы); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна (рис. 280, стр. 146);

Group Attributes	×
Group ID: 3 Staff List: Global	
Group Name: Abbr. Group Name:	Edit Position
Staff: [Staff 1]	Show group name
Through: [Staff 1] Group Optimization: Optimize Normally	• •
Barlines Draw Barlines: Through Staves Use alternate group barline: Normal Double Final Solid Dast	hed Invisible Tick Custom Select
Bracket Options	dge of Staff: -0,10583 racket): 0 f Bracket): 0 o contains only one staff
	OK Cancel Help

Рис. 280. Диалоговое окно Group Attributes.

— *Edit Group Attributes...* (Редактировать свойства группы); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Staff, также как и в случае с командой Add Group and Bracket, откроет диалоговое окно Group Attributes (Свойства группы); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна (рис. 280, стр. 146);

— *Remove Group* (Удалить группу); чтобы команда Remove Group в спускающейся панели меню Staff стала доступной, следует сначала в инструментальной панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15) выбрать инструмент для работы с нотными станами (Staff Tool), а затем выделить в партитуре хендл названия группы, которую требуется удалить; щелчок мышью команды Remove Group в спускающейся панели меню Staff удалит выделенную таким образом группу;

— *Set Default Name Positions* (Установить положение названий по умолчанию); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Staff откроет подменю (рис. 281, стр. 147), в котором будет отображено еще несколько команд;

<u>F</u>ull Staff Names... Abb<u>r</u>eviated Staff Names... Full Group Nam<u>e</u>s... Abbreviated <u>G</u>roup Names...

Рис. 281. Подменю команды Set Default Name Positions.

— <u>Full Staff Names...</u> (Полные названия нотных станов); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Position Full Staff Name – Default (Положение полного названия нотного стана – по умолчанию); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна (рис. 282, стр. 147);

Position Full Staff Na	meDefault		×
[Staff 1]	24	Alignment: Distance from H: V:	Right Staff: -0,635 -0,14111
		Justification:	Right
	ОК	Cancel	Help

Рис. 282. Диалоговое окно Position Full Staff Name – Default.

— *Abb<u>r</u>eviated Staff Names...* (Сокращенные названия нотных станов); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Position Abbreviated Staff Name – Default (Положение сокращенного названия нотного стана – по умолчанию); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна (рис. 283, стр. 147);

osition Abbreviated	Staff NameDefault		×
		Alignment:	Right -
		Distance from	Staff:
	•	н:	-0,635
[Staff 1]	64	۷:	-0,14111
	04	Justification:	Right -
		Expand sin	igle word
	ОК	Cancel	Help

Рис. 283. Диалоговое окно Position Abbreviated Staff Name – Default.

— *Full Group Names*... (Полные названия групп); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Position Full Group Name – Default (Положение полного названия группы – по умолчанию); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ok внизу диалогового окна (рис. 284, стр. 148);



Рис. 284. Диалоговое окно Position Full Group Name - Default.

— *Abbreviated Group Names*... (Сокращенные названия групп); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Position Abbreviated Group Name – Default (Положение сокращенного названия группы – по умолчанию); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна (рис. 285, стр. 148);

Alignment:	Right -
Distance from	Staff:
н:	-0,635
۷:	0
Justification:	Right 💌
Expand sir	ngle word
Cancel	Help
	Alignment: Distance from H: V: Justification: Expand sir Cancel

Рис. 285. Диалоговое окно Position Abbreviated Group Name - Default.

— <u>Position Names</u> (Положение названий); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Staff откроет подменю (рис. 286, стр. 149), в котором будет отображено еще несколько команд; все команды в подменю Position Names затенены до тех пор, пока не будет выделен хендл какого-либо названия (полного или сокращенного) нотного стана или группы;

Full Staff Name
Abbreviated Staff Name
Full <u>G</u> roup Name
Abbreviated Group Name

Рис. 286. Подменю команды Position Names.

— *Full Staff Name*... (Полное название нотного стана); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Position Full Staff Name (Положение полного названия нотного стана); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна (рис. 287, стр. 149);

Position Full Staff Na	me		×
		Alignment:	Right 🔻
		Distance from	Staff:
	0	H:	-0,635
Флейта 1	64	v :	-0,14111
	0 4	Justification:	Right -
		Expand sir	ngle word
	ОК	Cancel	Help
	ON		

Рис. 287. Диалоговое окно Position Full Staff Name.

— *Abbreviated Staff Name...* (Сокращенное название нотного стана); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Position Abbreviated Staff Name (Положение со-кращенного названия нотного стана); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна (рис. 288, стр. 149);

Position Abbreviated Staff Name		×
	Alignment: Distance from H:	Right Staff: -0,13229
Фл. 1	V: Justification:	-0,14111 Right
ОК	Cancel	Help

Рис. 288. Диалоговое окно Position Abbreviated Staff Name.

— *Full Group Name*... (Полное название группы); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Position Full Group Name (Положение полного названия группы); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна (рис. 289, стр. 150);



Рис. 289. Диалоговое окно Position Full Group Name.

— *Abbreviated Group Name*... (Сокращенное название группы); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Position Abbreviated Group Name (Положение сокращенного названия группы); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна (рис. 290, стр. 150);



Рис. 290. Диалоговое окно Position Abbreviated Group Name.

— *Show Default Staff Names* (Показать названия нотных станов по умолчанию); выбор команды Show Default Staff Names добавит в спускающейся панели меню Staff слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Show Default Group Names* (Показать названия групп станов по умолчанию); выбор команды Show Default Group Names добавит в спускающейся панели меню Staff слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Меню Measure

Чтобы название меню Measure (Такт) появилось в постоянной текстовой панели, необходимо в инструментальной панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15) выбрать инструмент для работы с тактами (Measure Tool); щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Measure (рис. 291, стр. 151).



Рис. 291. Спускающаяся панель меню Measure.

— <u>Edit Measure Number Regions...</u> (Редактировать номеров тактов); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Measure откроет диалоговое окно Measure Number (рис. 133, стр. 73); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

—<u>Add Measure Number Enclosures...</u> (Добавить обрамления); до тех пор, пока не будет выделен хендл какого-либо номера такта, команда Add Measure Number Enclosures в спускающейся панели меню Measure будет затенена; выбор этой команды откроет диалоговое окно Enclosure Designer (Дизайнер обрамлений), в котором можно установить форму обрамления для номера такта в виде прямоугольника, эллипса, треугольника и др.; выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна (рис. 292, стр. 152);

— <u>Show Measure Numbers</u> (Показать номера тактов); до тех пор, пока не будет выделен хендл какого-либо номера такта, команда Show Measure Numbers в спускающейся панели меню Measure будет затенена;

— <u>Hide Measure Numbers</u> (Скрыть номера тактов); до тех пор, пока не будет выделен хендл какого-либо номера такта, команда Hide Measure Numbers в спускающейся панели меню Measure будет затенена;

— <u>*Restore Measure Number Defaults*</u> (Восстановить номера тактов по умолчанию); до тех пор, пока не будет выделен хендл какого-либо номера такта, команда Restore Measure Number Defaults в спускающейся панели меню Measure будет затенена;

— <u>Show Measure Spacing Handles</u> (Показать хендлы пространства в начале и в конце такта); выбор команды Show Measure Spacing Handles добавит в спускающейся панели меню Measure слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Меню Measure

Shape:	Rectangle		•
	Opaque		
Line Thickness:	0,01585		
Height:	0,15875	Center H:	0
Width:	0,15875	V:	0
Options:	Enforce Min	nimum Width	-
	Fixed e	enclosure size	
		Use Default	Enclosure

Рис. 292. Диалоговое окно Enclosure Designer.

Чтобы название меню Simple (Простой ввод) появилось в постоянной текстовой панели, необходимо в инструментальной панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15) выбрать инструмент простого ввода нотного текста (Simple Entry Tool); щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Simple (рис. 293, стр. 153).



Рис. 293. Спускающаяся панель меню Measure.

— *Simple Entry Options...* (Настройки простого ввода); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Simple откроет диалоговое окно Simple Entry Options (рис. 294, стр. 153); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Оk внизу диалогового окна;

Simple Entry Option	ns 🔀
Check for extra	notes
Create new mea	asures
Fill with rests at	end of measure
V Launch layer mic	d-measure
Playback notes	on entry
Use Simple Entry	y caret
Select notes	on mouse entry
🗸 Select Tab n	otes on mouse entry
	Edit Keyboard Shortcuts

Рис. 294. Диалоговое окно Simple Entry Options.

— Use <u>MIDI Device for Input</u> (Использовать NIDI-устройство для ввода); выбор команды Use MIDI Device for Input добавит в спускающейся панели меню Simple слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Simple <u>E</u>dit Commands* (Команды простого ввода); щелчок мышью команды Simple Edit Commands в спускающейся панели меню Simple откроет подменю (рис. 295, стр. 154), в котором будет отображено еще несколько команд:

Enter Note	•
Add Interval	•
Add <u>P</u> itch	•
Change Pitch	•
Accidentals	×
Modify Entry	•
Add/Change Items	•
Change <u>D</u> uration	×

Рис. 295. Подменю команды Simple Edit Commands.

— *Enter Note* (Ввод ноты); щелчок мышью команды Enter Note в подменю команды Simple Edit Commands откроет дополнительное подменю (рис 296, стр. 154), в котором содержится список клавиатурных комбинаций для простого ввода нот, например, *At Caret Pitch* (На уровне курсора) — клавиша Enter на клавиатуре компьютера, *Enter <u>Rest</u>* (Ввод паузы) — клавиша цифры 0, <u>A</u> (Нота ля) — клавиша буквы A, и т.д.;

At Caret <u>P</u> itch	Enter	
Enter <u>R</u> est	0	
A	A	
B	В	
<u>C</u>	С	
D	D	
E	E	
E	F	
G	G	

Рис. 296. Дополнительное подменю команды Enter Note.

— Add Interval (Добавить интервал); щелчок мышью команды Add Interval в подменю команды Simple Edit Commands откроет дополнительное подменю (рис 297, стр. 154), в котором содержится список клавиатурных комбинаций для работы с нотным текстом, например, *Qth Above* (Ноной выше) — Ctrl + Shift + 9, *Octave Above* (Октавой выше) — клавиша цифры 8, *2<u>nd</u> Below* (Секундой ниже) — Shift + 2, и т.д.;

9th Above	Ctrl+Shift+9	
Octave Above	8	
7th Above	7	
6th Above	6	
5th Above	5	
4th Above	4	
3rd Above	3	
2nd Above	2	
<u>Unison</u>	1	

Рис. 297. Дополнительное подменю команды Add Interval.

— *Add Pitch* (Добавить ноту); щелчок мышью команды Add Pitch в подменю команды Simple Edit Commands откроет дополнительное подменю (рис 298, стр. 155), в котором содержится список клавиатурных комбинаций для работы с нотным текстом;

At Caret <u>P</u> itch	Ctrl +Enter	
A	Shift+A	
B	Shift+B	
C	Shift+C	
D	Shift+D	
E	Shift+E	
E	Shift+F	
G	Shift+G	

Рис. 298. Дополнительное подменю команды Add Pitch.

— <u>Change Pitch</u> (Изменить высоту); щелчок мышью команды Change Pitch в подменю команды Simple Edit Commands откроет дополнительное подменю (рис 299, стр. 155), в котором содержится список клавиатурных комбинаций для работы с нотным текстом;

D
Down Arrow
ft+Up Arrow
Down Arrow
ft+ Do

Рис. 299. Дополнительное подменю команды Change Pitch.

— <u>Accidentals</u> (Знаки альтерации); щелчок мышью команды Accidentals в подменю команды Simple Edit Commands откроет дополнительное подменю (рис 300, стр. 155), в котором содержится список клавиатурных комбинаций для работы с нотным текстом, например, *Show/<u>H</u>ide Courtesy Accidental* (Показать/Скрыть напоминающий знак альтерации) — Ctrl + Shift + –, <u>Parenthesize Accidental</u> (Знак альтерации в скобках) — клавиша буквы Р, и т.д.;

E.
3 - 1
N
Shift+=
Shift+-
Numpad +
Numpad -
Ctrl+Shift+-
P

Рис. 300. Дополнительное подменю команды Accidentals.

— <u>Modify Entry</u> (Изменить ноту/паузу); щелчок мышью команды Modify Entry в подменю команды Simple Edit Commands откроет дополнительное подменю (рис 301, стр. 156), в котором содержится список клавиатурных комбинаций для работы с нотным текстом; например, *Show/<u>H</u>ide Entry* (Скрыть/Показать) — клавиша буквы H, <u>*Elip Stem*</u> (Перевернуть штиль) — клавиша буквы L; *Default <u>Stem</u>* (Штиль по умолчанию) — Shift + L, и т.д.;

Delete	Delete	
Show/ <u>H</u> ide	Н	
Elip Stem	L	
Default <u>S</u> tem	Shift+L	
Break/Join Beam	1	
Default Beam	Shift+/	
Flat Bea <u>m</u>	Alt+/	
Tie to Next Note	т	
Tie to Previous Note	Shift+T	
F <u>l</u> ip Tie	Ctrl+F	
<u>A</u> uto Tie	Ctrl+Shift+F	
Toggle Note/ <u>R</u> est	R	
<u>G</u> race Note	Alt+G	
<u>E</u> nharmonic	N	

Рис. 301. Дополнительное подменю команды Modify Entry.

— Add/Change Items (Добавить/Изменить элементы); щелчок мышью команды Add/Change Items в подменю команды Simple Edit Commands откроет дополнительное подменю (рис 302, стр. 156), в котором содержится список клавиатурных комбинаций для работы с нотным текстом; например, *Change Clef* (Изменить ключ) — Alt + C, *Change Key Signature* (Изменить ключевые знаки) — Alt + K, и т.д.;

Add <u>A</u> rticulation	Numpad *	
Add Articulation (Sticky)	Ctrl+Numpad *	
Add Expression	Х	
Change <u>C</u> lef	Alt+C	
Change <u>K</u> ey Signature	Alt+K	
Change <u>T</u> ime Signature	Alt+T	

Рис. 302. Дополнительное подменю команды Add/Change Items.

— *Change Duration* (Изменить длительность); щелчок мышью команды Change Duration в подменю команды Simple Edit Commands откроет дополнительное подменю (рис 303, стр. 156), в котором содержится список клавиатурных комбинаций для работы с нотным текстом;

Dou <u>b</u> le Whole	Alt+8	
Whole	Alt+7	
<u>H</u> alf	Alt+6	
Quarter	Alt+5	
<u>E</u> ighth	Alt+4	
<u>1</u> 6th	Alt+3	
<u>3</u> 2nd	Alt+2	
<u>6</u> 4th	Alt+1	
1 <u>2</u> 8th	Alt+`	
Augmentation Dot		

Рис. 303. Дополнительное подменю команды Change Duration.

— *Simple Navigation Commands* (Команды навигации простого ввода); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Simple откроет подменю (рис. 304, стр. 157), в котором содержится список клавиатурных комбинаций для команд навигации простого ввода;

Clear Caret/Selection	Backspace
Caret <u>U</u> p Step	Up Arrow
Caret <u>D</u> own Step	Down Arrow
Caret Up Octave	Shift+Up Arrow
Caret D <u>o</u> wn Octave	Shift+Down Arrow
Selection Left One Entry	Left Arrow
Selection <u>R</u> ight One Entry	Right Arrow
Selection Left One Measure	Ctrl+Left Arrow
Selection Right One Measure	Ctrl+Right Arrow
Selection Up	Ctrl+Up Arrow
Selection Do <u>w</u> n	Ctrl+Down Arrow

Рис. 304. Подменю команды Simple Navigation Commands.

— <u>**T</u>AB Specific Commands** (Особые команды для табулатур); щелчок мышью команды TAB Specific Commands в спускающейся панели меню Simple откроет подменю (рис. 305, стр. 157), в котором будет отображено еще несколько команд:</u>

Enter Note on Fret	•
Change To Fret Number	•
Add Note on String	•
Move Caret To String	•

Рис. 305. Подменю команды TAB Specific Commands.

— <u>Enter Note on Fret</u> (Ввод нот на ладах); щелчок мышью команды Enter Note on Fret в подменю команды TAB Specific Commands откроет дополнительное подменю, в котором содержится список клавиатурных комбинаций для работы с табулатурным нотным текстом;

— <u>Change To Fret Number</u> (Измененить ноту на номер лада); щелчок мышью команды Change To Fret Number в подменю команды TAB Specific Commands откроет дополнительное подменю, в котором содержится список клавиатурных комбинаций для работы с табулатурным нотным текстом;

— <u>Add Note on String</u> (Добавить ноту на струне); щелчок мышью команды Add Note on String в подменю команды TAB Specific Commands откроет дополнительное подменю, в котором содержится список клавиатурных комбинаций для работы с табулатурным нотным текстом;

— <u>Move Caret To String</u> (Переместить курсор на струну); щелчок мышью команды Move Caret To String в подменю команды TAB Specific Commands откроет дополнительное подменю, в котором содержится список клавиатурных комбинаций для работы с табулатурным нотным текстом;

Меню Speedy

Чтобы название меню Speedy (Скоростной ввод) появилось в постоянной текстовой панели, необходимо в инструментальной панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15) выбрать инструмент скоростного ввода нотного текста (Speedy Entry Tool); щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Speedy (рис. 306, стр. 158).



Рис. 306. Спускающаяся панель меню Speedy.

— *Speedy Options...* (Настройки скоростного ввода); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Speedy откроет диалоговое окно Speedy Options (рис. 307, стр. 159); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

— <u>U</u>se MIDI Device for Input (Использовать MIDI-устройство для ввода); выбор команды Use MIDI Device for Input добавит в спускающейся панели меню Speedy слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>*Playback*</u> (Воспроизводить); выбор команды Playback добавит в спускающейся панели меню Speedy слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Jump to Next Measure</u> (Переходить в следующий такт); выбор команды Jump to Next Measure добавит в спускающейся панели меню Speedy слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Меню Speedy

peedyrrame				
Scale to staff				
Minimum percentage:	50	%		
Maximum percentage:	150	%		
Use fixed scaling of: 100	%			
Fill with rests at end of mea	sure			
Auto-launch frame				
Use MIDI device for input				
Use MIDI Modifier Keys when	in MIDI inp	ut mode		
IDI Modifier Assignments				
		-		
	Key Man		Delete K	ev Man

Рис. 307. Диалоговое окно Speedy Options.

— *Create <u>N</u>ew Measures* (Создавать новые такты); выбор команды Create New Measures добавит в спускающейся панели меню Speedy слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Check <u>Beaming</u>* (Проверять вязки); выбор команды Check Beaming добавит в спускающейся панели меню Speedy слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Check <u>Accidentals</u>* (Проверять знаки альтерации); выбор команды Check Accidentals добавит в спускающейся панели меню Speedy слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Check for <u>Extra Notes</u>* (Проверять лишние по длительности ноты); выбор команды Check for Extra Notes добавит в спускающейся панели меню Speedy слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— Use <u>Five Line Staff</u> (Использовать пятилинейный нотный стан); выбор команды Use Five Line Staff добавит в спускающейся панели меню Speedy слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Edit <u>T</u>AB as Standard Notation* (Редактировать табулатуру как стандартную нотацию); выбор команды Edit TAB as Standard Notation добавит в спускающейся панели меню Speedy слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Auto Freeze Accidentals* (Фиксировать знаки альтерации); выбор команды Auto Freeze Accidentals добавит в спускающейся панели меню Speedy слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Insert Notes or Rests</u> (Вставить ноты или паузы); выбор команды Insert Notes or Rests добавит в спускающейся панели меню Speedy слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Меню Speedy

— *Speedy Edit Commands* (Команды скоростного ввода); щелчок мышью команды Speedy Edit Commands в спускающейся панели меню Speedy откроет подменю (рис 308, стр. 160), в котором содержится список клавиатурных комбинаций для скоростного ввода нот, например, *Elip Stem Direction* (Перевернуть штиль) — клавиша буквы L, *Set Stem Direction to Automatic* (Штиль по умолчанию) — Ctrl + L, и т.д.;

Add Note	enter
Delete Note	backspace
Delete Entry	delete
Show/Hide Entry	н
<u>R</u> aise Half Step	+
Lower Half Step	-
Raise Half Step (Entire Measure)	Ctrl++
Lower Half Step (Entire Measure)	Ctrl+-
Show/Hide Accidental	*
Freeze/Unfreeze Accidental	Ctrl+*
<u>Enharmonic</u>	9
Enharmonic (Entire Measure)	Ctrl+9
Add/Remove Accidental Parentheses	P
Elip Stem Direction	L
Set Stem Direction to Automatic	Ctrl+L
Break/Join Beam	1
Flat Beam	١
Tie/Untie to <u>N</u> ext Note	=
Tie/Untie to Prev Note	Ctrl+=
Add Dot	
Grace Note	;
Slash Grace Note	
Freeze/Float Rest	*

Рис. 308. Подменю команды Speedy Edit Commands.

— *Tie Direction* (Положение удлиняющих лиг); щелчок мышью команды Tie Direction в спускающейся панели меню Speedy откроет подменю (рис 309, стр. 160), в котором будет отображено еще несколько команд:

<u>F</u> lip	Ctrl+F
Automatic	Ctrl+Shift+F
Over	
<u>U</u> nder	

Рис. 309. Подменю команды Tie Direction.

— *<u>F</u>lip* (Перевернуть); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + F;

— <u>А</u>*utomatic* (Автоматически); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + F;

— <u>Over</u> (Сверху); щелчок мышью команды Over в подменю команды Tie Direction pacположит удлиняющую лигу выпуклой частью вверх;

— <u>Under</u> (Снизу); щелчок мышью команды Under в подменю команды Tie Direction paсположит удлиняющую лигу выпуклой частью вниз;

— *Speedy Navigation* (Команды навигации); щелчок мышью команды Speedy Navigation в спускающейся панели меню Speedy откроет подменю (рис 310, стр. 161), в котором содержится список клавиатурных комбинаций для команд навигации скоростного ввода;

Dravious Massura	[Shift, left arrow	
Plevious ivieasure	L' Suitt+leit allow	
Next Measure], Shift+right arrow	
Next <u>L</u> ayer		
Change <u>V</u> oice		
Up S <u>t</u> aff	Shift+up arrow	
Down Staff	Shift+down arrow	
Start of Measure	Ctrl+left arrow	
End of Measure	Ctrl+right arrow	
Previous Note	left arrow	
Next Note	right arrow	
<u>U</u> p Step	up arrow	
Down Step	down arrow	

Рис. 310. Подменю команды Speedy Navigation.

Меню HyperScribe

Чтобы название меню HyperScribe (Гиперскрайб) появилось в постоянной текстовой панели, необходимо в инструментальной панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15) выбрать MIDI-инструмент — гиперскрайб (HyperScribe Tool); щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню HyperScribe (рис. 311, стр. 162).

Hy	perScribe	
	Beat Source	•
	<u>R</u> ecord Mode	Þ
	HyperScribe Options	
~	Record Continuous Data	
	Transcription Mode	

Рис. 311. Спускающаяся панель меню HyperScribe.

— <u>Beat Source</u> (Обозначение долей такта); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню HyperScribe откроет подменю (рис 312, стр. 162), в котором будет отображено еще несколько команд:



Рис. 312. Подменю команды Beat Source.

— <u>Playback and/or Click...</u> (Воспроизведение и/или метроном); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Playback and/or Click (рис. 313, стр. 163); выбор команды Playback and/or Click добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; в диалоговом окне Playback and/or Click, помимо всех других настроек, можно также выбрать команду Click and Countoff... (Метроном и отсчет), в результате чего откроется еще одно диалоговое окно Click and Countoff (рис. 161, стр. 87); выполнив в этом новом окне все необходимые настройки, выберем команду Ok внизу диалогового окна, в результате чего на первый план снова выйдет диалоговое окно Playback and/or Click; чтобы его закрыть, выберем команду Ok внизу диалогового окна;

— <u>External MIDI Sync</u> (Внешний MIDI-синхронизатор); выбор команды External MIDI Sync добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Тар...</u> (Доля такта); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Тар Source (Источник доли такта); выбор команды Тар добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна (рис. 314, стр. 163);

Меню	Нур	erSci	ribe
------	-----	-------	------

MIDI Input Tempo:	Use Playback T (Audio recording)	empo ng will	alway	/s use	e this	optic	n)				
(OUse This Temp	0:	96		Lis	ten					
	Beat Equals:		0	1	J	۵	ß	A	æ		-
			0.	J.	1	₽.	₿.	Þ.	æ.	1024	EDUs
Start Signal for Recording:	None (Record Im	media	itely)				•				
V Play staves while	recording										

Рис. 313. Диалоговое окно Playback and/or Click.

Тар	Standard sustain pedal
Listen	🔘 Nonstandard sustain pedal
Listen	MIDI note: 60 Channel: 1
	Other: Select
Beat	
Tap Equals:	
	1001, C. J. d. d. d. d. d.
Tan States:	Select

Рис. 314. Диалоговое окно Тар Source.

— <u>**Record Mode**</u> (Режим записи); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню HyperScribe откроет подменю (рис 315, стр. 163), в котором будет отображено еще несколько команд:



Рис. 315. Подменю команды Record Mode.

— <u>Record Into One Staff</u> (Запись на один нотный стан); выбор команды Record Into One Staff добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Finale 2010

Меню HyperScribe

— <u>Split Into Two Staves</u>... (Разделить на два нотных стана); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Fixed Split Point (Неизменная точка разделения); выбор команды Split Into Two Staves добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ok внизу диалогового окна (рис. 316, стр. 164);

Fixed Split Point	X
Split at MIDI Note: 50	Listen
OK Cancel	Help

Рис. 316. Диалоговое окно Fixed Split Point.

— <u>Multitrack Record</u> (Многодорожечная запись); выбор команды Multitrack Record добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *HyperScribe Option...* (Настройки Гиперскрайба); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню HyperScribe откроет диалоговое окно HyperScribe Options (рис. 317, стр. 164); в диалоговом окне HyperScribe Options, помимо всех других настроек, можно также выбрать команду Quant Settings..., в результате чего откроется еще одно диалоговое окно Quantization Settings (рис. 162, стр. 88); в этом диалоговом окне можно выбрать еще одну команду More Settings..., в результате чего откроется дополнительное диалоговое окно More Quantization Settings (рис. 163, стр. 88), выполнив в каждом диалоговом окне все необходимые настройки, выберем команду Оk внизу диалогового окна, в результате чего на первый план каждый раз будет выходить предыдущее диалоговое окно;

Options	Receive On
Tie across barlines	All channels
Refresh screen	Only channel:
Show HyperScribe dialog	
Show HyperScribe dialog	

Рис. 317. Диалоговое окно HyperScribe Options.

— *Record Continuous Data...* (Записывать аналоговые данные); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню HyperScribe откроет диалоговое окно Record Continuous Data (рис. 318, стр. 165); выбор команды Record Continuous Data добавит в спускающейся панели слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

— *Transcription Mode* (Режим транскрипции); выбор команды Transcription Mode добавит в спускающейся панели слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Меню HyperScribe

Controllers		
All		
Only:	Other	
	Other	
	Other	
	Other	
V Patch changes		
Pitch bends		Listen

Рис. 318. Диалоговое окно Record Continuous Data.

Чтобы название меню SmartShape (Лиги и линии) появилось в постоянной текстовой панели, необходимо в инструментальной панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15) выбрать инструмент для работы с лигами и линиями (Smart Shape Tool); щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню SmartShape (рис. 319, стр. 166).



Рис. 319. Спускающаяся панель меню SmartShape.

— *Slur Contour...* (Контуры лиги); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню SmartShape откроет диалоговое окно Slur Contour (рис. 320, стр. 166); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

Slur Contou	ır		
Control Po	ints For: Sh	nort Span	 (0,3175 Centimeters)
Height:	0,14111		-
Inset:	29,98	%	

Рис. 320. Диалоговое окно Slur Contour.

— *Smart Shape Placement...* (Расположение лиг и линий); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню SmartShape откроет диалоговое окно Smart Shape Placement (рис. 321, стр. 167); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;



Рис. 321. Диалоговое окно Smart Shape Placement.

— *Smart Shape Options...* (Настройки лиг и линий); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню SmartShape откроет диалоговое окно Smart Shape Options (рис. 322, стр. 167); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

Symbols:	Octa	Octave Up (8va) 🔻					
	Maes	tro 24 plain now octave sym	bols as text	Set Font			
Smart Lines:	Gliss	ando	▼ 1	Select			
Crescendo/Decrescendo		Line Thickness:	0,01585				
Opening W	idth:	0,3175	Dash Length:	0,15875			
Line Thickness:		0,01585	Dash Space:	0,15875			
Make ho	orizont	tal	Hook Length:	0,10583			
Jnits: Centi	meter	s 🔻					

Рис. 322. Диалоговое окно Smart Shape Options.

— *Smart Slur Options...* (Настройки лиги); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню SmartShape откроет диалоговое окно Smart Slur Options (рис. 323, стр. 168); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

Use Engraver Slurs				Slur System Break	S	
Maximum Slur Angle in Degrees: 45				Avoid Staff Lines	0,07056	
Slur Symmetry Percentage: 85 Space Around Objects: 0,15875		%		System Start Adjustment: System End Adjustment:		-0,07056
						0
Avoid accidentals	0.02646			Thickness	Horizontal	Vertical
Taitial Adjustment			Thickness Left:	0	0.05292	
 Stretch Maximum Stretch: 		Thickness Right: 0	0,05292			
As Percentage of Slur	%	Slur Tip				
Fixed Amount:		0,21167		Tip Width: 0		
🔘 Lift	_			Tips Avoid Sta	ff Lines By:	0,07056
Maximum Lift: 0,21167						
				Un	Centime	ters

Рис. 323. Диалоговое окно Smart Slur Options.

— <u>Guitar Bend Options...</u> (Настройки гитарной подтяжки); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню SmartShape откроет диалоговое окно Guitar Bend Options (рис. 324, стр. 168); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Оk внизу диалогового окна;

Guitar Bend Options	; X
 Place release ber Hide "bend-to" n Automatically ger Replace "1" w 	nd number in parentheses umber nerate text ith "Eull"
Whole Number:	Set Font Times New Roman 10 plain Set Font Times New Roman 10 plain
Fraction:	Set Font Times New Roman 8 plain
	OK Cancel Help

Рис. 324. Диалоговое окно Guitar Bend Options.

— *Attach to Measures* (Назначить в такте); выбор команды Attach to Measures добавит в спускающейся панели меню SmartShape слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Attach to Notes* (Назначить для нот); выбор команды Attach to Notes добавит в спускающейся панели меню SmartShape слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Attach to Noteheads* (Назначить для нотных головок); выбор команды Attach to Noteheads добавит в спускающейся панели меню SmartShape слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>*Direction*</u> (Положение); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню SmartShape откроет подменю (рис. 325, стр. 169), в котором будет отображено еще несколько команд:



Рис. 325. Подменю команды Direction.

— *Elip* (Перевернуть); до тех пор, пока не будет выделен хендл какой-либо лиги, команда Flip в подменю будет затенена; клавиатурная комбинация для этой команды — клавиша буквы F;

— <u>Automatic</u> (Автоматически); выбор команды Automatic добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Alt + Shift + F;

— *Over* (Сверху); выбор команды Over добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Under</u> (Снизу); выбор команды Under добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Меню Expression

Чтобы название меню Expression (Нюансы) появилось в постоянной текстовой панели, необходимо в инструментальной панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15) выбрать инструмент для работы с нюансами (Expression Tool); выберем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Expression (рис. 326, стр. 170).

Adjust Above Staff Baseline	
✓ Adjust <u>B</u> elow Staff Baseline	
Favor Attachment to Active Layer	Ctrl+L
Edit Rehearsal Mark Sequence	

Рис. 326. Спускающаяся панель меню Expression.

— *Adjust Above Staff Baseline* (Установить над базовой линией нотного стана); выбор команды Adjust Above Staff Baseline добавит в спускающейся панели меню Expression слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Adjust <u>Below Staff Baseline</u>* (Установить под базовой линией нотного стана); выбор команды Adjust Below Staff Baseline добавит в спускающейся панели меню Expression слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Favor Attachment to Active Layer* (Назначить предпочтение к активному слою); выбор команды Favor Attachment to Active Layer добавит в спускающейся панели меню Expression слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + L;

— *Edit <u>R</u>ehearsal Mark Sequence...* (Редактировать порядок расположения оркестровых ориентиров); до тех пор, пока не будет выделен хендл какого-либо оркестрового ориентира, команда Edit Rehearsal Mark Sequence в спускающейся панели меню Expression будет затенена; выбор этой команды откроет диалоговое окно Rehearsal Mark Sequence (рис. 327, стр. 170); выполнив все необходимые настройки, выберем кнопку команды Ок внизу диалогового окна;

Рис. 327. Диалоговое окно Rehearsal Mark Sequence.

Меню Repeat

Чтобы название меню Repeat (Реприза) появилось в постоянной текстовой панели, необходимо в инструментальной панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15) выбрать инструмент для работы с обозначениями повторов (Repeat Tool); щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Repeat (рис. 328, стр. 171).

epeat	
Creat	e <u>S</u> imple Repeat
<u>C</u> reat	e First and Second Ending
Creat	e <u>E</u> nding
Creat	e <u>F</u> orward Repeat Bar
Creat	e <u>B</u> ackward Repeat Bar
Align	Brackets
Reset	Bracket Position
Delet	e
Chec	<u>k</u> Repeats
Repea	at <u>O</u> ptions
Chec <u>l</u> Repea	<u>k</u> Repeats at <u>O</u> ptions

Рис. 328. Спускающаяся панель меню Repeat.

— *Create Simple Repeat* (Создать простую репризу); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, команда Create Simple Repeat в спускающейся панели меню Repeat будет затенена; в результате выбора этой команды, выделенный фрагмент нотного текста будет ограничен знаками репризы;

— <u>Create First and Second Ending</u> (Создать первую и вторую вольты); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, команда Create First and Second Ending в спускающейся панели меню Repeat будет затенена; в результате выбора этой команды, будут созданы первая и вторая вольты, причем, выделенный ранее фрагмент нотного текста войдет полностью в состав первой вольты, а вторая вольта будет состоять только из одного такта;

— *Create Ending...* (Создать вольту); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, команда Create Ending будет затенена; щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Repeat откроет диалоговое окно Create Ending; в панели заголовка диалогового окна Create Ending к названию окна будет добавлено название выделенного такта — Measure 8 (рис. 329, стр. 172);

— *Create Forward Repeat Bar* (Создать знак начала репризы); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, команда Create Forward Repeat Bar в спускающейся панели меню Repeat будет затенена; в результате выбора этой команды, будет создан знак начала репризы;

Finale 2010

Меню	Repeat
------	--------

inding Number (5).	1
(If ending is playe hyphens, for exa	ed multiple times, separate with commas or mple: 1,2,3 or 1-3)
Alternate Text in Er	nding:
arget: Next Endi	ng 🔻
Skip ending if igr	noring repeats
Allow individual e	edits per staff
Create backware	d repeat bar
Show On	
All staves	
Top staff only	
Staff list: (r	none) - Edit

Рис. 329. Диалоговое окно Create Ending, Measure 8.

— *Create <u>Backward Repeat Bar</u>* (Создать знак окончания репризы); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, команда Create Backward Repeat Bar в спускающейся панели меню Repeat будет затенена; в результате выбора этой команды, будет создан знак окончания репризы;

— *Check Repeats...* (Проверить репризы); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Repeat откроет диалоговое окно Check Repeats (рис. 330. стр. 172);

Ch	eck Repeats	×
	Playback route: 1-10 1-30	^
		Done Help

Рис. 330. Диалоговое окно Check Repeats.

Меню Repeat

— <u>Align Brackets</u> (Выровнять вольты); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, команда Align Brackets в спускающейся панели меню Repeat будет затенена; в результате выбора этой команды, будут выровнены вольты;

— <u>Reset Bracket to Default</u> (Положение вольт по умолчанию); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, команда Reset Bracket to Default в спускающейся панели меню Repeat будет затенена; в результате выбора этой команды, вольты будут расположены по умолчанию;

— <u>Delete</u> (Удалить); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо фрагмент нотного текста, команда Delete в спускающейся панели меню Repeat будет затенена; в результате выбора этой команды, все обозначения реприз и вольт, расположенные в выделенном фрагменте нотного текста, будут удалены;

— *Repeat Options...* (Настройки репризы); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Repeat откроет диалоговое окно Repeat Options (рис. 331. стр. 173); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

Accidentals	Wing Styles	Back-to-Back Styles
Alternate Notation Augmentation Dots Barlines Beams Chords Clefs Flags		Double
onts Grace Notes	Line Options	Forward Repeat Spacing
ands and Guides Key Signatures	Heavy Line Thickness: 0,10583	After Clef: 0,56444
layers Lines and Curves	Thin Line Thickness: 0,01585	After Key: 0,42333
Lyrics Multimeasure Rests Music Spacing	Space Between Lines: 0,10583	After Time: 0,42333
Notes and Rests Diano Braces and Brackets	Space Between Dot and Line	Vertical Dot Adjustment
Repeats	Forward Repeat: 0,10583	Upper Dot: 0
otaves Stems Fext	Backward Repeat: 0,10583	Lower Dot: 0
fies fime Signatures fuplets	Show On All staves Top staff only	Add period after number
	Staff List: (none)	Maximum Repeat Passes: 20
	Edit	Reset
Help Load Library	Save Library Units: C	Centimeters OK OTM

Рис. 331. Диалоговое окно Repeat Options.

Чтобы название меню Chord (Аккорд) появилось в постоянной текстовой панели, необходимо в инструментальной панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15) выбрать инструмент для работы с обозначениями аккордов (Chord Tool); щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Chord (рис. 332, стр. 174).



Рис. 332. Спускающаяся панель меню Chord.

— *Manual Input* (Ручной ввод); выбор команды Manual Input добавит в спускающейся панели меню Chord слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Allow MIDI Input* (MIDI-ввод); выбор команды Allow MIDI Input добавит в спускающейся панели меню Chord слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>One-Staff Analysis</u> (Анализ одного нотного стана); выбор команды One-Staff Analysis добавит в спускающейся панели меню Chord слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Two-Staff Analysis* (Анализ двух нотных станов); выбор команды Two-Staff Analysis добавит в спускающейся панели меню Chord слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *All-Staff Analysis* (Анализ всех нотных станов); выбор команды All-Staff Analysis добавит в спускающейся панели меню Chord слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Chord Style* (Стиль аккорда); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Chord откроет подменю (рис. 333, стр. 175), в котором будет отображено еще несколько команд:



Рис. 333. Подменю команды Chord Style.

— <u>Standard</u> (Стандартный); выбор команды Standard добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Е</u>*uropean* (Европейский); выбор команды Еuropean добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>*German*</u> (Немецкий); выбор команды German добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>*Roman*</u> (Латинский); выбор команды Roman добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Nashville A</u> (Нашвилл A); выбор команды Nashville A добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Nashville* <u>В</u> (Нашвилл В); выбор команды Nashville В добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Solfeggio* (Сольфеджио); выбор команды Solfeggio добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Scandinavian* (Скандинавский); выбор команды Scandinavian добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Left-Align Chords</u> (Расположить аккорды слева); выбор команды Left-Align Chords добавит в спускающейся панели меню Chord слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Italicize Capo Chords* (Выделить курсивом "Капо" аккорда); выбор команды Italicize Capo Chords добавит в спускающейся панели меню Chord слева от названия команды малень-кое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Show Fretboards* (Показать диаграммы ладов); выбор команды Show Fretboards добавит в спускающейся панели меню Chord слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Position Chords</u> (Положение аккордов); выбор команды Position Chords добавит в спускающейся панели меню Chord слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Position Fretboards* (Положение диаграмм ладов); выбор команды Position Fretboards добавит в спускающейся панели меню Chord слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Simplify Spelling* (Упростить написание); выбор команды Simplify Spelling добавит в спускающейся панели меню Chord слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Substitute Symbols* (Заменить символы); выбор команды Substitute Symbols добавит в спускающейся панели меню Chord слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Change Chord Suffix Fonts...* (Изменить шрифты суффиксов аккордов); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Chord откроет диалоговое окно Change Chord Suffix Fonts (рис. 334. стр. 176); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

Search For		
 All font 	s	
O Selecte	d font	
For	it Times New Roman	
Size	2 11	
📄 Sty	le plain	Set Font
Replace W	ith	
Font	Times New Roman	
Size	11	
Style 📄	plain	Set Font
Fix chord	suffix spacing	
Fix basel	ne positioning	

Рис. 334. Диалоговое окно Change Chord Suffix Fonts.

— <u>Edit Learned Chords...</u> (Редактировать выученные аккорды); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Chord откроет диалоговое окно Edit Learned Chords (рис. 335. стр. 177); выбор команды Set Key... (Установить тональность) в левом нижнем углу диалогового окна Edit Learned Chords откроет дополнительное диалоговое окно Key Signature (Ключевые знаки); установив лад (мажор или минор) и ключевые знаки выбранной тональности, закроем диалоговое окно Key Signature (рис. 336, стр. 177); выполнив все необходимые настройки в диалоговом окне Edit Learned Chords, также закроем его, выбрав команду Ок в правом верхнем углу диалогового окна;

	ОК
•	Cancel
/ D	Prev
	Next
	Delete

Рис. 335. Диалоговое окно Edit Learned Chords.

y Signature	
2	
Ø	Major Key 🔻
C Major	T
Measure Region	
Measure	through
O Measure	through end of piece
O Measure	to next key change
Transposition Options	
Transpose notes	-
O Hold notes to origin	al pitches 🔍 👻
Hold notes to same	staff lines (modally)
Transpose all keys r	proportionally
Wrap keys If ne	cessary
	K Cancel Help

Рис. 336. Диалоговое окно Key Signature.

— *Enable Chord Playback* (Включить воспроизведение аккордов); выбор команды Enable Chord Playback добавит в спускающейся панели меню Chord слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Меню Lyrics

Чтобы название меню Lyrics (Вокальный текст) появилось в постоянной текстовой панели, необходимо в инструментальной панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15) выбрать инструмент для работы с вокальным текстом (Lyrics Tool); щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Lyrics (рис. 337, стр. 178).



Рис. 337. Спускающаяся панель меню Lyrics.

— <u>Edit Lyrics...</u> (Редактировать вокальный текст); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Lyrics откроет диалоговое окно Edit Lyrics (рис. 338. стр. 179);

— *Export Lyrics...* (Экспортировать вокальный текст); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Lyrics откроет диалоговое окно Export Lyrics (рис. 339. стр. 179);

— *Adjust Syllables* (Выравнять слоги); выбор команды Adjust Syllables добавит в спускающейся панели меню Lyrics слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Click Assignment...</u> (Назначить щелчком); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Lyrics откроет диалоговое окно Verse 1 Click Assignment (рис. 340. стр. 179);

— *Clone Lyric* (Клонировать слова); выбор команды Clone Lyric добавит в спускающейся панели меню Lyrics слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

3.	T •
Меню	Lyrics

dit	Text			î
				-
	Verse	• 1		
Lyric:		_		

Рис. 338. Диалоговое окно Edit Lyrics.

cyne ryper m	• 1
Remove Hyphens	and Underscores
Preview:	
4	4
4	Copy All to Clipboard Save Text File Cancel Help
	Copy All to Clipboard Save Text File Cancel Help
4	Copy All to Clipboard Save Text File Cancel Help
4	Сору All to Clipboard Save Text File Cancel Help Рис. 339. Диалоговое окно Export Lyrics.
•	Сору All to Clipboard Save Text File Cancel Help Рис. 339. Диалоговое окно Export Lyrics.

Рис. 340. Диалоговое окно Verse 1 Click Assignment.

Þ.

•

Меню Lyrics

— *Edit Word Extensions* (Редактировать распевы слов); выбор команды Edit Word Extensions добавит в спускающейся панели меню Lyrics слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Shift Lyrics...* (Переместить вокальный текст); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Lyrics откроет диалоговое окно Shift Lyrics (рис. 341. стр. 180); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

hift Lyrics to The:	Right 🔻
Options	
Shift syllables	by one note, to the end of the lyric
Shift syllables	by one note, to the next open note
C Rotate syllable	es

Рис. 341. Диалоговое окно Shift Lyrics.

— *Туре Into Score* (Печатать в нотах); выбор команды Туре Into Score добавит в спускающейся панели меню Lyrics слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

—<u>Alignment</u> (Расположение относительно ноты); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Lyrics откроет подменю (рис. 342. стр. 180), в котором будет отображено еще несколько команд; все команды в подменю затенены до тех пор, пока не будет выделен верхний хендл любого слога вакального текста, появляющийся при выборе команды Adjust Syllables в спускающейся панели меню Lyrics;

~	<u>D</u> efault				
	<u>C</u> enter	Ctrl+Shift+'			
	<u>L</u> eft	Ctrl+Shift+[
	<u>Right</u>	Ctrl+Shift+]			

Рис. 342. Подменю команды Alignment.

— <u>D</u>efault (По умолчанию); выбор команды Default добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Center</u> (В центре); выбор команды Center добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + ';

— <u>L</u>eft (Слева); выбор команды Left добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + [;

— <u>*Right*</u> (Справа); выбор команды Right добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift +];
Меню Lyrics

— *Justification* (Выравнивание разных видов вокального текста); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Lyrics откроет подменю (рис. 343. стр. 181), в котором будет отображено еще несколько команд; все команды в подменю затенены до тех пор, пока не будет выделен верхний хендл любого слога вакального текста, появляющийся при выборе команды Adjust Syllables в спускающейся панели меню Lyrics;

4	<u>D</u> efault	
	Center	Ctrl+'
	<u>L</u> eft	Ctrl+[
	<u>R</u> ight	Ctrl+]

Рис. 343. Подменю команды Justification.

— <u>D</u>efault (По умолчанию); выбор команды Default добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Center</u> (В центре); выбор команды Center добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + ';

— <u>L</u>eft (Слева); выбор команды Left добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + [;

— <u>*Right*</u> (Справа); выбор команды Right добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl +];

— <u>Specify Current Lyric...</u> (Перейти на другой вид вокального текста); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Lyrics откроет диалоговое окно Specify Current Lyric (рис. 344, стр. 181); переход осуществляется между тремя видами вокального текста — Verse (Куплет, раздел композиции, исполняемый солистом), Chorus (Припев, хоровой эпизод), Section (Раздел, исполняемый группой инструментов); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

Specify Cu	rrent Lyric		×
Type: Number:	Verse	Chorus	Section
	ок	Cancel	Help

Рис. 344. Диалоговое окно Specify Current Lyric.

— *Adjust <u>Baselines...</u>* (Положение строк вокального текста по вертикали); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Lyrics откроет диалоговое окно Adjust Lyric Baselines (рис. 345, стр. 182); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

— *Lyric Options...* (Настройки вокального текста); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Lyrics откроет диалоговое окно Document Options – Lyrics (рис. 346, стр. 182); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Оk внизу диалогового окна;

Meню Lyrics

ype:	Verse	Chorus Section		
umber:	1			
Offsets:	-1,27	Piece		
		Staff: [Staff 1]	Prev	Next
		Staff System: Staff System 1	Prev	Next
	-1.27	Total Offset		

Рис. 345. Диалоговое окно Adjust Lyric Baselines.

Itemate Notation	Syllable Positioning	Alignme	ent	Justifica	tion
ugmentation Dots arlines	Syllables with Word Extensions:	Left	•	Left	•
eams hords	First Syllable in Lyric:	Center	-	Left	•
lefs lags	V Syllables at Start of System:	Center	•	Left	-
onts irace Notes	Others:	Center	•	Center	•
avers ines and Curves vrics Jultimeasure Rests Jusic Spacing Jotes and Rests iano Braces and Brackets tepeats taves tems ext ies ime Signatures uplets	 Use Smart Hyphens When the last syllable on the prehyphen(s) at system start: Always Only when the first syllable the second note or later Never Maximum Space Between Hyphens: 	vious system is attached : 1.27	m has to	a hyphen, j	put

Рис. 346. Диалоговое окно Document Options – Lyrics.

Меню Техt

Чтобы название меню Text (Текст) появилось в постоянной текстовой панели, необходимо в инструментальной панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15) выбрать инструмент для работы с блоками текста (Text Tool); щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Text (рис. 347, стр. 183).



Рис. 347. Спускающаяся панель меню Text.

— *Eont...* (Шрифт); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Text откроет диалоговое окно Font (рис. 135, стр. 74); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок в правом верхнем углу диалогового окна;

— *Size* (Размер); щелчок мышью команды Size в спускающейся панели меню Text откроет подменю (рис. 348, стр. 184), в котором будет отображено еще несколько команд; выбор любой команды (<u>3</u>, <u>6</u>, <u>8</u>, и т.д.) добавит в подменю слева от названия выбранной команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;





Рис. 348. Подменю команды Size.

— <u>O</u>ther... (Другой); щелчок мышью команды Other в подменю откроет диалоговое окно Size (рис 349, стр. 184); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ok внизу диалогового окна;

ize		×
Point Size:	12 🗌 Fi	xed size
ОК	Cancel	Help

Рис. 349. Диалоговое окно Size.

— *Increase* (Увеличить); щелчок мышью команды Increase в подменю увеличит розмер шрифта выделенного текста на один пункт; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + .;

—<u>D</u>ecrease (Уменьшить); щелчок мышью команды Decrease в подменю уменьшит розмер шрифта выделенного текста на один пункт; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + ,;

— *<u>Fixed Size</u>* (Неизменный); выбор команды Fixed Size добавит в подменю слева от названия маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Style</u> (Стиль); щелчок мышью команды Style в спускающейся панели меню Text откроет подменю (рис. 350, стр. 185), в котором будет отображено еще несколько команд:

— <u>*Plain*</u> (Обычный); выбор команды Plain добавит в подменю слева от названия маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Bold</u> (Жирный); выбор команды Bold добавит в подменю слева от названия маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + B;

Меню Техt

~	<u>P</u> lain	
	Bold	Ctrl+Shift+B
	Italic	Ctrl+Shift+I
	<u>Underline</u>	Ctrl+Shift+U
	Strikeout	
	Hidden	Ctrl+Shift+H

Рис. 350. Подменю команды Style.

— <u>I</u>talic (Курсив); выбор команды Italic добавит в подменю слева от названия маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + I;

— <u>Underline</u> (Подчеркнутый); выбор команды Underline добавит в подменю слева от названия маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + U;

— <u>Strikeout</u> (Зачеркнутый); выбор команды Strikeout добавит в подменю слева от названия маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>H</u>*idden* (Скрытый); выбор команды Hidden добавит в подменю слева от названия маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + H;

— <u>*Baseline Shift*</u> (Смещение базовой линии); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Text откроет диалоговое окно Baseline Shift (рис. 351, стр. 185); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

aseline Shift		×
Amount: 1		
ОК	Cancel	Help

Рис. 351. Диалоговое окно Baseline Shift.

— *Superscript* (Индекс); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Text откроет диалоговое окно Superscript (рис. 352, стр. 185); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

Superscript		×
Amount: 🧻		
ОК	Cancel	Help

Рис. 352. Диалоговое окно Superscript.

— *Tracking* (Межбуквенное расстояние); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Text откроет диалоговое окно Tracking (рис. 353, стр. 186); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

	-	
Amount:	0	
	_	(in t

Рис. 353. Диалоговое окно Tracking.

— <u>Character Settings...</u> (Свойства шрифта); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Text откроет диалоговое окно Character Settings (рис 354, стр. 186); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ok в верхнем правом углу диалогового окна;

Font:		Font		Size:	ОК
Times New Ro	man	обыч	чный	12	
Times New) Tirani & lid TRAJAN PI	Roman । £डव क्र RO	▲ обыч курсі полу. толу	ный ив жирный жирный к	12 A 14 16 18 T	Cancel Help
Effects		Samp	le		
Underline		The q	quick brown	n fox jump	os over the l
Baseline Shift:	0	The q Script:	uick brown	n fox jump	os over the la
Baseline Shift:	0	The q Script:	quick brown Западноевр Text -	n fox jump ропейский - place holder	os over the la

Рис. 354. Диалоговое окно Character Settings.

— *Inserts* (Вставка); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Text откроет подменю (рис 355, стр. 187), в котором будет отображено еще несколько команд:

- *Sharp* (Диез); клавиатурная комбинация для команды Sharp Ctrl + Shift + S;
- *<u>Flat</u>* (Бемоль); клавиатурная комбинация для команды Flat Ctrl + Shift + F;
- <u>Natural</u> (Бекар); клавиатурная комбинация для команды Natural Ctrl + Shift + N;

— *Double S<u>h</u>arp* (Дубль диез);

— *Double Flat* (Дубль бемоль);

— <u>Page Number</u> (Номер страницы); клавиатурная комбинация для команды Page Number — Ctrl + Shift + P;

— *Total Pages* (Общее количество страниц);

- <u>*Title*</u> (Название);
- *Su<u>b</u>title* (Подзаголовок);
- <u>С</u>*отрозег* (Композитор);
- <u>А</u>rranger (Аранжировщик);

Меню Техt

<u>S</u> harp	Ctrl+Shift+S
<u>F</u> lat	Ctrl+Shift+F
<u>N</u> atural	Ctrl+Shift+N
Double Sharp	
Double Flat	
<u>P</u> age Number	Ctrl+Shift+P
Total Pages	
<u>T</u> itle	
Su <u>b</u> title	
<u>C</u> omposer	
Arranger	
<u>L</u> yricist	
Copyright Symbol (©)
Copyright Text	
Pa <u>r</u> t/Score Name	
Performance Ti <u>m</u> e	
Description	
Fil <u>e</u> name	
Current Date	
File <u>D</u> ate	
Time	
Symbol	

Рис. 355. Подменю команды Inserts.

- *Lyricist* (Поэт);
- *Copyright Symbol* © (Значок копирайта);
- *Copyright Text* (Текст копирайта);
- *Ра<u>т</u>t/Score Name* (Название партии/партитуры);
- Performance Time (Время исполнения);
- *Description* (Описание);
- *Fil<u>e</u>name* (Имя файла);
- *С*<u>и</u>*rrent Date* (Текущая дата);
- *File <u>D</u>ate* (Дата файла);
- *Тіте* (Время);

— *Symbol*... (Символ); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Symbol Selection (рис. 356, стр. 188); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Select внизу диалогового окна;

— <u>*Hyperlink...*</u> (Гиперсвязь); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Text откроет диалоговое окно Hyperlink (рис. 357, стр. 188); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

— *Edit Page Offset...* (Изменить нумерацию страниц); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Text откроет диалоговое окно Page Offset (рис. 358, стр. 188); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

Меню '	Text
--------	------

0		1		2	٦	3	L	4	L	5	1	6	_	7	•	8	•	9
10		11	8	12		13		14	f]	15	X	16	+	17	•	18	t	19 ‼
20	91	21	т	22	т	23	+	24	î	25	ŀ	26	÷	27	÷	28		29
30		31		32		33	!	34	"	35	#	36	s	37	%	38	&	39,
40	(41)	42	*	43	+	44	,	45	_	46		47	1	48	0	49 1
50	2	51	3	52	4	53	5	54	6	55	7	56	8	57	9	58	:	59 ;
60	<	61	_	62	>	63	?	64	@	65	A	66	в	67	с	68	D	69 E
70	F	71	G	72	н	73	I	74	J	75	к	76	L	77	м	78	N	⁷⁹ 0
80	P	81	Q	82	R	83	s	84	Т	85	U	86	v	87	w	88	X	⁸⁹ Y

Рис. 356. Диалоговое окно Symbol Selection.

Display Text:	Finale website
Link Address:	www.finalemusic.com
	OK Cancel Remove Link Help

Рис. 357. Диалоговое окно Hyperlink.

Page Offset		×
Add to Curren	it Page Number	: 🔳
ОК	Cancel	Help

Рис. 358. Диалоговое окно Page Offset.

— *Stan<u>d</u>ard Frame...* (Стандартный фрейм); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Text откроет диалоговое окно Standard Frame (рис. 359, стр. 189); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + M;

Меню Те	xt
---------	----

Options:	Show border
	Expand horizontal
	Expand vertically
ine Thickness:	0
inset Text:	0

Рис. 359. Диалоговое окно Standard Frame.

— *Custom Frame...* (Особый фрейм); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Text откроет диалоговое окно Custom Frame (рис. 360, стр. 189); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + M;

Custom Frame	×
[Title]	Shape: 0 Select View: 50% ▼ Show ♥ Handle ♥ Shape ♥ Text Distance from Handle H: 0 V: 0 Inset Text: 0
ОК	Cancel Help

Рис. 360. Диалоговое окно Custom Frame.

— *Justification* (Выравнивание); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Text откроет подменю (рис 361, стр. 190), в котором будет отображено еще несколько команд:

— <u>L</u>eft (Слева); выбор команды Left добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + [;

— <u>*Right*</u> (Справа); выбор команды Right добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl +];

Finale 2010

Center	Ctrl+
<u>Full</u>	Ctrl+ Shift+

Рис. 361. Подменю команды Justification.

— <u>Center</u> (В центре); выбор команды Center добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + ';

— *<u>F</u>ull* (По ширине); выбор команды Full добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + ;;

— *Forced Full* (Усилить по ширине); выбор команды Forced Full добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + ;;

— <u>Expand Single Word</u> (Расширить одно слово); выбор команды Expand Single Word добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Alignment</u> (Положение на странице); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Text откроет подменю (рис 362, стр. 190), в котором будет отображено еще несколько команд:

	<u>L</u> eft	Ctrl+Shift+[
~	Center Horizontally	Ctrl+Shift+'			
	<u>R</u> ight	Ctrl+Shift+]			
~	<u>T</u> op (Header)	Ctrl+-			
	Center Vertically	Ctrl+Shift+=			
	Bottom (Footer) Ctrl+Shift+				
	Position From Page Edge				
~	Position From Page Marg	lin			

Рис. 362. Подменю команды Alignment.

— <u>L</u>eft (Слева); выбор команды Left добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + [;

— *Center <u>H</u>orizontally* (В центре по горизонтали); выбор команды Center Horizontally добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + ';

— <u>*Right*</u> (Справа); выбор команды Right добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift +];

— <u>Т</u>ор (Header) Сверху (Верхний колонтитул); выбор команды Тор (Header) добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + –;

Меню Техt

— *Center Vertically* (В центре по вертикали); выбор команды Center Vertically добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + =;

— <u>В</u>ottom (Footer) Внизу (Нижний колонтитул); выбор команды Bottom (Footer) добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + –;

— *Position From Page Edge* (Положение от края страницы); выбор команды Position From Page Edge добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Position From Page Margin* (Положение от поля страницы); выбор команды Position From Page Margin добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Frame Att<u>r</u>ibutes...* (Свойства фрейма); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Text откроет диалоговое окно Frame Attributes (рис. 363, стр. 191); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ok внизу диалогового окна; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + T;

Attach To			
Page:	Single Page	Through	1:
Measure:	1 [Staff 1]		
Alignment and	Positioning		
Horizontal:	Center 💌) н:	0
Vertical:	Top (Header)) v:	-0,3175
Position From:	Page Margin 👻]	
Position fro	om edge of frame		
Right Page Alig	nment and Positioning		
Use right p	age positioning	H:	0
Harizontal	Center	٧:	-0,3175

Рис. 363. Диалоговое окно Frame Attributes.

— <u>Line Spacing...</u> (Интервал между строками); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Text откроет диалоговое окно Line Spacing (рис. 364, стр. 192); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Оk внизу диалогового окна; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + L;

— <u>*Word Wrap*</u> (Перенос слов); выбор команды Word Wrap добавит в спускающейся панели меню Text слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Finale 2010

Automatic:	Single (100%) 🔻	100	%
O Absolute:	18	Points		-

Рис. 364. Диалоговое окно Line Spacing.

— <u>Edit Text..</u> (Редактировать текст); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Text откроет диалоговое окно Edit Text (рис. 365, стр. 192); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

🖪 Edit 1	ext	×
Edit T	ext	
		^
		-
Editing:	Text Block	ID: 14
Font:	Times New Roman 24 bold	
	ОК	Cancel Help

Рис. 365. Диалоговое окно Edit Text.

— *Assign New Text to Measure* (Назначить новый текст в такте); выбор команды Assign New Text to Measure добавит в спускающейся панели меню Text слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— Assign New Text to Page (Назначить новый текст на странице); выбор команды Assign New Text to Page добавит в спускающейся панели меню Text слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Чтобы название меню Page Layout (Планировка страницы) появилось в постоянной текстовой панели, необходимо в инструментальной панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15) выбрать инструмент планировки страницы (Page Layout Tool); щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Page Layout (рис. 366, стр. 193).



Рис. 366. Спускающаяся панель меню Page Layout.

— <u>Insert Blank Pages...</u> (Вставить пустые страницы); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Page Layout откроет диалоговое окно Insert Blank Pages (рис. 367, стр. 194); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

— <u>Delete Blank Pages...</u> (Удалить пустые страницы); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Page Layout откроет диалоговое окно Delete Blank Pages (рис. 368, стр. 194); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

— *Insert Page <u>Break</u>* (Вставить разрыв страницы); до тех пор, пока не будет выделен хендл какой-либо нотной системы, команда Insert Page Break в спускающейся панели меню Page Layout будет затенена;

— *Delete Page Break* (Удалить разрыв страницы); команда Delete Page Break в спускающейся панели меню Page Layout становится доступной только после выбора предыдущей команды;

Меню	Page	Layout
------	------	--------

Insert:	1 Blar	nk Page(s)	
In:	Current Part o	r Score 🔻	Select
	Before page	: 1	
	O After page: 1		
	At end of do	cument	

Рис. 367. Диалоговое окно Insert Blank Pages.

Delete Blank Page	5	×
Delete Blank Page	(s) in: [(Current Part or Score Select
From page:	1	through 1
From page:	1	through end of piece
	C	OK Cancel Help

Рис. 368. Диалоговое окно Delete Blank Pages.

— *Insert Staff Systems...* (Вставить системы нотных станов); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Page Layout откроет диалоговое окно Insert Staff Systems (рис. 369, стр. 194); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;



Рис. 369. Диалоговое окно Insert Staff Systems.

— *Delete Staff Systems* (Удалить системы нотных станов); чтобы удалить какую-либо систему нотных станов, следует выделить хендл этой системы, а затем выбрать команду Delete Staff Systems в спускающейся панели меню Page Layout;

— Avoid Margin <u>Collision</u> (Избегать наложения систем); выбор команды Avoid Margin Collision добавит в спускающейся панели меню Page Layout слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Update Page Format for Score* (Обновлять формат страницы для партитуры); выбор команды Update Page Format for Score добавит в спускающейся панели меню Page Layout слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>**Redefine Pages**</u> (Изменить формат страниц); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Page Layout откроет подменю (рис. 370, стр.195), в котором будет отображено еще несколько команд:

> <u>C</u>urrent Page of Current Part/Score <u>A</u>II Pages of Current Part/Score <u>L</u>eft Pages of Current Part/Score <u>Right Pages of Current Part/Score</u> <u>S</u>elected Pages of Selected Parts/Score...

> Рис. 370. Подменю команды Redefine Pages.

- <u>C</u>urrent Page of Current Part/Score (Текущая страница партии/партитуры);
- <u>All Pages of Current Part/Score</u> (Все страницы партии/партитуры);
- <u>Left Pages of Current Part/Score</u> (Левые страницы партии/партитуры);
- <u>Right Pages of Current Part/Score</u> (Правые страницы партии/партитуры);

— <u>Selected Pages of Selected Part/Score</u>... (Определенные страницы партии/партитуры); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Redefine Selected Pages (рис. 371, стр. 195); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

Redefine:	Current Part or Score Select
Page Rar	ge
Page:	Through:
Include P	ages
◎ Left p	ages
C Right	pages
Olefta	nd right pages

Рис. 371. Диалоговое окно Redefine Selected Pages.

— <u>Optimize Staff Systems...</u> (Оптимизировать системы); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Page Layout откроет диалоговое окно Staff System Optimization (рис. 372, стр. 196); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

— *Space Systems <u>Evenly</u>...* (Равномерно разместить системы); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Page Layout откроет диалоговое окно Space Systems Evenly (рис. 373, стр. 196); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

Finale 2010

Optimization can re iew AND/OR make idependently adju djusting is done w	move empty staves from page e staves in specified systems istable.This "post-optimization" with the Staff Tool.
Action	
Optimize staff	f system(s)
Remove e	mpty staves
📃 Ask be	efore removing staves
🔽 Keep a	at least one staff
C Remove staff	system optimization
Change	
 All systems of 	f current part/score
O System:	Through:

Рис. 372. Диалоговое окно Staff System Optimization.

Current Pa	art or Sco	ore 🔻 Select	
) Page:	1	only	
All page	s		
🔿 Page ra	nge		
From:	1	Through:	
ace pages Distribute S	more the	an 25 % tuli.	
D Place	4	systems on each page.	
D Place m	aximum ı	number of systems on each page.	
	change t	the number of sustance on each pa	

Рис. 373. Диалоговое окно Space Systems Evenly.

— <u>Systems</u> (Системы); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Page Layout откроет подменю (рис. 374, стр.197), в котором будет отображено еще несколько команд:

— <u>Edit Margins</u>... (Редактировать поля страницы); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Edit System Margins (рис. 375, стр. 197); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Apply (Применить) внизу диалогового окна;

Edit Margin	IS	
✓ <u>Allow Indiv</u>	idual Staff Spacing	
System Spa	ce Before/After <u>M</u> usic	
Select Staff	System Range	
Рис. 374.	Подменю команды Systems	s.
Edit System N	Margins	
Values for Sys Top	stem: 2 0,59972	
Left 🔽	0 0 Right	
	0,91722 🔽 Bottom	
Distance b	etween systems: 0,6702	
Change		
System: 2	Thru: 6 All	
For Page: 1		
Space for Add	ditional System: 0	
Apply	Apply to Parts/Score	?

Рис. 375. Диалоговое окно Edit System Margins.

— <u>Allow Individual Staff Spacing</u> (Индивидуальное расположение станов); до тех пор, пока не будет выделен хендл какой-либо нотной системы, команда Allow Individual Staff Spacing в подменю команды Systems будет затенена; выбор этой команды добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— System Space Before/After <u>M</u>usic... (Дополнительное место до/после нот...); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно System Space Before/After Music (рис. 376, стр. 197); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

Color Conner At Provincian of Contants 0	
extra space At beginning of system: 0	_
Extra Space At End of System: 0	
Before barline	

Рис. 376. Диалоговое окно System Space Before/After Music.

— *Select <u>Staff</u> System Range...* (Выделить диапазон систем...); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Select Staff Systems (рис. 377, стр. 198); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

Sustam	 Thre	u ch	2	
System:	 Inno	ougn:	4	

Рис. 377. Диалоговое окно Select Staff Systems.

— *Page Margins* (Поля страницы); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Page Layout откроет подменю (рис. 378, стр.198), в котором будет отображено еще несколько команд:

	Edit Page Margins	
~	Adjust Current Page Only	
	Adjust All <u>P</u> ages	
	Adjust Left or Right Pages	
	Adjust Page Range	

Рис. 378. Подменю команды Page Margins.

— <u>Edit Page Margins</u>... (Редактировать поля страницы...); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Edit Page Margins (рис. 379, стр. 198); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Apply внизу диалогового окна;

Edit Page Margins	×
Top 🔽 1,	5875
Left 🔽 1,27	1,27 🔽 Right
1,	5875 Sottom
Change	
Page: 1	All pages
C Left only	© Right only
Pages: 1	Thru:
🗌 Adjust left d	or right only
Apply Apply to	Parts/Score X ?

Рис. 379. Диалоговое окно Edit Page Margins.

— Adjust Current Page O<u>n</u>ly (Установить только на текущей странице); выбор этой команды добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Adjust All <u>P</u>ages* (Установить на всех страницах); выбор этой команды добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Adjust Left or Right Pages* (Установить на левых или правых страницах); выбор этой команды добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Adjust Page Range*... (Установить на диапазоне страниц...); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Adjust Page Range (рис. 380, стр. 199); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна; выбор этой коман-

ды также добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Adjust Page Ra	nge	×
Page: 1 Adjust left o	Through:	у
ОК	Cancel	Help

Рис. 380. Диалоговое окно Adjust Page Range.

— <u>*Page Size...*</u> (Размер страницы...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Page Layout откроет диалоговое окно Page Size (рис. 381, стр. 199); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

Port	rait	Current Part or Score Select
CLan	dscape	Page: 1 only
Vidth:	21,59	All pages
leight:	27,94	 Left pages Right pages Page range:
		From: 1 Through:

Рис. 381. Диалоговое окно Page Size.

— *Resize Pages (Page Reduction)...* (Изменить размер страницы...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Page Layout откроет диалоговое окно Resize Pages (рис. 382, стр. 199); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

esize Page	To: 🚺	00 % 📝 Hold Margins
Current Pa	art or Sc	ore 🔻 Select
O Page:	1	Through: 1
Page:	1	Through End of Piece

Рис. 382. Диалоговое окно Resize Pages.

— *Resize Staff Systems (System Reduction)...* (Изменить размер системы...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Page Layout откроет диалоговое окно Resize Staff System (рис. 383, стр. 200); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

		70740	
Staff Height:		,72319	Centimeters 🔻
And Resize S	ystem:	100	%
Resulting Sys	tem Sca	ling: 85 %	
Hold margin	s	Resiz	e vertical space
Staff System	Range		
			ret
Current Part	t or Score	e 🔻 Sele	Culture and the second s
Current Part	t or Score	through:	1
Current Part System: System:	1 1	through:	1 d of piece
Current Part System: System:	1 1	e v Sele	1 d of piece

Рис. 383. Диалоговое окно Resize Staff System.

Меню Special Tools

Чтобы название меню Special Tools (Специальные инструменты) появилось в постоянной текстовой панели, необходимо в инструментальной панели Advanced Tools Palette (рис. 20, стр. 16) выбрать набор специальных инструментов (Special Tools Tool); щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Special Tools (рис. 384, стр. 201).

Sp	ecialTools	
~	Show <u>H</u> andles	
~	<u>U</u> pdate	
~	Show <u>C</u> rosshairs	
	Tie Direction	•

Рис. 384. Спускающаяся панель меню Special Tools.

— *Show <u>H</u>andles* (Показывать хендлы); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню Special Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Update</u> (Постепенное перемещение); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню Special Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Show <u>C</u>rosshairs* (Показывать оси перемещения); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню Special Tools слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Tie Direction* (Положение удлиняющих лиг); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Special Tools откроет подменю (рис. 385, стр. 201), в котором будет отображено еще несколько команд:



Рис. 385. Подменю команды Tie Direction.

Подменю команды Tie Direction затенено полностью до тех пор, пока не будет выделен хендл какой-либо удлиняющей лиги в нотном тексте, а для того чтобы в нотном тексте появились хендлы удлиняющих лиг, необходимо выбрать в инструментиальной панели Special Tools Palette (рис. 25, стр. 19) инструмент для работы с удлиняющими лигами (Tie Tool);

— *<u>Flip</u>* (Перевернуть); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + F;

Меню Special Tools

— <u>Automatic</u> (Автоматически); выбор команды Automatic добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + F;

— <u>*Over*</u> (Сверху); выбор команды Over добавит в подменю слева от названия команд маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Under</u> (Снизу); выбор команды Under добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Меню Note Mover

Чтобы название меню Note Mover (Передвижение нот) появилось в постоянной текстовой панели, необходимо в инструментальной панели Advanced Tools Palette (рис. 20, стр. 16) выбрать инструмент для перемещения нот (Note Mover Tool); щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Note Mover (рис. 386, стр. 203).



Рис. 386. Спускающаяся панель меню Note Mover.

— *Copy and <u>Replace</u>* (Копировать и заменить); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню Note Mover слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Copy and <u>Merge</u>* (Копировать и соединить); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню Note Mover слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>D</u>elete After Replace (Удалить после замены); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню Note Mover слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Delete After Merge* (Удалить после соединения); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню Note Mover слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Cross Staff</u> (Перенести на другой нотный стан); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню Note Mover слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Insert Before</u> (Вставить до...); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню Note Mover слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Append After</u> (Добавить после...); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню Note Mover слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Finale 2010

Меню Note Mover

— <u>Search and Replace</u> (Найти и заменить); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Note Mover откроет диалоговое окно Search and Replace (рис. 387, стр. 204); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна; команда Search and Replace в спускающейся панели меню Note Mover обычно затенена; для того чтобы она стала доступной, необходимо выполнить ряд действий:

— в инструментальной панели Advanced Tools Palette (рис. 20, стр. 16) выберем инструмент для перемещения нот (Note Mover Tool);

— щелкнем в любом такте нотного текста, в результате чего у каждой ноты в этом такте появится хендл;

— выделим один из хендлов в любом такте нотного текста, в результате чего команда Search and Replace в спускающейся панели меню Note Mover станет доступной.

earch for Selected	Notes
In all octaves	
) In selected octa	ve only
Match durati	ons
OK Car	ncel Help

Рис. 387. Диалоговое окно Search and Replace.

Чтобы название меню Graphics (Графика) появилось в постоянной текстовой панели, необходимо в инструментальной панели Advanced Tools Palette (рис. 20, стр. 16) выбрать инструмент для работы с графикой (Graphics Tool); щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Graphics (рис. 388, стр. 205).

Freed Calendary	
Export Selection	
Export Pages	
Place Graphic	
Align <u>m</u> ent	
<u>A</u> ttributes	Ctrl + Shift + T
<u>C</u> heck Graphics	
Assign New Graphic t	o Measure
Assign New Graphic t	o Page

Рис. 388. Спускающаяся панель меню Graphics.

— *Export Selection...* (Экспортировать выделенный участок...); команда Export Selection в спускающейся панели меню Graphics становится доступной только в страничном стиле просмотра (Page View) в том случае, когда выделен какой-либо фрагмент нотного текста;

— *Export Pages...* (Экспортировать страницы...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Graphics откроет диалоговое окно Export Pages (рис. 389, стр. 205); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

Type: TIFF 🔻	
Pages: 🔘 All	
From: 1	Through: 1
File Names	
Generate names from:	Untit#.tif
Prompt for each name	
Prompt for each name PostScript Options	

Рис. 389. Диалоговое окно Export Pages.

— <u>Place Graphic...</u> (Вставить графику...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Graphics откроет диалоговое окно Place Graphic (рис. 390, стр. 206); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Открыть внизу диалогового окна, в результате чего выбранный графический элемент будет размещен на странице нотного текста;

Place Graphic			×
Папка:	\rm Стр. 28 - 32 🔹	G 🤌 📂 🛄 -	
Pa	Имя	Дата изменения	Тип
Недавние места	🔃 Стр. 28-32 Ф. Шопен. Этюд	28.08.2010 14:55	Finale Not
Г Рабочий стол			
Г Библиотеки			
	< [F
Компьютер	Имя файла:	-	Открыть
	Тип файлов: All Files (*.*)	•	Отмена Справка
Link to file			h.

Рис. 390. Диалоговое окно Place Graphic.

— *Alignment* (Расположение); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Graphics откроет подменю (рис. 391, стр. 206), в котором будет отображено еще несколько команд; все команды в этом подменю обычно затенены и становятся доступными в страничном стиле просмотра (Page View) только в том случае, когда выделен какой-либо графический элемент, размещенный ранее на данной странице;

	<u>L</u> eft	Ctrl+Shift+[
~	Center Horizontally	Ctrl+Shift+'
	Right	Ctrl+Shift+]
	<u>T</u> op (Header)	Ctrl+-
~	Center Vertically	Ctrl+Shift+=
	Bottom (Footer)	Ctrl+Shift+-
~	Position from Page Edge	1
	Position from Page Marg	gin

Рис. 391. Подменю команды Alignment.

— <u>L</u>eft (Слева); выбор команды Left добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + [;

— *Center <u>H</u>orizontally* (В центре по горизонтали); выбор команды Center Horizontally добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + ';

— <u>*Right*</u> (Справа); выбор команды Right добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift +];

— <u>Т</u>ор (Header) Сверху (Верхний колонтитул); выбор команды Тор (Header) добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + –;

— *Center* <u>Vertically</u> (В центре по вертикали); выбор команды Center Vertically добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + =;

— <u>Вottom (Footer)</u> Внизу (Нижний колонтитул); выбор команды Bottom (Footer) добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + –;

— Position From Page <u>Edge</u> (Положение от края страницы); выбор команды Position From Page Edge добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Position From Page <u>Margin</u>* (Положение от поля страницы); выбор команды Position From Page Margin добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— <u>Attributes...</u> (Свойства); команда Attributes в спускающейся панели меню Graphics обычно затенена и становится доступной только в страничном стиле просмотра (Page View) в том случае, когда выделен какой-либо графический элемент, размещенный ранее на данной странице; щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Graphics откроет диалоговое окно Graphic Attributes (рис. 392, стр. 207); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + T;

Type: GIF File			Heigh	nt: 0,6614	6 Width:	0,635
Link to file					Select Gra	phic
Path: (err	nbedded)					
Attach To						
Page.	Single Dage		The			
e raye.	Single Page	• 1	Inre	bugn		
Measure:	1 [Staf	f 1]	Inc	bugn		•
Measure:	1 [Staf	• 1 f1]	Inc		Scale	•

Рис. 392. Диалоговое окно Graphic Attributes.

— <u>Check Graphics...</u> (Проверить графику...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Graphics откроет диалоговое окно Check Graphics (рис. 393, стр. 208); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

	Page 1 Page 1	1
	Page 1	1
III	Central Control	
Select Graphic	Select Graphic	Select Graphic Attributes Embed

Рис. 393. Диалоговое окно Check Graphics.

— Assign New Graphics to Measure (Назначить новую графику в такте); выбор команды Assign New Graphics to Measure добавит в спускающейся панели меню Graphics слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— Assign New Graphics to Page (Назначить новую графику на странице); выбор команды Assign New Graphics to Page добавит в спускающейся панели меню Graphics слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Чтобы название меню MIDI Tool (Инструмент MIDI) появилось в постоянной текстовой панели, необходимо в инструментальной панели Advanced Tools Palette (рис. 20, стр. 16) выбрать инструмент для работы с MIDI (MIDI Tool); щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню MIDI Tool (рис. 394, стр. 209).



Рис. 394. Спускающаяся панель меню MIDI Tool.

— *Edit <u>Key Velocities</u>* (Редактировать громкость); выбор команды Edit Key Velocities добавит в спускающейся панели меню MIDI Tool слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Edit <u>Note Durations</u>* (Редактировать длительность нот); выбор команды Edit Note Durations добавит в спускающейся панели меню MIDI Tool слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Edit <u>Continuous Data...</u>* (Редактировать аналоговые данные...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI Tool откроет диалоговое окно View Continuous Data (рис. 395, стр. 210); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ok внизу диалогового окна; выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню MIDI Tool слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Finale 2010

Controller	64	64 : Sustain pedal 🗸
Patch Chan	iges	
Channel Pro	essure	
Pitch Whee	4	Listen

Рис. 395. Диалоговое окно View Continuous Data.

— *Edit <u>T</u>empo* (Редактировать темп); выбор команды Edit Tempo добавит в спускающейся панели меню MIDI Tool слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— Set To... (Установить...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI Tool откроет диалоговое окно Set To, при этом, вид диалогового окна Set To будет зависеть от выбранной ранее команды в спускающейся панели меню MIDI Tool; так, например, если в спускающейся панели меню MIDI Tool была выбрана команда Edit Key Velocities, диалоговое окно Set To будет иметь вид (рис. 396, стр. 210):

Set To		×
Set Key Velocities To	o: 54	
ОК	Cancel	Help

Рис. 396. Диалоговое окно Set To – Key Velocities.

— если в спускающейся панели меню MIDI Tool была выбрана команда Edit Note Durations, диалоговое окно Set To будет иметь вид (рис. 397, стр. 210):

Set To	×
Start time:	0
Stop time:	0
ОК	Cancel Help

Рис. 397. Диалоговое окно Set To – Start/Stop Times.

— если в спускающейся панели меню MIDI Tool была выбрана команда Edit Tempo, диалоговое окно Set To будет иметь вид (рис. 398, стр. 210):

Set To		×
Set Tempo To: 🧻		
ОК	Cancel	Help

Рис. 398. Диалоговое окно Set To – Тетро.

— <u>Scale...</u> (Масштаб...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI Tool откроет диалоговое окно Scale, при этом, вид диалогового окна Scale будет зависеть от выбранной ранее команды в спускающейся панели меню MIDI Tool; так, например, если в спускающейся панели меню MIDI Tool была выбрана команда Edit Tempo, диалоговое окно Scale будет иметь вид (рис. 399, стр. 211):

Scale		×
Scale Tempo		
From: D To:	0	4
In Increments	1	
Absolute		
Percent of original		
ОК	Cancel	Help

Рис. 399. Диалоговое окно Scale – Тетро.

— <u>A</u>dd... (Добавить...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI Tool откроет диалоговое окно Add, при этом, вид диалогового окна Add будет зависеть от выбранной ранее команды в спускающейся панели меню MIDI Tool; так, например, если в спускающейся панели меню MIDI Tool была выбрана команда Edit Continuous Data, диалоговое окно Add будет иметь вид (рис. 400, стр. 211):

12500			
Add: 🧕	to	Continuous Dat	a
F	ОК	Cancel	Help

Рис. 400. Диалоговое окно Add – Continuous Data.

—<u>Percent Alter...</u> (Процентное изменение...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI Tool откроет диалоговое окно Percent Alteration, при этом, вид диалогового окна Percent Alteration будет зависеть от выбранной ранее команды в спускающейся панели меню MIDI Tool; так, например, если в спускающейся панели меню MIDI Tool была выбрана команда Edit Key Velocities, диалоговое окно Percent Alteration будет иметь вид (рис. 401, стр. 211):

Percent Alteration		x
Make all Key Velocitie	es: 100	
Percent of Current	t Value	_
ОК	Cancel Help	

Рис. 401. Диалоговое окно Percent Alteration – Key Velocities.

— *Limit...* (Лимит...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI Tool откроет диалоговое окно Limit, при этом, вид диалогового окна Limit будет зависеть от выбранной ранее команды в спускающейся панели меню MIDI Tool; так, например, если в

спускающейся панели меню MIDI Tool была выбрана команда Edit Tempo, диалоговое окно Limit будет иметь вид (рис. 402, стр. 212):

mit		×
Limit Tempo		
To a Minimum Of:	٥	
And a Maximum Of:	0	
ОК	Cancel	Help

Рис. 402. Диалоговое окно Limit – Тетро.

— *Alter Feel...* (Доли такта...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI Tool откроет диалоговое окно Alter Feel, при этом, вид диалогового окна Alter Feel будет зависеть от выбранной ранее команды в спускающейся панели меню MIDI Tool; так, например, если в спускающейся панели меню MIDI Tool была выбрана команда Edit Note Durations, диалоговое окно Alter Feel будет иметь вид (рис. 403, стр. 212):

Alter the Start and Begin or End on	Stop Tir	nes of any Notes that
Downbeats By:	0	
Other Beats By:	0	
Backbeats By:	0	
Absolute		
O Percent of Origi	nal	

Рис. 403. Диалоговое окно Alter Feel – Note Durations.

— *Randomize...* (Случайное значение...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI Tool откроет диалоговое окно Randomize, при этом, вид диалогового окна Randomize будет зависеть от выбранной ранее команды в спускающейся панели меню MIDI Tool; так, например, если в спускающейся панели меню MIDI Tool была выбрана команда Edit Key Velocities, диалоговое окно Randomize будет иметь вид (рис. 404, стр. 213):

andomize		×
Randomize the Key Velo	ocities bu	t
Limit the Change To:	0	Values
ОК	Cancel	Help

Рис. 404. Диалоговое окно Randomize – Key Velocities.

— *Clear* (Удалить); выбор этой команды в спускающейся панели меню MIDI Tool удалит все MIDI данные в выделенной области;

— <u>Edit MIDI Note...</u> (Редактировать ноту MIDI...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню MIDI Tool откроет диалоговое окно Edit MIDI Note (рис. 405, стр. 213); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок в правом верхнем углу диалогового окна;

MIDI Note Num	ber 69	ОК
Start Time:	0	Cancel
Stop Time:	0	Cancel
Velocity:	64	Help

Рис. 405. Диалоговое окно Edit MIDI Note.

— *Play* (Воспроизвести); выбор этой команды равнозначен выбору команды начала воспроизведения (Start Playback) в инструментальной панели Playback Controls (рис 26, стр. 19);

— *Show Selected Notes* (Показать выделенные ноты); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню MIDI Tool слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Dragging Copies Music* (Обычное копирование); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню MIDI Tool слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Dragging Copies MIDI <u>D</u>ata* (Копирование данных MIDI); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню MIDI Tool слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Меню Міггог

Чтобы название меню Mirror (Зеркало) появилось в постоянной текстовой панели, необходимо в инструментальной панели Advanced Tools Palette (рис. 20, стр. 16) выбрать инструмент для копирования "с памятью" — зеркало (Mirror Tool); щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Mirror (рис. 406, стр. 214).



Рис. 406. Спускающаяся панель меню Mirror.

— *Dragging Copies Music* (Обычное копирование); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню Mirror слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Dragging <u>Mirrors Measures</u>* (Зеркальное копирование); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню Mirror слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Меню Shape Designer

Чтобы открыть спускающуюся панель меню Shape Designer (Дизайнер форм), необходимо выполнить несколько последовательных действий:

— в инструментальной панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15) выберем инструмент для работы с нюансами (Expression Tool);

— дважды щелкнем любую ноту или любой такт, в результате чего откроется диалоговое окно Expression Selection (рис. 167, стр. 90);

— в диалоговом окне Expression Selection выберем команду Create Dynamic..., в результате чего откроется диалоговое окно Expression Designer (Дизайнер нюансов);

— в нижней части диалогового окна Expression Designer выберем команду Create, в результате чего откроется диалоговое окно Shape Designer (Дизайнер форм);

— в верхней части диалогового окна Shape Designer выберем команду Shape Designer, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Shape Designer (рис. 407, стр. 215);

Sha	peDesigner	
	Show	•
	Send to Back	
	Bring to Front	
	Group	
	Ungroup	
	Select Font	
	Line Style	•
	Line Thickness	•
	Arrowheads	
	Fill	•
	Bracket Style	
	Rulers and Grid	

Рис. 407. Спускающаяся панель меню Shape Designer.

— *Show* (Показать); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Shape Designer откроет подменю (рис. 408, стр.216), в котором будет отображено еще несколько команд:

— Rulers (Линейки); выбор этой команды добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Grid* (Сетку); выбор этой команды добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

	Rulers
	Grid
~	Origin
	Staff Template

Рис. 408. Подменю команды Show.

— *Origin* (Хендл-источник); выбор этой команды добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Staff Template* (Шаблон стана); выбор этой команды добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— Send to Back (Перенести на задний план);

— *Bring to Front* (Перенести на передний план);

— Group (Группировать);

— Ungroup (Разгруппировать);

— *Select Font...* (Выбрать шрифт...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Shape Designer откроет диалоговое окно Font (рис. 135, стр. 74); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок в правом верхнем углу диалогового окна;

— *Line Style* (Стиль линии); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Shape Designer откроет подменю (рис. 409, стр.216), в котором будет отображено еще несколько команд:

\checkmark	Solid	
	Dashed	

Рис. 409. Подменю команды Line Style.

— *Solid* (Сплошная); выбор этой команды добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Dashed*... (Пунктир...); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Dashed Line (рис. 410, стр.216); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок в левом нижнем углу диалогового окна; выбор команды Dashed добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Dashed Line			×
Dash Length:	0,1587 Space:	0,1587	Centimeters 🔻
ОК	Cancel	Reset	Help

Рис. 410. Диалоговое окно Dashed Line.

— *Line Thickness* (Толщина линии); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Shape Designer откроет подменю (рис. 411, стр.217), в котором будет отображено еще несколько команд:

— None (Heт); выбор этой команды добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;
Меню Shape Designer



Рис. 411. Подменю команды Line Thickness.

— *Hairline* (Толщина волоса); выбор этой команды добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— выбор команд .5 *pt*, 1 *pt*, 1.5 *pt*, 2 *pt*, 5 *pt* назначит в каждом случае определенную толщину линии, а также добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Other*... (Другая); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Line Thickness (рис. 412, стр. 217); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

Line Thickness	×
Line Thickness: 0,03528 Centimeters	•
OK Cano	el Help

Рис. 412. Диалоговое окно Line Thickness.

— *Arrowheads...* (Стрелки...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Shape Designer откроет диалоговое окно Arrowheads (рис. 413, стр. 217); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

Start:	None	•	End:	None	•
	Select			Select	

Рис. 413. Диалоговое окно Arrowheads.

Меню Shape Designer

— *Fill* (Заливка); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Shape Designer откроет подменю (рис. 414, стр.218), в котором будет отображено еще несколько команд:



Рис. 414. Подменю команды Fill.

— None (Heт); выбор этой команды добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *White* (Белая); выбор этой команды добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— выбор команд 25 %, 50 %, 75 % назначит в каждом случае определенный процент заливки, а также добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— Black (Черная); выбор этой команды добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Other*... (Другая); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Fill (рис. 415, стр. 218); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

Fill	×
Fill: 0 %	
<	•
White	Black
Solid fill (PostScript only)	
	OK Cancel Help

Рис. 415. Диалоговое окно Fill.

— *Bracket Style...* (Стиль акколад...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Shape Designer откроет диалоговое окно Bracket Style (рис. 416, стр. 219); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

— *Rulers and Grid...* (Линейки и сетка...); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Shape Designer откроет диалоговое окно Rulers and Grid (рис. 417, стр. 219); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ок внизу диалогового окна;

Меню Shape Designer

Bracket Style	×
OK Cancel	Help

Рис. 416. Диалоговое окно Bracket Style.

Measurement	○ EVE	
Centimeters		
 Picas) Eigl	nth notes
O Points		
irid Marks Every:	1,27	Centimete

Рис. 417. Диалоговое окно Rulers and Grid.

Подготовка к работе

Дизайн всех панелей инструментов программы Finale 2010 настроен по умолчанию в стиле Studio Bronze. Запустив первый раз после инсталляции программу, мы увидим некоторые панели инструментов, загружаемые по умолчанию, в том виде, который им придает именно стиль Studio Bronze. Помимо стиля Studio Bronze, в программе Finale 2010 имеется еще целый ряд других стилей: Classic, Contemporary, Cool Black, Cool Gray, Glass 1, Glass 2, Jazz Blue, Jazz Maroon, Traditional. Каждый пользователь может настроить дизайн своей программы Finale 2010 по своему вкусу, выбрав один из предложенных программой стилей.

Чтобы изменить стиль дизайна программы, необходимо последовательно выполнить следующие действия:

— щелкнем в постоянной текстовой панели название меню Edit (Правка), в результате чего откроется спускающаяся панель меню Edit (рис. 57, стр. 37).

— в спускающейся панели меню Edit выберем команду Program Options... (Настройки программы), в результате чего откроется диалоговое окно Program Options (рис. 75, стр. 47);

— в диалоговом окне Program Options выберем вкладку Palettes and Backgrounds (Панели и фон) (рис. 418, стр. 220);

New Open Save View Edit Folders Display Colors Palettes and Backgrounds	Palettes Style: Traditional Size: Large Medium Small Close subsidiary palettes when leaving tool Close Simple Entry palette when leaving tool Show Part palette in Simple Entry
	Document Window Background Image: Select Image: Select
	Manuscript Texture Graphic File: Select Default Tile <default background=""> Stretch</default>

Рис. 418. Диалоговое окно Program Options – Palettes and Backgrounds.

Подготовка к работе

— в процессе загрузки вкладки Palettes and Backgrounds на экране мелькнет табличка с индикатором постепенного заполнения и надписью Loading palette resources (Загрузка ресурсов панелей);

— в верхнем горизонтальном поле Palettes (Панели) выберем Style (Стиль) из имеющегося списка по своему вкусу. В диалоговом окне Palettes and Backgrounds имеются возможности изменения еще некоторых других настроек, но в этот раз мы их касаться не будем. Поэтому щелкнем кнопку Ok внизу окна;

— после щелчка кнопкой Ok всплывет табличка с текстом: Your new palette style will be activated when you close and restart Finale, предупреждающая, что новые параметры стиля вступят в силу при очередном запуске программы Finale. Снова надо щелкнуть кнопку Ok.

Программа Finale изначально ориентирована на дюймы (Inches), а нам удобнее было бы работать с метрическими цифровыми значениями. Так как по умолчанию в программе Finale установлены дюймы, необходимо сразу же заняться перенастройкой умолчательных параметров. Для этого выполним следующее:

— в постоянной текстовой панели щелкнем название меню Edit;

— в спускающейся панели меню Edit выберем Measurement Units (Единицы измерения);

— в открывшемся подменю слева от названия команды Centimeters (Сантиметры) в маленьком квадратном поле установим флажок;

 — необходимо заметить, что перевод дюймов в сантиметры происходит без округления цифр.

Также нужно обезопасить себя от любых неожиданностей на случай возможных непредвиденных обстоятельств, типа внезапного отключения электричества и т.п. Проверим установки автоматического сохранения документа, для чего последовательно выполним следующие действия:

— в постоянной текстовой панели щелкнем название меню Edit;

— в спускающейся панели меню Edit выберем Program Options;

— в диалоговом окне Program Options выберем вкладку Save (Сохранить) (рис. 419, стр.

221);

New	Auto-save file(s) every	15	minutes
Save	Make Backups when s	aving file	s
View Edit Folders Display Colors Palettes and Backgrounds	Save preferences when) exiting	Finale

Рис. 419. Диалоговое окно Program Options – Save.

Подготовка к работе

— в маленьком квадратном поле слева от текста Auto-save file(s) every установим флажок;

— цифра 15, установленная по умолчанию в прямоугольном поле, говорит о том, что каждые 15 минут будет происходить автоматическое сохранение документа, но эту цифру можно изменить по своему желанию в любую сторону;

— можно также установить флажки и в двух других маленьких квадратных полях перед текстами Make Backups when saving files и Save preferences when exiting Finale;

— внизу диалогового окна Program Options – Save выберем команду Ok.

В соответствии с вышеописанными настройками, программа Finale каждый документ будет сохранять в одной папке в трех разных файлах: основной файл — Finale Notation File (*.MUS), файл автосохранения — Finale AutoSave File (*.ASV), и файл резервного копирования — Backups File (*.BAK).

После окончания работы, если файлы автосохранения и файлы резервного копирования не понадобились для исправления какой-либо "нештатной ситуации", их можно просто удалить. Для тех, кого очень сильно раздражает бесконечное появление файлов автосохранения и резервных копий, а потом такое же бесконечное их удаление, можно избавиться от этих файлов еще в начале работы. Для этого просто в диалоговом окне Program Options – Save не будем устанавливать флажки в маленьких квадратных полях перед текстами Make Backups when saving files и Save preferences when exiting Finale. В таком случае программа Finale будет сохранять только основной файл — Finale Notation File (*.MUS).

Следует помнить о том, что в случае зависания компьютера и закрытия программы Finale в аварийной ситуации, на жестком диске компьютера останется только то, что было сделано до последнего сохранения. Поэтому периодически можно выполнять сохранение файла в принудительном порядке. Чтобы сохранить файл, в котором мы работаем, необходимо выполнить следующее:

— щелкнем в постоянной текстовой панели название меню File, в результате чего откроется спускающаяся панель меню File (рис. 35, стр. 24);

— в спускающейся панели меню File выберем команду Save, в результате чего откроется диалоговое окно Save As (рис. 41, стр. 28); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + S;

— в прямоугольном поле вверху диалогового окна Save As укажем папку, в которой будет находиться сохраненный файл, а в прямоугольном поле внизу диалогового окна укажем имя для этого файла;

— в правом нижнем углу диалогового окна Save As выберем команду Сохранить.

Сохранить файл, в котором мы работаем, можно и другим способом, для чего необходимо выполнить ряд действий:

— щелкнем в постоянной текстовой панели название меню Window (Окно), в результате чего откроется спускающаяся панель меню Window (рис. 259, стр. 133);

— в спускающейся панели меню Window выберем команду Toolbars, а затем в открывшемся подменю — команду File Toolbar, в результате чего в специальной области для размещения панелей инструментов появится инструментальная панель File Toolbar (рис. 27, стр. 20);

— теперь для того чтобы сохранить файл, в котором мы работаем, достаточно в инструментальной панели File Toolbar щелкнуть кнопку инструмента сохранить документ (Save).

Создание нового документа

Чтобы иметь возможность создавать нотный текст, т.е., непосредственно вводить ноты какого-либо музыкального произведения, необходимо, в первую очередь, создать новый документ. В программе Finale 2010 основные способы создания нового документа связаны со стартовым окном — Launch Window, которое предлагает на выбор несколько способов создания нового документа.

При запуске программы Finale 2010 сразу же из глубины основного окна всплывет диалоговое окно Launch Window (рис. 36, стр. 25). Если появится необходимость начать создание нового документа в ситуации, когда программа Finale уже открыта и мы в ней работаем, диалоговое окно Launch Window можно вызвать, щелкнув последовательно File – Launch Window. Еще один способ вызвать диалоговое окно Launch Window — использовать клавиатурную комбинацию Ctrl + Shift + N. Когда необходимость в этом диалоговом окне отпадет, можно щелкнуть кнопку Close (Закрыть) в правом нижнем углу диалогового окна Launch Window.

Для начинающих осваивать компьютерный набор нот наиболее простым и самым удобным является способ создания нового документа с помощью Мастера создания документа (Setup Wizard). Поэтому мы и начнем рассматривать способы создания нового документа именно с этого способа.

Итак, в диалоговом окне Launch Window выберем команду Setup Wizard, в результате чего откроется диалоговое окно Document Setup Wizard – Select an Ensemble and Document Style (рис. 38, стр. 26).

В верхней части этого диалогового окна имеется два поля. В левом поле — Select an Ensemble: — дается перечень различных видов ансамблей (Brass Trio, Jazz Band, String Quartet, и т.д.), а в правом поле — Select a Document Style: — перечень различных стилей документов (Band Styles, Choral Styles, Orhestral Styles, и т.д.). По умолчанию в этих двух полях всегда выделены верхние строчки. Не будем ничего менять пока и оставим все как есть — в левом поле — Create New Ensemble, а в правом — Engraved Style (Maestro Font).

В диалоговом окне Document Setup Wizard – Select an Ensemble and Document Style ниже имеется еще два поля: Score Page Size (Размер страницы партитуры) и Part Page Size (Размер страницы партии). По умолчанию в этих двух полях установлены размеры Letter (21,59 x 27,94). Для того, чтобы эти размеры изменить, необходимо щелкнуть стрелочку с правой стороны поля и в открывшемся списке выбрать нужный размер. Лучше всего для нашей дальнейшей работы подойдет размер A4 (20,9991 x 29,70389). Выберем этот размер в полях Score Page Size и Part Page Size.

В диалоговом окне Document Setup Wizard – Select an Ensemble and Document Style имеется также возможность установить необходимую ориентацию страницы, сделав выбор между Portrait (Книжная) и Landscape (Альбомная). По умолчанию установлено Portrait, поэтому оставим эту установку для Score Page Size и Part Page Size и щелкнем кнопку Next (Далее), в результате чего откроется диалоговое окно Document Setup Wizard – Add or Delete Instrument(s) (Добавить или удалить инструмент(ы) (рис. 420, стр. 224).

Создание нового документа

nstrument Set: Smart	Music SoftSynth	•	
Keyboards Chorus Woodwinds Brass Strings Plucked Strings Fretted Instruments Pitched Percussion Percussion Drums Marching Percussion Handbells Off Instruments Empty Staves	Piano [No Staff Name] Organ Harpsichord Celesta Accordion Clavichord Hamonium Synthesizer Theremin Ondes Martenot	Add > Add > < Remove	4
 Use a separate chan Generate Linked Part 	nel for each staff	Score Order: Orchestral	•
Ensemble			
Current Ensemble: Create New Ensemble		Save Current Ensemble Save as	s New Ensemble

Рис. 420. Диалоговое окно Document Setup Wizard – Add or Delete Instrument(s).

В диалоговом окне Document Setup Wizard – Add or Delete Instrument(s) имеется несколько полей для внесения различных изменений в параметры настройки по умолчанию. Самое верхнее поле Instrument Set: (Установка инструментов:) позволяет сделать выбор между тремя различными системами установки инструментов в программе Finale.

Щелкнем маленькую стрелочку справа от поля и в открывшемся списке выделим одну из трех систем установки инструментов: SmartMusic SoftSynth, Garritan Instruments for Finale 2010, Tapspace Drumline for Finale 2010. Для начала работы по компьютерному набору нотного текста лучше всего выбрать систему установки инструментов SmartMusic SoftSynth. При открытии диалогового окна Document Setup Wizard – Add or Delete Instrument(s) в верхнем поле Instrument Set: по умолчанию всегда выделена именно эта система установки инструментов.

Ниже поля Instrument Set: в диалоговом окне Document Setup Wizard – Add or Delete Instrument(s) расположены три достаточно больших вертикальных поля. В левом поле программа Finale предлагает несколько групп инструментов (Brass, Strings, Drums, и т.д.). Выберем из списка группу инструментов, которая нам потребуется в настоящее время, например, группу Keyboards (Клавишные).

После того, как мы выберем группу инструментов Keyboards, в среднем поле появится список различных клавишных инструментов — Organ, Celesta, Synthesizer, и др. Из предложенного списка выберем, например, Piano (Фортепиано) и щелкнем кнопку Add (Добавить), в результате чего в крайнем правом поле появится запись — Piano.

Выбор данной группы и инструмента в настоящее время предоставляет нам возможность набирать фортепианные ноты. Начинать освоение компьютерного набора именно с фор-

Создание нового документа

тепианных нот представляется нам наиболее целесообразным. Успешное овладение навыками работы по набору фортепианных нот позволит в дальнейшем легко освоить более сложные виды работы, например, создание оркестровых партитур.

Итак, продолжим дальнейшую настройку нашего нового документа.

В диалоговом окне Document Setup Wizard – Add or Delete Instrument(s) внизу имеется два маленьких квадратных поля перед текстами Use a separate channel for each staff (Использовать отдельный канал для каждого стана) и Generate Linked Parts (Создать партии). По умолчанию в этих маленьких квадратных полях уже установлены флажки. Оставим это без изменения, также как и установленную по умолчанию в строке Score Order:(Порядок расположения инструментов:) запись Orchestral (Симфонический оркестр). Щелкнем кнопку Next (Далее), в результате чего откроется диалоговое окно Document Setup Wizard – Score Information (рис. 421, стр. 225).

*
T
*
•
<u>^</u>
T
*
~
< Назад Далее > Отмена
(

Рис. 421. Диалоговое окно Document Setup Wizard - Score Information.

В этом диалоговом окне имеется несколько полей: Title (Название), Subtitle (Подзаголовок), Composer (Композитор), Arranger (Аранжировщик), Lyricist (Поэт), Copyrigth (Авторские права), в которые можно ввести соответствующие сведения о музыкальном произведении, нотный набор которого мы будем осуществлять в дальнейшем.

В очередной раз выберем команду Next (Далее), в результате чего откроется диалоговое окно Document Setup Wizard – Score Settings (Настройка параметров партитуры) (рис. 422, стр. 226).

ž ¢ 2	4 4 4 C	Text:
38	9 12 <u>2</u>	Tempo:
elect a Concert Key	Signature	Specify Pickup Measure
2	Major Key	1. 1. 1. L L 0 1101
C Major		1011. o. J. J. D. B. B.
nber of Measures:	31	

Рис. 422. Диалоговое окно Document Setup Wizard – Score Settings.

Диалоговое окно Document Setup Wizard – Score Settings позволяет настроить еще некоторые параметры документа, в котором мы будем производить набор нот. Основное поле диалогового окна разбито на четыре части. В верхнем левом углу диалогового окна находятся кнопки Select a Time Signature (Выберите размер), позволяющие установить необходимый размер.

Вверху справа в маленьком квадратном поле необходимо установить флажок перед надписью Specify Initial Tempo Marking (Текст начального темпа), а затем в поле Text ввести, например, Allegro, Moderato, Tempo di Valse, и т.п. Если имеются еще дополнительные указания для темпа, то их можно ввести в поле Tempo, предварительно щелкнув кнопкой, которая открывает перечень различных длительностей (Whole Note, Half Note, и т.д.). Изображение выбранной длительности появится на кнопке Tempo после щелчка по ее названию в перечне различных длительностей, а в поле справа еще можно указать цифровое значение выбранного темпа, например, четверть равна 120.

Опустимся в левый нижний угол диалогового окна и введем необходимые настройки в поле Select a Concert Key Signature (Выберите тональность в натуральном строе).

Сначала в маленьком поле справа стрелочкой откроем список предлагаемых программой ладов и выберем нужный лад в каждом конкретном случае — мажор (Major Key) или минор (Minor Key). Затем в большем поле слева, также щелкая стрелочкой, установим конкретную тональность. Для того, чтобы установить диезные тональности, необходимо щелкать стрелочкой вверх, а бемольные — вниз.

Создание нового документа

Если произведение начинается с затакта, необходимо в правой нижней части диалогового окна установить флажок в маленьком квадратном поле перед надписью Specify Pickup Measure (Определить затакт), а затем, в зависимости от реальной длительности затакта, выбрать кнопку с изображением этой длительности и выделить ее. Причем, программа предложит нам для выбора только те длительности затакта, которые возможны в выбранном нами ранее размере.

В диалоговом окне Document Setup Wizard – Score Settings есть еще одно поле для внесения изменений в параметры настройки — это самое нижнее поле Number of Measures (Количество тактов). По умолчанию в каждом новом документе всегда устанавливается только 31 такт. В зависимости от количества тактов в реальном произведении, эту цифру следует изменить. Выберем теперь команду Finish (Готово) внизу диалогового окна Document Setup Wizard – Score Settings, в результате чего откроется новый документ, представляющий собой заготовку для набора фортепианных нот (рис. 423, стр. 227).



Рис. 423. Заготовка документа для набора фортепианных нот.

Итак, теперь у нас все подготовлено для работы по набору нотного текста, можно начинать непосредственно вводить ноты.

В программе Finale есть три основных метода ввода нот: Simple Entry (Простой ввод), Speedy Entry (Скоростной ввод) и HyperScribe (Гиперписец). Создатели программы считают основным и самым сильным методом — простой ввод, поэтому мы тоже начнем освоение компьютерного набора нот именно с простого ввода нотного текста.

После открытия любого документа внизу основного окна программы появляется контрольная полоска (рис. 13, стр. 11). В зависимости от включенного типа просмотра — Studio View, Scroll View или Page View, — текст на контрольной полоске меняется. В первых двух типах просмотра — Measure, а в третьем — Page. Это говорит о том, что в первых двух случаях цифры в прямоугольном поле будут обозначать номер такта, а в последнем — номер страницы.

Для работы по компьютерному набору нот чаще всего применяют два основных стиля просмотра: Scroll View — представление нотного текста в виде одной длинной системы, и Page View — в виде нотной страницы.

Набирать ноты можно в любом из этих стилей просмотра. В то же время, при работе в стиле Scroll View имеется возможность устанавливать более крупный масштаб просмотра для одной нотной системы, что позволяет более удобно и точно размещать вводимые ноты на нотном стане. Стиль просмотра Page View получает свои преимущества уже на стадии верстки, так как дает возможность работать с целой страницей, особенно когда нужно упорядочить количество тактов в каждой отдельной нотной системе, а также количество нотных систем на нотной странице и их взаимное расположение.

До начала работы по набору нотного текста в специальной области вверху основного окна программы Finale следует разместить несколько инструментальных панелей. В первую очередь, главную панель инструментов (Main Tool Palette), панель простого ввода нот (Simple Entry Palette) и панель простого ввода пауз (Simple Entry Rests Palette). Если понадобятся какиелибо другие инструментальные панели, их можно будет вызвать позже с помощью меню Window.

Итак, чтобы ввести ноту любой длительности, следует в панели инструментов простого ввода нот (Simple Entry Palette) выбрать инструмент определенной длительности, например, инструмент половинная нота (Half Note). После выбора данного инструмента стрелка курсора, при размещении ее над, под или на нотном стане, превратится в изображение половинной ноты. Установив курсор в виде половинной ноты в том месте, где должна будет располагаться половинная нота определенной высоты, например, нота *ля первой октавы*, щелкнем левой клавишей мыши, в результате чего на нотном стане появится половинная нота *ля первой октавы* (рис. 424, стр. 228).



Рис. 424. На нотном стане появилась половинная нота ля первой октавы.

Изображение половинной ноты на курсоре нужно было расположить так, чтобы оно разместилось точно между второй и третьей линейками нотного стана. Если вдруг не удастся сразу точно разместить курсор в нужном месте, то после щелчка левой клавишей мыши на нотном стане может появиться половинная нота, расположенная выше или ниже ноты *ля первой октавы*, например, *си* или *соль*. В таком случае нужно снова разместить курсор так, чтобы он совместился с уже появившейся на нотном стане половинной нотой (*си* или *соль*), нажать левую клавишу мыши и, не отпуская ее, переместить половинную ноту вниз или вверх на ступень соответственно. После этого можно отпустить клавишу мыши и на нотном стане останется половинная нота *ля первой октавы*.

Чтобы ввести паузу любой длительности, необходимо выполнить ряд действий, сходных с теми действиями, которые мы выполняли при установке нот различной длительности.

В панели инструментов простого ввода пауз (Simple Entry Rests Palette) выберем инструмент определенной длительности, например, инструмент четвертная пауза (Quarter Rest). После выбора данного инструмента стрелка курсора, при размещении ее над, под или на нотном стане, превратится в изображение четвертной паузы. Установив курсор в виде четвертной паузы в том месте, где должна будет располагаться четвертная пауза, щелкнем левой клавишей мыши, в результате чего на нотном стане появится четвертная пауза (рис. 425, стр. 229).



Рис. 425. На нотном стане появилась четвертная пауза.

Чтобы ввести ноту любой длительности с удлиняющей точкой, например, четверть с точкой, необходимо в панели инструментов простого ввода нот (Simple Entry Palette) выбрать сначала инструмент четвертная нота (Quarter Note), а затем инструмент точка (Dot). После выбора этих инструментов стрелка курсора, при размещении ее над, под или на нотном стане, превратится в изображение четвертной ноты с точкой. Установив курсор в виде четвертной ноты с точкой в том месте, где должна будет располагаться четвертная нота с точкой определенной высоты, например, нота *ля первой октавы*, щелкнем левой клавишей мыши, в результате чего на нотном стане появится четвертная нота с точкой *ля первой октавы* (рис. 426, стр. 229).



Рис. 426. На нотном стане появилась четвертная нота с точкой ля первой октавы.

Если после ввода ноты какой-либо длительности с точкой необходимо ввести ноту какой-либо длительности без точки, следует инструмент точка (Dot) в панели инструментов простого ввода нот (Simple Entry Palette) отключить, для чего достаточно еще раз щелкнуть кнопку этого инструмента левой клавишей мыши.

Чтобы ввести ноту любой длительности (в том числе и с удлиняющей точкой), например, половинную ноту с точкой с любым знаком альтерации, необходимо в панели инструментов простого ввода нот (Simple Entry Palette) выбрать сначала инструмент половинная нота (Half Note), затем инструмент точка (Dot), и, наконец, инструмент какого-либо знака альтерации, например, знак понижения ноты на полтона — бемоль (Flat).

После выбора всех этих инструментов стрелка курсора, при размещении ее над, под или на нотном стане, превратится в изображение половинной ноты с точкой и бемолем. Установив курсор в виде половинной ноты с точкой и бемолем в том месте, где должна будет располагаться половинная нота с точкой и бемолем определенной высоты, например, нота ля *бемоль первой октавы*, щелкнем левой клавишей мыши, в результате чего на нотном стане появится половинная нота с точкой ля *бемоль первой октавы* (рис. 427, стр. 230).



Рис. 427. На нотном стане появилась половинная нота с точкой ля бемоль первой октавы.

Если после ввода ноты с бемолем необходимо ввести ноту с каким-либо другим знаком альтерации, следует сначала инструмент знак понижения ноты на полтона — бемоль (Flat) в инструментальной панели простого ввода нот (Simple Entry Palette) отключить, для чего достаточно еще раз щелкнуть кнопку этого инструмента левой клавишей мыши, а затем выбрать новый инструмент какого-либо знака альтерации — диез (Sharp), бекар (Natural), дубль диез (Half Step Up), дубль бемоль (Half Step Down).

При наборе нотного текста иногда возникает необходимость связать лигой две (или более) ноты одинаковой высоты. Чтобы связать лигой, например, две целые ноты, следует сначала в панели инструментов простого ввода нот (Simple Entry Palette) выбрать инструмент целая нота (Whole Note), а затем инструмент удлиняющая лига (Tie). После выбора этих инструментов стрелка курсора, при размещении ее над, под или на нотном стане, превратится в изображение целой ноты с лигой. Установив курсор в виде целой ноты с лигой в том месте, где должна будет располагаться целая нота с лигой определенной высоты, например, нота *соль первой октавы*, щелкнем левой клавишей мыши, в результате чего на нотном стане появится целая нота с лигой *соль первой октавы* (рис. 428, стр. 230).



Рис. 428. На нотном стане появилась целая нота с лигой соль первой октавы.

Если возникнет необходимость добавить еще несколько целых нот с лигой, следует просто повторить установку целой ноты с лигой *соль первой октавы* требуемое количество раз (рис. 429, стр. 230).



Рис. 429. Целая нота с лигой соль первой октавы установлена несколько раз подряд.

В том случае, когда последняя нота в этой цепи должна быть уже без лиги, следует в панели инструментов простого ввода нот (Simple Entry Palette) отключить инструмент удлиняющая лига (Tie) и установить целую ноту без лиги (рис. 430, стр. 230).



Рис. 430. На нотном стане появилась последняя целая нота без лиги соль первой октавы.

Установить последнюю целую ноту без лиги в этой цепи можно и другим способом, не отключая инструмент удлиняющая лига (Tie). Дело в том, что после установки целой ноты с лигой, убрать лигу у этой ноты можно простым повторным щелчком этой же ноты.

Чтобы ввести какую-либо триолеобразную фигуру (дуоль, триоль, квартоль, квинтоль, секстоль, и т.д.), необходимо последовательно выполнить ряд действий. В первую очередь, следует определить длительности нот, из которых будет состоять триолеобразная фигура, а также разновидность самой триолеобразной фигуры — дуоль, триоль, и т.п. Предположим, для начала, что нам необходимо ввести триоль восьмыми нотами. В этом случае в инструментальной панели простого ввода нот (Simple Entry Palette) выберем сначала инструмент восьмая нота (Eighth Note), а затем инструмент для ввода триолеобразных фигур (Tuplet).

После выбора этих инструментов стрелка курсора, при размещении ее над, под или на нотном стане, превратится в изображение восьмой ноты с расположенной рядом маленькой триолью. Установив курсор в виде восьмой ноты с расположенной рядом маленькой триолью в том месте, где должна будет располагаться первая восьмая нота триоли определенной высоты, например, нота *ля первой октавы*, щелкнем левой клавишей мыши, в результате чего на нотном стане появится первая восьмая нота будущей триоли с двумя восьмыми паузами вместо будущих второй и третьей нот триоли (рис. 431, стр. 231).



Рис. 431. На нотном стане появилась первая восьмая нота будущей триоли.

Теперь следует в инструментальной панели простого ввода нот (Simple Entry Palette) отключить инструмент для ввода триолеобразных фигур (Tuplet), для чего достаточно еще раз щелкнуть кнопку этого инструмента левой клавишей мыши. После отключения инструмента для ввода триолеобразных фигур, стрелка курсора снова превратится в изображение восьмой ноты. Вместо восьмых пауз в заготовке триоли на нотном стане введем восьмые ноты, совместив каждую восьмую паузу с изображением восьмой ноты на курсоре и щелкнув затем левой клавишей мыши. По мере ввода восьмых нот, скобка, обозначающая триоль, постепенно будет првращаться в ребро вязки, соединяющее штили всех трех нот триоли (рис. 432, стр. 231).



Рис. 432. Появилось ребро вязки, соединяющее штили всех трех нот триоли.

Чтобы иметь возможность редактировать свойства триолеобразной фигуры, необходимо выбрать в постоянной текстовой панели название меню Tools (Инструменты), в результате чего откроется спускающаяся панель меню Tools (рис. 239, стр. 119). В спускающейся панели меню Tools выберем команду Tuplet, установив флажок в маленьком квадратном поле слева от названия команды. Если теперь щелкнуть левой клавишей мыши первую ноту триоли, под цифрой 3, обозначающей триоль, появится хендл (рис. 433, стр. 231).



Дважды щелкнем этот хендл левой клавишей мыши, в результате чего откроется диалоговое окно Tuplet Definition (рис. 258, стр. 132). Ранее (см. стр.131) уже рассматривались некоторые возможности редактирования свойств триолеобразных фигур с помощью диалогового окна Tuplet Definition (Определение триолеобразной фигуры). Кроме этого, диалоговое окно Tuplet Definition предоставляет возможность редактирования еще целого ряда других параметров триолеобразных фигур.

Так, например, в правой верхней части диалогового окна Tuplet Definition имеется сектор Appearance (Вид). В верхнем прямоугольном поле этого сектора Number: (Номер:) можно выбрать несколько различных параметров: Nothing (Нет), Number (Номер), и др. В следующем прямоугольном поле сектора Appearance — Shape: (Форма:) также можно выбрать несколько различных параметров: Nothing (Нет), Slur (Лига), Bracket (Скобка).

Ввести триолеобразную фигуру с нестандартным количеством нот можно и другим способом. Сначала наберем на нотном стане несколько нот, которые составят затем эту нестандартную триолеобразную фигуру, например, 5 шестнадцатых нот (рис. 434, стр. 232).





В постоянной текстовой панели щелкнем название меню Tools, а затем в открывшейся спускающейся панели выберем команду Tuplet. Если теперь щелкнуть левой клавишей мыши первую ноту из набранных на нотном стане, откроется диалоговое окно Tuplet Definition (рис. 258, стр. 132). В верхней строке диалогового окна Tuplet Definition введем информацию о соотношении количества шестнадцатых в нестандартной триолеобразной фигуре (5 шестнадцатых) к количеству шестнадцатых, занимающих на нотном стане такое же пространство, какое отводится под триолеобразную фигуру (4 шестнадцатых). Щелкнем кнопку Ok в левом нижнем углу диалогового окна Tuplet Definition, в результате чего на нотном стане появится триолеобразная фигура из 5 шестнадцатых нот — квинтоль (рис. 435, стр. 232).



Рис. 435. На нотном стане появилась триолеобразная фигура из 5 шестнадцатых нот — квинтоль.

Чтобы ввести какой-либо мелизм, необходимо последовательно выполнить ряд действий. В первую очередь, следует определить длительности нот, из которых будет состоять мелизм, а также разновидность самого мелизма — форшлаг, группетто, мордент, и т.п. Предположим, для начала, что нам необходимо ввести обычный перечеркнутый форшлаг. В этом случае в инструментальной панели простого ввода нот (Simple Entry Palette) выберем сначала инструмент восьмая нота (Eighth Note), а затем инструмент форшлаг (Grace Note).

После выбора этих инструментов стрелка курсора, при размещении ее над, под или на нотном стане, превратится в изображение восьмой ноты с расположенным рядом маленьким форшлагом. Установив курсор в виде восьмой ноты с расположенным рядом маленьким форшлагом в том месте, где должен будет располагаться этот мелизм определенной высоты, например, нота *соль второй октавы*, щелкнем левой клавишей мыши, в результате чего на нотном стане появится неперечеркнутый форшлаг *соль второй октавы* (рис. 436, стр. 233).



Рис. 436. На нотном стане появился неперечеркнутый форшлаг соль второй октавы.

Чтобы неперечеркнутый форшлаг *соль второй октавы* превратить в перечеркнутый форшлаг, достаточно совместить уже установленный на нотном стане форшлаг с изображением восьмой ноты с расположенным рядом маленьким форшлагом на курсоре и щелкнуть левой клавишей мыши. Повторный щелчок левой клавишей мыши преобразует установленный ранее на нотном стане неперечеркнутый форшлаг *соль второй октавы* в перечеркнутый форшлаг (рис. 437, стр. 233).



Рис. 437. Неперечеркнутый форшлаг соль второй октавы преобразован в перечеркнутый форшлаг.

Теперь в инструментальной панели простого ввода нот (Simple Entry Palette) необходимо отключить инструмент восьмая нота (Eighth Note) и инструмент форшлаг (Grace Note), для чего достаточно щелкнуть повторно кнопки этих инструментов левой клавишей мыши. Затем следует выбрать инструмент длительности, которая следует в нотном тексте сразу за форшлагом, например, половинная нота (Half Note). После выбора данного инструмента стрелка курсора, при размещении ее над, под или на нотном стане, превратится в изображение половинной ноты. Установив курсор в виде половинной ноты в том месте, где должна будет располагаться половинная нота определенной высоты (немного правее от форшлага), например, нота *ля второй октавы*, щелкнем левой клавишей мыши, в результате чего на нотном стане появится половинная нота *ля второй октавы* (рис. 438, стр. 233).



Рис. 438. На нотном стане появилась половинная нота ля второй октавы.

В том случае, когда форшлаг должен состоять из двух или трех нот, необходимо последовательно выполнить следующие действия: сначала в инструментальной панели простого ввода нот (Simple Entry Palette) выберем инструмент шестнадцатая нота (16th Note), а затем инструмент форшлаг (Grace Note). После выбора этих инструментов стрелка курсора, при размещении ее над, под или на нотном стане, превратится в изображение шестнадцатой ноты с расположенным рядом маленьким форшлагом. Установив курсор в виде шестнадцатой ноты с расположенным рядом маленьким форшлагом в том месте, где должен будет располагаться форшлаг из трех нот, щелкнем левой клавишей мыши, в результате чего на нотном стане появится первая нота форшлага *соль второй октавы*. Затем следует поместить курсор в виде шестнадцатой ноты с расположенным рядом маленьким форшлагом немного правее первой ноты форшлага и установить вторую ноту форшлага *ля второй октавы*. Таким же образом установим и третью ноту форшлага *си второй октавы*, в результате чего на нотном стане будут установлены все три ноты форшлага (рис. 439, стр. 234).



Рис. 439. На нотном стане появился форшлаг из трех шестнадцатых нот.

Теперь в инструментальной панели простого ввода нот (Simple Entry Palette) необходимо отключить инструмент шестнадцатая нота (16th Note) и инструмент форшлаг (Grace Note), для чего достаточно щелкнуть повторно кнопки этих инструментов левой клавишей мыши. Затем следует выбрать инструмент длительности, которая следует в нотном тексте сразу за форшлагом из трех нот, например, целая нота (Whole Note). После выбора данного инструмента стрелка курсора, при размещении ее над, под или на нотном стане, превратится в изображение целой ноты. Установив курсор в виде целой ноты в том месте, где должна будет располагаться целая нота (немного правее от форшлага) определенной высоты, например, нота *до третьей октавы*, щелкнем левой клавишей мыши, в результате чего на нотном стане появится целая нота *до третьей октавы* (рис. 440, стр. 234).



Рис. 440. На нотном стане появилась целая нота до третьей октавы.

В том случае, когда была введена неверная нота, или несколько таких нот, для исправления ситуации можно воспользоваться ластиком. В инструментальной панели простого ввода нот (Simple Entry Palette) необходимо выбрать инструмент ластик (Eraser). После выбора данного инструмента стрелка курсора, при размещении ее над, под или на нотном стане, превратится в изображение стрелки с расположенным рядом маленьким ластиком. Щелчок левой клавишей мыши удалит с нотного стана любую ноту или паузу на нотном стане, на которую будет направлена стрелка курсора с расположенным рядом маленьким ластиком.

При наборе нот в программе Finale применяется система независимых слоев — Layers. Всего существует 4 слоя, каждый из которых имеет (по умолчанию) свой цвет: 1-й — черный, 2-й — красный, 3-й — зеленый, 4-й — синий. Эти четыре слоя позволяют в одном и том же такте на одном и том же нотном стане набрать четыре совершенно разных в ритмическом отношении мелодических линии. По умолчанию при открытии нового документа всегда включен 1-й слой — черный. О работе со слоями и способах переключения между ними подробно говорилось ранее при изучении меню View (см. стр. 64).

Если при настройке дизайна программы Finale 2010 был выбран стиль Traditional (см. стр. 220-221), то при переключении между слоями все кнопки инструментов панели простого ввода нот (Simple Entry Palette) и все кнопки инструментов панели простого ввода пауз (Simple Entry Rests Palette) окрасятся в цвет выбранного слоя. Также окрасится в цвет выбранного слоя кнопка инструмента простой ввод нот (Simple Entry Tool) главной панели инструментов (Main Tool Palette).

Чтобы понять принцип набора нотного текста в независимых слоях, наберем сначала в нескольких тактах ноты в 1-м слое — черном, а затем добавим в этих же тактах ноты, набранные во 2-м слое — красном. Сначала наберем в 1-м слое, например, мелодию русской народной песни "Во саду ли в огороде" (рис. 441, стр. 235).



Рис. 441. Набраны в 1-м слое ноты мелодии русской народной песни "Во саду ли в огороде".

Переключимся во 2-й слой — красный (см. стр. 64). Введем ноты второго голоса в этом красном слое. По мере ввода нот второго голоса, все ноты первого голоса будут переворачиваться штилями вверх, тогда как все ноты второго голоса будут переворачиваться штилями вниз (рис. 442, стр. 236).



Скоростной ввод нотного текста (Speedy Entry) является одним из основных методов ввода нот в программе Finale. Ввод нот в Speedy Entry может происходить как с использованием MIDI-клавиатуры, так и без нее. Перед началом работы по набору нот следует указать программе Finale, что делать с MIDI-клавиатурой, включить ли ее, или, наоборот, отключить.

С этой целью, выберем в главной панели инструментов (Main Tool Palette) инструмент скоростного ввода нотного текста (Speedy Entry Tool), в результате чего в постоянной текстовой панели появится название нового меню — Speedy. Щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Speedy (рис. 306, стр. 158).

Если мы предполагаем вводить нотный текст с помощью MIDI-клавиатуры, в спускающейся панели меню Speedy следует установить флажок в маленьком квадратном поле слева от названия команды MIDI Device for Input (Использовать MIDI-устройство для ввода). В противном случае следует этот флажок сбросить.

Ввод и редактирование нотного текста в режиме Speedy Entry происходит с помощью специальной рамки (Editing Frame), в которой тонкий вертикальный курсор (Insertion Bar) указывает долю такта, которую требуется редактировать, а горизонтальный курсор (Pitch Crossbar) — высоту ноты (рис. 255, стр. 130).

При вводе нотного текста с помощью MIDI-клавиатуры высота нот задается с помощью нажатия определенных клавиш на инструменте (синтезаторе), а ритмические длительности задаются нажатием цифровых клавиш (ритмоклавиш) на клавиатуре компьютера: 3 — шестнадцатые, 4 — восьмые, 5 — четвертные, 6 — половинные, 7 — целые.

При вводе нотного текста без MIDI-клавиатуры высота нот задается стрелками управления курсором на клавиатуре компьютера, с помощью которых горизонтальный курсор (Pitch Crossbar) в специальной рамке (Editing Frame) перемещается на необходимую высоту, а ритмические длительности задаются нажатием цифровых клавиш (ритмоклавиш) на клавиатуре компьютера таким же образом, как это было и при вводе нотного текста с помощью MIDI-клавиатуры. Чтобы иметь возможность вводить ноты без MIDI-клавиатуры, следует в спускающейся панели меню Speedy сбросить флажок в маленьком квадратном поле слева от названия команды MIDI Device for Input.

Для начинающих осваивать компьютерный набор нот режим скоростного ввода нотного текста (Speedy Entry) ценен, в первую очередь, тем, что он позволяет выполнять некоторые действия, которые нельзя выполнить только лишь с помощью простого ввода (Simple Entry). Так, например, изменение группировки восьмых нот в тактах возможно только с помощью Speedy Entry. Рассмотрим это на конкретном примере.

Сначала наберем несколько восьмых нот, для чего в панели инструментов простого ввода нот (Simple Entry Palette) выберем инструмент восьмая нота (Eighth Note). После выбора данного инструмента стрелка курсора, при размещении ее над, под или на нотном стане, превратится в изображение восьмой ноты.

Установив курсор в виде восьмой ноты в том месте, где должна будет располагаться первая восьмая нота определенной высоты, например, нота *до второй октавы*, щелкнем левой клавишей мыши. Затем повторим ввод этой восьмой ноты еще несколько раз, в результате чего на нотном стане появится восемь восьмых нот *до второй октавы*. Все эти восьмые ноты окажутся сгруппированными в две группы по четыре восьмых ноты (рис. 443, стр. 237).



Рис. 443. Восьмые ноты сгруппированы в две группы по четыре восьмых ноты.

Набранные восьмые программа сгруппировала по четыре ноты на 1-ю и 2-ю доли такта, а также на 3-ю и 4-ю доли. Такая группировка восьмых нот связана с количеством счетных долей в данном размере. Предположим, что нам нужно изменить группировку восьмых нот и сгруппировать их по две восьмые на каждую счетную долю такта. С этой целью выполним ряд действий.

Сначала выберем в главной панели инструментов (Main Tool Palette) инструмент скоростного ввода нотного текста (Speedy Entry Tool). Щелкнем любую ноту в такте с набранными восьмыми, в результате чего в этом такте появится специальная рамка Editing Frame (рис. 255, стр. 130). С помощью стрелок управления курсором на клавиатуре компьютера переместим тонкий вертикальный курсор (Insertion Bar) на 2-ю долю такта. То же самое можно сделать с помощью мыши, щелкнув 3-ю по счету восьмую в этом такте.

Теперь нажмем клавишу В (английский язык) или клавишу / (backslash — наклонная черта влево), при этом обязательно должен быть включен английский язык клавиатуры компьютера, в противном случае результат будет не тот, который ожидается. Затем переместим вертикальный курсор (Insertion Bar) на 4-ю долю такта. То же самое можно сделать с помощью мыши, щелкнув 7-ю по счету восьмую в этом такте. Теперь снова нажмем клавишу В или клавишу / (backslash), в результате чего все восьмые ноты в этом такте окажутся сгруппированными по две восьмые на каждую счетную долю такта (рис. 444, стр. 237).



Рис. 444. Восьмые ноты сгруппированы по две восьмые на каждую счетную долю такта.

Повторное нажатие клавиши В или клавиши / (backslash) в каждом конкретном случае возвращает предыдущее состояние группировки восьмых нот. Чередуя нажатия клавиши В или клавиши / (backslash) для связывания или разрыва того или иного количества восьмых нот, можно добиться практически любой конфигурации группировки в данном такте (см., напр., рис. 445, стр. 237).



Рис. 445. Восьмые ноты сгруппированы в произвольной конфигурации.

Также только с помощью режима скоростного ввода нотного текста (Speedy Entry) можно выставлять напоминающие знаки альтерации. Предположим, что в одном такте нам

необходимо установить целую ноту *фа диез первой октавы*, а в следующем такте — ноту *фа бекар первой октавы*. Установим эти ноты обычным способом с помощью простого ввода (Simple Entry). В первом такте на нотном стане окажется нота с диезом, а во втором такте — нота без знака альтерации (рис. 446, стр. 238).



Рис. 446. В первом такте нота с диезом, а во втором — без знака альтерации.

Чтобы знак альтерации появился и во втором такте, необходимо выполнить следующий ряд действий. Сначала выберем в главной панели инструментов (Main Tool Palette) инструмент скоростного ввода нотного текста (Speedy Entry Tool). Щелкнем ноту фа первой октавы во втором такте, в результате чего в этом такте появится специальная рамка Editing Frame. С помощью стрелок управления курсором на клавиатуре компьютера переместим горизонтальный курсор (Pitch Crossbar) на высоту ноты фа первой октавы. Теперь нажмем клавишу Звездочка на цифровой клавиатуре компьютера, в результате чего бекар у ноты фа первой октавы станет видимым (рис. 447, стр. 238).



Рис. 447. Во втором такте знак альтерации — бекар — стал видимым.

Если еще раз нажать клавишу Звездочка, напоминающий знак альтерации (в нашем случае — бекар) снова станет невидимым.

Еще одна область применения режима скоростного ввода нотного текста (Speedy Entry) — совмещение пауз, набранных в разных слоях. Рассмотрим способ совмещения пауз, набранных в разных слоях, на конкретном примере.

Наберем с помощью простого ввода (Simple Entry) несколько нот в 1-м слое (черном), причем, на 1-й доле установим четвертную паузу, а затем во 2-м слое (красном) также наберем несколько нот с четвертной паузой на 1-й доле (рис. 448, стр. 238).



Рис. 448. Четвертные паузы на 1-й доле, набранные в разных слоях, расположились "в два этажа".

Как видим, паузы из разных слоев расположились "в два этажа". Чтобы исправить такое неестественное положение пауз, необходимо выполнить определенный ряд действий.

Заметим, в первую очередь, что исправлять неестественное положение четвертных пауз следует поочередно в разных слоях — сначала в 1-м слое (черном), а затем во 2-м слое (красном).

Выберем в главной панели инструментов (Main Tool Palette) инструмент скоростного ввода нотного текста (Speedy Entry Tool). Щелкнем четвертную паузу в первом такте, в результате чего в этом такте появится специальная рамка Editing Frame, в которой тонкий вертикальный курсор (Insertion Bar) расположен на 1-й доле такта. Нажмем клавишу Звездочка на цифровой клавиатуре компьютера, в результате чего четвертная пауза из 1-го слоя переместится на середину нотного стана (рис. 449, стр. 239).



Рис. 449. Четвертная пауза, набранная в 1-м слое (черном), переместилась на середину нотного стана.

Переключимся во 2-й слой (красный) и последовательно выполним все те действия, которые мы совершали с паузой на 1-й доле в 1-м слое, с паузой из 2-го слоя, в результате чего четвертная пауза из 2-го слоя переместится на середину нотного стана, где точно совместится с паузой из 1-го слоя, помещенной там ранее (рис. 450, стр. 239).



Рис. 450. Четвертные паузы, набранные в разных слоях, совместились точно на середине нотного стана.

Режим скоростного ввода нотного текста (Speedy Entry) используют также в том случае, когда нужно при группировке нот определенной длительности (восьмые, шестнадцатые, и т.д.) провести ребра вязки через паузы между нотами. Рассмотрим способ проведения ребер вязки между нотами через паузы на конкретном примере.

Наберем с помощью простого ввода (Simple Entry) несколько восьмых нот, чередующихся с восьмыми паузами (рис. 451, стр. 239).



Рис. 451. Набраны восьмые ноты, чередующиеся с восьмыми паузами.

Выберем в главной панели инструментов (Main Tool Palette) инструмент скоростного ввода нотного текста (Speedy Entry Tool). Щелкнем любую ноту в первом такте, в результате чего в этом такте появится специальная рамка Editing Frame. С помощью стрелок управления курсором на клавиатуре компьютера переместим тонкий вертикальный курсор (Insertion Bar) на 2-ю долю такта. То же самое можно сделать с помощью мыши, щелкнув 3-ю по счету восьмую в этом такте.

Нажмем клавишу В или клавишу / (backslash), в результате чего восьмые ноты на 1-й и 2-й долях такта окажутся связанными ребром вязки через восьмую паузы. Затем переместим вертикальный курсор (Insertion Bar) на 4-ю долю такта. То же самое можно сделать с помощью мыши, щелкнув 7-ю по счету восьмую в этом такте. Снова нажмем клавишу В или клавишу / (backslash), в результате чего восьмые ноты на 3-й и 4-й долях такта тоже окажутся связанными ребром вязки через восьмую паузы.



Рис. 452. Восьмые ноты связаны ребрами вязки через восьмые паузы.

При наборе нотного текста довольно часто приходится устанавливать обозначения связного исполнения нот — лиги. Рассмотрим, для начала, установку лиги между двумя нотами. Предположим, что нам необходимо связать лигой две половинные ноты — си первой октавы и до второй октавы.

Наберем с помощью простого ввода нотного текста (Simple Entry) две половинные ноты — си первой октавы и до второй октавы. Затем в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с лигами и линиями (Smart Shape Tool), в результате чего в постоянной текстовой панели появится название нового меню — SmartShape, а в специальной области для размещения панелей инструментов появится инструментальная панель Smart Shape Palette (Лиги и линии).

В инструментальной панели Smart Shape Palette выберем инструмент лига (Slur Tool) и дважды щелкнем первую ноту — си первой октавы, в результате чего обе набранные ранее ноты окажутся связанными лигой. Связывающая лига появляется всегда с хендлом, расположенным под лигой (рис. 453, стр. 240).



Рис. 453. Появилась связывающая лига с хендлом, расположенным под лигой.

Хендл, расположенный под лигой, предоставляет возможность редактирования данной лиги. Если в настоящий момент в редактировании необходимости нет, хендл можно убрать. Достаточно в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выбрать какой-либо другой инструмент вместо инструмента для работы с лигами и линиями (Smart Shape Tool), чтобы хендл исчез (рис. 454, стр. 240).



Рис. 454. После отключения инструмента Smart Shape Tool, хендл исчез.

Если требуется связать лигой несколько нот различной высоты, необходимо действовать следующим образом. С помощью простого ввода нотного текста (Simple Entry) наберем, например, четыре четвертных ноты. Свяжем лигой первые две ноты из четырех, действуя так, как мы действовали ранее при соединении лигой двух половинных нот. В результате этих действий, первые две ноты из четырех окажутся связанными лигой, под которой будет расположен хендл (рис. 455, стр. 240).



Рис. 455. Первые две ноты связаны лигой, под которой расположен хендл.

Чтобы продлить связывающую лигу до последней четвертной ноты в этом такте, следует последовательно выполнить еще ряд действий. Сначала щелкнем хендл под уже установленной лигой, в результате чего этот хендл окажется выделенным, а кроме того, сверху лиги появится еще пять ромбовидных хендлов меньшего размера (рис. 456, стр. 241).



Рис. 456. Квадратный хендл выделен, а сверху лиги появилось еще пять ромбовидных хендлов.

Все эти хендлы — основной квадратный хендл и пять ромбовидных хендлов меньшего размера — используются для осуществления каких-либо действий при редактировании лиги. Если, например, указатель курсора поместить в выделенный квадратный хендл, нажать левую клавишу мыши и придержать ее в нажатом положении, обе ноты, к которым прикреплены концы установленной лиги, окажутся выделенными. Действуя таким образом, можно специально удостовериться в том, что лига прикреплена своими концами именно к этим двум нотам (рис. 457, стр. 241).



Рис. 457. Выделены ноты, к которым прикреплены концы установленной лиги.

В этом же положении, не отпуская левую клавишу мыши, можно перемещать лигу в вертикальном или горизонтальном направлении. Переместив лигу, например, в вертикальном направлении вверх, отпустим левую клавишу мыши, в результате чего эта лига останется в том месте, куда ее переместили при нажатой клавише мыши (рис. 458, стр. 241).



Рис. 458. Лига перемещена в вертикальном направлении вверх.

Помещая указатель курсора в какой-либо ромбовидный хендл, мы тем самым выделяем его. Если при этом оставить левую клавишу мыши в нажатом положении, этот ромбовидный хендл можно перемещать в любую сторону. Действуя последовательно с каждым из пяти ромбовидных хендлов, можно придавать редактируемой лиге желаемую конфигурацию изгиба (рис. 459, стр. 241).



Рис. 459. Один из вариантов конфигурации изгиба лиги.

Чтобы продлить связывающую лигу до последней четвертной ноты, следует выделить пятый по счету ромбовидный хендл на этой лиге (хендл над нотой *до второй октавы*), и, не отпуская левую клавишу мыши, перетащить его к последней четвертной ноте в такте — *ми второй октавы*. Убедившись, что конец лиги прикреплен к последней ноте в такте (нота *ми второй октавы* в момент прикрепления к ней лиги должна выделиться), отпустим левую клавишу мыши (рис. 460, стр. 242).



Рис. 460. Связывающая лига продлена до четвертой четвертной ноты в такте.

При установке связывающих лиг иногда возникает необходимость изменить их расположение — вместо, например, лиги сверху нужно установить лигу снизу, или, наоборот, вместо лиги снизу — установить лигу сверху. Чтобы изменить расположение установленной ранее лиги, следует последовательно выполнить ряд действий.

В главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с лигами и линиями (Smart Shape Tool), в результате чего в постоянной текстовой панели появится название нового меню — SmartShape, а в специальной области для размещения панелей инструментов появится инструментальная панель Smart Shape Palette (Лиги и линии).

Щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню SmartShape (рис. 319, стр. 166). В спускающейся панели меню SmartShape выберем команду Direction (Положение), в результате чего откроется подменю (рис. 325, стр. 169), в котором будет отображено еще несколько команд.

В результате выбора в главной панели инструментов (Main Tool Palette) инструмента для работы с лигами и линиями (Smart Shape Tool), в нотном тексте у всех установленных ранее лиг появятся квадратные хендлы.

Выделим хендл одной из лиг, которую требуется редактировать. В постоянной текстовой панели выберем название меню SmartShape, в спускающейся панели меню SmartShape выберем команду Direction, в подменю команды Direction выберем команду Flip (Перевернуть), в результате чего выделенная лига перевернется выпуклой частью в противоположную сторону.

В подменю команды Direction можно вместо команды Flip выбрать также команды Over (Сверху) или Under (Снизу), в зависимости от необходимости установки связывающей лиги сверху или снизу (рис. 461, стр. 242).



Рис. 461. Во втором такте связывающая лига расположена снизу.

При установке связывающих лиг иногда возникает необходимость сделать эти лиги пунктирными. Чтобы сделать лиги пунктирными, следует в самом начале процесса установки обычных лиг в инструментальной панели Smart Shape Palette (Лиги и линии) вместо инструмента лига (Slur Tool) выбрать инструмент пунктирная лига (Dashed Curve Tool). Все остальные действия по установке пунктирных лиг полностью совпадают с действиями по установке обычных лиг (рис. 462, стр. 242).



Рис. 462. Установлены пунктирные лиги.

Чтобы внести какие-либо изменения в параметры настройки устанавливаемых лиг, следует воспользоваться возможностями, предоставляемыми меню SmartShape. С этой целью, в инструментальной панели Main Tool Palette (рис. 19, стр. 15) выберем инструмент для работы

с лигами и линиями (Smart Shape Tool), щелкнем появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню SmartShape (рис. 319, стр. 166). Выбор какой-либо команды в спускающейся панели меню SmartShape откроет соответствующее диалоговое окно, с помощью которого можно производить настройку определенных параметров устанавливаемых лиг (см. стр. 166 – 169).

Инструментальная панель Smart Shape Tool (рис. 24, стр. 18) предоставляет возможность устанавливать, кроме обычных и пунктирных лиг, также графические знаки крещендо и декрещендо, обозначения трели и глиссандо, односторонние и двусторонние скобки, обычные и пунктирные линии, и еще целый ряд других обозначений. Рассмотрим некоторые из этих возможностей. Предположим, что нам необходимо установить в одном такте графический знак крещендо, а в другом — декрещендо.

С помощью простого ввода нот (Simple Entry) наберем в двух тактах фрагмент любого нотного текста. Затем в инструментальной панели Smart Shape Tool выберем инструмент графический знак крещендо (Crescendo Tool). Дважды щелкнем под первой нотой в первом такте и, не отпуская левую клавишу мыши, протянем курсор до конца такта. Под нотным текстом появится графический знак крещендо (рис. 463, стр. 243).



Рис. 463. В первом такте под нотным текстом появился графический знак крещендо.

Далее в инструментальной панели Smart Shape Tool выберем инструмент графический знак декрещендо (Decrescendo Tool). Дважды щелкнем под первой нотой во втором такте и, не отпуская левую клавишу мыши, протянем курсор до конца такта. Под нотным текстом появится графический знак декрещендо (рис. 464, стр. 243).



Рис. 464. Во втором такте под нотным текстом появился графический знак декрещендо.

Предположим теперь, что нам необходимо установить обозначение трели. С помощью простого ввода нот (Simple Entry) наберем целую ноту, например, целую ноту *соль второй октавы*. Затем в инструментальной панели Smart Shape Tool выберем инструмент трель (Trill). Дважды щелкнем над нотой *соль второй октавы* и, не отпуская левую клавишу мыши, протянем курсор до конца такта. Над нотой *соль второй октавы* появится обозначение трели (рис. 465, стр. 243).



Рис. 465. Над нотой соль второй октавы появилось обозначение трели.

Если возникнет необходимость ввести обозначение глиссандо, следует действовать следующим образом. С помощью простого ввода нот (Simple Entry) наберем две целые ноты, например, целую ноту *соль второй октавы* в одном такте и целую ноту *соль первой октавы* в другом такте. Затем в инструментальной панели Smart Shape Tool выберем инструмент создания обозначений глиссандо (Glissando Tool).

Дважды щелкнем ноту *соль второй октавы*, в результате чего между нотами *соль второй октавы* и *соль первой октавы* появится обозначение глиссандо (рис. 466, стр. 244).

	4		
14		man	
	14	-	

Рис. 466. Между нотами соль второй октавы и соль первой октавы появилось обозначение глиссандо.

Иногда требуется ввести обозначение глиссандо, состоящее из графической части и текстовой. Чтобы ввести такое обозначение глиссандо, следует последовательно выполнить ряд действий. Сначала, также как и в предыдущем случае, наберем две целые ноты — соль второй октавы и соль первой октавы.

В постоянной текстовой панели щелкнем название меню SmartShape, в результате чего откроется спускающаяся панель этого меню (рис. 319, стр. 166).

В спускающейся панели меню SmartShape выберем команду Smart Shape Options... (Настройки лиг и линий), в результате чего откроется диалоговое окно Smart Shape Options (рис. 322, стр. 167).

В диалоговом окне Smart Shape Options в строке Smart Lines (Линии) справа от прямоугольного поля выберем команду Select... (Выбрать...), в результате чего откроется диалоговое окно Smart Line Selection (Выбор линии) (рис. 467, стр. 244).



Рис. 467. Диалоговое окно Smart Line Selection.

В большом прямоугольном поле диалогового окна Smart Line Selection выберем волнистую линию с расположенной над ней надписью Glissando, после чего щелкнем кнопку команды Select внизу диалогового окна. Затем в инструментальной панели Smart Shape Tool выберем инструмент создания обозначений глиссандо (Glissando Tool). Дважды щелкнем ноту *соль второй октавы*, в результате чего между нотами *соль второй октавы* и *соль первой октавы* появится обозначение глиссандо с надписью Glissando (рис. 468, стр. 245).



Рис. 468. Появилось обозначение глиссандо с надписью Glissando.

Рассмотрим теперь установку еще одного обозначения — повышение на октаву. С помощью простого ввода нот (Simple Entry) наберем в нескольких тактах фрагмент любого нотного текста. Затем в инструментальной панели Smart Shape Tool выберем инструмент повышение на октаву (8va Tool). Дважды щелкнем над первой нотой и, не отпуская левую клавишу мыши, протянем курсор до конца фрагмента нотного текста. Над нотным текстом появится обозначение повышения на октаву (рис. 469, стр. 245).



Рис. 469. Над нотным текстом появилось обозначение повышения на октаву.

В том случае, когда необходимо установить обозначение понижения на октаву, следует дважды щелкнуть под первой нотой и, не отпуская левую клавишу мыши, протянуть курсор до конца фрагмента нотного текста. Под нотным текстом появится обозначение понижения на октаву (рис. 470, стр. 245).



Рис. 470. Под нотным текстом появилось обозначение понижения на октаву.

Таким же образом следует действовать и в тех случаях, когда необходимо установить обозначения повышения или понижения на две октавы (рис. 471, стр. 245).



Рис. 471. Над и под нотным текстом появились обозначения повышения и понижения на две октавы.

Иногда при наборе нотного текста требуется установить между двумя нотами обычную или пунктирную линию. Наберем, например, в одном такте две половинные ноты различной высоты. Затем в инструментальной панели Smart Shape Tool выберем инструмент создания линий (Line Tool). Дважды щелкнем чуть правее первой половинной ноты и, не отпуская левую клавишу мыши, протянем курсор до второй половинной ноты. Между двумя половинными нотами появится линия, в середине которой будет расположен квадратный хендл, а на концах — два маленьких ромбовидных хендла (рис. 472, стр. 245).



Если указатель курсора поместить в квадратный хендл в середине линии, нажать левую клавишу мыши и придержать ее в нажатом состоянии, можно эту линию перемещать в любом направлении, корректируя таким образом ее положение относительно первой и второй ноты, причем, угол наклона линии меняться не будет.

Чтобы изменить угол наклона линии, следует поместить курсор в один из из ромбовидных хендлов, нажать левую клавишу мыши и, придерживая ее в нажатом состоянии, переместить конец линии в любом направлении.

Чтобы сделать линию пунктирной, следует в самом начале процесса установки обычной линии в инструментальной панели Smart Shape Palette (Лиги и линии) вместо инструмента создания линий (Line Tool) выбрать инструмент создания пунктирных линий (Dashed Line Tool). Все остальные действия по установке пунктирных линий полностью совпадают с действиями по установке обычных линий (рис. 473, стр. 246).



Рис. 473. Между двумя нотами установлена пунктирная линия.

Односторонние и двусторонние скобки (обычные и пунктирные) устанавливаются так же, как, например, линии (обычные и пунктирные) или обозначения повышения (понижения) на октаву (две октавы). Различие заключается только в том, какой инструмент будет выбран в каждом конкретном случае в инструментальной панели Smart Shape Palette (Лиги и линии) — двухсторонная скобка (Double-Ended Bracket Tool), пунктирная двухсторонная скобка (Dashed Double-Ended Bracket Tool), односторонная скобка (Single-Ended Bracket Tool) или пунктирная односторонная скобка (Dashed Single-Ended Bracket Tool) (рис. 474, стр. 246).



Рис. 474. Установлены односторонние и двусторонние скобки (обычные и пунктирные).

При выполнении нотного набора какого-либо музыкального произведения почти всегда возникает необходимость установить нюансы. С этой целью в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нюансами (Expression Tool). Дважды щелкнем в том месте, где будет располагаться нюанс, в результате чего откроется диалоговое окно Expression Selection (рис. 167, стр. 90).

Сначала в левом вертикальном поле диалогового окна Expression Selection выберем категорию — Show All или Dynamics, а в правом большом поле — ячейку с требуемым в данном случае нюансом, например, **mf** (mezzoforte). Затем выберем внизу диалогового окна Expression Selection команду Assign (Установить), в результате чего в том месте, где должен был расположиться выбранный нюанс, он и появится (рис. 475, стр. 247).



Рис. 475. Появился нюанс mezzoforte с квадратным хендлом.

Каждый установленный нюанс появляется с квадратным хендлом. С помощью этого хендла можно подкорректировать расположение нюанса относительно нотного стана или относительно конкретной ноты (аккорда) на нотном стане. Поместим указатель курсора в квадратный хендл нюанса, нажмем левую клавишу мыши и, не отпуская ее, переместим нюанс в нужном направлении. Отпустим левую клавишу мыши, в результате чего нюанс останется в том месте, куда его переместили при нажатой клавише мыши.

Когда потребуется хендл убрать, достаточно в главной панели инструментов (Main Tool Palette) вместо инструмента для работы с нюансами (Expression Tool) выбрать какой-либо другой инструмент, чтобы хендл исчез (рис. 476, стр. 247).



С помощью инструмента для работы с нюансами (Expression Tool) можно устанавливать не только нюансы, поэтому рассмотрим некоторые другие возможности.

При выполнении нотного набора любого музыкального произведения обычно требуется ввести темповые обозначения. В нотографической практике имеется два типа темповых обозначений: основной — указывающий на общий темп музыкального произведения — и вспомогательный — для кратковременных отклонений от основного темпа.

Основные темповые обозначения выставляются в начале произведения в точно определенном месте. Первая буква темпового обозначения должна стоять над обозначением размера. При смене темпа в каком-либо другом месте произведения первая буква темпового обозначения ставится над той долей такта, с которой начинается новый темп.

Итак, в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нюансами (Expression Tool). Дважды щелкнем над обозначением размера на верхнем нотном стане, в результате чего откроется диалоговое окно Expression Selection.

В левом вертикальном поле диалогового окна Expression Selection выберем категорию — Show All или Tempo Marks. В правом большом поле найдем ячейку с требуемым в данном случае темповым обозначением, например, Allegro, и выделим ее. Затем выберем внизу диалогового окна Expression Selection команду Assign, в результате чего в том месте, где должно было расположиться выбранное темповое обозначение, оно и появится (рис. 477, стр. 248).



Рис. 477. Появилось темповое обозначение Allegro с квадратным хендлом.

Каждое установленное темповое обозначение появляется с квадратным хендлом. С помощью этого хендла можно подкорректировать расположение темпового обозначения относительно обозначения размера на нотном стане. Поместим указатель курсора в квадратный хендл темпового обозначения, нажмем левую клавишу мыши и, не отпуская ее, переместим темповое обозначение в нужном направлении. Отпустим левую клавишу мыши, в результате чего темповое обозначение останется в том месте, куда его переместили при нажатой клавише мыши. Выберем в панели Main Tool Palette вместо инструмента Expression Tool какой-либо другой инструмент, чтобы убрать хендл (рис. 478, стр. 248).



Рис. 478. Темповое обозначение Allegro установлено окончательно.

В большом поле диалогового окна Expression Selection можно выбрать несколько различных темповых обозначений из числа установленных в программе Finale по умолчанию — Adagio, Moderato, Allegro, Grave, Largo, Lento, Presto, и др.

Если возникнет необходимость создать новое темповое обозначение, в котором будет использован более сложный текст, следует действовать следующим образом. В главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нюансами (Expression Tool). Дважды щелкнем над обозначением размера на верхнем нотном стане, в результате чего откроется диалоговое окно Expression Selection.

Сначала в левом вертикальном поле диалогового окна Expression Selection определим категорию — Тетро Marks, затем внизу диалогового окна выберем команду Create Tempo Mark... (Создать темповое обозначение), в результате чего откроется диалоговое окно Expression Designer (рис. 479, стр. 249).

xpression De	signer
Edit Text	
Main Play	back Positioning
Description:	
⊚ Text:	Andante molto appassionato
	▼ Use Tempo Marks Category Fonts Insert Note
	Enclosure Shape: None Edit
⊘ Shape:	Edit Create Select Allow horizontal stretching Hidden
	Отмена Нер

Рис. 479. Диалоговое окно Expression Designer (Create Tempo Mark...).

В большом прямоугольном поле диалогового окна Expression Designer наберем текст любого темпового обозначения, например, Andante molto appassionato, а затем выберем команду Ok внизу диалогового окна. В результате выбора этой команды диалоговое окно Expression Designer закроется и на передний план снова выйдет диалоговое окно Expression Selection, в правом большом поле которого появится ячейка с набранным текстом темпового обозначения — Andante molto appassionato. Так как эта ячейка уже будет выделена, останется только выбрать внизу диалогового окна команду Assign, в результате чего в том месте, где должно было расположиться вновь созданное темповое обозначение, оно и появится (рис. 480, стр. 250).





Вспомогательные темповые обозначения для кратковременных отклонений от основного темпа вводятся так же, как и основные темповые обозначения. Сначала в панели Main Tool Palette выберем инструмент Expression Tool. Дважды щелкнем над верхним нотным станом в том месте, где должно будет расположиться вспомогательное темповое обозначение, в результате чего откроется диалоговое окно Expression Selection.

В левом вертикальном поле диалогового окна Expression Selection выберем категорию — Show All или Tempo Alterations. В правом большом поле найдем ячейку с требуемым в данном случае вспомогательным темповым обозначением, например, *rit.*, и выделим ее. Затем выберем внизу диалогового окна Expression Selection команду Assign, в результате чего в том месте, где должно было расположиться выбранное вспомогательное темповое обозначение, оно и появится (рис. 481, стр. 250).



Рис. 481. Появилось вспомогательное темповое обозначение rit.

В большом поле диалогового окна Expression Selection можно выбрать несколько различных вспомогательных темповых обозначений для кратковременного отклонения от основного темпа из числа установленных в программе Finale по умолчанию — *accel., rit., a tempo, rubato,* и др. Если возникнет необходимость создать новое вспомогательное темповое обозначение, в котором будет использован более сложный текст, следует действовать следующим образом.

В панели Main Tool Palette выберем инструмент Expression Tool. Дважды щелкнем над верхним нотным станом в том месте, где должно будет расположиться вспомогательное темповое обозначение, в результате чего откроется диалоговое окно Expression Selection. Сначала в левом вертикальном поле диалогового окна Expression Selection определим категорию — Тетро Alterations, затем внизу диалогового окна выберем команду Create Tempo Alteration... (Создать обозначение изменения темпа), в результате чего откроется диалоговое окно Expression Designer (рис. 479, стр. 249).

В большом прямоугольном поле диалогового окна Expression Designer наберем текст любого вспомогательного темпового обозначения, например, *poco a poco accel.*, а затем выберем команду Ок внизу диалогового окна.

В результате выбора этой команды диалоговое окно Expression Designer закроется и на передний план снова выйдет диалоговое окно Expression Selection, в правом большом поле которого появится ячейка с набранным текстом вспомогательного темпового обозначения — *росо a poco accel*. Так как эта ячейка уже будет выделена, останется только выбрать внизу диалогового окна команду Assign, в результате чего в том месте, где должно было расположиться вновь созданное вспомогательное темповое обозначение, оно и появится.

Все, что говорилось об установке и создании темповых обозначений при работе с категориями, определяемыми в диалоговом окне Expression Selection (Tempo Marks, Tempo Alterations), относится также и к работе с некоторыми другими категориями — Expressive Text (dolce, agitato, cantabile, legato, и др.), Technique Text (con sord, arco, pizz., div., unis., и др.).

Работа в категории Rehearsal Marcs имеет некоторые особенности, о которых необходимо сказать особо. Чтобы установить первый ориентир в набираемом нотном тексте музыкального произведения, следует выполнить следующие действия. В панели Main Tool Palette выберем инструмент Expression Tool. Дважды щелкнем над верхним нотным станом в том месте, где должен будет расположиться первый ориентир, в результате чего откроется диалоговое окно Expression Selection.

Сначала в левом вертикальном поле диалогового окна Expression Selection выберем категорию — Show All или Rehearsal Marcs, затем в правом большом поле найдем ячейку с обозначением ориентира — A,B,C...AA,BB,CC и выделим ее. Выберем внизу диалогового окна Expression Selection команду Assign, в результате чего в том месте, где должен был расположиться первый ориентир, появится его обозначение — A (рис. 482, стр. 251).



При установке второго ориентира следует действовать точно так же, как мы действовали при установке первого ориентира. Двойным щелчком определим место установки второго ориентира, выделим ячейку с обозначением — A,B,C... AA,BB,CC и выберем внизу диалогового окна Expression Selection команду Assign, в результате чего в том месте, где должен был расположиться второй ориентир, появится обозначение второго ориентира — В (рис. 483, стр. 251). Каждая следущая установка ориентира таким образом будет давать очередное обозначение ориентира — C, D, E, и т.д.



В том случае, когда необходимо установить в качестве ориентиров цифры, следует действовать несколько иначе. Дважды щелкнем над верхним нотным станом в том месте, где должна будет расположиться первая цифра, в результате чего откроется диалоговое окно Expression Selection. Сначала в правом большом поле диалогового окна Expression Selection найдем ячейку с обозначением — A,B,C...AA,BB,CC и выделим ее, а затем выберем внизу диалогового окна команду Edit..., в результате чего откроется диалоговое окно Expression Designer (рис. 484, стр. 252).

Expression Designer
Edit Text
Main Playback Positioning
Description: Auto-Sequencing Rehearsal Letters with rectangular enclosures
Text: A, B, CAA, BB, CC
Use Rehearsal Marks Category Fonts
Font: Text Font (Times New Roman 12 plain)
Enclosure Shape: Rectangle Edit
✓ Use Auto-Sequencing Style: A, B, CAA, BB, CC ✓ Hide Measure Numbers
Shape: Edit Create Select Allow horizontal stretching Hidden
ОК Отмена Неір

Рис. 484. Диалоговое окно Expression Designer (Rehearsal Marcs).

В строке Use Auto-Sequencing Style: в прямоугольном поле справа вместо обозначения A,B,C...AA,BB,CC выберем другое обозначение — 1,2,3,4. В результате этого выбора в большом поле диалогового окна Expression Designer также появится обозначение 1,2,3,4. Выберем команду Ok внизу диалогового окна, в результате чего диалоговое окно Expression Designer закроется и на передний план снова выйдет диалоговое окно Expression Selection, в правом большом поле которого появится ячейка с обозначением — 1,2,3,4.

Так как эта ячейка уже будет выделена, останется только выбрать внизу диалогового окна команду Assign, в результате чего в том месте, где должна была расположиться первая цифра, появится ее обозначение (рис. 485, стр. 253). Каждая следущая установка цифры таким образом будет давать очередное обозначение цифры — 2, 3, 4, и т.д.


В некоторых музыкальных произведениях в качестве ориентиров иногда устанавливают реальные номера тактов. Для этого необходимо в строке Use Auto-Sequencing Style: в прямоугольном поле справа вместо обозначения 1,2,3,4, выбрать обозначение Measure Number (Номер такта). В результате этого выбора в большом поле диалогового окна Expression Designer также появится обозначение <Measure Number>.

Выберем команду Ok внизу диалогового окна Expression Designer, в результате чего диалоговое окно Expression Designer закроется и на передний план снова выйдет диалоговое окно Expression Selection, в правом большом поле которого появится ячейка с обозначением — </br>

Так как эта ячейка уже будет выделена, останется только выбрать внизу диалогового окна Expression Selection команду Assign. Программа Finale определит реальный номер такта, над тактовой чертой которого был сделан двойной щелчок, и разместит над этой тактовой чертой ориентир, состоящий из определенного номера такта.

Иногда нотный набор музыкального произведения осуществляют не постепенно по тактам от начала к концу, а фрагментами, сначала в середине, затем, возможно, в конце, и, наконец, в самом начале произведения. В таком случае, расстановку ориентиров следует производить уже после окончания нотного набора. Если заранее известно точное расположение буквенных или цифровых ориентиров, их можно вводить одновременно с набором нотного текста, пользуясь для этого ручным способом.

Дважды щелкнем на верхнем нотном стане над тактовой чертой в том месте, где должен будет расположиться очередной ориентир — буквенный или цифровой, в результате чего откроется диалоговое окно Expression Selection. В левом вертикальном поле диалогового окна Expression Selection выберем категорию — Show All или Rehearsal Marcs, затем в правом большом поле найдем ячейку с обозначением ориентира — A,B,C...AA,BB,CC (если необходимо установить буквенный ориентир) или 1,2,3,4 (если необходимо установить цифровой ориентир) и выделим ее. Выберем внизу диалогового окна Expression Selection команду Edit..., в результате чего откроется диалоговое окно Expression Designer.

Предположим, что нам необходимо установить цифровой ориентир — 15. В таком случае в большом поле открывшегося диалогового окна Expression Designer окажется выделенным обозначение 1,2,3,4. Наберем вместо обозначения 1,2,3,4 цифру 15. Выберем команду Ок внизу диалогового окна, в результате чего диалоговое окно Expression Designer закроется и на передний план снова выйдет диалоговое окно Expression Selection, в правом большом поле которого появится ячейка с обозначением — 15.

Так как эта ячейка уже будет выделена, останется только выбрать внизу диалогового окна команду Assign, в результате чего в том месте, где должна была расположиться цифра 15, появится ее обозначение.

Чтобы установить какой-либо другой цифровой ориентир, например, цифру 16, следует действовать таким образом. Дважды щелкнем на верхнем нотном стане над тактовой чертой в том месте, где должен будет расположиться цифровой ориентир 16, в результате чего откроется диалоговое окно Expression Selection. В правом большом поле этого диалогового окна найдем ячейку с обозначением цифрового ориентира 15 и выделим ее. Выберем внизу диалогового окна Expression Selection команду Duplicate (Дублировать), в результате чего рядом с ячейкой цифрового ориентира 15 появится еще одна ячейка с цифровым ориентиром 15 и эта новая ячейка окажется выделенной.

Выберем внизу диалогового окна Expression Selection команду Edit..., в результате чего откроется диалоговое окно Expression Designer, в большом поле которого окажется выделенным обозначение 1,2,3,4. Теперь наберем вместо обозначения 1,2,3,4 цифру 16. Выберем команду Оk внизу диалогового окна, в результате чего диалоговое окно Expression Designer закроется и на передний план снова выйдет диалоговое окно Expression Selection, в правом большом поле которого появится ячейка с обозначением — 16.

Так как эта ячейка уже будет выделена, останется только выбрать внизу диалогового окна команду Assign, в результате чего в том месте, где должна была расположиться цифра 16, появится ее обозначение. Таким же образом можно ввести любой другой цифровой или буквенный ориентир.

Для уточнения темпа нередко применяют метрономические обозначения, выставляя их после темпового обозначения без скобок. При отсутствии темпового обозначения метрономический показатель ставится на его месте. В современной нотографике литерные обозначения метронома MM (метроном Мельцеля) не употребляются.

Предположим, что нам необходимо ввести метрономическое обозначение для уточнения темпа Larghetto — — Введем сначала темповое обозначение Larghetto так, как мы вводили темповое обозначение Andante molto appassionato (см. стр. 249). Затем в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нюансами (Expression Tool). Дважды щелкнем в том месте, где будет располагаться метрономическое обозначение, в результате чего откроется диалоговое окно Expression Selection.

В левом вертикальном поле диалогового окна Expression Selection определим категорию Show All, затем внизу диалогового окна выберем команду Create Dynamic... (Создать нюанс), в результате чего откроется диалоговое окно Expression Designer. В строке Font: диалогового окна Expression Designer выберем Music Font (Maestro 24 plain). Далее в большом прямоугольном поле в строке Text: начнем набирать нужное нам метрономическое обозначение. Чтобы уточнить клавиатурную комбинацию для ввода определенного метрономического обозначения, следует воспользоваться меню Help (Справка).

Выберем сначала в постоянной текстовой панели название меню Help, в результате чего откроется спускающаяся панель этого меню (рис. 266, стр. 138). Затем выберем в спускающейся панели команду Shortcuts & Character Maps ("Горячие" клавиши и таблицы символов), в результате чего откроется подменю, в котором будет отображено еще несколько команд (рис. 269, стр. 139). Выбрав соответствующую команду в подменю, откроем таблицу символов шрифта Maestro (Maestro Character Map).

Среди других таблиц, в первую очередь, найдем таблицу Notes and Augmentation Dot (Ноты и удлиняющая точка), чтобы в ней уточнить клавиатурную комбинацию длительности, которую необходимо ввести в создаваемом метрономическом обозначении, например, восьмая, четвертная, половинная, или какая-либо другая нота (рис. 486, стр. 255).

Notes and Augmentation Dot

Keystroke	Character	Description	Keystroke	Character	Description
Shift-W	0	Double Whole Note (Breve)	Shift-E	P	Eighth Note - Down- stem
Alt+0135	Ø	Altemate Double Whole Note (Breve)	х	A	Sixteenth Note - Upstem
Alt+0221	Breve Shift-X		Sixteenth Note - Downstem		
W	0	• Whole Note Alt+0169		Small Quarter Note - Upstem	
н	0	Half Note - Upstem	Alt+0237	ſ	Small Quarter Note - Downstem
Shift-H	0	Half Note - Down- stem	;	٦,	Small Eighth Note (Grace Note)- Upstem
Q		Quarter Note - Upstem	Shift-;		Small Eighth Note (Grace Note)- Down- stem
Shift-Q	•	Quarter Note - Down- stem	Alt+0201		Slashed Grace Note
E	Eighth Note - Up		Alt+0242) _=	Small Quarter Note Equals

Рис. 486. Таблица Notes and Augmentation Dot (Ноты и удлиняющая точка).

Уточним в таблице символов шрифта Maestro клавиатурную комбинацию для четвертной ноты — следует просто набрать литеру Q. Необходимо заметить, что вводить все символы клавиатурных комбинаций необходимо при включенном английском языке клавиатуры компьютера. Далее необходимо ввести знак равенства и несколько цифр. Снова обратимся к таблице символов шрифта Maestro. Среди других таблиц, теперь, найдем таблицу Other Notation Symbols (Другие нотационные символы) (рис. 487, стр. 256).

Keystroke	Character	Description	Keystroke	Character	Description
K	•	Dot	Shift -]	()	Closed Parenthesis
Shift-G	~	Acute	Alt+0200	н	Equal sign
Alt+0193	1	Small 1	Alt+0164	6	Small 6
Alt+0170	2	Small 2	Alt+0166	7	Small 7
Alt+0163	3	Small 3	Alt+0165	8	Small 8
Alt+0162	4	Small 4	Alt+0187	9	Small 9
Alt+0176	5	Small 5	Alt+0188	0	Small 0
Alt+0136	:	Colon for italic num- bers			

Other Notation Symbols

Рис. 487. Таблица Other Notation Symbols (Другие нотационные символы).

Изучив последнюю таблицу, приходим к выводу, что клавиатурная комбинация для знака равенства — Alt + 0200, для цифры 1 — Alt + 0193, для цифры 6 — Alt + 0164. Теперь можно ввести все символы для метрономического обозначения. Итак, введем сначала литеру Q, затем введем пробел, далее — Alt + 0200, снова пробел, и, наконец, введем три цифры — Alt + 0193, Alt + 0193, Alt + 0164. Таким образом, мы полностью набрали метрономическое обозначение

Выберем команду Ок внизу диалогового окна Expression Designer, в результате чего диалоговое окно Expression Designer закроется и на передний план снова выйдет диалоговое окно Expression Selection, в правом большом поле которого появится ячейка с набранным нами метрономическим обозначением. Так как эта ячейка уже будет выделена, останется только выбрать внизу диалогового окна команду Assign, в результате чего в том месте, где должно было расположиться метрономическое обозначение, оно и появится (рис. 488, стр. 257).





Если в метрономическом обозначении имеется нота определенной длительности с точкой, при наборе этого метрономического обозначения после ввода символа, например, половинной ноты, следует ввести точку (рис. 489, стр. 257). В таблице символов шрифта Maestro (Other Notation Symbols) уточним клавиатурную комбинацию для точки — следует просто набрать литеру К.



Рис. 489. Половинная нота с точкой в составе метрономического обозначения.

Иногда в метрономическом обозначении требуется указать какой-либо темповый диапазон, например, 82-84, 90-96, и др. В таком случае, введем необходимые цифры через дефис (короткую черточку). В готовом метрономическом обозначении этот дефис расположится довольно низко по отношению к цифрам (рис. 490, стр. 257).



Рис. 490. В метрономическом обозначении дефис расположился довольно низко.

Чтобы в готовом метрономическом обозначении дефис расположился на середине высоты цифр, требуется выполнить определенные действия. Сначала в окне редактирования метрономического обозначения выделим этот дефис, затем вверху диалогового окна Expression Designer выберем меню Text, в результате чего откроется спускающаяся панель этого меню (рис. 491, стр. 258).

Line Spacing	Ctrl+Shift+L
Edit Page Offset	
Inserts)
Character Settings	Ctrl+T
Tracking	
Superscript	
Baseline Shift	
Style)
Size	•
Font	

Рис. 491. Спускающаяся панель меню Text диалогового окна Expression Designer.

В спускающейся панели меню Text диалогового окна Expression Designer выберем команду Superscript... (Индекс...), в результате чего откроется диалоговое окно Superscript (рис. 492, стр. 258).

Superscript		×
Amount: 0,	075	
ОК	Cancel	Help

Рис. 492. Диалоговое окно Superscript.

В диалоговом окне Superscript в строке Amount: (Значение:) в прямоугольном поле введем значение 0,075. Выберем команду Ок в левом нижнем углу диалогового окна, в результате чего в создаваемом нами метрономическом обозначении дефис поднимется вверх и остановится примерно на середине высоты цифр (рис. 493, стр. 258).



Рис. 493. В метрономическом обозначении дефис расположился примерно на середине высоты цифр.

Итак, мы рассмотрели вопросы работы с категориями, определяемыми в диалоговом окне Expression Selection, — Show All, Dynamics, Tempo Marks, Tempo Alterations, Expressive Text, Technique Text, Rehearsal Marcs. Осталась еще одна категория, не затронутая нашим вниманием, — Miscellaneous (Разное). Эта категория предоставляет возможность вносить изменения в набираемый нотный текст еще по целому ряду параметров.

В главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нюансами (Expression Tool). Дважды щелкнем в любом месте над нотным станом, в результате чего откроется диалоговое окно Expression Selection (рис. 494, стр. 259).

Show All Dynamics Tempo Marks	1		3		4		Î € Q
Expressive Text Technique Text Rehearsal Marks Miscellaneous	5		7		8		
	9	10					
							- -
Edit Categories	Miscellaneous:						
Edit Categories	Miscellaneous:	Duplicate Del	ete Move T	ō	▼ Reset	to Category	•

Рис. 494. Диалоговое окно Expression Selection (Miscellaneous).

В левом вертикальном поле диалогового окна Expression Selection выберем категорию — Miscellaneous, а в правом большом поле — ячейку с требуемым в каждом конкретном случае содержанием. Так, например, выбор ячейки № 10 предоставляет возможность установить финальную тактовую черту не в конце музыкального произведения, а где-нибудь в середине, если это необходимо по замыслу автора музыки, выбор ячейки № 7 предоставляет возможность установить обычную тактовую линию в середине такта, а выбор ячейки № 8 — пунктирную тактовую линию, и т.д. (рис. 495, стр. 259).



Рис. 495. Установлены тактовые линии (обычная, пунктирная, финальная).

Артикуляция

Артикуляция в музыке — способ исполнения последовательного ряда звуков на музыкальном инструменте или голосом. Основные виды артикуляции — легато и стаккато. Еще имеется несколько других видов артикуляции — акцент, тенуто, тремоло, арпеджио, и др. Для обозначения различных видов артикуляции существуют соответствующие знаки. Так, например, легато обозначается лигой, а стаккато — точками.

Сначала наберем какой-либо фрагмент нотного текста. Затем в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы со знаками артикуляции (Articulation Tool). Щелкнем ноту, к которой требуется применить какой-либо знак артикуляции, в результате чего откроется диалоговое окно Articulation Selection (рис. 91, стр. 54). Выберем ячейку с определенным обозначением артикуляции, например, ячейку № 3 — акцент. Затем внизу диалогового окна Articulation Selection щелкнем кнопку команды Select (Выбрать), в результате чего над нотой появится акцент (рис. 496, стр. 260).



Рис. 496. Над нотой до второй октавы появилось обозначение акцента.

Таким же образом можно устанавливать знаки артикуляции для каждой следующей ноты до конца этого фрагмента нотного текста. Однако, если все устанавливаемые знаки артикуляции будут одного типа (акцент, например), можно несколько упростить процесс установки этих знаков артикуляции. Итак, сначала выделим все ноты этого фрагмента. В главном меню (постоянной текстовой панели) выберем меню Utilities (Утилиты), в результате чего откроется спускающаяся панель меню Utilities (рис.77, стр. 48). В спускающейся панели меню Utilities выберем команду Apply Articulation..., в результате чего откроется диалоговое окно Apply Articulation (рис. 90, стр. 54).

В строке Articulation: выберем кнопку команды Select..., в результате чего откроется диалоговое окно Articulation Selection (рис. 91, стр. 54). В большом поле диалогового окна выберем ячейку с нужным обозначением артикуляции (ячейка № 3 — акцент) и щелкнем кнопку Select внизу окна, в результате чего снова на передний план выйдет диалоговое окно Apply Articulation, в маленьком поле верхней строки Articulation: которого появится номер выбранной ячейки (№ 3). Выбор команды Ок внизу диалогового окна Apply Articulation закроет это окно и назначит выбранный знак артикуляции ко всему выделенному нотному тексту (рис. 497, стр. 260).



Рис. 497. Выбранный знак артикуляции назначен ко всему выделенному нотному тексту.

Каждый установленный знак артикуляции появляется с квадратным хендлом, с помощью которого можно подкорректировать расположение этого знака артикуляции относительно головки ноты, к которой назначен знак. Чтобы убрать хендл, достаточно в панели Main Tool Palette вместо инструмента Articulation Tool выбрать какой-либо другой инструмент.

Некоторые установленные обозначения артикуляции, как, например, знак арпеджио, появляются с двумя квадратными хендлами. С помощью верхнего хендла можно перемещать знак арпеджио в любом направлении, а с помощью нижнего — удлинять его вниз.

Наберем несколько аккордов на двух нотных станах. В панели Main Tool Palette выберем инструмент Articulation Tool. Щелкнем верхнюю ноту первого аккорда, в результате чего откроется диалоговое окно Articulation Selection. Выберем ячейку № 31 с обозначением арпеджио в виде короткой вертикальной волнистой линии. Затем внизу диалогового окна Articulation Selection выберем кнопку команды Select, в результате чего рядом с аккордом появится знак арпеджио с двумя квадратными хендлами (рис. 498, стр. 261).



Рис. 498. Появилось обозначение арпеджио с двумя квадратными хендлами.

Поместим указатель курсора в верхний квадратный хендл арпеджио, нажмем левую клавишу мыши и, не отпуская ее, переместим обозначение вниз таким образом, чтобы верхний конец знака сравнялся с верхним звуком аккорда. Отпустим левую клавишу мыши, в результате чего арпеджио останется в том месте, куда его переместили при нажатой клавише мыши (рис. 499, стр. 261).



Рис. 499. Арпеджио с двумя квадратными хендлами переместилось вниз.

Поместим указатель курсора в нижний квадратный хендл арпеджио, нажмем левую клавишу мыши и, не отпуская ее, продлим волнистую линию обозначения вниз таким образом, чтобы нижний конец знака сравнялся с нижним звуком аккорда (рис. 500, стр. 261).



Рис. 500. Арпеджио с двумя квадратными хендлами продлено до нижней ноты аккорда.

Артикуляция

Установим таким же образом обозначение арпеджио и к другим аккордам, а затем уберем хендлы (рис. 501, стр. 262).





Также появляется с двумя квадратными хендлами обозначение продолжения трели (ячейка № 15 — очень короткая горизонтальная волнистая линия). С помощью левого хендла можно перемещать знак продолжения трели в любом направлении, а с помощью правого — удлинять его вправо.

Наберем несколько целых нот *соль второй октавы*. В панели Main Tool Palette выберем инструмент Articulation Tool. Щелкнем ноту в первом такте, в результате чего откроется диалоговое окно Articulation Selection. Выберем ячейку № 15 с обозначением продолжения трели в виде очень короткой горизонтальной волнистой линии. Внизу диалогового окна Articulation Selection выберем кнопку команды Select, в результате чего над нотой *соль второй октавы* в первом такте появится знак продолжения трели с двумя квадратными хендлами (рис. 502, стр. 262).



Рис. 502. Появилось обозначение продолжения трели с двумя квадратными хендлами.

Поместим указатель курсора в правый квадратный хендл обозначения продолжения трели, нажмем левую клавишу мыши и, не отпуская ее, продлим волнистую линию обозначения вправо до конца такта (рис. 503, стр. 262).



Рис. 503. Обозначение продолжения трели продлено вправо до конца такта.

Выбирая ячейки № 11 (обозначение трели), № 12 (обозначение трели с бемолем), № 13 (обозначение трели с диезом), № 14 (обозначение трели с бекаром), можно скомпоновать требуемое в каждом конкретном случае обозначение трели с продолжением трели (рис. 504, стр. 262).



Рис. 504. Скомпонованы соответствующие обозначения трели с продолжением трели.

Выберем поочередно ячейки № 29 и № 30, чтобы указать места взятия педали и места ее снятия (рис. 505, стр. 263).

Артикуляция





Наберем еще несколько целых нот *соль второй октавы*. В панели Main Tool Palette выберем инструмент Articulation Tool. В результате щелчка целой ноты *соль второй октавы* в первом такте, а затем и каждой целой ноты *соль второй октавы* в следующих тактах, будет открываться диалоговое окно Articulation Selection. Выберем последовательно ячейки № 10, № 16, № 17, № 18, № 19, № 20, № 34, № 36 с соответствующими обозначениями артикуляции. Затем также последовательно внизу диалогового окна Articulation Selection будем выбирать кнопку команды Select, в результате чего над каждой целой нотой *соль второй октавы* появится соответствующее обозначение артикуляции (рис. 506, стр. 263).



Рис. 506. Над каждой нотой установлены соответствующие обозначения артикуляции.

В нотографической практике существует несколько способов сокращенной записи нотного текста. Наиболее распространенным приемом сокращения нотной записи музыкального произведения является реприза. Репризы бывают прямые, обратные и двойные. Их принято применять для повторения фрагментов произведения, состоящих не менее, чем из восьми тактов.

Прямая реприза определяет место, от которого начинается повторение. Тонкая черта с двумя точками в прямой репризе ставится справа от утолщенной линии. Когда повторение производится с начала произведения или самостоятельной его части, прямая реприза не выставляется.

Предположим, что нам необходимо установить прямую репризу. С этой целью, наберем какой-либо фрагмент нотного текста. Затем в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с обозначениями повторов (Repeat Tool). Дважды щелкнем в том такте, где предполагается установить прямую репризу, в результате чего откроется диалоговое окно Repeat Selection (рис. 507, стр. 264).

Repeat Selection	X
Graphic Repeats:	Select
	Cancel
Forward Back Back Endine	c Ending Edit
Text Repeats:	
D.C. al Fine	(1) ^ Create
D.C. al Coda	(2) Duplicate
D.S. al Fine	(3) Delete
D.S. al Coda	(4) Move Up
To Coda #	(5)
Fine	(F)
•	(C)
*	(S)
Go To Measure #	(G)
	Help

Рис. 507. Диалоговое окно Repeat Selection.

В строке Graphic Repeats: диалогового окна Repeat Selection выберем ячейку с обозначением прямой репризы (Forward). Затем щелкнем кнопку команды Select.

В результате выбора этой команды, диалоговое окно Repeat Selection закроется, а в первом такте нотного фрагмента появится прямая реприза (рис. 508, стр. 265).



Рис. 508. В первом такте нотного фрагмента появилась прямая реприза.

Обратная реприза определяет место, от которого следует перейти на повторение. Здесь тонкая черта с двумя точками находится слева от утолщенной. Обратная реприза устанавливается так же, как и прямая. Различие заключается в том, что в строке Graphic Repeats: диалогового окна Repeat Selection необходимо выбрать ячейку с обозначением обратной репризы (Back). Щелкнем кнопку команды Select, в результате чего откроется диалоговое окно Backward Repeat Bar Assignment, Measure 8 (Назначение знака окончания репризы, такт 8) (рис. 509, стр. 265).

cepeur neuon		
Play section:	2 times	
Jump on pass:	1	
Reset on rep	eat action	
Always jump		
rget: Nearest For Show On	ward Repeat 🔻	
show On All staves Top staff only	ward Repeat 💌	
Show On All staves Top staff only Staff list:	ward Repeat 🔻	

Рис. 509. Диалоговое окно Backward Repeat Bar Assignment, Measure 8.

Установив определенные значения в различных полях этого диалогового окна, выберем кнопку команды Ok, в результате чего окно закроется, а в восьмом такте нотного фрагмента появится обратная реприза (рис. 510, стр. 265).



Рис. 510. В восьмом такте нотного фрагмента появилась обратная реприза.

Двойная реприза указывает на необходимость повторения предшествующего, а затем — следующего за ней фрагментов музыкального произведения. Состоит она из одной утолщенной и двух тонких черт с точками, которые ставятся по обеим ее сторонам. Двойная реприза представляет собой сочетание обратной и прямой реприз, расположенных на границе двух соседних тактов (рис. 511, стр. 266).



Рис. 511. На границе четвертого и пятого такта появилась двойная реприза.

Если возникает необходимость повторения нотного текста с другим окончанием, выставляется обратная реприза и так называемые вольты. Первая вольта (перед обратной репризой) с двух сторон закрывается квадратной скобкой. Вторая вольта (после обратной репризы) закрывается квадратной скобкой только с левой стороны. Под вольтами слева выставляются арабские цифры 1, 2, или слова "Для повторения", "Для окончания".

Чтобы установить вольты, следует последовательно выполнить ряд действий. Сначала установим обратную репризу (см. стр. 265). Дважды щелкнем в том такте, где будет начинаться первая вольта, в результате чего откроется диалоговое окно Repeat Selection (рис. 507, стр. 264). В строке Graphic Repeats: диалогового окна Repeat Selection выберем ячейку с обозначением вольты (Ending) и щелкнем кнопку команды Select, в результате чего откроется диалоговое окно Create Ending, Measure 6 (Создать вольту, такт 6) (рис. 512, стр. 266).

	er(s): 1
(If ending i hyphens, f	is played multiple times, separate with commas or for example: 1,2,3 or 1-3)
lternate Te	xt in Ending:
arget: Ne	xt Ending 🔹
	161
Skip endir	ng if ignoring repeats
Skip endir Allow indi Create ba	ng if ignoring repeats vidual edits per staff ackward repeat bar
Skip endir Allow indi Create ba	ng if ignoring repeats vidual edits per staff ackward repeat bar
Skip endir Allow indi Create ba Show On All stav	ng if ignoring repeats vidual edits per staff ackward repeat bar es
Skip endir Allow indi Create ba Show On All stav	ng if ignoring repeats vidual edits per staff ackward repeat bar es iff only
Skip endir Allow indi Create ba Show On All stav Top sta Staff lis	ng if ignoring repeats vidual edits per staff ackward repeat bar es iff only it: (none) Edit

Рис. 512. Диалоговое окно Create Ending, Measure 6.

В строке Ending Number(s): (Номер вольты:) диалогового окна Create Ending, Measure 6 следует указать номер первой вольты — 1. Если вольта должна исполняться несколько раз, следует ввести ряд цифр, разделив их запятыми или дефисами, например, 1,2,3 или 1–3. В том случае, когда возникает необходимость ввести вместо арабских цифр какой-либо текст, следует в поле строки Alternate Text in Ending: (Другой текст вольты:) ввести требуемый текст, например, "Для повторения". В связи с тем, что ранее мы уже создали обратную репризу, следует снять флажок в строке Create backward repeat bar (Создать знак окончания репризы), а также установить флажок в строке Top staff only (Только на верхнем нотном стане).

Выберем кнопку команды Ок внизу диалогового окна Create Ending, Measure 6, в результате чего окно закроется, а над шестым тактом нотного фрагмента появится первая вольта. Вольта появится с несколькими квадратными хендлами (рис. 513, стр. 267).



Рис. 513. Появилась первая вольта с несколькими квадратными хендлами.

Так как верхняя линия первой вольты располагается только над шестым тактом, ее необходимо продлить до конца восьмого такта, в конце которого уже установлена обратная реприза. Поместим указатель курсора в один из верхних квадратных хендлов и с помощью стрелок управления курсором на клавиатуре компьютера переместим выделенный хендл вправо до конца восьмого такта (рис. 514, стр. 267).



Рис. 514. Верхняя линия первой вольты продлена до конца восьмого такта.

Первую вольту с правой стороны (перед обратной репризой) необходимо закрыть квадратной скобкой. С этой целью, поместим указатель курсора в правый верхний хендл и с помощью стрелок управления курсором на клавиатуре компьютера переместим выделенный хендл вниз до уровня левой квадратной скобки этой же вольты (рис. 515, стр. 267).



Вторую вольту установим так же, как и первую, но закрывать ее квадратной скобкой с правой стороны не будем (рис. 516, стр. 267).



Чтобы внести какие-либо изменения в параметры шрифта для текстов в вольтах, следует последовательно выполнить ряд действий. Выберем в постоянной текстовой панели название меню Document, в результате чего откроется спускающаяся панель этого меню (рис.121, стр.

меню Document, в результате чего откроется спускающаяся панель этого меню (рис.121, стр. 67). Щелчок мышью команды Document Options...в спускающейся панели меню Document откроет диалоговое окно Document Options (рис. 136, стр. 75).

В левом вертикальном поле диалогового окна Document Options выберем параметр Fonts (Шрифты). Затем в строке Text: правой половины диалогового окна выберем Ending Repeat, а далее в этой же строке щелкнем кнопку команды Set Font..., в результате чего откроется диалоговое окно Font (рис. 135, стр. 74). Установив определенные значения в различных полях диалогового окна Font, выберем кнопку команды Ok в правом верхнем углу этого окна.

Репризы, как правило, совпадают с тактовыми чертами и выставляются для повторения тех или иных полных разделов формы. Но вместе с тем довольно часто встречаются репризы, разделяющие такты и искусственно создающие "затакты" внутри произведения (рис. 517, стр. 268).



В настоящее время репризы среди такта не выставляются, внутренние "затакты" заменяются вольтами, что делает более наглядной структуру произведения и облегчает его исполнение (рис. 518, стр. 268).



Рис. 518. Вместо внутренних "затактов" установлены вольты.

Чтобы установить репризы, разделяющие такты, необходимо последовательно выполнить ряд действий. Сначала наберем нотный текст, причем, во всех тактах установим реальное количество долей (рис. 519, стр. 268).



Рис. 519. Во всех тактах установлено реальное количество долей.

Теперь следует убрать обозначения размера в некоторых тактах нотного фрагмента. С этой целью, выполним ряд действий. В первую очередь, создадим специальный стиль нотного стана. Сначала в основной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нотными станами (Staff Tool), в результате чего в постоянной панели текстовых меню появится название нового меню — Staff. Выбор меню Staff откроет спускающуюся панель этого меню (рис. 272, стр. 141). В спускающейся панели меню Staff выберем команду Define Staff Styles...(Определить стиль нотного стана...), в результате чего откроется диалоговое окно Staff Styles (рис. 520, стр. 269).

В правом верхнем углу диалогового окна Staff Styles щелкнем кнопку команды New, в результате чего в верхнем прямоугольном поле строки Available Styles: появится текст (New Staff Style). Текст (New Staff Style) в этом прямоугольном поле можно заменить любым другим текстом, например, "Новый стиль нотного стана". В вертикальной колонке Items to Display диалогового окна Staff Styles необходимо убрать флажок пункта меню Time Signatures (Размер). Затем щелкнем кнопку команды Ok внизу диалогового окна.

Выделим все внутренние такты нотного фрагмента, в которых имеются обозначения размера, и в спускающейся панели меню Staff выберем команду Apply Staff Style...(Применить стиль нотного стана...), в результате чего откроется диалоговое окно Apply Staff Style (рис. 521, стр. 269). В большом поле диалогового окна Apply Staff Style найдем название созданного нами специального стиля нотного стана "Новый стиль нотного стана" и выделим его, после чего щелкнем кнопку команды Ок внизу диалогового окна. Все обозначения размера во всех внутренних тактах нотного фрагмента исчезнут (рис. 522, стр. 270).

Available Styles: Новый стиль нотног	го стана 🗸 New
Copyable 🛛 Display in context menu	Delete
Full Staff Name:	Edit Position
Abbr. Staff Name:	Edit Position
First Clef: Select	Staff: (no change)
<u>.</u>	Alternate Notation: Select
	Transposition: Select
	Real
Ontions	Items to Display
Allow optimization	Augmentation Dots Repeat Bars
Break barlines between staves	V Barlines
Break repeat barlines between staves	Chords Staff Name in Score
Display rests in empty measures	Clefs Staff Name in Parts
Flat Beams	Endings and Text Repeats Stems
Hide Staff	Fretboards Stem Settings
Ignore Key Signatures	Key Signatures
	V Hes
Independent Elements	Measure Numbers
Key Signature	

Сокращенная запись нотного текста

Рис. 520. Диалоговое окно Staff Styles.

 Percussion: 1-line Staff (P) Percussion: 5-line Staff (C) 	^
15. Note Shapes (X)	
15. Stemless Notes (E)	
18. Bh Clarinet Transposition (2)	
19. Eb Alto Saxophone Transposition (3)	
20. Bb Tenor Saxophone Transposition (4)	
21. Lyrics and Chords Only (Y)	
222222222222222222222222222222222222222	=
22: X-Noteheads (G)	
 Blank Notation with Rests: Layer 1 (Z) 	
24. Blank Notation with Rests: Layer 4 (Q)	_
Новый стиль нотного стана	

Рис. 521. Диалоговое окно Apply Staff Style.



Рис. 522. Обозначения размера во всех внутренних тактах исчезли.

Теперь остается только установить обратные репризы в 5 и 10 тактах нотного фрагмента, а в 6 такте — прямую репризу (рис. 517, стр. 268).

Если в музыкальном произведении уже имеются прямые и обратные репризы, то для повторения отдельных фрагментов этого произведения еще раз применяется специальное обозначение — сеньо (segno). Располагается сеньо в начале такта после ключей и ключевых знаков, непосредственно перед нотным текстом. Если в начале такта имеется прямая реприза, знак сеньо помещается над ней, а в середине нотной строки — над тактовой чертой.

Сеньо используется и в том случае, когда нотный текст повторяется не полностью, а только с начала до слова "Fine" ("Конец"). Если имеется необходимость после повторения музыкального произведения с начала (от первого знака сеньо) перейти затем на какую-либо другую концовку, применяется специальное обозначение — так называемый фонарь. Исполнив произведение со всеми необходимыми внутренними повторениями (репризами) до второго знака сеньо, нужно возвратиться к первому знаку сеньо, еще раз повторить все до первого фонаря и перейти на второй фонарь. Второй фонарь иногда дополняется специальным обозначение — Соda.

Иногда условные обозначения — сеньо и фонарь — сопровождаются вспомогательными словами, расшифровывающими их действие. Например: *D'al segno al Fine* (от сеньо до слова "Конец") и т.п. Однако, при расстановке этих знаков (сеньо и фонарь) структура произведения настолько очевидна, что в применении вспомогательных слов в большинстве случаев нет никакой необходимости.

Чтобы иметь возможность устанавливать условные обозначения — сеньо и фонарь, необходимо сначала создать их графические обозначения. С этой целью, выберем в постоянной текстовой панели название меню Help, в результате чего откроется спускающаяся панель этого меню (рис. 266, стр. 138). В спускающейся панели выберем команду Shortcuts & Character Maps, в результате чего откроется подменю, в котором будет отражено еще несколько команд (рис. 269, стр. 139). Выбрав соответствующую команду, откроем таблицу символов шрифта Maestro (Maestro Character Map). Среди других таблиц найдем таблицу Repeats and Alternate Notation (Peпризы и альтернативная нотация), чтобы в ней уточнить клавиатурные комбинации для символов сеньо и фонарь (рис. 523, стр. 270).

Keystroke	Character	Description	Keystroke	Character	Description
Shift-5	%	Segno	Alt+0213	/	Large Slash
Alt+0222	θ	Coda	Alt+0243	/	Small Slash

Repeats and Alternate Notation

Рис. 523. Таблица Repeats and Alternate Notation.

Итак, клавиатурная комбинация для сеньо — Shift-5, а для фонаря — Alt + 0222. В главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нюансами (Expression Tool). Дважды щелкнем над тактовой чертой на верхнем нотном стане в том месте, где предполагается установить графическое обозначение сеньо, в результате чего откроется диалоговое окно Expression Selection (рис. 167, стр. 90). В левом вертикальном поле диалогового окна Expression Selection определим категорию — Show All или Dynamics, затем внизу диалогового окна выберем команду Create Dynamic... (Создать нюанс), в результате чего откроется диалоговое окно Expression Designer (рис. 479, стр. 249).

В строке Font: диалогового окна Expression Designer выберем Music Font (Maestro 24 plain). Затем разместим указатель курсора в большом прямоугольном поле диалогового окна Expression Designer и наберем клавиатурную комбинацию Shift-5, т.е., следует на клавиатуре компьютера нажать последовательно клавишу Shift, придержать ее в нажатом состоянии, а затем также нажать клавишу цифры 5 (в верхнем ряду основной клавиатуры компьютера), в результате чего в большом прямоугольном поле диалогового окна Expression Designer появится графическое обозначение символа сеньо.

Выберем внизу диалогового окна кнопку команды Ок, в результате чего это диалоговое окно закроется и на передний план снова выйдет диалоговое окно Expression Selection, в большом поле которого появится новая ячейка с графическим изображением символа сеньо. Так как эта ячейка будет уже выделена, останется только выбрать команду Assign, чтобы в том месте, где предполагалось установить сеньо, оно и появилось.

Так же, как и графическое обозначение сеньо, создадим графическое обозначение фонаря. Сначала в строке Font: диалогового окна Expression Designer выберем Music Font (Maestro 24 plain). Затем разместим указатель курсора в большом прямоугольном поле диалогового окна Expression Designer и наберем клавиатурную комбинацию Alt + 0222, т.е., следует на клавиатуре компьютера нажать клавишу Alt, придержать ее в нажатом состоянии, а затем также нажать последовательно клавиши цифр 0, 2, 2, 2 (эти цифры следует набирать на цифровой клавиатуре компьютера), в результате чего в большом прямоугольном поле диалогового окна Expression Designer появится графическое обозначение символа фонаря.

Выберем внизу диалогового окна кнопку команды Ok, в результате чего это диалоговое окно закроется и на передний план снова выйдет диалоговое окно Expression Selection, в большом поле которого появится новая ячейка с графическим изображением символа фонаря. Так как эта ячейка будет уже выделена, останется только выбрать команду Assign, чтобы в том месте, где предполагалось установить фонарь, он и появился (рис. 524, стр. 271).



Рис. 524. Установлены сеньо и фонари.

При компьютерном наборе нот музыкальных произведений иногда приходится сталкиваться с необходимостью обозначения аккордов в соответствии с буквенно-цифровой системой. Эта система буквенно-цифрового обозначения аккордов базируется на системе буквенного обозначения нот (рис. 525, стр. 272).



В программе Finale для буквенно-цифрового обозначения аккордов используется так называемая американская система обозначения нот, в которой нота *си* обозначается латинской буквой В, а нота *си бемоль* — В^b. В так называемой европейской системе обозначения нот, в отличие от американской системы, нота *си* обозначается латинской буквой H, а нота *си бемоль* — В.

Буквенно-цифровое обозначение аккорда может быть построено от любой ноты, входящей в систему (американскую) буквенного обозначения нот, за исключением, нот *до бемоль* (C^b), *ми-диез* ($E^{#}$), *фа-бемоль* (F^b) и *си-диез* ($B^{#}$), вместо которых программа Finale предложит построить буквенно-цифровые обозначения аккордов от нот *си* (B), *фа* (F), *ми* (E) и *до* (C), соответственно.

Прописная латинская буква, от которой строится конкретное буквенно-цифровое обозначение, указывает на тонику аккорда. К этой основной латинской букве может быть добавлена специальная приставка — строчная латинская буква m, указывающая на минорное основание данного буквенно-цифрового обозначения аккорда. Для обозначения септаккорда применяется цифра 7, которая выставляется после основной латинской буквы, или после строчной латинской буквы m, например, C^7 , Cm^7 . Для обозначения нонаккорда, ундецимаккорда, терцдецимаккорда и квинтдецимаккорда применяются цифры 9, 11, 13, и 15, соответственно, например, C^9 , C^{11} , C^{13} , C^{15} . В каждом из этих случаев за основу аккорда берется доминантсептаккорд.

Для повышения или понижения отдельных звуков аккорда применяют обозначения: плюс (+), или диез (#), и минус (–), или бемоль (b), которые выставляются перед цифрами, определяя, какая именно ступень аккорда альтерируется. Также при конструировании того или иного буквенно-цифрового обозначения аккорда применяются сокращенные термины, как, например, maj — major (мажорный), min — minor (минорный), dim — diminished (уменьшенный), aug — augmented (увеличенный), add — added (добавленный), sus — suspended (задержанный).

Если необходимо создать буквенно-цифровое обозначение аккорда с альтернативным басом, то записывается такое обозначение в виде дроби, числитель которой обозначает функцию аккорда, а знаменатель — бас. Программа Finale, при образовании буквенно-цифрового

обозначения аккорда с альтернативным басом, разместит и числитель и знаменатель в одной строке через наклонную черту вправо (backslash), например, C\D, Dm\C, и т.п.

Предположим, что нам необходимо установить буквенно-цифровые обозначения аккордов в каком-либо фрагменте нотного текста. Сначала наберем этот нотный фрагмент. Затем в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с обозначениями аккордов (Chord Tool). В результате этого выбора, в постоянной текстовой панели появится новое меню — Chord. Кроме этого, слева от нотного стана на границе страницы появится вертикальный белый прямоугольник, в верхней части которого будет расположено четыре маленьких треугольника (рис. 526, стр. 273).



Рис. 526. Появился вертикальный белый прямоугольник с четырьмя маленькими треугольниками.

С помощью этих четырех треугольников можно производить выравнивание линии размещения буквенно-цифровых обозначений аккордов на протяжении всего произведения, на протяжении одной нотной строки, или на протяжении только одного такта. С этой целью, можно перемещать в вертикальном направлении треугольники как все вместе, так и отдельно каждый треугольник.

Например, для выравнивания линии размещения буквенно-цифровых обозначений аккордов на протяжении целого произведения, следует перемещать все четыре треугольника одновременно, поместив указатель курсора на крайний треугольник слева. Если же требуется установить линию размещения буквенно-цифровых обозначений аккордов для одной нотной строки, следует перемещать в вертикальном направлении только два последних треугольника одновременно, поместив указатель курсора на третий треугольник.

Дважды щелкнем первую ноту в первом такте нотного фрагмента, в результате чего откроется диалоговое окно Chord Definition (рис. 527, стр. 273).

Chord Symbol:	Advanced >>	OK
Fretboard		Cancel
ID: 1 Select Edit	FTTF35	
Major: Standard Guitar		Help
Chiles Alan Frathand Chiles Edit Chiles		
Style: (New Fretboard Sty - Edit Styles		
Style: (New Fretboard Sty Edit Styles	Play	
Style: (New Fretboard Sty Edit Styles Show Root Alternate Bass	Play	
Style: (New Fretboard Sty Edit Styles Show Root Alternate Bass Lowercase Lowercase	Play Root	
Style: (New Fretboard Sty Edit Styles Show Root Lowercase Suffy Suffy Style:	Play ♥ Root ♥ Suffix	

Рис. 527. Диалоговое окно Chord Definition.

Если вверху диалогового окна Chord Definition выбрать команду Advanced << (Дополнительно <<), откроется дополнительная секция внизу и это диалоговое окно приобретет свой полный вид (рис. 528, стр. 274).

nord Symbo	ol: 🖸	Advan	ced << OK
Fretboard			
ID: 1	Select Edit		
Maj	jor: Standard Guitar		Help
Style: (N	ew Frethoard Sty	tyles	
Show		Pla	зу
Deat	Altornato Raco		Root
V ROOT	Alternate bass		
Noot	ercase		Suffix
Low	After Root] Suffix Fretboard
V Root Low V Suffix Fretboa	After Root		Suffix Fretboard Alternate Bass
V Root	After Root] Suffix] Fretboard] Alternate Bass
V Root	After Root efinition Scale Tone: 1	Alteration: 0	Suffix Fretboard Alternate Bass
V Root	After Root ard Scale Tone: 1	Alteration: 0	Suffix Fretboard Alternate Bass Listen
V Root Low Suffix Fretboa Numeric De Root: Alternate E	After Root	Alteration: 0	Suffix Fretboard Alternate Bass Listen Listen
Root Con Con	After Root After Root After Root After Root After Root I Bass: Scale Tone: 1 ID: 0 Select	Alteration: 0 Alteration: 0 Edit	Suffix Fretboard Alternate Bass Listen Listen

Рис. 528. Диалоговое окно Chord Definition в своем полном виде.

В прямоугольном поле строки Chord Symbol: открывшегося диалогового окна Chord Definition окажется прописная латинская буква C, которая, к тому же, будет выделена. Эта прописная латинская буква C появится в прямоугольном поле строки Chord Symbol: в результате анализа программой Finale первой ноты первого такта нотного фрагмента, который мы набрали ранее, с учетом тональности — C-dur (До мажор). Щелкнем кнопку команды Ok вверху диалогового окна, в результате чего это окно закроется, а над первой нотой в первом такте нотного фрагмента появится буквенно-цифровое обозначение аккорда — C (рис. 529, стр. 274).



Рис. 529. Появилось буквенно-цифровое обозначение аккорда в первом такте нотного фрагмента.

Предположим, что данное буквенно-цифровое обозначение аккорда распространяется на весь первый такт, поэтому вводить новое обозначение нужно уже только во втором такте. В связи с этим, дважды щелкнем первую ноту во втором такте нотного фрагмента, в результате чего снова откроется диалоговое окно Chord Definition (рис. 528, стр. 274).

В прямоугольном поле строки Chord Symbol: открывшегося диалогового окна Chord Definition снова окажется прописная латинская буква С, которая также будет выделена. Дело в том, что второй такт нотного фрагмента по своему содержанию является точной копией первого такта, поэтому программа Finale и определила для этого такта буквенно-цифровое обозначение аккорда — С.

Мы можем во втором такте нотного фрагмента вместо буквенно-цифрового обозначения С ввести какое-либо другое буквенно-цифровое обозначение, например, Ат. С этой целью, в прямоугольном поле строки Chord Symbol: диалогового окна Chord Definition вместо выделенной прописной латинской буквы С введем прописную латинскую букву А. Затем в строке Suffix: внизу диалогового окна выберем кнопку команды Select..., в результате чего откроется диалоговое окно Chord Suffix Selection (рис. 530, стр. 275).

maj	² min	³ dim	⁴ aug	⁵ add	⁶ sus
⁷ maj7	⁸ min7	⁹ dim7	10 aug7	11 add2	¹² sus4
¹³ min6	¹⁴ min ⁹	15 m	¹⁶ m6	¹⁷ m7	¹⁸ m9
¹⁹ 6	²⁰ 7	²¹ ₉	²² 11	²³ 13	246
²⁵ 7(65)	²⁶ 7(#5)	²⁷ 769	²⁸ 7(69)	²⁹ 7 #9	³⁰ 7(# 9)
³¹ 7#11	³² 7(#11)	³³ 7613	347(b5 b9)	³⁵ 7(\$5\$9)	36 5 7 5
37 19 7 5	38 #11 759	39 11 7 9	40 \$13 7 19	41 <mark>9(b5)</mark>	⁴² 9(#5)
⁴³ 9(#11)	⁴⁴ 13(\$5)	45 13(b9)	⁴⁶ 13(#9)	47 13(#11)	48 m(add2)
49 m(add9)	50 m7(add1	1) ⁵¹ m7(\$5)	⁵² m7(\$5)	53 m(m aj7)	54 m9(maj7)

Рис. 530. Диалоговое окно Chord Suffix Selection.

В большом поле диалогового окна Chord Suffix Selection выделим ячейку № 15 (строчная латинская буква m), а затем выберем внизу кнопку команды Select, в результате чего это диалоговое окно закроется и на передний план снова выйдет диалоговое окно Chord Definition (рис. 528, стр. 274). В прямоугольном поле строки Chord Symbol: окажется буквенно-цифровое обозначение Am, которое также уже будет выделено. Щелкнем кнопку команды Ок вверху диалогового окна, в результате чего это окно закроется, а над первой нотой во втором такте нотного фрагмента появится буквенно-цифровое обозначение аккорда — Ат (рис. 531, стр. 275).





Таким же образом установим буквенно-цифровые обозначения аккордов и в следующих тактах нотного фрагмента (рис. 532, стр. 276).



Рис. 532. Установлены буквенно-цифровые обозначения аккордов во всех тактах нотного фрагмента.

Устанавливая буквенно-цифровые обозначения аккордов, можно в большом поле диалогового окна Chord Suffix Selection выделять ячейки с более сложными вариантами данной гармонии в каждом конкретном случае (рис. 533, стр. 276).



Рис. 533. Установлены буквенно-цифровые обозначения аккордов с более сложной гармонией.

Имеется возможность устанавливать буквенно-цифровые обозначения аккордов, используя анализ нотного текста самой программой Finale. Предположим, что нам необходимо таким образом установить буквенно-цифровые обозначения аккордов в каком-либо фрагменте нотного текста. Сначала наберем этот нотный фрагмент. Затем в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с обозначениями аккордов (Chord Tool). В постоянной текстовой панели выберем появившееся меню Chord, в результате чего откроется спускающаяся панель этого меню (рис. 332, стр. 174).

В спускающейся панели меню Chord выберем One-Staff Analysis (один нотный стан анализируется), Two-Staff Analysis (два нотных стана анализируются) или All-Staff Analysis (все нотные станы анализируются), в зависимости от количества нотных станов в набранном фрагменте нотного текста. Теперь начнем щелкать по-очереди все аккорды нотного фрагмента, начиная с первого. В результате каждого такого щелчка, сверху над аккордом будет появляться соответствующее буквенно-цифровое обозначение (рис. 534, стр. 276).



Рис. 534. Сверху над аккордами появляются соответствующие буквенно-цифровые обозначения.

Если программа Finale не сможет найти в библиотеке суффиксов соответствие для какого-либо аккорда, появится диалоговое окно Неизвестный суффикс аккорда — Unknown Chord Suffix (рис. 535, стр. 277). В этом диалоговом окне нам будет предложено создать требуемое буквенно-цифровое обозначение самостоятельно (следует выбрать кнопку команды I'll Do It), или же предоставить создание нового буквенно-цифрового обозначения программе Finale (следует выбрать кнопку команды Let Finale Do It).



Рис. 535. Диалоговое окно Unknown Chord Suffix.

Чтобы ввести буквенно-цифровое обозначение аккорда с помощью диалогового окна Chord Definition, следует сначала в спускающейся панели меню Chord выбрать команду Manual Input (Ручной ввод), а затем дважды щелкнуть анализируемый аккорд на нотном стане, в результате чего и появится диалоговое окно Chord Definition. Однако, буквенно-цифровое обозначение аккорда можно ввести и без использования диалогового окна Chord Definition.

С этой целью, следует щелкнуть анализируемый аккорд на нотном стане не дважды, а только один раз. В результате этого щелчка, над анализируемым аккордом на нотном стане появится пульсирующий знак ввода текста. Далее все необходимые обозначения наберем прямо с клавиатуры компьютера непосредственно в нотном тексте музыкального произведения.

В том случае, когда дополнительно к обычному буквенно-цифровому обозначению необходимо добавить специальное гитарное обозначение аккорда, выполним следующий ряд действий. Сначала в спускающейся панели меню Chord выберем команду Show Fretboards (Показать диаграммы ладов). Затем в секции Show диалогового окна Chord Definition установим флажок в строке Fretboard. Далее установим буквенно-цифровое обозначение аккорда любым описанным выше способом, в результате чего появится обычное обозначение аккорда, продублированное гитарной диаграммой ладов (рис. 536, стр. 277).



Рис. 536. Буквенно-цифровые обозначения аккордов продублированы гитарными диаграммами ладов.

Работа с графикой

Иногда возникает необходимость набранный в программе Finale нотный текст разместить внутри какого-либо документа в других программах, таких, например, как Word, Page-Maker, QuarkXPress, и др. В таком случае файл программы Finale предварительно необходимо перевести в какой-либо графический формат. В программе Finale по умолчанию предусмотрена возможность сохранения нотного текста в различных графических форматах — EPS (Encapsulated PostScript), JPEG (Joint Photographic Experts Group), PNG (Portable Network Graphics), TIFF (Tagged Image File Format). Рассмотрим более подробно сохранение нотного текста в формате TIFF.

Чтобы сохранить нотный текст в формате TIFF, следует последовательно выполнить ряд действий. Прежде всего, откроем файл с набранным нотным текстом и выберем страничный стиль просмотра (Page View). В инструментальной панели Advanced Tools Palette (рис. 20, стр. 16) выберем инструмент для работы с графикой (Graphics Tool), в результате чего в постоянной панели текстовых меню появится название нового меню — Graphics. Выбрав это новое меню, мы тем самым откроем спускающуюся панель меню Graphics (рис. 388, стр. 205).

В спускающейся панели меню Graphics выберем команду Export Pages... (Экспортировать страницы...), в результате чего откроется диалоговое окно Export Pages (рис. 389, стр. 205). В прямоугольном поле строки Туре: (Тип файла:) вверху диалогового окна Export Pages из предложенных программой Finale нескольких типов графических файлов выберем формат TIFF.

С целью более удобной работы по размещению файлов TIFF в документах других программ, целесообразно в программе Finale сохранять эти файлы отдельными страницами. Поэтому в прямоугольных полях From: и Through: в строке Pages: диалогового окна Export Pages следует каждый раз указывать номер той страницы файла программы Finale, которую мы в данный момент собираемся сохранить в формате TIFF.

В строке Resolution: внизу диалогового окна Export Pages следует установить значение разрешения (измеряется в dpi — точках на дюйм) в пределах от 72 до 1200. Наиболее приемлемым значением разрешения для нотных текстов является разрешение в 300 dpi. Установив все необходимые значения, выберем команду Ok внизу диалогового окна Export Pages, в результате чего откроется диалоговое окно Save TIFF (рис. 537, стр. 279).

В соответствующих прямоугольных полях диалогового окна Save TIFF следует указать имя файла и папку, в которой необходимо разместить экспортированные страницы в формате TIFF.

Если возникнет необходимость разместить в документе программы Finale изображение, созданное в каком-либо графическом редакторе (например, файл в формате TIFF), следует последовательно выполнить ряд действий. Прежде всего, откроем файл с набранным нотным текстом и выберем страничный стиль просмотра. Затем в спускающейся панели меню Graphics выберем команду Place Graphic... (Вставить графику...), в результате чего откроется диалоговое окно Place Graphic (рис. 390, стр. 206).

D ~			1		÷
Paooma	С	rnad	่าน	KOI	1
	-	-r ··· 1			

Папка	: 🔒 45. Изобра	жения для раздела Графи	ка 🔻	G 🖻 🖻 🖽	-		
недавние места	📆 Диалогово	хе окно Export Pages					
П Библиотеки							
Сомпьютер							
(омпьютер	Имя файла:	Диалоговое окно Save	TIFF			•	Сохранить

Рис. 537. Диалоговое окно Save TIFF.

В прямоугольном поле строки Туре: (Тип файла:) внизу диалогового окна Place Graphic из предложенных программой Finale нескольких типов графических файлов следует выбрать формат TIFF File (*.tif). Затем в большом поле диалогового окна Place Graphic необходимо найти файл TIFF, который мы намереваемся импортировать в свой документ Finale, выделить его и щелкнуть кнопку команды Ok.

Чтобы изображение появилось в нашем документе, необходимо щелкнуть в том месте, где будет находиться верхний левый угол воображаемого прямоугольника, в котором разместится импортируемая графика.

Можно также произвести определенные настройки для нашей графической вставки. С этой целью, дважды щелкнем в любом месте появившегося изображения, в результате чего откроется диалоговое окно Graphic Attributes (рис. 392, стр. 207). В прямоугольных полях Horizontal: (H:) и Vertical: (V:) секторов Alignment and Positioning и Scale диалогового окна Graphic Attributes можно ввести, например, любые цифры процентов, устанавливая тем самым необходимый процент масштабирования изображения. Если убрать флажок в маленьком квадратном поле перед текстом Fixed Percent, то изменение размеров изображения будет происходить пропорционально изменению размеров нотной страницы.

Выполняя компьютерный набор нот музыкальных произведений, иногда приходится сталкиваться с необходимостью обозначения смены тональности. Предположим, что в начале музыкального произведения была установлена тональность *ля бемоль* мажор (A Flat Major), а затем через определенное количество тактов требуется установить новую тональность — *ми* мажор (Е Major). Рассмотрим более подробно этот процесс.

Итак, чтобы установить новую тональность в определенном месте набираемого музыкального произведения, необходимо выполнить ряд действий. Сначала в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с ключевыми знаками (Key Signature Tool). Затем дважды щелкнем в том такте, с которого должна начинаться новая тональность, в результате чего откроется диалоговое окно Key Signature (рис 243, стр. 123).

В верхнем прямоугольном поле открывшегося диалогового окна Key Signature отразится тональность, которая была установлена в начале музыкального произведения (*ля бемоль* мажор). Далее следует с помощью бегунка или стрелок, расположенных справа от прямоугольного поля, установить новую тональность. Так как нам необходимо установить диезную тональность, следует щелкать стрелкой вверх до тех пор, пока на нотном стане при ключе не появится 4 диеза, а под нотным станом — текст Е Major. Выберем кнопку команды Ok внизу диалогового окна Key Signature, в результате чего в том такте, с которого должна начинаться новая тональность, появятся бекары, знаменующие собой отмену прежней тональности A Flat Major, и диезы новой тональности — E Major (рис 538, стр. 280).



Рис. 538. Смена тональности "по-американски".

Следует обратить внимание на то, что в нашем примере и бекары и диезы расположены за тактовой чертой. Такое расположение знаков альтерации при смене тональности характерно для американской традиции, в отличие от традиции европейской, когда бекары устанавливаются до тактовой черты, а за тактовой чертой — знаки новой тональности.

Так как программа Finale создана в США, само собой разумеется, что смену тональности она может производить только "по-американски". Чтобы оформить смену тональности в европейском стиле, или, другими словами, "по-русски", требуется сделать несколько трюковых шагов, чтобы обмануть саму программу и добиться желаемого результата.

Всю работу по оформлению смены тональности "по-русски" разобьем на несколько этапов. Первый этап — создание специального стиля нотного стана, второй этап — создание "невидимых" тактов, третий этап — смена тональности, и т.п.

Итак, сначала создадим специальный стиль нотного стана. С этой целью, в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нотными станами (Staff Tool), в результате чего в постоянной панели текстовых меню появится название нового меню — Staff (Нотный стан). Выбрав это новое меню, мы тем самым откроем спускающуюся панель меню Staff (рис. 272, стр. 141). В спускающейся панели меню Staff следует выбрать команду Define Staff Styles... (Определить стили нотного стана...), в результате чего откроется диалоговое окно Staff Styles (рис. 520, стр. 269).

В правом верхнем углу диалогового окна Staff Styles выберем кнопку команды New, в результате чего в верхнем прямоугольном поле Available Styles: появится текст (New Staff Style). Текст (New Staff Style) прямо в этом поле можно заменить любым другим текстом, например, текстом "Смена тональности "по-русски".

В вертикальной колонке Options диалогового окна Staff Styles необходимо убрать флажок в маленьком квадратном поле слева от пункта меню Display rests in empty measures (Отображение пауз в целых тактах). Затем выберем кнопку команды Ok внизу диалогового окна Staff Styles. Первый этап на этом можно считать законченным. Нами создан специальный стиль нотного стана — "Смена тональности "по-русски". Переходим теперь к следующему этапу созданию "невидимых" тактов.

Нам потребуется в первом такте новой тональности вставить два реальных такта, чтобы затем превратить их в "невидимые" такты. Вставить эти такты можно следующим образом. Сначала в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для выбора нотного текста (Selection Tool) и выделим первый такт новой тональности. Затем в постоянной текстовой панели щелкнем название меню Edit (Правка) и в открывшейся спускающейся панели этого меню выберем команду Insert Measure Stack (Вставить такты), в результате чего откроется диалоговое окно Insert Measures (рис. 67, стр. 43).

В прямоугольном поле диалогового окна Insert Measures после текста How many measures? (Сколько тактов?) следует ввести цифру 2 и выбрать кнопку команды Ок внизу диалогового окна. Теперь необходимо в появившихся новых тактах установить новые тональности, в 1-м вставленном такте — С Major, а во 2-м — Е Major (рис. 539, стр. 281).



Рис. 539. В 1-м вставленном такте установлена тональность С Major, а во 2-м — Е Major.

Следующий этап нашей работы связан с 1-м этапом. Теперь следует воспользоваться специальным стилем нотного стана, который был создан в начале нашей работы по оформлению смены тональности "по-русски". С этой целью, выделим на двух нотных станах 1-й и 2-й вставленные такты.

Затем в спускающейся панели меню Staff выберем команду Apply Staff Style... (Применить стиль нотного стана), в результате чего откроется диалоговое окно Apply Staff Style (рис.521, стр. 269). Используя стрелочки или бегунок с правой стороны большого поля диалогового окна Apply Staff Style, найдем название созданного нами ранее специального стиля нотного стана "Смена тональности "по-русски" и выделим его.

Выберем в левом нижнем углу диалогового окна Apply Staff Style кнопку команды Ok, в результате чего к выделенным двум тактам на двух нотных станах будет применен созданный нами ранее специальный стиль нотного стана, и поэтому паузы в этих двух тактах исчезнут (рис. 540, стр. 282).



Рис. 540. Очередной этап смены тональности "по-русски".

Теперь необходимо сделать эти два такта "невидимыми". С этой целью, выделим на двух нотных станах вставленные 1-2 такты. Затем в спускающейся панели меню Edit выберем команду Edit Measure Attributes... (Редактировать свойства такта...), в результате чего откроется диалоговое окно Measure Attributes (рис. 71, стр. 45).

В маленьком квадратном поле перед текстом Change Width: диалогового окна Measure Attributes следует установить флажок, а в прямоугольном поле — цифру 0. Выберем кнопку команды Ок в правом нижнем углу диалогового окна (рис. 541, стр. 282).



Рис. 541. Еще один этап смены тональности "по-русски".

Теперь осталось только убрать лишние тактовые линии. С этой целью, в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с тактами (Measure Tool). В результате этого выбора, на всех тактовых линиях верхнего нотного стана появятся хендлы — по одному хендлу на 5-й линейке нотного стана (рис 542, стр. 282).



Рис. 542. На всех тактовых линиях появились хендлы.

Дважды щелкнем хендл тактовой линии, которую мы собираемся удалить, в результате чего откроется диалоговое окно Measure Attributes (рис. 71, стр. 45). В строке Barline: окажется выделенной 1-я ячейка с изображением правой тактовой линии — Normal. Чтобы тактовая линия, верхний хендл которой мы выделили двумя щелчками, стала невидимой, необходимо в строке Barline: выделить 6-ю ячейку — Invisible и щелкнуть кнопку Ok. Таким же образом делаем невидимыми две тактовые линии — расположенную перед бекарами и расположенную после диезов (рис 543, стр. 283).



Рис. 543. Смена тональности "по-русски".

В некоторых нотных изданиях между бекарами и диезами помещают двойную тактовую линию. Чтобы преобразовать одинарную тактовую линию в двойную, следует выполнить ряд действий. Сначала дважды щелкнем хендл этой тактовой линии, в результате чего откроется диалоговое окно Measure Attributes (рис. 71, стр. 45). В строке Barline: окажется выделенной 1-я ячейка с изображением правой тактовой линии — Normal. Чтобы тактовая линия, верхний хендл которой мы выделили двумя щелчками, превратилась в двойную тактовую линию, следует в строке Barline: выделить 2-ю ячейку — Double и щелкнуть кнопку Ok (рис. 544, стр. 283).



Рис. 544. Появилась двойная тактовая линия.

С самых первых шагов практического изучения программы Finale мы установили, что начинать освоение компьютерного набора именно с фортепианных нот, представляется наиболее целесообразным. Успешное овладение навыками работы по набору фортепианных нот в дальнейшем должно послужить более свободному освоению других видов работы. Поэтому компьютерному набору фортепианных нот до сих пор и уделялось основное внимание при рассмотрении различных составляющих процесса компьютерного набора вообще.

Неизбежно приходит время, когда уже необходимо задуматься о размещении набранного нотного текста для фортепиано на нотной странице. Процесс расположения типографского набора (в данном случае компьютерного набора фортепианных нот) по страницам (нотного сборника, журнала, книги) или по полосам (газеты) называется версткой. При подготовке и в результате верстки определяются общее количество страниц в издании, количество строк (нотных систем) на отдельной странице (на каждой отдельной странице), расположение заголовков, иллюстраций, титульных элементов, справочных материалов, размеры пробелов (спусков) на начальных страницах, и др.

Итак, предположим, что нам необходимо выполнить верстку какого-либо воображаемого фортепианного произведения, в котором произвольно установлено 75 тактов. С целью упрощения процесса освоения верстки фортепианных произведений, предположим также, что в нашем воображаемом произведении все такты одинаковы по ширине и их можно разместить всего по 5 тактов в каждой нотной системе. Так как наше произведение состоит из 75 тактов, эти такты могут составить всего 15 нотных систем. Предположим также, что на каждой странице требуется разместить по 5 нотных систем, следовательно, все наше воображаемое произведение должно разместиться на 3 нотных страницах.

В первую очередь, руководствуясь материалом, изложенным в разделе "Создание нового документа" (стр. 222 – 227), создадим новый документ, в котором установим 75 тактов. Далее следует определить количество тактов в каждой нотной системе. Количество тактов в разных нотных системах какого-либо реального музыкального произведения может быть различным, так как это количество тактов в одной нотной системе зависит от фактуры произведения, его размера (метра), длительности нот, ритмического рисунка, и т.д. Ранее мы уже решили, что во всех нотных системах нашего воображаемого произведения будет одинаковое количество тактов – по 5.

Настройка определенного количества тактов в нотных системах производится в страничном стиле просмотра (Page View). Чтобы установить определенное количество тактов в каждой нотной системе нашего воображаемого произведения, необходимо выполнить следующее:

— в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для выбора нотного текста (Selection Tool);

— выделим 1-й такт (достаточно выделить 1-й такт только верхнего нотного стана), а затем применим клавиатурную комбинацию Ctrl + A, в результате чего все 75 тактов на двух нотных станах окажутся выделенными;

— в постоянной текстовой панели вверху основного окна выберем меню Utilities (Утилиты), в результате чего откроется спускающаяся панель этого меню (рис. 77, стр. 48);

— в спускающейся панели меню Utilities выберем команду Fit Measures... (Количество тактов в системе...), в результате чего откроется диалоговое окно Fit Measures (рис. 79, стр. 49), кстати, открыть это диалоговое окно можно также с помощью клавиатурной комбинации — Ctrl + M;

— в появившемся диалоговом окне Fit Measures следует установить флажок в маленьком круглом поле перед текстом Lock layout with: (Разместить по:), а в прямоугольном поле перед текстом measure(s) per system (такта(ов) на системе) — цифру 5;

— выберем кнопку команды Ок в левом нижнем углу диалогового окна Fit Measures, в результате чего все 75 тактов нашего воображаемого произведения окажутся объединенными в 15 нотных систем по 5 тактов в каждой.

Теперь можно перейти к настройке расположения нотных систем на конкретных страницах. С этой целью, выполним последовательно ряд действий:

— в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент планировки страницы (Page Layout Tool), в результате чего в постоянной текстовой панели вверху основного окна появится название нового меню — Page Layout;

 — каждая нотная система нашего воображаемого произведения окажется внутри очерченного пунктирной линией прямоугольника, в верхнем левом и правом нижнем углу которого расположится по хендлу;

— также на поле страницы слева от каждой нотной системы отразится ее порядковый номер (рис. 545, стр. 285);



Рис. 545. Слева от каждой нотной системы отразился ее порядковый номер.

— выделим левый верхний хендл 1-й нотной системы и в постоянной панели текстовых меню выберем Page Layout, в результате чего откроется спускающаяся панель этого меню;

— в спускающейся панели меню Page Layout сначала выберем команду Systems, а затем в открывшемся подменю — команду Edit Margins..., в результате чего откроется диалоговое окно Edit System Margins (рис 375, стр. 197);

В диалоговом окне Edit System Margins верхний текст — Values for System: 1 — говорит о том, что в нижерасположенных полях Тор, Left, Right, Bottom указаны значения для выделенной нами системы № 1. По мере надобности, значения во всех этих полях могут быть изменены.

В связи с тем, что над нотной системой № 1 в любом музыкальном произведении обычно размещают заголовок, подзаголовок, эпиграф, и т.п., верхнее поле этой системы по умолчанию всегда немного увеличено (Тор — 3,10444). Также по умолчанию левое поле 1-й системы всегда установливается с учетом отступа (Left — 1,27).

Проверив и изменив, в случае необходимости, значения в полях Top, Left, Right, Bottom, выберем кнопку команды Apply (Применить) в левом нижнем углу диалогового окна Edit System Margins. Диалоговое окно Edit System Margins останется на экране, располагаясь как бы над нотной страницей. Если потребуется отодвинуть диалоговое окно Edit System Margins немного в сторону, это можно сделать, "подцепив" диалоговое окно за панель заголовка и, не отпуская левой клавиши мыши, перместить его в нужное место.

В нашем воображаемом произведении, как мы и условились ранее, на каждой странице должно располагаться по 5 нотных систем. Чтобы лучше видеть как располагаются нотные системы на странице, необходимо уменьшить общий масштаб просмотра. Это можно сделать несколькими способами. Вот один из них:

— в постоянной текстовой панели вверху основного окна выберем меню Viev и в спускающейся панели этого меню — команду Zoom;

— в появившемся подменю выберем необходимый параметр из предложенного списка — Zoom In, Zoom Out, Fit Width, Fit Window, Custom Zoom 1 (100%), Custom Zoom 2 (200%), Custom Zoom 3 (75%), Other..., Last Size. Можно также применять клавиатурные комбинации, например, Custom Zoom 1 (100%) — Ctrl + 1, Custom Zoom 2 (200%) — Ctrl + 2, Custom Zoom 3 (75%) — Ctrl + 3, Other... — Ctrl + 0.

Еще один способ уменьшить или увеличить общий масштаб просмотра заключается в том, чтобы в панели навигационных инструментов (Navigational Tools Palette) выбрать инструмент изменения масштаба отображения (Zoom Tool). В этом случае курсор приобретет вид лупы с плюсом. Если таким курсором щелкать в любом месте нотной страницы, масштаб просмотра будет увеличиваться с каждым щелчком.

Для уменьшения масштаба просмотра, необходимо щелкать в любом месте нотной страницы курсором с нажатой клавишей Ctrl на клавиатуре компьютера, при этом курсор приобретет вид лупы с минусом. Чтобы можно было увидеть всю нотную страницу полностью, следует выбрать масштаб Fit Window.

Уменьшив общий масштаб просмотра, мы увидим, что на первой странице нашего воображаемого произведения разместились только 4 нотных системы. Для того, чтобы на этой странице разместилось 5 нотных систем, необходимо уменьшить дистанцию между 2-й, 3-й, 4-й и 5-й нотными системами.

С этой целью, выделим левый верхний хендл 2-й нотной системы. В диалоговом окне Edit System Margins верхний текст изменится — Values for System: 2, т.е., теперь в нижерасположенных полях Top, Left, Right, Bottom указаны значения для выделенной нами нотной системы № 2. Далее с нажатой на клавиатуре компьютера клавишей Shift выделим левый верхний хендл 5-й нотной системы. В диалоговом окне Edit System Margins это отразится в том, что в поле Change System: будет указана 2-я нотная система, а в поле Thru: — 5-я нотная система. Все значения, установленные в полях Top, Left, Right, Bottom для 2-й нотной системы, теперь относятся также к 3-й, 4-й и 5-й нотным системам.

Окончательное регулирование размещения нотных систем на странице происходит путем изменения расстояний между системами. В диалоговом окне Edit System Margins для этого предназначено прямоугольное поле Distance between systems: (Дистанция между системами:), в которое можно вводить различные значения (рис 375, стр. 197). После того, как мы выделили нотные системы со 2-й по 5-ю, в поле Distance between systems: отразилось установленое поне по умолчанию значение 0,67028.

Таким образом, установленное по умолчанию расстояние между системами оказалось чуть большим, чем нужно было бы для равномерного размещения пяти нотных систем на всей площади страницы. Поэтому на первой странице внизу под 4-й нотной системой образовалось еще достаточно большое свободное поле, но 5-я нотная система в этом свободном поле не поместилась и поэтому расположилась только на следующей странице. Чтобы уменьшить расстояние между нотными системами со 2-й по 5-ю, уменьшим значение в поле Distance between systems:, подобрав экспериментальным путем значение, при котором на первой странице удобно разместятся все пять нотных систем.

Подобранное экспериментальным путем значение в поле Distance between systems:, при котором на первой странице размещаются пять нотных систем, составляет — 0,45 (рис 546, стр. 287).

Таким же образом регулируем расположение всех остальных нотных систем на оставшихся двух страницах нашего воображаемого произведения.



Рис. 546. На первой странице разместились пять нотных систем.

Камерный ансамбль

До сих пор мы рассматривали особенности компьютерного набора нот фортепианных произведений. Теперь немного усложним вид работы и выполним компьютерный набор нот музыкального произведения для простейшего камерного ансамбля — дуэта кларнета и фортепиано.

Создавая новый документ для нотного набора фортепианного произведения, мы выбирали команду Setup Wizard в диалоговом окне Launch Window. Теперь же, просто для того, чтобы расширить свой опыт компьютерного набора нот, воспользуемся другой командой диалогового окна Launch Window — Default Document.

Предположим, что нам нужно набрать ноты какого-либо воображаемого произведения для камерного ансамбля — кларнета *Ля* с фортепиано. В первую очередь, в диалоговом окне Launch Window выберем команду Default Document, в результате чего откроется файл, в котором будет всего лишь один нотный стан (рис. 547, стр. 288).



Рис. 547. Открылся файл, в котором всего лишь один нотный стан.

В открывшемся новом документе по умолчанию установлен размер 4/4 (четыре четверти). Предположим, что в воображаемом произведении для кларнета Ля с фортепиано требуется установить размер 3/4 (три четверти). Чтобы установить нужный нам размер, необходимо выполнить следующее:

— в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с обозначениями размеров (Time Signature Tool), а затем дважды щелкнем в 1-м такте нашего нового документа, в результате чего откроется диалоговое окно Time Signature (рис. 257, стр. 131);

— в большом прямоугольном поле вверху диалогового окна Time Signature отразится установленный по умолчанию размер — 4/4;

— размер 3/4 установим в строке Number of Beats: (Количество долей:) с помощью бегунка или маленьких стрелочек;

— выберем кнопку команды Ok в правом нижнем углу диалогового окна Time Signature, в результате чего размер 4/4 будет заменен размером 3/4 (рис. 548, стр. 288).



Рис. 548. Размер 4/4 заменен размером 3/4.

Предположим также, что воображаемое произведение для кларнета *Ля* с фортепиано начинается с затакта — четвертной ноты, поэтому сразу же выполним следующее:
— выберем в постоянной текстовой панели название меню Document, в результате чего откроется спускающаяся панель этого меню (рис.121, стр. 67);

— в спускающейся панели меню Document выберем команду Pickup Measure... (Затакт...), в результате чего откроется диалоговое окно Pickup Measure (рис. 134, стр. 73);

— в диалоговом окне Pickup Measure следует выбрать кнопку с изображением длительности затакта — в нашем воображаемом произведении для кларнета *Ля* с фортепиано это кнопка с изображением четвертной ноты;

— выберем кнопку команды Ок в левом нижнем углу диалогового окна Pickup Measure.

В результате этих действий, полноценный 1-й такт в нашем воображаемом произведении превратится в затакт (рис. 549, стр. 289). Это обстоятельство отразится и на общем счете тактов в нашем новом документе. По умолчанию в каждом новом документе устанавливается всегда ровно 31 такт. Так как один такт будет превращен в затакт, останется всего 30 тактов. Убедиться в этом можно следующим образом:

— переключимся со стиля Page View (Страничный просмотр) в стиль Scroll View (Потактовый просмотр);

— переместим бегунок на контрольной полоске (рис. 13, стр. 11) внизу основного окна программы Finale до конца вправо;

— в прямоугольном поле Measure на контрольной полоске отразится номер последнего такта нашего нового документа — 30.



Рис. 549. Установлен затакт — четвертная нота.

Предположим, что этих 30 тактов для нашего воображаемого произведения недостаточно, поэтому требуется добавить еще, например, 20 тактов. Добавить эти 20 тактов можно следующим образом:

— в постоянной текстовой панели вверху основного окна выберем меню Edit, а затем в спускающейся панели этого меню — команду Add Measures..., в результате чего откроется диалоговое окно Add Measures (рис 6, стр. 7);

— в строке How many measures? (Сколько тактов?) диалогового окна Add Measures введем число 20 и выберем кнопку команды Ok, в результате чего в конце нашего воображаемого произведения появятся 20 новых тактов.

Итак, в нашем новом документе всего лишь один нотный стан. Предположим, что этот нотный стан будет отдан партии кларнета, тогда для образования партии фортепиано нам нужно добавить еще два нотных стана. Добавлять новые нотные станы удобнее в стиле просмотра Scroll View и сделаем мы это следующим образом:

— в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нотными станами (Staff Tool), а затем в постоянной текстовой панели — меню Staff (Нотный стан), в результате чего откроется спускающаяся панель этого меню (рис. 272, стр. 141);

— в спускающейся панели меню Staff выберем команду New Staves... (Новые нотные станы...), в результате чего откроется диалоговое окно New Staves (рис. 273, стр. 142);

— в строке Number of Staves: (Количество нотных станов:) диалогового окна New Staves введем цифру 2 и выберем кнопку команды Ok.

В результате этих действий, ниже имевшегося нотного стана появятся еще два новых нотных стана. Все три нотных стана будут связаны между собой только одной левой тактовой линией (рис. 551, стр. 290).



Рис. 551. Появились два новых нотных стана.

Чтобы преобразовать два нижних нотных стана в партию фортепиано, выполним следующие действия:

— в главной панели инструментов выберем инструмент для работы с нотными станами, а затем в постоянной текстовой панели — меню Staff, в результате чего откроется спускающаяся панель этого меню (рис. 272, стр. 141);

— в спускающейся панели меню Staff выберем команду Add Group and Bracket... (Добавить группу и акколаду...), в результате чего откроется диалоговое окно Group Attributes (рис. 280, стр. 146);

— в строке Staff: диалогового окна Group Attributes выберем [Staff 2], а в строке Through: — [Staff 3];

— в левом нижнем углу диалогового окна Group Attributes среди изображений различных видов акколад (Bracket Options) выберем фигурную фортепианную акколаду;

— выберем кнопку команды Ок в правом нижнем углу диалогового окна Group Attributes (рис. 552, стр. 290).



Рис. 552. Образована партия фортепиано.

Обычно партия фортепиано на нижнем нотном стане нотируется в басовом ключе. Установим басовый ключ на нижнем нотном стане партии фортепиано следующим образом:

— в главной панели инструментов выберем инструмент для работы с нотными станами, а затем в постоянной текстовой панели — меню Staff, в результате чего откроется спускающаяся панель этого меню (рис. 272, стр. 141);

— в спускающейся панели меню Staff выберем команду Edit Staff Attributes... (Редактировать свойства нотного стана...), в результате чего откроется диалоговое окно Staff Attributes (рис. 275, стр. 143);

— сначала в верхней строке Staff Attributes For: диалогового окна Staff Attributes выберем [Staff 3], а затем в строке First Clef: — кнопку команды Selekt..., в результате чего над диалоговым окном Staff Attributes всплывет диалоговое окно Clef Selektion (рис. 553, стр. 291);



Рис. 553. Диалоговое окно Clef Selektion.

— в диалоговом окне Clef Selektion окажется выделенной 1-я ячейка с символом скрипичного ключа;

— выделим 4-ю ячейку с символом басового ключа и выберем кнопку команды Ok внизу диалогового окна Clef Selektion;

— выберем также кнопку команды Ок внизу диалогового окна Staff Attributes (рис. 554, стр. 291).



Рис. 554. Установлен басовый ключ.

Басовый ключ на нижнем нотном стане партии фортепиано можно установить и другим способом:

— сначала в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с обозначениями ключей (Clef Tool);

— затем дважды щелкнем в 1-м такте нижнего нотного стана партии фортепиано, в результате чего откроется диалоговое окно Change Clef (рис. 242, стр. 122);

— в поле Clef Selection: диалогового окна Change Clef окажется выделенной 1-я ячейка с символом скрипичного ключа;

— вместо 1-й ячейки выделим 4-ю ячейку с символом басового ключа, а затем выберем кнопку команды Ok внизу диалогового окна Change Clef.

В самом начале нашей работы по компьютерному набору нот музыкального произведения для простейшего камерного ансамбля — дуэта кларнета и фортепиано, мы предположили, что будет применен кларнет строя Ля. Кларнет строя Ля — инструмент транспонирующий — его реальное звучание отличается от нотной записи. Интервал транспозиции — расстояние между нотацией и реальным звучанием — для кларнета Ля составляет малую терцию вниз, поэтому нотируют его партию на малую терцию выше.

Чтобы установить нужную транспозицию для кларнета строя *Ля*, необходимо выполнить следующее:

— в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нотными станами (Staff Tool), а затем дважды щелкнем в 1-м такте верхнего нотного стана, в результате чего откроется диалоговое окно Staff Attributes (рис. 275, стр. 143);

— в верхней строке Staff Attributes For: диалогового окна Staff Attributes окажется выделенным текст [Staff 1];

— в строке Transposition: следует установить флажок в маленьком поле и выбрать кнопку команды Selekt..., в результате чего откроется диалоговое окно Staff Transpositions (рис. 555, стр. 292);

Transposition							
Key Signature:	(A) Up m3, Add 3 flats 🔹					-	
	Simplify key						
	Interval:	2	Key Al	ter:	-3]	
Chromatic:	(A) Up m	3					-
					9 :		T B

Рис. 555. Диалоговое окно Staff Transpositions.

— в верхней части диалогового окна Staff Transpositions в строке Key Signature: в прямоугольном поле окажется выделенным текст -- None --;

— щелкнем стрелочку справа в прямоугольном поле и в открывшемся списке различных строев выберем — (A) Up m3, Add 3 flats — (строй Ля) малая терция вверх, добавляется 3 знака понижения (бемоля);

— выберем кнопку команды Ok внизу диалогового окна Staff Transpositions, а затем — кнопку команды Ok внизу диалогового окна Staff Attributes (рис. 556, стр. 293).



Рис. 556. Установлена транспозиция для кларнета Ля.

В практике нотоиздательства встречается несколько различных вариантов оформления нотного текста в произведениях для солирующего инструмента с сопровождением фортепиано. Так, например, в одном из таких вариантов принято при изложении партии солирующего инструмента в клавире устанавливать для нотного стана масштаб 75 %, оставляя при этом масштаб 100 % для нотных станов партии фортепиано. Рассмотрим этот вариант оформления нотного текста более подробно.

Чтобы установить необходимый масштаб для нотного стана партии кларнета, необходимо выполнить следующее:

— в главной панели Main Tool Palette выберем инструмент масштабирования (Resize Tool);

— щелкнем в 1-м такте нотного стана партии кларнета, в результате чего откроется диалоговое окно Resize Staff (рис. 557, стр. 293);

esize Staff To	: 75	%
Staff System	Range	
🔘 System:	1	Through: 1
System:	1	Through End of Piece

— в верхней строке Resize Staff To: диалогового окна Resize Staff окажется выделенным значение — 100 %;

— введем значение 75 % вместо 100 % и выберем кнопку команды Ok внизу диалогового окна Resize Staff (рис. 558, стр. 293).



Рис. 557. Диалоговое окно Resize Staff.

Итак, при создании нашего нового документа с помощью команды Default Document диалогового окна Launch Window для всех нотных станов был установлен (по умолчанию) тембр № 1 из 128 тембров стандартного набора GM (General MIDI) — Acoustic Grand Piano. Оставим эти настройки тембра для нотных станов партии фортепиано, а для нотного стана партии кларнета Ля внесем некоторые изменения.

Чтобы изменить настройку тембра для нотного стана партии кларнета *Ля*, необходимо выполнить следующее:

— в постоянной текстовой панели выберем меню Window, а затем в спускающейся панели этого меню — Instrument List, в результате чего откроется диалоговое окно Instrument List (рис. 140, стр. 77);

— в строке [Staff 1] диалогового окна Instrument List щелкнем стрелочку справа в графе Instrument и в открывшемся спускающемся списке выберем New Instrument;

— в результате этого выбора откроется диалоговое окно Instrument Definition (рис. 559, стр. 294);

— в поле Instrument Name: диалогового окна Instrument Definition можно ввести название инструмента, например, "кларнет Ля";

— в строке General MIDI: диалогового окна Instrument Definition щелкнем стрелочку справа и в открывшемся спускающемся списке выберем инструмент — 72: Clarinet;

— выберем кнопку команды Ok внизу диалогового окна Instrument Definition;

— закроем диалоговое окно Instrument List, для чего щелкнем кнопку Close в правом верхнем углу.

Instrument Definit	ion 🛛 🔍			
Instrument Name:	Instrument17			
Channel:	1			
Patch:	Program Change			
	Bank Select 0 Bank Select 32 Program Change 0 0 1			
	General MIDI: 1 : Acoustic Grand Piano			
Perc. MIDI Map:	None (Built In GM)			
	OK Cancel Help			

Рис. 559. Диалоговое окно Instrument Definition.

Перейдем к следующему виду работы — компьютерному набору нотного текста музыкального произведения для большого смешанного хора с фортепиано. Как и любой другой вид компьютерного набора нот, набор хоровой партитуры также необходимо начинать с создания нового документа. В нотоиздательской практике встречается несколько различных вариантов оформления хоровых партитур. Предположим, что нам необходимо набрать ноты какого-либо воображаемого музыкального произведения, в котором мы используем вариант оформления партитуры, позволяющий записывать каждую хоровую партию на отдельном нотном стане сопрано, альты, тенора, басы, и ниже — партию фортепиано на двух нотных станах.

Осваивая компьютерный набор нот фортепианного произведения и, с этой целью создавая новый документ, мы использовали кнопку команды Setup Wizard диалогового окна Launch Window (рис. 36, стр. 25). В случае с дуэтом кларнета и фортепиано — воспользовались другой командой диалогового окна Launch Window — Default Document. Теперь мы продолжим расширять наш опыт компьютерного набора нот и применим еще одну команду диалогового окна Launch Window — Templates... (Шаблоны...).

В результате выбора команды Templates... диалогового окна Launch Window, откроется диалоговое окно Open (рис. 40, стр. 28). В верхнем прямоугольном поле диалогового окна Open появится название папки — Templates. В большом поле диалогового окна Open будут размещены несколько папок с различного типа шаблонами — Band, Choral, Church, Education, General, Guitar, Orchestral. В самом нижнем прямоугольном поле диалогового окна Open будет обозначен тип файла — Finale Template File (*.FTM).

Так как мы собираемся создать новый документ для набора нотного текста хорового произведения, выберем в большом поле диалогового окна Open папку Choral, в результате чего в верхнем прямоугольном поле название папки Templates сменится названием папки Choral, а в большом поле раскроется содержимое этой папки — несколько файлов-шаблонов для различных типов хоров. Выберем файл-шаблон, который нам наиболее подходит в данном случае, — SATB (4-Staff) with Piano, т.е., сопрано, альты, тенора, басы (на 4-х нотных станах) с фортепиано. В строке File Name: диалогового окна Open появится текст SATB (4-Staff) with Piano.

Выберем кнопку команды Open, в результате чего откроется созданный нами новый документ. Одновременно с открытием этого документа всплывет диалоговое окно Document Setup Wizard — Score Information (рис. 421, стр. 225), которое предоставит возможность ввести соответствующие сведения о произведении, нотный набор которого мы будем осуществлять в дальнейшем. Заполнив все необходимые данные в соответствующих полях диалогового окна Document Setup Wizard — Score Information, и выбрав кнопку команды Next, мы тем самым откроем следующее диалоговое окно Document Setup Wizard — Score Settings (рис. 422, стр. 226).

При создании нового документа для набора нот фортепианного произведения мы достаточно подробно разбирали все вопросы, связанные с установкой определенных настроек в этих диалоговых окнах (см. стр. 223-227).

Сейчас же, с целью дальнейшего расширения опыта компьютерного набора нот, можно обойтись без использования диалоговых окон Document Setup Wizard — Score Information и Document Setup Wizard — Score Settings. Поэтому, сразу после открытия созданного нами нового документа и одновременного всплытия диалогового окна Document Setup Wizard — Score Information, выберем кнопку команды Cancel (Отмена) в правом нижнем углу этого окна. В результате выбора кнопки команды Cancel, диалоговое окно Document Setup Wizard — Score Information исчезнет с экрана и на первый план выйдет новый документ, представляющий собой партитуру для большого смешанного хора с фортепиано (рис. 560, стр. 296).



Рис. 560. Заготовка для хоровой партитуры.

В варианте оформления хоровой партитуры, который мы используем в нашей работе, каждая хоровая партия нотируется на отдельном нотном стане. Партии сопрано, альтов и теноров нотируются в скрипичном ключе, а басов — в басовом.

В одном из других вариантов оформления хоровой партитуры хоровые партии размещаются только на двух нотных станах, — на верхнем (в скрипичном ключе) — партии сопрано и альтов, а на нижнем (в басовом ключе) — партии теноров и басов. В том случае, когда партия теноров нотируется в басовом ключе, она записывается по звучанию.

Если же партия теноров нотируется в скрипичном ключе, она записывается октавой выше реального звучания. Когда партия теноров в хоровой партитуре размещается на отдельном нотном стане и нотируется в скрипичном ключе, в некоторых зарубежных изданиях встречается под скрипичным ключом *курсивная* цифра 8, обозначающая реальное звучание партии октавой ниже.

Такой же специальный скрипичный ключ с *курсивной* цифрой 8, расположенной снизу, имеется в партии теноров и в нашей заготовке для хоровой партитуры, так как в программе Finale (по умолчанию) установлен именно такой способ нотации для партий теноров.

В связи с тем, что в отечественной практике нотоиздательства в хоровых партиях теноров принято использовать скрипичный ключ без *курсивной* цифры 8, заменим такой ключ на обычный скрипичный ключ и в нашей заготовке для хоровой партитуры.

Чтобы заменить ключ в нашем новом документе, выполним следующее:

— в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нотными станами (Staff Tool);

— дважды щелкнем в 1-м такте на нотном стане партии теноров, в результате чего откроется диалоговое окно Staff Attributes (рис. 275, стр. 143);

— в верхней строке Staff Attributes For: диалогового окна Staff Attributes появится название нотного стана — Tenor;

— в строке First Clef: выберем кнопку команды Selekt..., в результате чего над диалоговым окном Staff Attributes всплывет диалоговое окно Clef Selektion (рис. 553, стр. 291);

— в диалоговом окне Clef Selektion будет выделена 6-я ячейка с символом скрипичного ключа, у которого внизу имеется *курсивная* цифра 8;

— выделим 1-ю ячейку с символом обычного скрипичного ключа и выберем кнопку команды Ок внизу диалогового окна Clef Selektion;

— выберем также кнопку команды Ok внизу диалогового окна Staff Attributes.

При проигрывании с помощью панели контроля воспроизведения (Playback Controls) набранного нотного текста партия теноров будет звучать октавой ниже, если был использован скрипичный ключ с *курсивной* цифрой 8 внизу. После замены ключа с *курсивной* цифрой 8 внизу на обычный скрипичный ключ, партия теноров при проигрывании станет звучать октавой выше. Чтобы заставить партию теноров звучать, как и прежде, октавой ниже, необходимо установить для нотного стана партии теноров соответствующую транспозицию. Сделаем это следующим образом:

— в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нотными станами (Staff Tool), а затем дважды щелкнем в 1-м такте нотного стана теноров, в результате чего откроется диалоговое окно Staff Attributes;

— в верхней строке Staff Attributes For: диалогового окна Staff Attributes появится название нотного стана — Tenor;

— в строке Transposition: выберем кнопку команды Selekt..., в результате чего откроется диалоговое окно Staff Transpositions (рис. 555, стр. 292);

— в верхней части диалогового окна Staff Transpositions в строке Key Signature: в прямоугольном поле окажется выделенным текст -- None --;

— щелкнем стрелочку справа в прямоугольном поле и в открывшемся списке различных строев выберем — Up Octave (Октавой выше);

— выберем кнопку команды Ok внизу диалогового окна Staff Transpositions, а затем — кнопку команды Ok внизу диалогового окна Staff Attributes.

При создании нового документа с помощью команды Templates... диалогового окна Launch Window для всех нотных станов хоровых партий по умолчанию установлен тембр № 53 из 128 тембров стандартного набора GM (General MIDI) — Choir Aahs (Хор вокализ на слоге Ax). Для нотных станов партии фортепиано также по умолчанию установлен тембр № 1 — Acoustic Grand Piano.

В нашем новом документе все названия хоровых партий даются на английском языке. Чтобы перевести на русский язык названия хоровых партий, необходимо выполнить следующее:

— в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нотными станами (Staff Tool), в результате чего у каждого названия хоровой партии справа вверху появится хендл;

— дважды щелкнем хендл названия верхней хоровой партии — Soprano, в результате чего откроется диалоговое окно Staff Attributes (рис. 275, стр. 143);

— в верхней строке Staff Attributes For: диалогового окна Staff Attributes появится название нотного стана — Soprano;

— в строке Full Staff Name диалогового окна Staff Attributes выберем кнопку команды Edit..., в результате чего откроется диалоговое окно Edit Text (рис. 365, стр. 192);

— в большом поле диалогового окна Edit Text вместо названия хоровой партии на английском языке — Soprano, введем название на русском языке — Сопрано;

— в строке Abbr. Staff Name диалогового окна Staff Attributes также выберем кнопку команды Edit..., в результате чего откроется диалоговое окно Edit Text;

— в большом поле диалогового окна Edit Text вместо сокращенного названия хоровой партии на английском языке — S, введем сокращенное название на русском языке — C;

— выберем кнопку команды Ок внизу диалогового окна Edit Text, а затем — кнопку команды Оk внизу диалогового окна Staff Attributes.

Таким же образом необходимо изменить названия остальных хоровых партий (альты, тенора, басы), а также название партии фортепиано, заменив английский язык русским.

Так как каждая хоровая партия предполагает наличие литературной подтекстовки, изложение нотного текста происходит по определеным правилам. В вокальных (хоровых) произведениях каждому отдельному слогу литературного текста соответствует отдельная нота, которая не объединяется с другими нотами ребрами вязки. Если на один слог приходится несколько нот, т.е., в этом случае слог как бы "распевается", то тогда эти ноты объединяются ребрами вязки и обязательно связываются лигой.

Программа Finale обычно группирует длительности в соответствии с количеством счетных долей в такте и связывает ноты в группах ребрами вязки. Чтобы изложение нотного текста соответствовало правилам нотации вокальных (хоровых) партий, необходимо группировку длительностей в каждом такте разбить принудительно (см. стр. 237). Так как под нотным станом располагается литературная подтекстовка, динамические буквенные и графические обозначения в хоровых партиях располагаются над нотным станом.

Прежде чем вводить литературную подтекстовку, требуется выполнить ряд подготовительных действий:

— в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с вокальным текстом (Lyrics Tool), а затем в постоянной текстовой панели — меню Lyrics, в результате чего откроется спускающаяся панель этого меню;

— в спускающейся панели меню Lyrics выберем команду Type Into Score (Печатать в нотах), выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню Lyrics слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— щелкнем 1-ю ноту в 1-м такте на верхнем нотном стане (Soprano), в результате чего под этой нотой появится пульсирующий знак ввода текста, а слева перед нотным станом появится белый вертикальный прямоугольник, внутри которого четыре треугольника, служащие для регулировки расположения литературного текста под нотами.

Необходимо заметить, что литературный текст в вокальных произведениях разбивается на слоги не фонетически, а строго по правилам грамматики.

Рассмотрим основные особенности набора вокальной подтекстовки, набрав несколько тактов хоровой партии Soprano из реального музыкального произведения — "Как на горе мы пиво варили" — Хор из I действия оперы "Русалка" А. Даргомыжского (рис. 561, стр. 299).



Рис. 561. Фрагмент хоровой партии Soprano из реального музыкального произведения. Продолжим выполнение ряда действий по введению литературной подтекстовки:

— начнем вводить первую фразу хора: Как на горе мы пиво варили;

— после введения 1-го слога, в данном случае это целое слово — *Как*, нажмем клавишу Spacebar (Пробел) на клавиатуре компьютера;

— пульсирующий знак ввода текста переместится под следующую ноту в такте;

— так как эта 2-я восьмая нота в 1-м такте сгруппирована с 1-й восьмой нотой и залигована с ней, т.е., слог *Как* "распевается" на этих двух нотах, необходимо еще раз нажать клавишу Spacebar на клавиатуре компьютера, чтобы пульсирующий знак ввода текста переместился под следующую ноту (3-я восьмая) в такте.

Запомним основное правило ввода литературной подтекстовки: если необходимо перейти к следующему слогу в одном слове — нажмем клавишу дефис (Hyphen) в верхнем ряду основной клавиатуры или на цифровой клавиатуре компьютера, а если требуется перейти к следующему слову в предложении — нажмем клавишу Spacebar на клавиатуре компьютера.

Также нажмем клавишу Spacebar на клавиатуре компьютера после запятой, точки, вопросительного знака, восклицательного знака, скобок, кавычек, тире. Все перечисленные знаки набираются нажатием соответствующих клавиш на клавиатуре компьютера, или с помощью клавиатурных комбинаций.

Так, например, открывающие кавычки набираются с помощью клавиатурной комбинации Alt+ 0147, а закрывающие — Alt + 0148, короткое тире набирается с помощью клавиатурной комбинации Alt + 0150, а длинное — Alt + 0151, причем, перед набором клавиатурной комбинации знака тире необходимо набрать клавиатурную комбинацию неразрывного пробела — Alt+ 0160.

Если при вводе литературной подтекстовки мы заметим, что вводимая подтекстовка выглядит как-то необычно, т.е., ее нельзя прочитать, необходимо сразу же проверить установки настройки шрифта. С этой целью выполним следующее:

— в постоянной текстовой панели выберем меню Lyrics и в спускающейся панели этого меню — команду Edit Lyrics..., в результате чего откроется диалоговое окно Edit Lyrics (рис. 338. стр. 179);

— в большом поле диалогового окна Edit Lyrics появится набранная нами литературная подтекстовка (в нечитаемом виде);

— выделим весь набранный текст, а затем выберем в настройках шрифта Cyrillic (Кириллический), в результате чего литературная подтекстовка примет читаемый вид.

Если в литературном подстрочном тексте встретится слово с предлогом, то предлог и первый слог этого слова необходимо разместить под одной нотой, для чего сразу же после набора предлога, необходимо набрать неразрывный пробел (Alt + 0160), а затем уже первый слог слова.

Перейдем к очередному виду работы — наберем партитуру для духового оркестра и сделаем оркестровые голоса для всех инструментов этого исполнительского коллектива. Предположим, что нам необходимо набрать ноты какого-либо воображаемого музыкального произведения для духового оркестра.

Как и любой другой вид компьютерного набора нот, набор партитуры для духового оркестра также необходимо начинать с создания нового документа.

Можно было бы начать создание нового документа для нашего воображаемого произведения с помощью команды Templates... диалогового окна Launch Window. Однако состав духового оркестра, предлагаемый программой Finale в соответствующем шаблоне (Marching Band), значительно отличается от состава духового оркестра, обычно используемого у нас в стране.

Поэтому лучше воспользоваться кнопкой Default Document диалогового окна Launch Window и создать новый документ, который бы полностью соответствовал составу духового оркестра, применяемого у нас в России.

Итак, выберем команду Default Document диалогового окна Launch Window, в результате чего откроется файл, в котором будет только 31 такт и всего лишь один нотный стан. В новом документе по умолчанию установлен размер 4/4 (четыре четверти), а в нашем воображаемом музыкальном произведении — 2/4 (две четверти). Установим нужный нам размер так, как мы его устанавливали ранее (см. стр. 288).

В нашем воображаемом музыкальном произведении должно быть, предположим, 54 такта, поэтому необходимо к имеющимся 31 такту добавить еще 23 недостающих такта. Добавим нужное количество тактов так, как мы добавляли такты ранее (см. стр. 289).

Партитура нашего воображаемого музыкального произведения состоит из 19 нотных станов, поэтому в нашем новом документе необходимо добавить 18 новых нотных станов. Добавим новые нотные станы так, как мы их добавляли ранее (см. стр. 289-290).

На каждом из 19 нотных станов помещается какая-либо оркестровая партия, а на некоторых нотных станах помещаются сразу по две однородные партии.

В зависимости от того, какая оркестровая партия будет располагаться на конкретном нотном стане, установим для этого нотного стана определенные настройки. Так, например, на верхнем нотном стане будет располагаться партия флейты, а на 2-м нотном стане сверху — партия гобоя. И флейта и гобой — инструменты нетранспонирующие, поэтому в настройках для нотных станов этих оркестровых партий оставим все без изменений.

На 3-м нотном стане сверху будет располагаться партия кларнета *Си бемоль* 1, а на 4-м нотном стане — партии кларнетов *Си бемоль* 2 и 3. Так как кларнеты *Си бемоль* — инструменты транспонирующие, в настройках для нотных станов оркестровых партий кларнетов необходимо установить определенную транспозицию.

Установим настройки транспозиции для нотных станов партий кларнетов так, как мы устанавливали транспозицию для кларнета *Ля* ранее (см. стр. 292-293).

В строке Key Signature: диалогового окна Staff Transpositions (рис. 555, стр. 292) в открывшемся списке различных строев выберем — (Bb) Up M2, Add 2 Sharps — (строй *Cu бемоль*) большая терция вверх, добавляется 2 знака повышения (диеза). Точно такую же настройку транспозиции необходимо установить для нотных станов еще нескольких оркестровых партий — труб *Cu бемоль* 1-2 и корнетов *Cu бемоль* 1-2.

Для нотных станов 3-х оркестровых партий — саксофона тенора *Си бемоль*, тенора *Си бемоль* и баритона *Си бемоль* — необходимо выбрать другую настройку транспозиции — (Bb treble clef) Up M9, Add 2 Sharps — (строй *Си бемоль* скрипичный ключ) большая нона вверх, добавляется 2 знака повышения (диеза).

В партитуре для духового оркестра встречаются оркестровые партии еще 2-х строев — *Ми бемоль* (саксофоны альты 1-2) и Φa (валторны 1-4). При настройке транспозиции для нотных станов этих оркестровых партий необходимо выбрать — (Eb) Up M6, Add 3 Sharps — (строй *Ми бемоль*) большая секста вверх, добавляется 3 знака повышения (диеза) и (F) Up P5, Add 1 Sharp — (строй Φa) чистая квинта вверх, добавляется 1 знак повышения (диез) соответственно.

Все остальные оркестровые партии в партитуре для духового оркестра — нетранспонирующие, поэтому при настройке транспозиции для нотных станов этих оркестровых партий в списке различных строев выберем текст -- None --, а также уберем флажок в строке Transposition: диалогового окна Staff Transpositions.

Установив для каждого нотного стана определенную настройку транспозиции, можно двигаться дальше и устанавливать другие настройки для нотных станов. Сначала необходимо преобразовать нотные станы оркестровых партий ударных инструментов — малого барабана, тарелок и большого барабана. Перечисленные ударные инструменты не имеют определенной высоты звучания, поэтому их оркестровые партии нотируют на нотном стане, состоящем всего из одной нотной линейки, т.н., "нитки".

Настройки нотных станов для ударных инструментов произведем следующим образом:

— в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нотными станами (Staff Too1), а затем дважды щелкнем в 1-м такте нотного стана партии малого барабана, в результате чего откроется диалоговое окно Staff Attributes (рис. 275, стр. 143);

— в строке Staff: с помощью маленькой стрелочки справа откроем список различных вариантов нотных станов и выберем — l-line with Short Barline (одна нотная линейка с корот-кими тактовыми линиями);

— выберем кнопку команды Ok внизу диалогового окна Staff Attributes.

Установим такие же настройки нотного стана для оркестровой партии тарелок и большого барабана.

Так как ударные инструменты, примененные в этом составе духового оркестра, не имеют определенной высоты звука, нотирование их оркестровых партий не требует применения обычных ключей и ключевых знаков альтерации. Поэтому продолжим настройку нотных станов оркестровых партий ударных инструментов в диалоговом окне Staff Attributes:

— в строке First Clef: выберем команду Selekt..., в результате чего над диалоговым окном Staff Attributes всплывет диалоговое окно Clef Selektion (рис. 553, стр. 291);

— в диалоговом окне Clef Selektion будет выделена 1-я ячейка с символом скрипичного ключа;

— выделим 13-ю ячейку с символом специального ключа для ударных инструментов и выберем кнопку команды Ок внизу диалогового окна Clef Selektion;

— в вертикальной колонке Items to Display диалогового окна Staff Attributes необходимо убрать флажок пункта меню Key Signatures (Ключевые знаки);

— выберем кнопку команды Ok внизу диалогового окна Staff Attributes.

Такую настройку нотного стана необходимо выполнить сначала для партии малого барабана, а затем для партии тарелок и большого барабана.

Несколько оркестровых партий в составе духового оркестра нотируются в басовом ключе — фагот, тромбоны 1-3, басы 1-2. Поэтому необходимо на нотных станах этих оркестровых партий заменить скрипичный ключ на басовый. Сделаем это так, как мы уже делали ранее (см. стр. 290-291).

После настройки параметров всех отдельных нотных станов перейдем к регулировке общего вида страницы партитуры. При добавлении 18 нотных станов все новые нотные станы расположатся на определенном расстоянии ниже имевшегося одного нотного стана. Это расстояние окажется заведомо большим, поэтому несколько нижних нотных станов не уместятся на странице и сползут вниз. Чтобы все эти нотные станы разместить на странице, необходимо уменьшить расстояние между всеми нотными станами. Сделаем это так, как мы уже делали ранее (см. стр. 286-287).

Следующим шагом в оформлении вида партитурной страницы будет образование оркестровых групп и акколад для каждой отдельной группы инструментов. В составе духового оркестра имеется 5 оркестровых групп: группа деревянных духовых инструментов, группа саксофонов, группа характерных медных инструментов, группа ударных инструментов и основная группа духового оркестра.

Группа деревянных духовых инструментов включает в себя оркестровые партии флейты, гобоя, кларнетов Си бемоль 1-3 и фагота.

Группа саксофонов включает в себя оркестровые партии саксофонов альтов *Ми бемоль* 1-2 и саксофона тенора *Си бемоль*.

Группа характерных медных инструментов включает в себя оркестровые партии валторн *Фа* 1-4, труб *Си бемоль* 1-2 и тромбонов 1-3.

Группа ударных инструментов включает в себя оркестровые партии малого барабана, тарелок и большого барабана.

Основная группа духового оркестра включает в себя оркестровые партии корнетов *Си бемоль* 1-2, тенора *Си бемоль*, баритона *Си бемоль* и басов 1-2.

Тактовые линии на каждой партитурной странице проводятся только в пределах оркестровых групп, прерываясь при переходе от одной оркестровой группы к другой. Такое расположение тактовых линий задается при оформлении акколад для каждой оркестровой группы.

Итак, в первую очередь оформим акколаду для группы деревянных духовых инструментов:

— в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нотными станами (Staff Tool), а затем в постоянной текстовой панели — меню Staff;

— в спускающейся панели меню Staff выберем команду Add Group and Bracket..., в результате чего откроется диалоговое окно Group Attributes (рис. 280, стр. 146);

— в строке Staff: диалогового окна Group Attributes выберем [Staff 1], а в строке Through: — [Staff 5];

— в левом нижнем углу диалогового окна Group Attributes среди изображений различных видов акколад (Bracket Options) выберем 5-ю ячейку (партитурная акколада с закругленными усиками);

— выберем кнопку команды Ok внизу диалогового окна Group Attributes.

Такую же настройку необходимо провести и для всех остальных оркестровых групп, выбирая последовательно в строках Staff: и Through: [Staff 6] и [Staff 7] для группы саксофонов, [Staff 8] и [Staff 12] для группы характерных медных инструментов, [Staff 13) и [Staff 14] для группы ударных инструментов, [Staff 15] и [Staff 19] для основной группы духового оркестра соответственно.

В результате этих действий, у каждой оркестровой группы появится своя партитурная акколада с закругленными усиками, а также тактовые линии, пересекающие нотные станы в пределах каждой оркестровой группы.

Внутри оркестровых групп однородные оркестровые партии дополнительно объединяются прямоугольной тонкой акколадой, например, в группе деревянных духовых инструментов — кларнеты *Си бемоль* 1-3.

Чтобы установить тонкую прямоугольную акколаду в группе деревянных духовых инструментов для оркестровых партий кларнетов *Си бемоль* 1-3, необходимо выполнить следущее:

— в строке Staff: диалогового окна Group Attributes выберем [Staff 3], а в строке Through: — [Staff 4];

— в левом нижнем углу диалогового окна Group Attributes среди изображений различных видов акколад (Bracket Options) выберем 6-ю ячейку (тонкая прямоугольная акколада);

— выберем кнопку команды Ok внизу диалогового окна Group Attributes.

Если появившаяся тонкая прямоугольная акколада оркестровых партий кларнетов *Си бемоль* 1-3 окажется "утопленной" в толстой линии партитурной акколады с закругленными усиками группы деревянных духовых инструментов, тонкую прямоугольную акколаду необходимо "вытянуть" (переместить немного влево) с помощью хендлов.

В группе характерных медных инструментов тонкая прямоугольная акколада устанавливается для оркестровых партий валторн Φa 1-4 и тромбонов 1-3, а в основной группе духового оркестра — для оркестровых партий корнетов *Си бемоль* 1-2.

На 1-й партитурной странице необходимо указать названия всех оркестровых партий, для чего выполним следущее:

— в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нотными станами (Staff Tool);

— дважды щелкнем в 1-м такте верхнего нотного стана, в результате чего откроется диалоговое окно Staff Attributes (рис. 275, стр. 143);

— в верхней строке Staff Attributes For: диалогового окна Staff Attributes будет выделен текст [Staff 1];

— в строке Full Staff Name диалогового окна Staff Attributes выберем кнопку команды Edit..., в результате чего откроется диалоговое окно Edit Text (рис. 365, стр. 192);

— в большом поле диалогового окна Edit Text введем название партии — Флейта;

— выберем кнопку команды Ок внизу диалогового окна Edit Text;

— на 1-й партитурной странице перед верхним нотным станом появится название партии флейты, у этого названия справа вверху будет хендл, с помощью которого можно подправить расположение текста названия партии флейты относительно нотного стана.

Таким же образом введем названия других оркестровых партий — гобоя, фагота, труб *Си бемоль* 1-2, малого барабана, тарелок и большого барабана, тенора *Си бемоль*, баритона *Си бемоль*, басов 1-2.

Названия оркестровых партий кларнетов *Си бемоль* 1-3, саксофонов, валторн, тромбонов и корнетов *Си бемоль* 1-2 вводятся немного иначе. Продемонстрируем это на примере оркестровых партий кларнетов *Си бемоль* 1-3.

Сначала так же, как мы вводили, например, название партии флейты, введем только цифры — для нотного стана партии кларнета *Си бемоль* 1 — цифру 1, а для нотного стана партий кларнетов *Си бемоль* 2-3 — цифры 2 и 3. Затем откроем диалоговое окно Group Attributes (рис. 280, стр. 146) и выберем команду Edit в строке Group Name:, в результате чего откроется диалоговое окно Edit Text (рис. 365, стр. 192). В большом поле диалогового окна Edit Text введем название партии кларнета — Кларнет *Си бемоль*, а затем щелкнем кнопку Ok внизу диалогового окна Edit Text.

Так же, в два этапа каждое название, введем и названия оркестровых партий саксофонов, валторн, тромбонов и корнетов *Си бемоль* 1-2.

В связи с тем, что на 1-й странице партитуры для написания названий оркестровых партий слева от акколады отводится достаточно мало места, можно использовать вместо слова *бемоль* символ бемоля. Чтобы ввести вместо слова *бемоль* символ бемоля, необходимо выполнить следующее:

— при введении названия оркестровой партии, например, партии Кларнета *Си бемоль*, в большом поле диалогового окна Edit Text наберем только слово *Си*, а затем выберем меню Text над большим полем, в спускающейся панели этого меню меню выберем команду Inserts (Вставить), и в открывшемся подменю выберем Flat (Бемоль), что также можно сделать с помощью клавиатурной комбинации Ctrl+Shift+F;

— появившийся символ бемоля будет иметь такой же размер шрифта, как и текст названия оркестровой партии — 12, а это слишком мало для символа бемоля, поэтому необходимо символ бемоля выделить и увеличить размер шрифта до 24.

Существует также и другой способ обозначения строя инструмента, а именно с помощью прописной латинской буквы (европейская система обозначения нот), например, вместо Кларнет *Си бемоль* — Кларнет В, и т.д. (рис.562, стр. 304).



Рис. 562. Группа деревянных духовых инструментов и группа саксофонов духового оркестра.



Рис. 563. Группа характерных медных инструментов и группа ударных инструментов духового оркестра.



Рис. 564. Основная группа духового оркестра.

Теперь можно приступить к набору нотного текста. Партию тарелок и большого барабана следует набирать в два этапа — сначала наберем партию тарелок в 1-м слое (черном), а затем во 2-м слое (красном) — партию большого барабана.

Если в партиях тарелок и большого барабана на некоторых долях такта совпадут паузы, то они выстроятся "в два этажа". В этом случае необходимо эти паузы совместить на середине нотного стана. Сделаем это так, как мы уже делали ранее (см. стр. 238).

Как уже говорилось ранее, в партитуре для духового оркестра некоторые однородные оркестровые партии помещаются по две на одном нотном стане. Например, оркестровые партии кларнетов *Си бемоль* 2-3, саксофонов альтов *Ми бемоль* 1-2, валторн Φa 1-2 и 3-4, труб *Си бемоль* 1-2, тромбонов 1-2, басов 1-2.

Если такие оркестровые партии включают в себя двухголосое — звуки различные по высоте и однотипные по ритмическому рисунку, ноты этих двух голосов записываются на одном штиле.

В том случае, когда оркестровая партия состоит из одного голоса, но этот голос должен исполняться инструментами обеих партий, в партитуре применяют специальное обозначение — a2 (ит. *a due* — вдвоем).

Итак, когда компьютерный набор нотного текста партитуры будет полностью завершен, перейдем к извлечению оркестровых партий. Извлечение оркестровых партий выполним следующим образом:

— в постоянной текстовой панели выберем меню File, а затем в спускающейся панели этого меню — команду Extract Parts..., в результате чего откроется диалоговое окно Extract Parts (рис. 42, стр. 29);

— в большом поле Select Parts to Extract: диалогового окна Extract Parts будет только одна запись — Score, а также маленький белый квадратик перед текстом, с помощью которого, при необходимости, можно выбрать этот текст, установив флажок;

— выберем кнопку команды Generate Parts, расположенную чуть ниже поля Select Parts to Extract:, в результате чего в этом поле появятся 19 (по числу нотных станов нашей партитуры) новых записей, а перед каждой записью будет маленький белый квадратик с уже установленным флажком;

— в диалоговом окне Extract Parts можно выбрать кнопку команды Manage Parts..., в результате чего откроется диалоговое окно Manage Parts (рис. 565, стр. 306);

Manage Parts		X
Linked Parts		
Piccolo	~	
Flute Clarinet in Bb 1 Clarinet in Bb 2-3 Bass Clarinet Alto Sax. 1 2 Tenor Sax. Baritone Sax. Trumpet in Bb 1 Trumpet in Bb 2-3 Horn in F 1-2 Horn in F 3-4 Trombone 1 Trombone 2-3 Baritone	m	▲
Generate Parts New Part Delete F Part Creation Preferences	Part]
Edit Part Definition >>	Help]

Рис. 565. Диалоговое окно Manage Parts.

— если в диалоговом окне Manage Parts выбрать кнопку команды Edit Part Definition, рядом с основным полем этого диалогового окна — Linked Parts — откроется еще два поля — Staves and Group in Part, а также Available Instruments (рис. 566, стр. 307);

inked Parts	Staves and Groups in Part		Available Instruments
Piccolo Flute Clarinet in Bb 1 Clarinet in Bb 2-3 Bass Clarinet Alto Sax. 12 Tenor Sax. Baritone Sax. Trumpet in Bb 1 Trumpet in Bb 2-3 Horn in F 1-2 Horn in F 3-4 Trombone 1 Trombone 2-3 Baritone	Piccolo	< Add to Part Remove from Part > Move Up Move Down	Flute Clarinet in Bb 1 Clarinet in Bb 2-3 Bass Clarinet Alto Sax. 1 2 Tenor Sax. Baritone Sax. Trumpet in Bb 1 Trumpet in Bb 2-3 Horn in F 1-2 Horn in F 3-4 Trombone 1 Trombone 2-3
Generate Parts New Part Delete Part Part Creation Preferences Hide Part Definition <	Edit Part Name	ıg	

Рис. 566. Диалоговое окно Manage Parts (Edit Part Definition).

— чтобы закрыть эти два новых поля, необходимо выбрать кнопку команды Hide Part Definition;

— в диалоговом окне Manage Parts можно также выбрать кнопку команды Part Creation Preferences..., в результате чего откроется диалоговое окно Part Creation Preferences (рис. 567, стр. 307).

Part Creation Preferences
Create multimeasure rests
Multimeasure Rests
Apply Beat Spacing
Apply Note Spacing
Apply Time Signature Spacing
Copy Spacing from Score
Music Spacing Options
Fit 4 measures per system
☑ Treat multimeasure rests as one measure
Space systems evenly
Page Format for Parts
OK Cancel Help

Рис. 567. Диалоговое окно Part Creation Preferences.

Диалоговые окна — Manage Parts и Part Creation Preferences — дают возможность настроить различные параметры создаваемых оркестровых партий, такие, например, как общий формат страниц и размеры полей, количество тактов в одной нотной системе и многотактовые паузы, название партий всех инструментов, и др.

Процесс извлечения оркестровых партий из партитуры для духового оркестра имеет несколько особенностей, поэтому поговорим об этих особенностях более подробно. Одна такая особенность процесса извлечения оркестровых партий из партитуры для духового оркестра заключается в том, что программа Finale самостоятельно не разделяет оркестровые партии, изложенные по две на одном нотном стане.

Чтобы разделить оркестровые партии кларнетов *Си бемоль* 2-3, саксофонов альтов *Ми бемоль* 1-2, валторн Φa 1-2 и 3-4, труб *Си бемоль* 1-2, тромбонов 1-2 и басов 1-2, необходимо выполнить ряд дополнительных действий, которые мы продемонстрируем на примере оркестровых партий кларнетов *Си бемоль* 2-3.

Итак, первые шаги по разделению оркестровых партий кларнетов *Си бемоль* 2-3 необходимо сделать в проводнике (Explorer). Сначала с помощью проводника откроем папку, в которой находятся все файлы извлеченных оркестровых партий, и копируем файл оркестровых партий кларнетов *Си бемоль* 2-3.

Переименуем основной файл (Кларнеты *Си бемоль* 2-3.MUS.) в файл (Кларнет *Си бемоль* 2.MUS.), а копию основного файла (Копия Кларнеты *Си бемоль* 2-3.MUS.) — в файл (Кларнет *Си бемоль* 3.MUS.).

Дальнейшее редактирование оркестровых партий кларнета *Си бемоль* 2 и кларнета *Си бемоль* 3 будем производить поочередно в двух различных файлах. Начнем с оркестровой партии кларнета *Си бемоль* 2. Выполним следующий ряд действий:

— в панели инструментов простого ввода нотного текста (Simple Entry Palette) выберем ластик (Eraser);

— с помощью ластика, щелкая нижние ноты, удалим нотный текст партии кларнета *Си бемоль* 3;

— удалим также партитурное обозначение *а*2.

В оркестровой партии кларнета *Си бемоль* 3, щелкая с помощью ластика верхние ноты, удалим нотный текст партии кларнета *Си бемоль* 2.

Таким же образом разделим и остальные оркестровые партии, изложенные по две на одном нотном стане, — саксофоны альты *Ми бемоль* 1-2, валторны Φa 1-2 и 3-4, трубы *Си бемоль* 1-2, тромбоны 1-2 и басы 1-2.

Перейдем к очередному виду работы — наберем партитуру для симфоджаза (эстрадносимфонического оркестра) и создадим оркестровые партии для всех инструментов этого исполнительского коллектива. Предположим, что нам необходимо набрать ноты какого-либо воображаемого музыкального произведения для эстрадно-симфонического оркестра. Как и любой другой вид компьютерного набора нот, набор партитуры для симфоджаза начнем с создания нового документа.

В этот раз новый документ для партитуры нашего воображаемого произведения создадим с помощью команды Templates... диалогового окна Launch Window. Итак, выберем команду Templates..., в результате чего откроется диалоговое окно Open. В верхнем прямоугольном поле диалогового окна Open появится название папки — Templates, а в большом поле ниже — несколько папок с различного типа шаблонами — Band, Choral, Church, Education, General, Guitar, Orchestral.

Так как мы собираемся создать новый документ для набора нотного текста партитуры эстрадно-симфонического произведения, в качестве основы для дальнейшего редактирования нам больше всего подойдет шаблон партитуры полного состава симфонического оркестра.

Поэтому выберем в большом поле диалогового окна Open папку Orchestral, в результате чего в верхнем прямоугольном поле название папки Templates сменится названием папки Orchestral, а в большом поле раскроется содержимое этой папки — несколько файлов-шаблонов для различных типов оркестров. Выберем файл-шаблон, который нам наиболее подходит в данном случае, — Full Orchestra.FTM. В результате этого выбора, в строке File Name: диалогового окна Open появится текст Full Orchestra.FTM.

В результате выбора команды Open, откроется файл-шаблон полного состава симфонического оркестра. Сразу же приступим к редактированию нового документа и, в первую очередь, уточним состав оркестра. В партитуре полного симфонического оркестра группа деревянных духовых инструментов представлена полными семействами флейт, гобоев, кларнетов и фаготов, включая таких представителей семейств, как малая флейта, английский рожок, малый и басовый кларнеты, а также контрафагот.

В составе симфоджаза применяются только основные представители каждого семейства деревянных духовых инструментов — флейта, гобой, кларнет и фагот. В то же время, в эстрадно-симфоническом оркестре имеется полная группа саксофонов, включающая две партии саксофонов альтов, две партии саксофонов теноров и партию саксофона баритона, полностью отсутствующих в партитуре шаблона.

Теперь в нашем новом документе необходимо удалить все лишние нотные станы в группе деревянных духовых инструментов и добавить недостающие нотные станы для группы саксофонов.

Чтобы удалить лишние нотные станы, выполним следующий ряд действий:

— сначала в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нотными станами (Staff Tool);

— затем выделим нотный стан, который нужно удалить, щелкнув левой клавишей мыши на свободном месте левее названия оркестровой партии;

— в постоянной текстовой панели выберем меню Staff, а затем в спускающейся панели этого меню — команду Delete Staves;

— удалить выделенный нотный стан можно также с помощью клавиатурной комбинации Shift + Del.

На месте удаленнных нотных станов останется свободное пространство, в результате чего между оставшимися нотными станами образуется слишком большое расстояние, что придаст партитуре очень неорганизованный вид. Чтобы изменить расстояния между нотными станами, выполним следующее:

— в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нотными станами (Staff Tool);

— в постоянной текстовой панели выберем меню Staff, а затем в спускающейся панели этого меню — команду Respace Staves..., в результате чего откроется диалоговое окно Respace Staves (рис. 276, стр. 143);

— в секторе Distance Between Staves диалогового окна Respace Staves в строке Set to: по умолчанию установлено значение – 2,82222;

— это значение можно оставить пока без изменений, поэтому выберем кнопку команды Ок внизу диалогового окна Respace Staves.

В результате этой регулировки расстояний между всеми нотными станами, свободные пространства между нотными станами исчезнут и партитура приобретет свой естественный вид.

Теперь можно добавить недостающие нотные станы для группы саксофонов. С этой целью, выполним следующее:

— в главной панели инструментов (Main Tool Palette) выберем инструмент для работы с нотными станами (Staff Tool);

— выделим нотный стан оркестровых партий валторн 1-2, щелкнув левой клавишей мыши на свободном месте левее названия оркестровых партий;

— в постоянной текстовой панели выберем меню Staff, а затем в спускающейся панели этого меню — команду New Staves (with Setup Wizard)..., в результате чего откроется диалоговое окно Document Setup Wizard — Add or Delete Instrument(s) (рис. 420, стр. 224);

— в левом поле диалогового окна Add or Delete Instrument(s) выберем группу Woodwinds (Деревянные духовые инструменты);

— в среднем поле диалогового окна Add or Delete Instrument(s) выберем Alto Sax. (Саксофон альт);

— выберем кнопку команды Add (Добавить), в результате чего в крайнем правом поле появится текст Alto Sax.;

— затем последовательно в среднем поле выберем Tenor Sax. (Саксофон тенор) и Baritone Sax. (Саксофон баритон), а после выбора кнопки команды Add в крайнем правом поле появятся тексты Tenor Sax. и Baritone Sax. соответственно;

— выберем кнопку команды Finish (Готово) внизу диалогового окна Add or Delete Instrument(s).

В результате этих действий, в нашем новом документе — партитуре для симфоджаза — появится три новых нотных стана, предназначенных для группы саксофонов.

Так как перед началом процесса добавления нотных станов для группы саксофонов был выделен нотный стан оркестровых партий валторн 1-2, добавленные нотные станы располо-

жатся между нотными станами оркестровых партий фагота и валторн 1-2, т.е., там, где они и должны были расположиться.

В партитуре для симфоджаза не принято указывать строи музыкальных инструментов, в отличие, например, от партитуры для духового оркестра. Ниже представлены полные и сокращенные названия всех оркестровых партий партитуры для симфоджаза.

Группа деревянных духовых инструментов: Флейта (Фл.), Гобой (Гоб.), Кларнет (Кл.), Фагот (Фаг.).

Группа саксофонов: Сакс. альты 1-2 (С. а. 1-2), Сакс. теноры 1-2 (С. т. 1-2), Сакс. баритон (С. б.).

Группа медных духовых инструментов: Валторны 1-2 (Валт. 1-2), Валторны 3-4 (Валт. 3-4), Трубы 1-2 (Тр. 1-2), Трубы 3-4 (Тр. 3-4), Тромбоны 1-2 (Тр-ны 1-2), Тромбоны 3-4 (Тр-ны 3-4), Туба (Туба).

Группа ударных инструментов: Литавры (Лит.), Ударная установка (У. у.).

Струнная смычковая группа: Скрипки 1 (Скр. 1), Скрипки 2 (Скр. 2), Альты (Альты), Виолончели (Вч.), Контрабасы (К-б.).

Полные названия всех оркестровых партий указываются на 1-й странице, а сокращенные названия — на 2-й и последующих страницах партитуры.

Обратим внимание на одну особенность в правилах нотации оркестровой партии литавр. Эта особенность заключается в том, что по очень давней традиции ключевые знаки альтерации в партии литавр не выставляются, а все необходимые знаки альтерации выставляются непосредственно у нот, как встречные.

Имеют свои особенности и правила нотации оркестровой партии ударной установки. Запись нотного текста для ударной установки когда-то давно проводилась штилями в разные стороны. В 70-е годы XX столетия была разработана новая одноштилевая система, значительно облегчившая процесс чтения нот.

Суть одноштилевой системы нотации заключается в том, что за каждым ударным инструментом, входящим в состав ударной установки, закреплено определенное место на нотном стане для записи его партии. Например, партия малого (рабочего) барабана нотируется на нотном стане между 3-й и 4-й линейками, а партия большого барабана — под 1-й линейкой, и т.д.

Каждому отдельному инструменту, входящему в состав ударной установки, ноты записываются на разных долях такта, в зависимости от стиля и характера музыки, а ритмически все ноты в такте объединяются в группы с помощью штилей, направленных вверх, и ребер вязки, тоже расположенных только сверху нотного стана (рис. 568, стр. 311).



Рис. 568. Одноштилевая запись партии ударной установки.

Для нотации партий малого (рабочего) барабана, большого барабана, а также альтового, тенорового и басового томов, входящих в состав ударной установки, применяются обычные нотные головки.

Для нотации партий тарелки, а также хета (чарльстона) для игры палочкой от малого барабана и хета для игры с помощью ножной педали, также входящих в состав ударной установки, применяются специальные нотные головки.

Чтобы заменить обычные нотные головки специальными, необходимо выполнить следующее:

— в панели инструментов расширенных возможностей (Advanced Tools Palette) выберем набор специальных инструментов (Special Tools Tool);

— в панели специальных инструментов (Special Tools Palette) выберем инструмент формы головки ноты (Note Shape Tool);

— щелкнем в том такте, в котором необходимо обычные нотные головки заменить специальными, в результате чего у всех нотных головок в этом такте появятся хендлы;

— дважды щелкнем хендл у обычной нотной головки, которую необходимо заменить специальной нотной головкой, в результате чего откроется диалоговое окно Symbol Selection (рис. 569, стр. 312);



Рис. 569. Диалоговое окно Symbol Selection.

— в большом поле диалогового окна Symbo1 Selection окажется выделенной, например, ячейка № 207 с обычной нотной головкой;

— выделим ячейку № 192 со специальной нотной головкой;

— выберем кнопку команды Select в правом нижнем углу диалогового окна Symbol Selection.

Когда будет введен весь нотный текст, следует извлечь оркестровые партии. Извлечение оркестровых партий выполним так, как мы это делали уже ранее (см. стр. 306-308).

При подготовке оркестровых партий для струнной смычковой группы эстрадно-симфонического оркестра, необходимо учесть, что обязательно должны быть заготовлены копии каждой партии по количеству исполнителей в оркестре (по количеству пультов каждой оркестровой партии).

Заключение

Поскольку работа над Практическим пособием для начинающих "Компьютерный набор нот (Finale 2010)" завершена, в дальнейшем, все оставшееся неизученным, нераскрытым, непознанным в программе Finale, каждому придется осваивать самостоятельно. Очень хорошо по этому поводу еще в 2003 году сказали авторы "Русской книги о Finale" С.Н. Лебедев и П.Ю. Трубинов:

"Дальше вы поплывете по бурным волнам компьютерного нотоводства самостоятельно. Finale — сложная и непрерывно развивающаяся программа, поэтому никакое пособие (не говоря уже о "фирменной документации" не может дать ее полной и всеобъемлющей картины. Только в практических экспериментах, на извилистой тропе проб и ошибок вы обретете необходимые профессиональные навыки работы в одном из лучших (и одновременно самых сложных) "нотаторов" XXI века".

Содержание

От автора	. 3
Программа Finale 2010	4
Инструментальные панели	15
Меню File	. 24
Меню Edit	. 37
Меню Utilities	48
Меню View	60
Меню Document	. 67
Меню MIDI/Audio	. 76
Meню Plug-ins	. 89
Mеню Tools	. 119
Меню Window	133
Меню Help	138
Меню Staff	141
Меню Measure	151
Меню Simple	153
Меню Speedy	158
Меню HyperScribe	162
Меню SmartShape	166
Mеню Expression	170
Меню Repeat	171
Mеню Chord	174
Меню Lyrics	178
Меню Text	183
Меню Page Layout	193
Меню Special Tools	201
Mеню NoteMover	203
Меню Graphics	205
Mеню MIDI Tool	209
Меню Mirror	214
Меню Shape Designer	215

Содержание

Подготовка к работе	. 220
Создание нового документа	. 222
Простой ввод нотного текста	. 228
Скоростной ввод нотного текста	. 236
Лиги и линии	. 240
Нюансы	. 247
Артикуляция	. 260
Сокращенная запись нотного текста	. 264
Буквенно-цифровое обозначение гармонии	. 272
Работа с графикой	. 278
Смена тональности "по-русски"	. 280
Верстка фортепианных произведений	. 284
Камерный ансамбль	. 288
Хоровая партитура	. 295
Духовой оркестр	. 300
Симфоджаз	309
Заключение	. 313
Содержание	. 314

В. Фурманов для Partita.Ru

Фурманов Виктор Иванович

Компьютерный набор нот (Finale 2010)

Практическое пособие для начинающих

Редактор Ф.И. Такун Художник обложки В.И. Фурманов Компьютерная верстка В.И. Фурманов

Тел./факс для оптовых и мелкооптовых покупателей (495) 605-10-66 E-mail:sovmusic@comtv.ru www.modernmusic.ru

Изд. Лиц. ЛР № 066025 от 22.07.98 г. Подписано в печать 27.03.11 г. Бумага офсетная № 1. Печать цифровая. Формат 60х90/8. Объем печ. л. 11,0. Издательство "Современная музыка". 123100, г. Москва, Студенецкий пер., 6.