

В.И. ФУРМАНОВ

**КОМПЬЮТЕРНЫЙ
НАБОР НОТ
(Finale 2010)**

*Практическое пособие
для начинающих*



Москва
Издательство “Современная музыка”
2011

УДК 784.4.
ББК 85.94я438
Фур 95

Редактор Ф.И. Таун
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, композиторов, музыковедов, 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. Желаящие “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.

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).

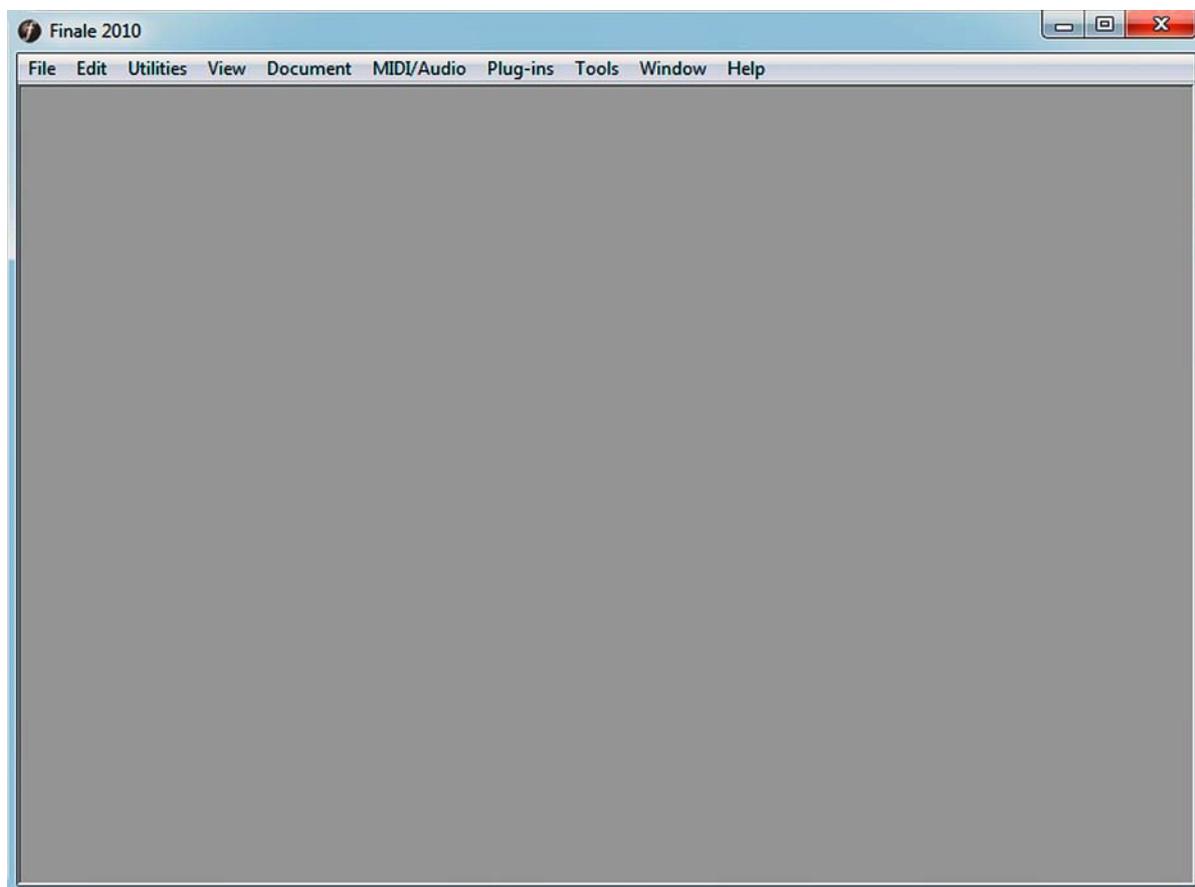


Рис. 1. Основное окно программы *Finale 2010*.

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).

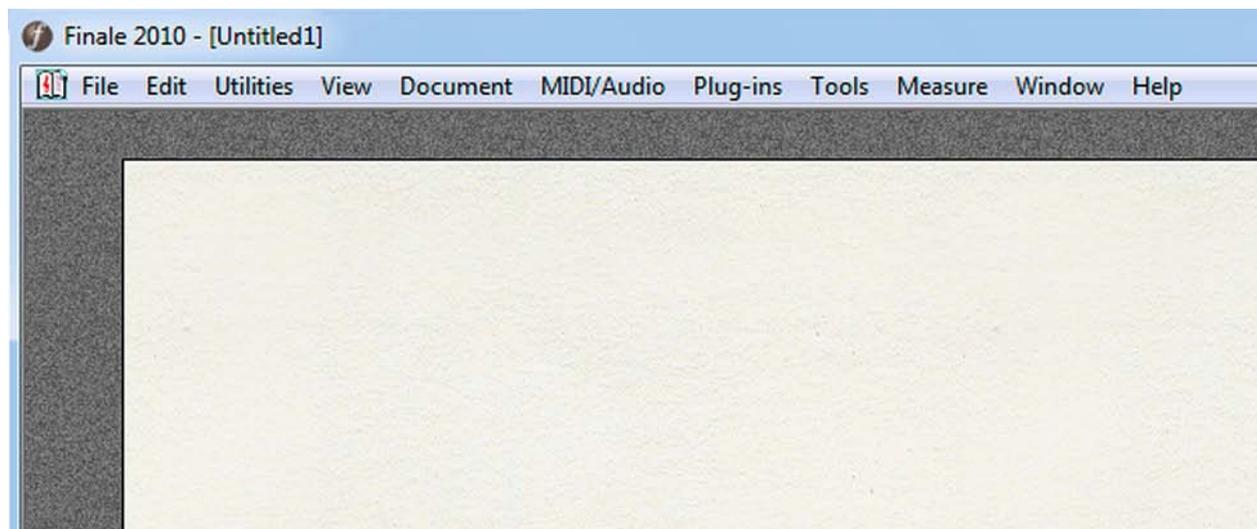


Рис. 2. Название нового меню Measure в строке главного меню между Tools и Window.

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):

Программа Finale 2010

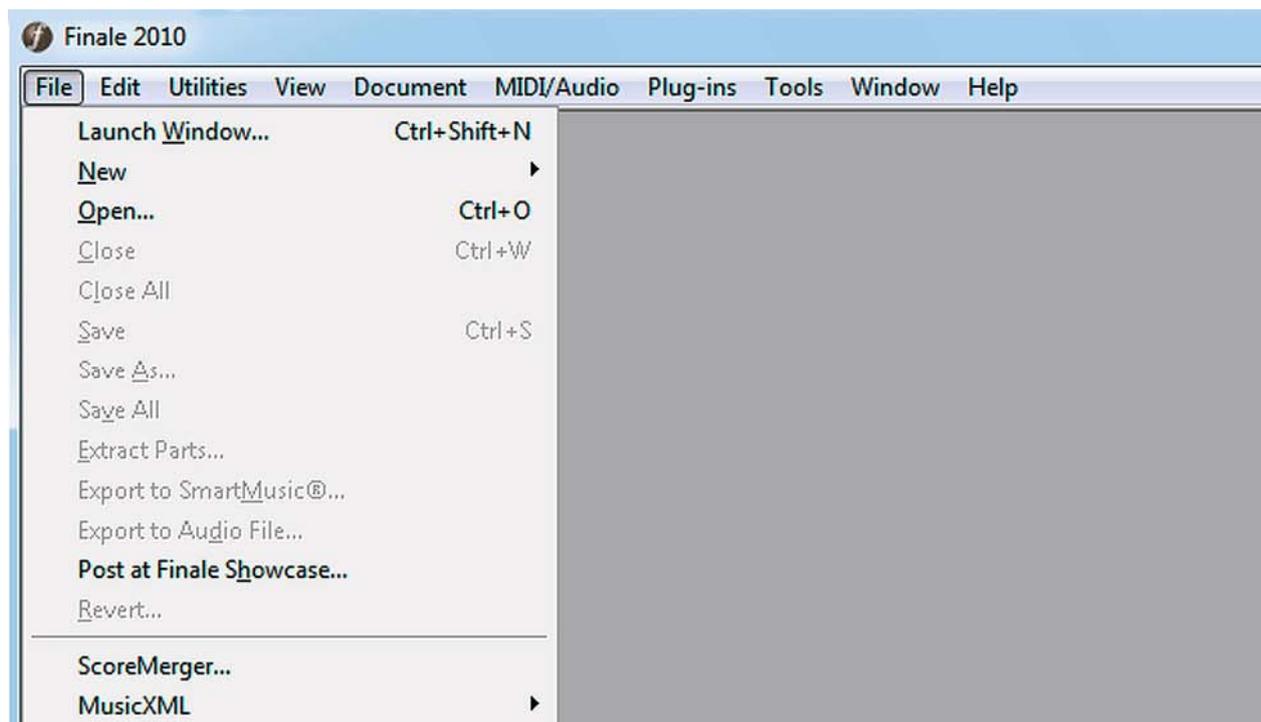


Рис. 3. Открылась (развернулась сверху вниз) спускающаяся панель меню File.

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...

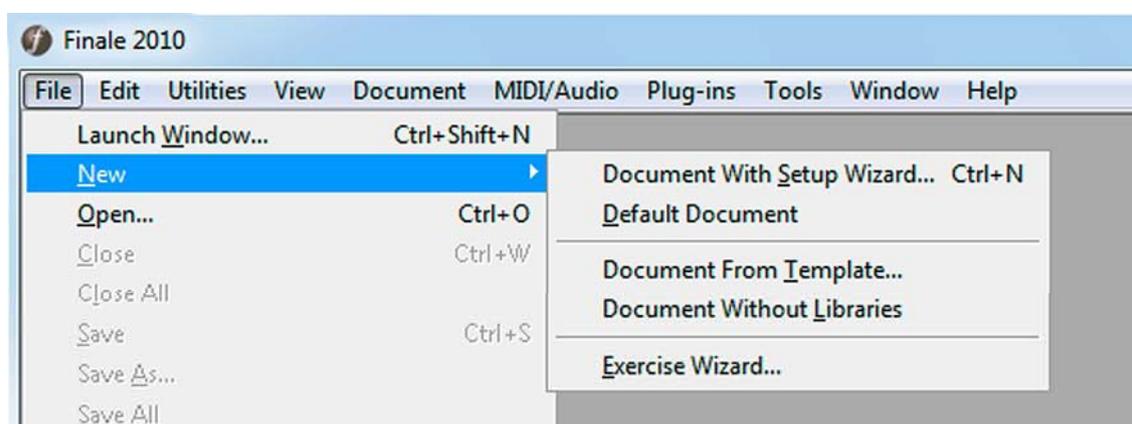


Рис. 4. Открылось подменю, в котором обозначено еще несколько команд.

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: File, Edit, View, Tools, Window, Help. В других случаях подчеркнутой может оказаться какая-либо буква в середине слова: Utilities, Document, MIDI/Audio, Plug-ins (рис. 5, стр. 7):

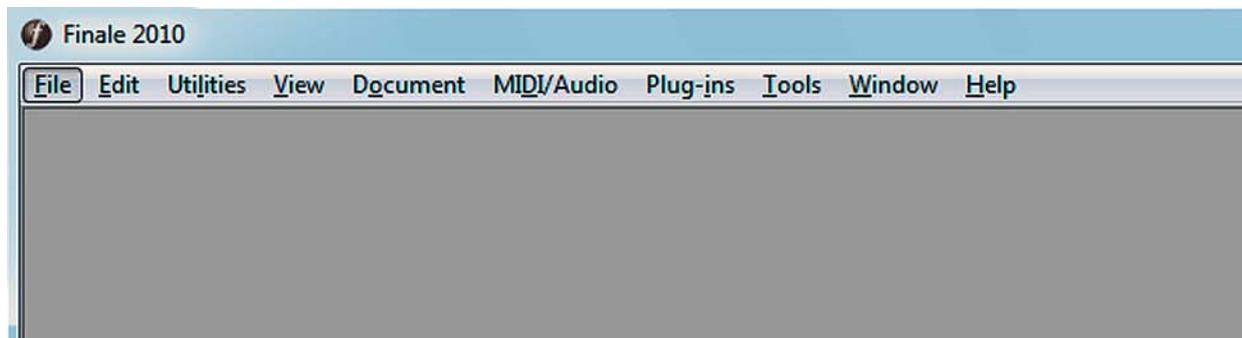


Рис. 5. Подчеркнутые буквы в названиях меню.

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 New), 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):

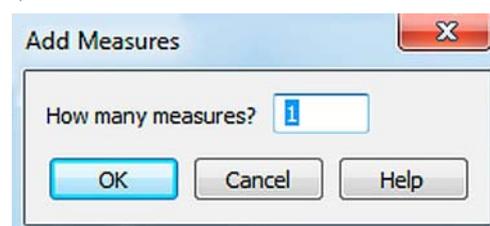


Рис. 6. Диалоговое окно Add Measures.

Программа Finale 2010

Другие — сложные (рис. 7, стр. 8):

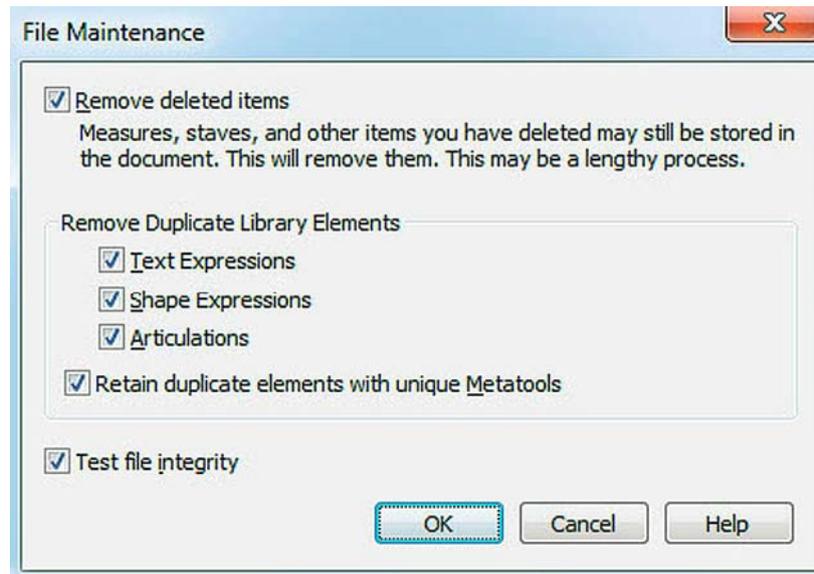


Рис. 7. Диалоговое окно File Maintenance.

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.

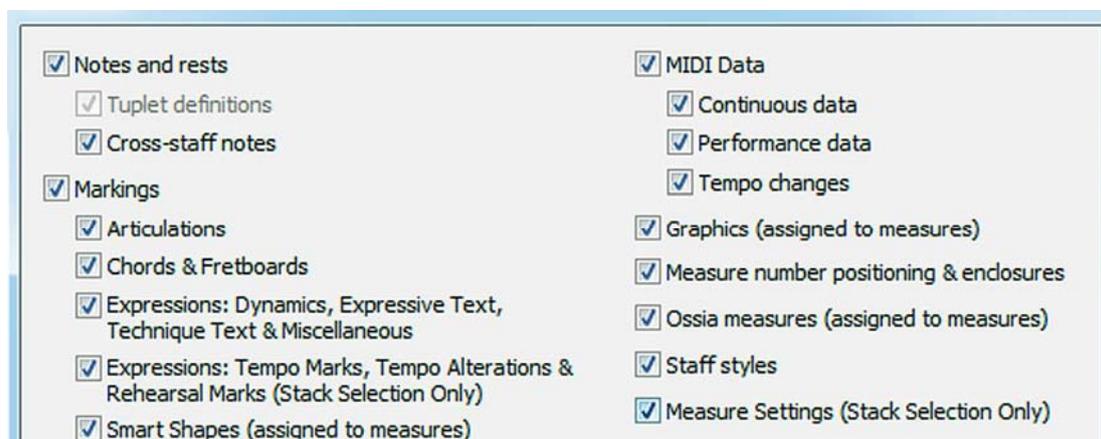


Рис. 8. Флажок в маленьком квадратном поле в виде галочки.

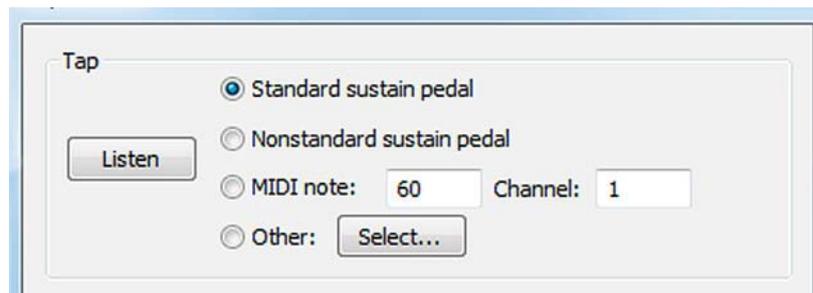


Рис. 9. Флажок в маленьком круглом поле в виде точки.

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).

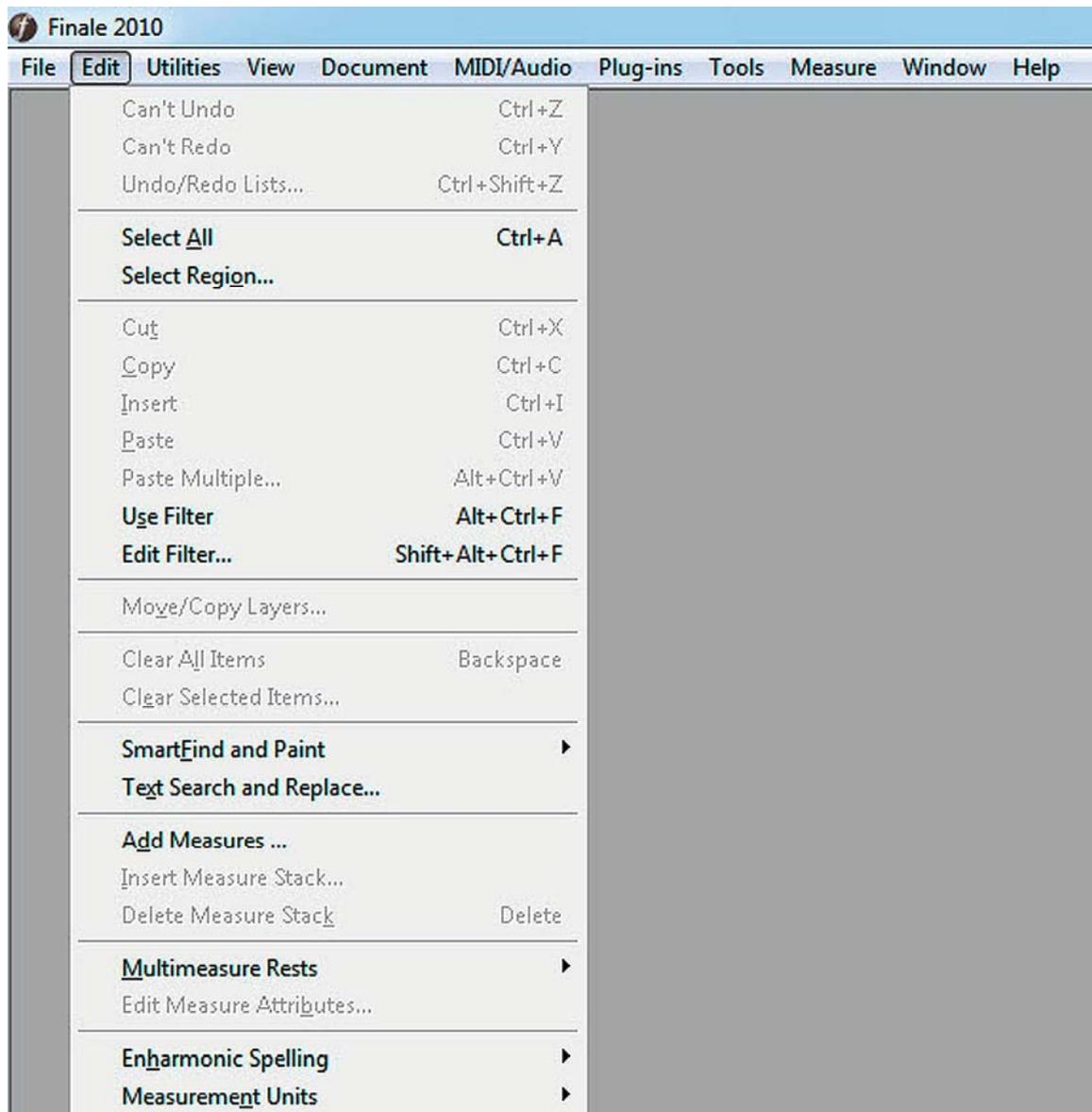


Рис. 10. Команды Cut, Copy и др. в спускающейся панели меню Edit затенены.

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).

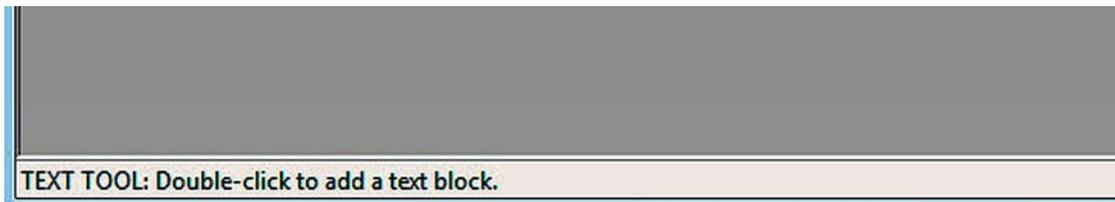


Рис. 11. Информационная строка (полоска-подсказка) — Status Bar.

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).

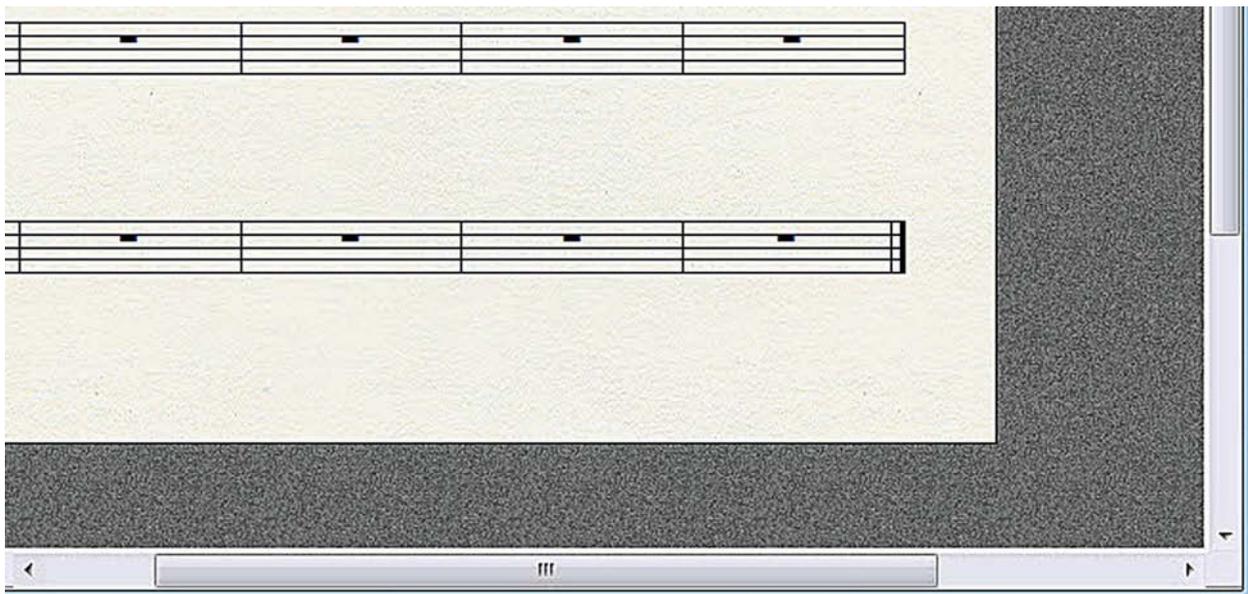


Рис. 12. Горизонтальная и вертикальная полосы прокрутки.

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 полосу (рис. 13, стр. 11):

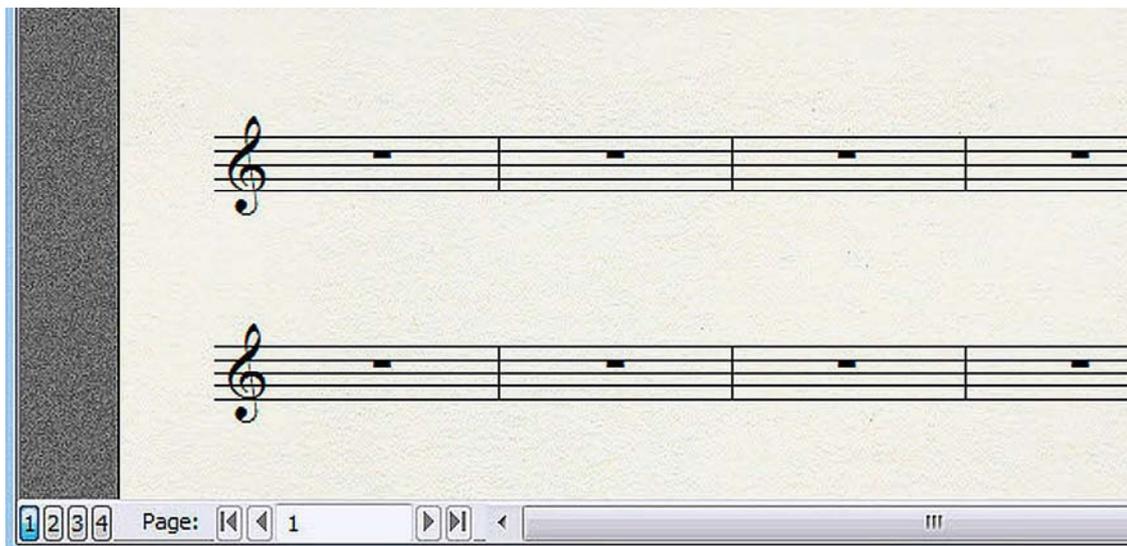


Рис. 13. Контрольная полоска.

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 используемым 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):

Программа 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):

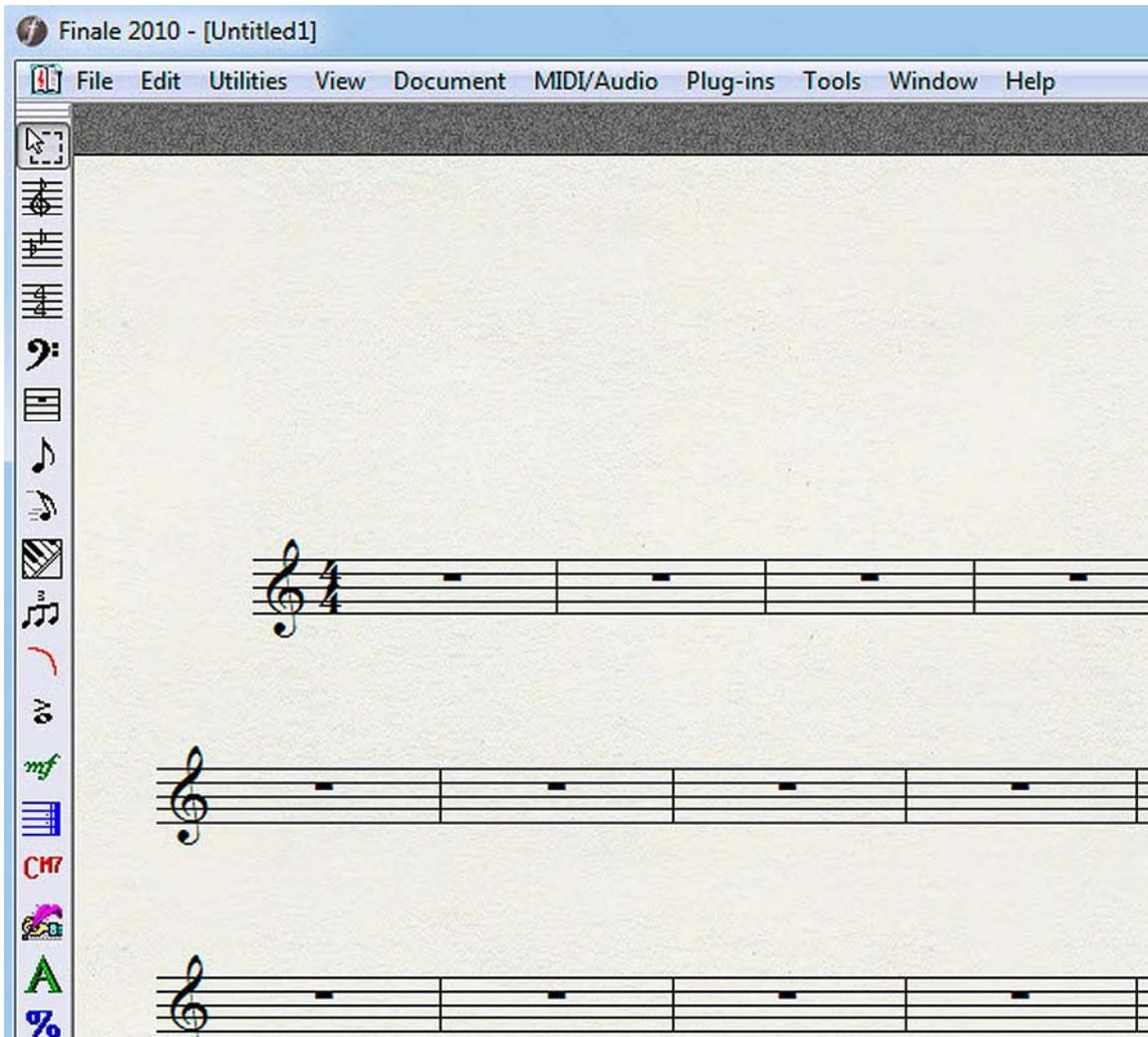


Рис. 15. Панель инструментов в виде вертикального прямоугольника.

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

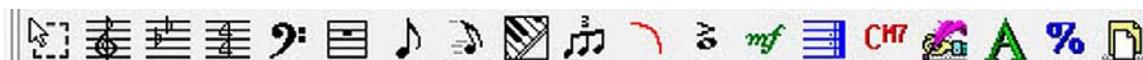


Рис. 16. Регулятор на панели инструментов в виде вертикального прямоугольника.

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):

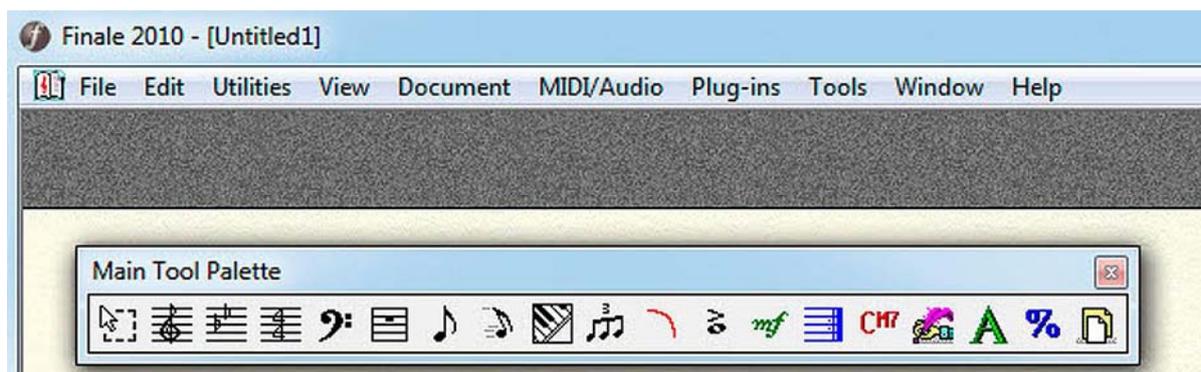


Рис. 17. Плавающая панель инструментов в виде горизонтального прямоугольника.

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 (Закреть).

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):

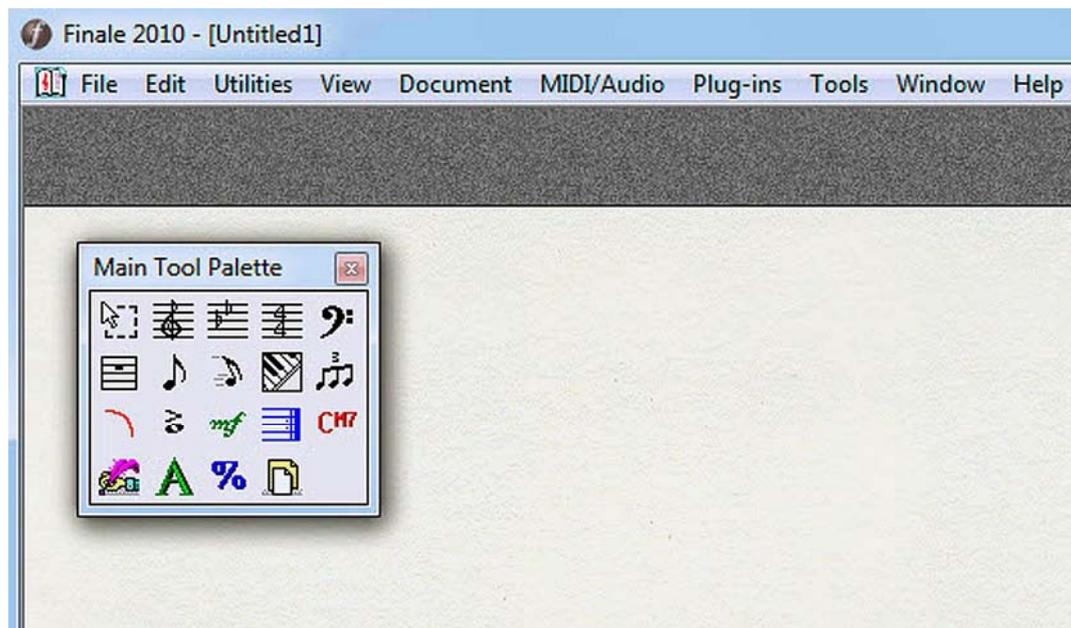


Рис. 18. Плавающая панель инструментов в виде квадрата.

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.

Главная панель инструментов (Main Tool Palette)



Рис. 19. Главная панель инструментов (Main Tool Palette).

-  — инструмент для выбора нотного текста (Selection Tool)
-  — инструмент для работы с нотными станами (Staff Tool)
-  — инструмент для работы с ключевыми знаками (Key Signature Tool)
-  — инструмент для работы с обозначениями размеров (Time Signature Tool)
-  — инструмент для работы с обозначениями ключей (Clef Tool)
-  — инструмент для работы с тактами (Measure Tool)
-  — инструмент простого ввода нотного текста (Simple Entry Tool)
-  — инструмент скоростного ввода нотного текста (Speedy Entry Tool)
-  — MIDI-инструмент — гиперскрайб (HyperScribe Tool)
-  — инструмент для работы с триолеобразными фигурами (Tuplet Tool)
-  — инструмент для работы с лигами и линиями (Smart Shape Tool)
-  — инструмент для работы со знаками артикуляции (Articulation Tool)
-  — инструмент для работы с нюансами (Expression Tool)
-  — инструмент для работы с обозначениями повторов (Repeat Tool)
-  — инструмент для работы с обозначениями аккордов (Chord Tool)
-  — инструмент для работы с вокальным текстом (Lyrics Tool)
-  — инструмент для работы с блоками текста (Text Tool)

Инструментальные панели

 — инструмент масштабирования нотного текста (Resize Tool)

 — инструмент планировки страницы (Page Layout Tool)

***Панель Инструменты расширенных возможностей
(Advanced Tools Palette)***

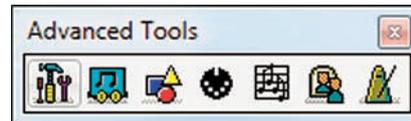


Рис. 20. Панель Инструменты расширенных возможностей (Advanced Tools Palette).

 — набор специальных инструментов (Special Tools Tool)

 — инструмент для перемещения нот (Note Mover Tool)

 — инструмент для работы с графикой (Graphics Tool)

 — инструмент для работы с MIDI (MIDI Tool)

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

 — инструмент для копирования “с памятью” — зеркало (Mirror Tool)

 — инструмент для задания темпа (Tempo Tool)

***Панель Навигационные инструменты
(Navigational Tools Palette)***



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

 — инструмент для перемещения страницы рукой (Hand Grabber Tool)

 — 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)

 — 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)
-  — сто двадцатьвосьмая нота (128th Note)
-  · — удлиняющая точка (Dot)
-  # — знак повышения ноты на полтона — диез (Sharp)
-  b — знак понижения ноты на полтона — бемоль (Flat)
-  ♮ — отмена знака альтерации (диеза, бемоля, и т.д.) — бекар (Natural)
-  + $\frac{1}{2}$ — знак повышения ноты на тон — дубль-диез (Half Step Up)
-  - $\frac{1}{2}$ — знак понижения ноты на тон — дубль-бемоль (Half Step Down)
-  — удлиняющая лига (Tie)
-  — инструмент для ввода триолеобразных фигур (Tuplet)
-  — форшлаг (Grace Note)

***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)

Инструментальные панели

-  — тридцатьвторая пауза (32th Rest)
-  — шестьдесятчетвертая пауза (64th Rest)
-  — сто двадцатьвосьмая 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)
-  — инструмент трель (Trill)
-  — инструмент продолжение трели (Trill Extension Tool)
-  — повышение на октаву (8va Tool)
-  — повышение на две октавы (15ma Tool)
-  — двухсторонняя скобка (Double-Ended Bracket Tool)
-  — пунктирная двухсторонняя скобка (Dashed Double-Ended Bracket Tool)
-  — односторонняя скобка (Single-Ended Bracket Tool)
-  — пунктирная односторонняя скобка (Dashed Single-Ended Bracket Tool)
-  — инструмент создания линий (Line Tool)
-  — инструмент создания пунктирных линий (Dashed Line Tool)
-  — инструмент создания обозначений глиссандо (Glissando Tool)
-  — изменение высоты звука в партии гитары (Guitar Bend Tool)
-  — изменения высоты звука (Bend Hat Tool)
-  — вертикальное смещение (Tab Slide Tool)
-  — инструмент создания обозначений особых линий (Custom Line Tool)

**Панель Специальные инструменты
(Special Tools Palette)**



Рис. 25. Панель Специальные инструменты (Special Tools Palette).

-  — горизонтальное расположение ноты (Note Position Tool)
-  — положение головки ноты (Notehead Position Tool)
-  — форма головки ноты (Note Shape Tool)
-  — перемещение знаков альтерации (Accidental Mover Tool)
-  — изменение длины штиля (Stem Length Tool)
-  — инструмент для работы с неполными вязками (Broken Beam Tool)
-  — инструмент для задания направления штиля (Stem Direction)
-  — инструмент удвоения штиля (Double/Split Stem)
-  — инструмент для работы с обращенным штилем (Reverse Stem Tool)
-  — инструмент для создания особого штиля (Custom Stem Tool)
-  — инструмент для задания угла наклона вязки (Beam Angle Tool)
-  — инструмент для разделения вторичной вязки (Beam Break Tool)
-  — инструмент для работы с продолжением вязки (Beam Extension Tool)
-  — 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)**



Рис. 26. Панель Управление воспроизведением (Playback Controls).

Инструментальные панели

-  — перемотка в начало (Rewind to Beginning)
-  — плавная перемотка назад (Rewind)
-  — остановка (Stop)
-  — начало воспроизведения (Start Playback)
-  — пауза (Pause)
-  — запись (Record)
-  — плавная перемотка вперед (Fast Forward)
-  — быстрая перемотка в конец (Fast Forward to End)
- поле счетчика тактов
- Repeat: — номер повтора (при наличии репризы)
- Time: 00:00:01.553 — время звучания произведения
-  = — установка темпа в единицах метронома
-  — настройки воспроизведения (Playback Settings)

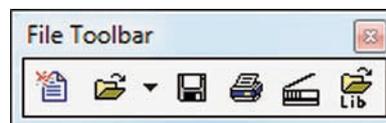
**Панель Файл
(File Toolbar)**

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)**

Рис. 28. Панель Правка (Edit Toolbar).

Инструментальные панели

-  — вырезать (Cut)
-  — копировать (Copy)
-  — заменить (Paste)
-  — отменить (Undo)
-  — повторить (Redo)

Панель Вид
(*View Toolbar*)



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*)



Рис. 30. Панель Опции (Options Toolbar).

-  — показать в натуральном строе (Display In Concert Pitch)
-  — настройки квантизации (Quantization Settings)

Панель MIDI
(*MIDI Menu Toolbar*)



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

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

Панель Справка (Help Toolbar)



Рис. 32. Панель Справка (Help Toolbar).

 — руководство пользователя (User Manual)

Панель Планировка страницы (Layout Toolbar)

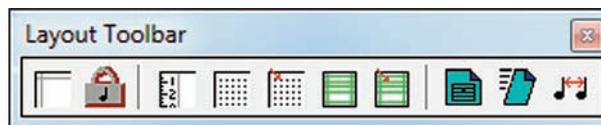


Рис. 33. Панель Планировка страницы (Layout Toolbar).

-  — показать поля (Show Margins)
-  — показать значки планировки страниц (Show Page Layout Icons)
-  — показать линейки (Show Rulers)
-  — показать сетку (Show Grid)
-  — привязать к сетке (Snap To Grid)
-  — показать гайды (Show Guides)
-  — привязать к гайдам (Snap To Guides)
-  — обновить планировку страницы (Update Layout)
-  — автообновление планировки страницы (Automatic Update Layout)
-  — автоматическое выравнивание нот (Automatic Music Spacing)

Панель Масштаб отображения (View Percent Toolbar)

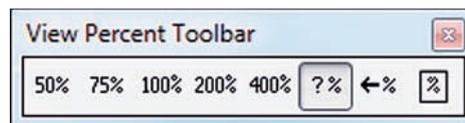


Рис. 34. Панель Масштаб отображения (View Percent Toolbar).

-  — установить масштаб отображения (50 %)
-  — установить масштаб отображения (75 %)

-  — установить масштаб отображения (100 %)
-  — установить масштаб отображения (200 %)
-  — 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 сверху 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 каких-либо 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

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.

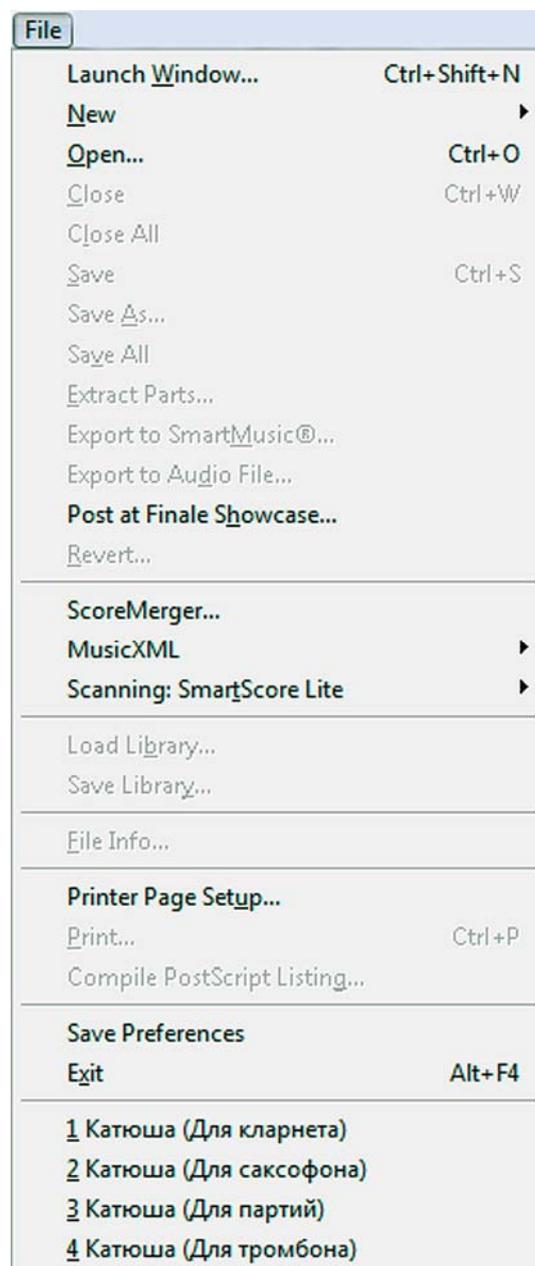


Рис. 35. Спускающаяся панель меню File.

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 Window...** (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.

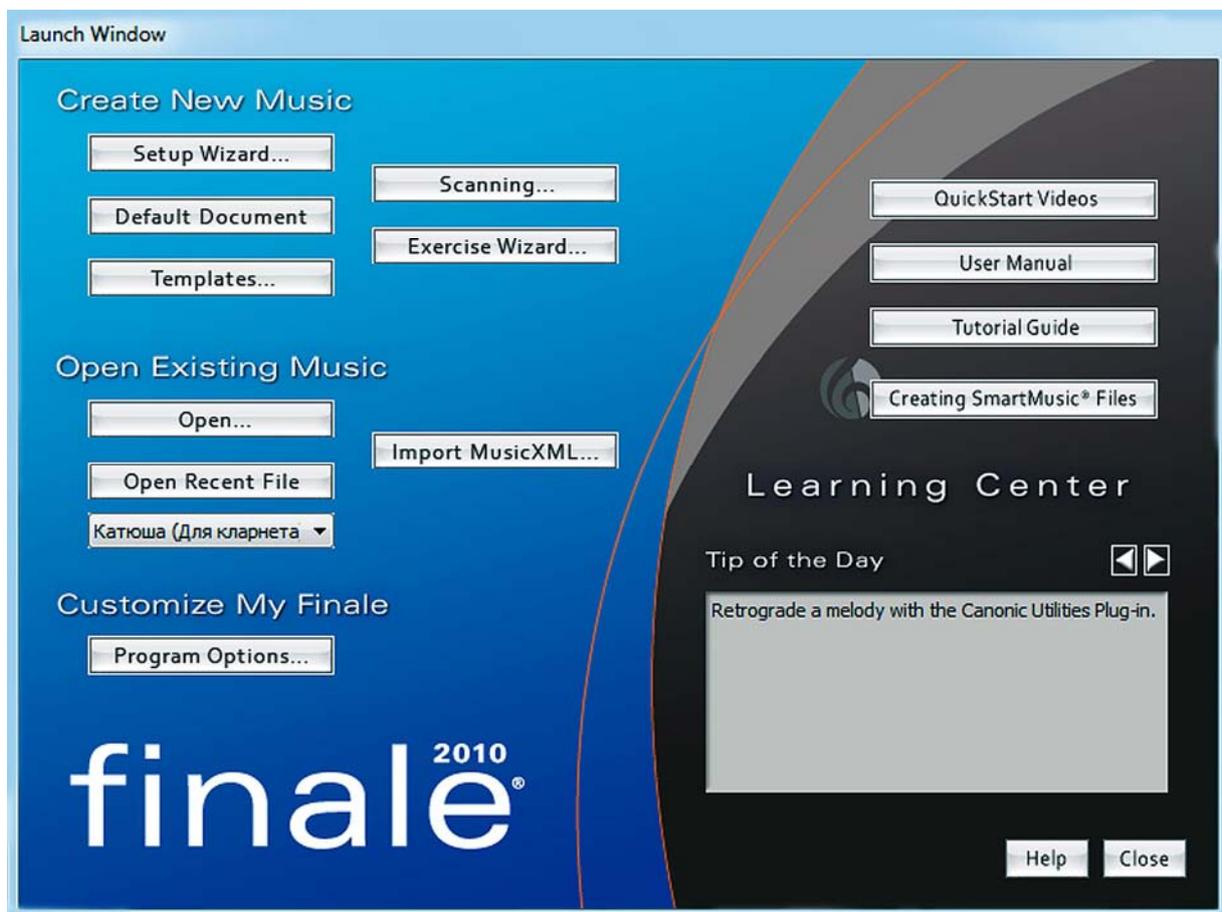


Рис. 36. Диалоговое окно Launch Window.

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).

Меню File

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:

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

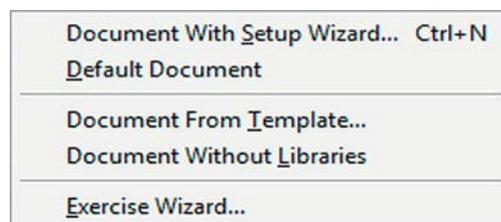


Рис. 37. Подменю команды New.

— *Document With Setup Wizard...* (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;

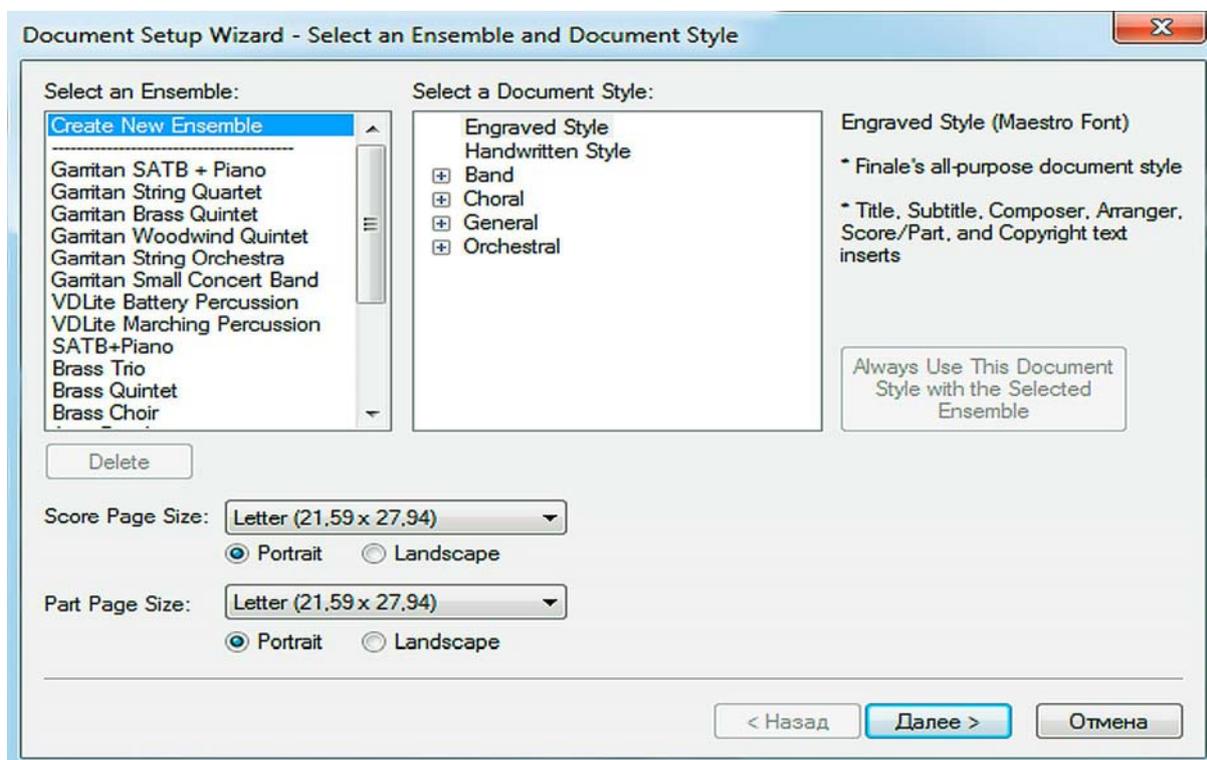


Рис. 38. Диалоговое окно Document Setup Wizard – Select an Ensemble and Document Style.

— *Default Document* (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 Template...* (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;

— *Exercise Wizard...* (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;

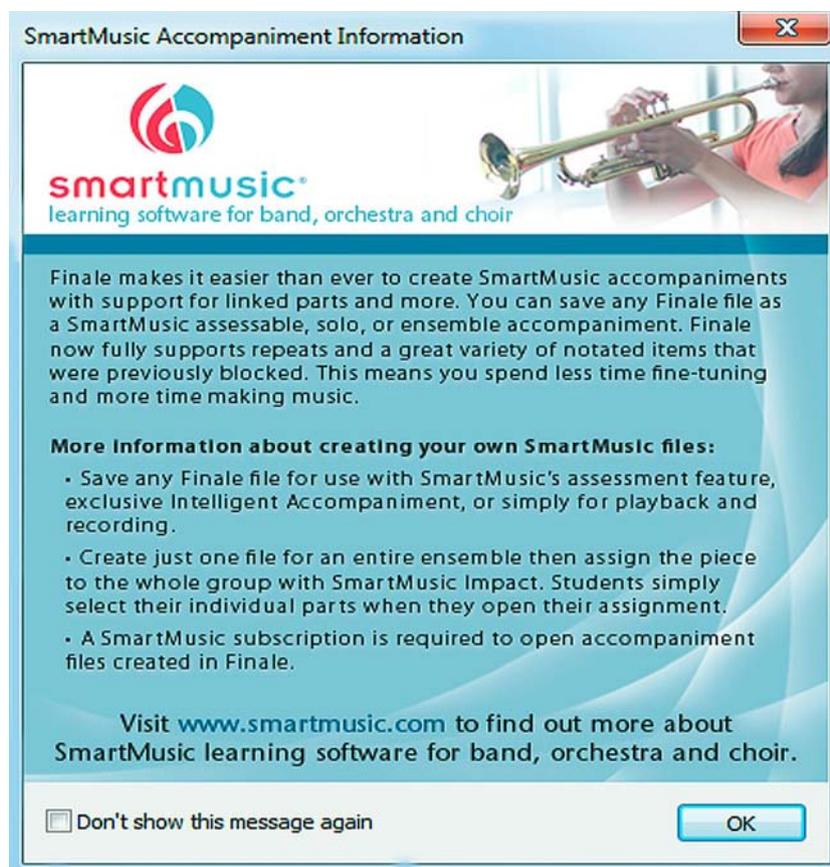


Рис. 39. Диалоговое окно SmartMusic Accompaniments Information.

— *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;

— *Close* (Закреть); закрыть документ можно с помощью клавиатурной комбинации — Ctrl + W;

— *Close All* (Закреть все);

— *Save* (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;

Меню File

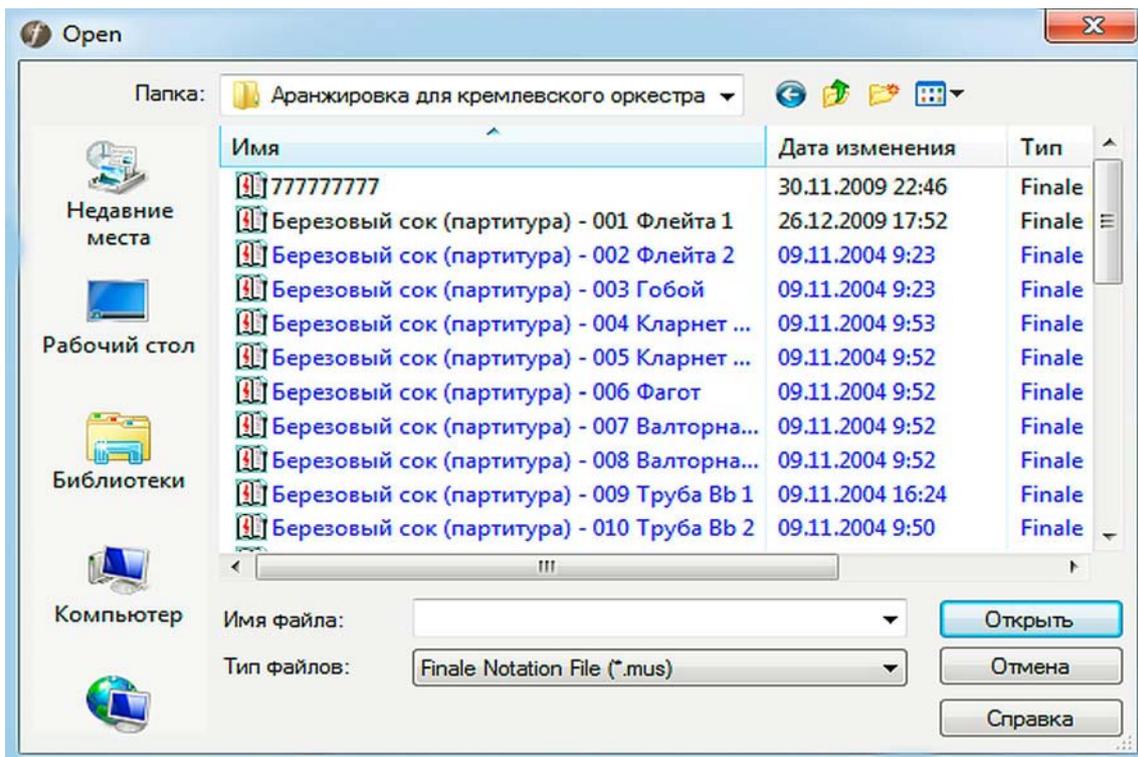


Рис. 40. Диалоговое окно Open.

- *Save As...* (Сохранить как); выбор этой команды в спускающейся панели меню File откроет диалоговое окно Save As;
- *Save All* (Сохранить все);

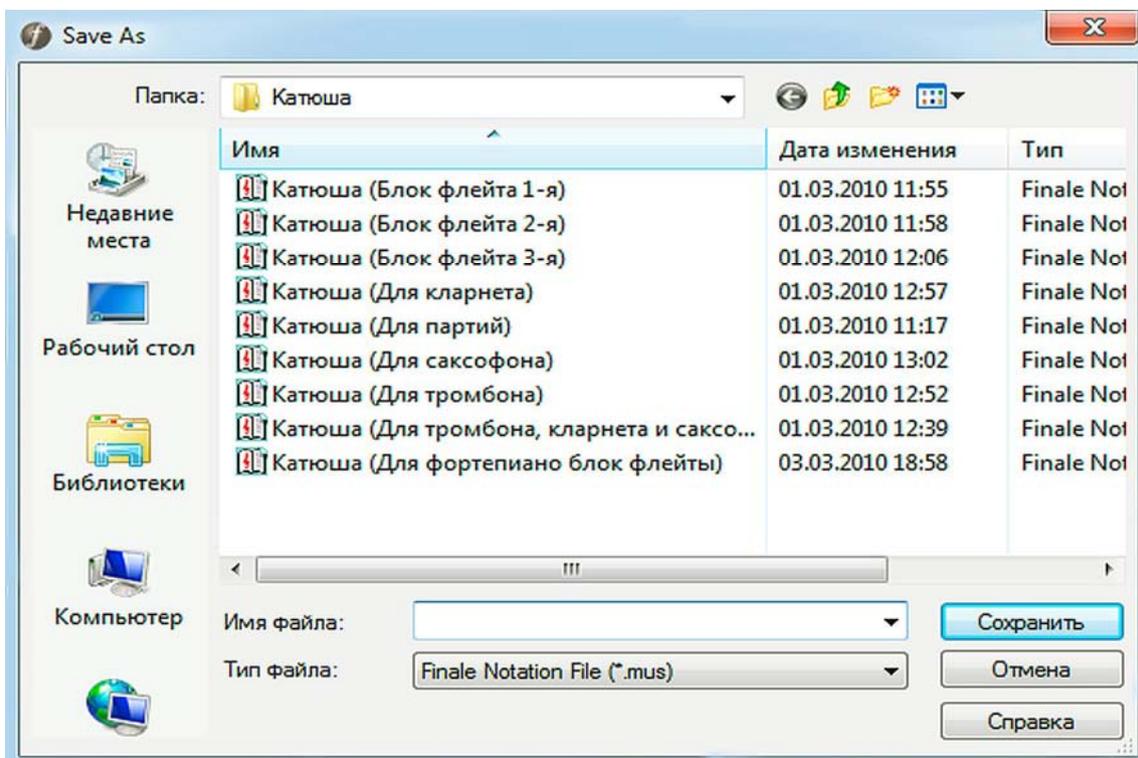


Рис. 41. Диалоговое окно Save As.

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

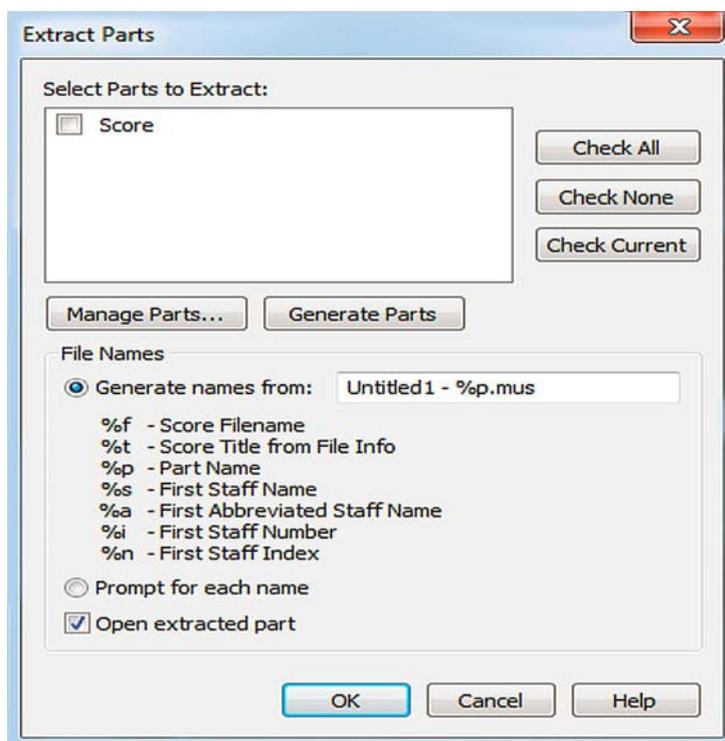


Рис. 42. Диалоговое окно Extract Parts.

— **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);

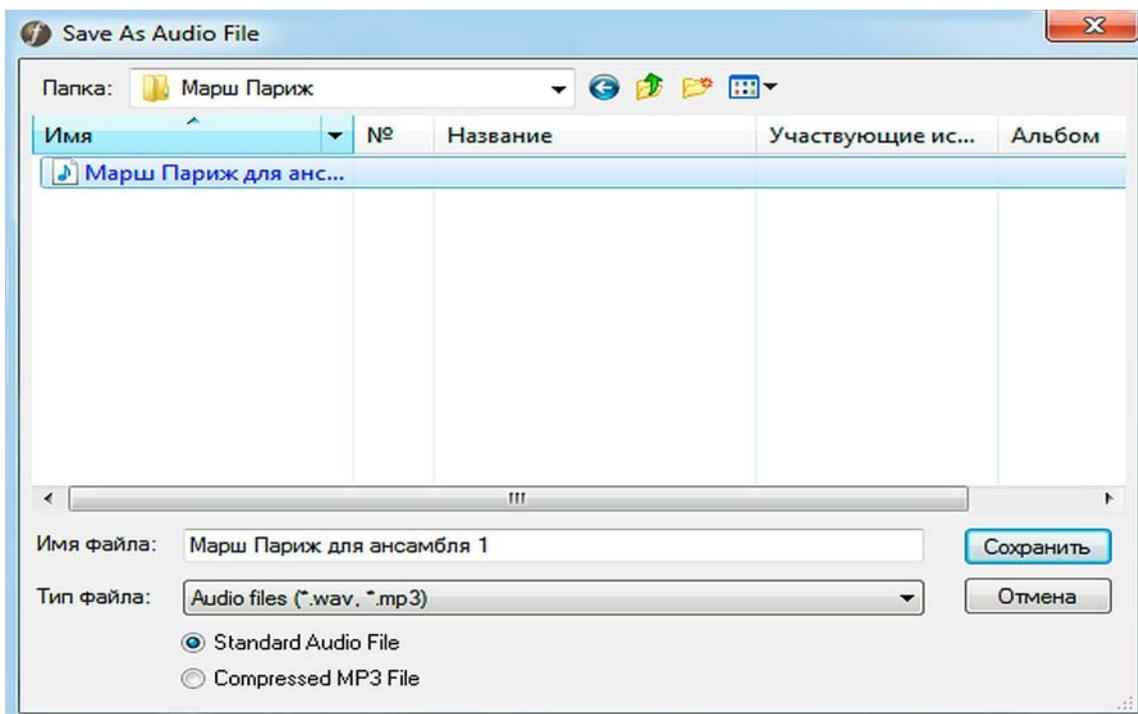


Рис. 43. Диалоговое окно Save As Audio File.

Меню File

— **Export to SmartMusic®...** (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.).

— **Revert** (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).

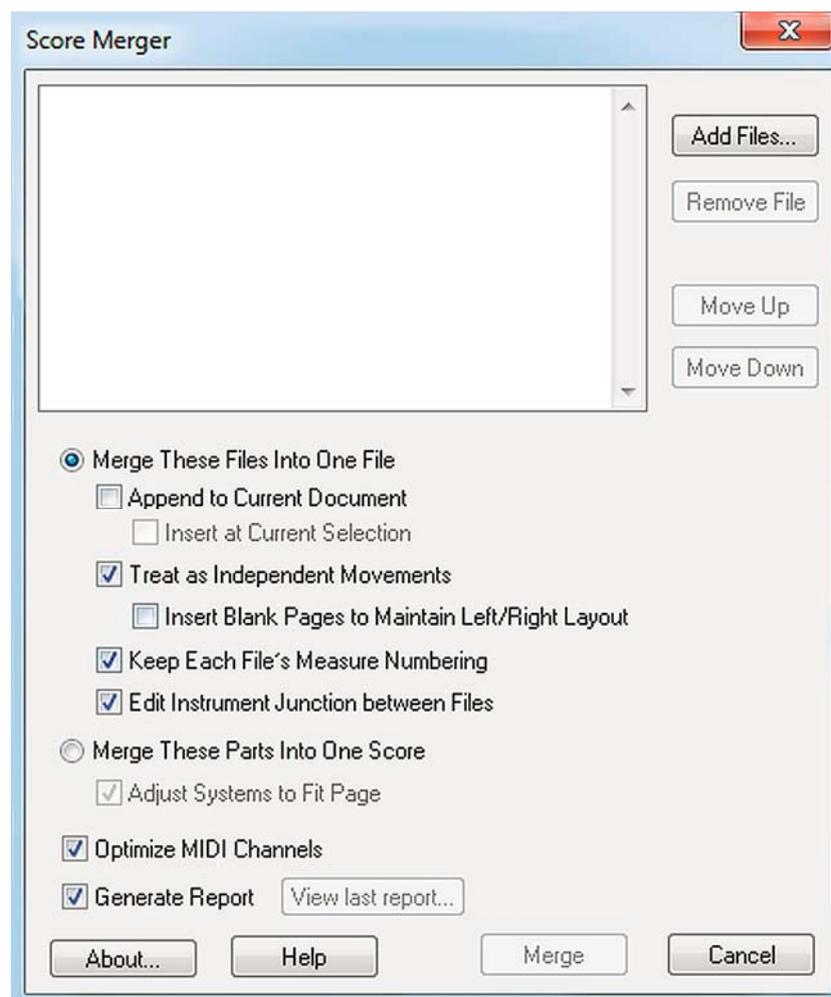


Рис. 44. Диалоговое окно Score Merger.

— **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:

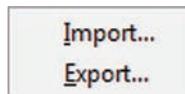


Рис. 45. Подменю команды MusicXML.

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

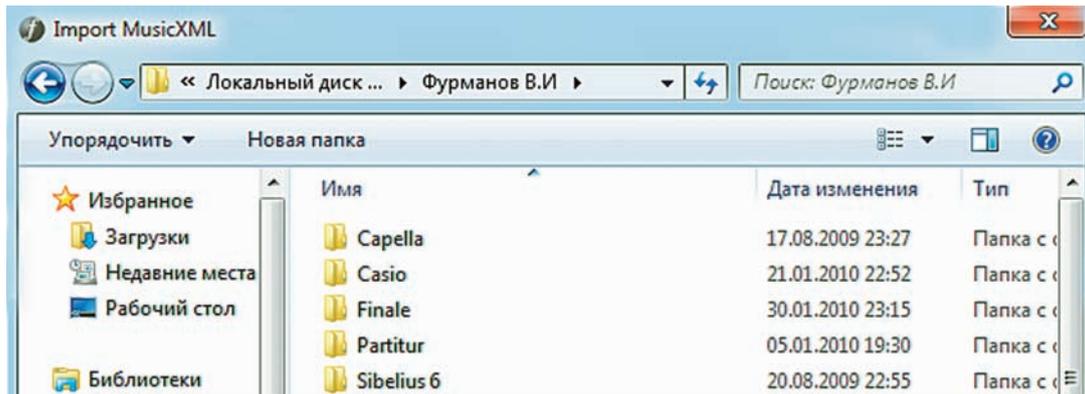


Рис. 46. Диалоговое окно Import MusicXML.

— **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;

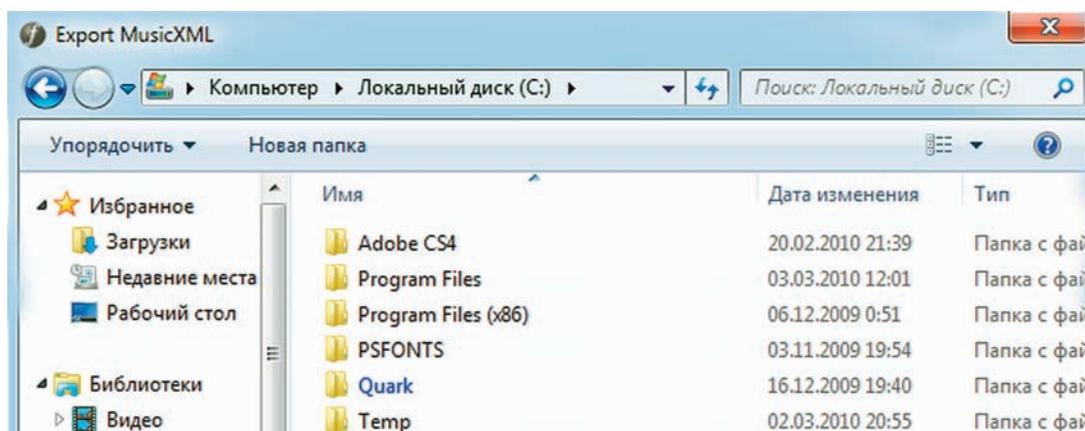


Рис. 47. Диалоговое окно Export MusicXML.

— **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:

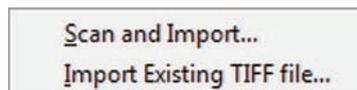


Рис. 48. Подменю команды Scanning: SmartScore Lite.

— **Scan and Import...** (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;

Меню File



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;

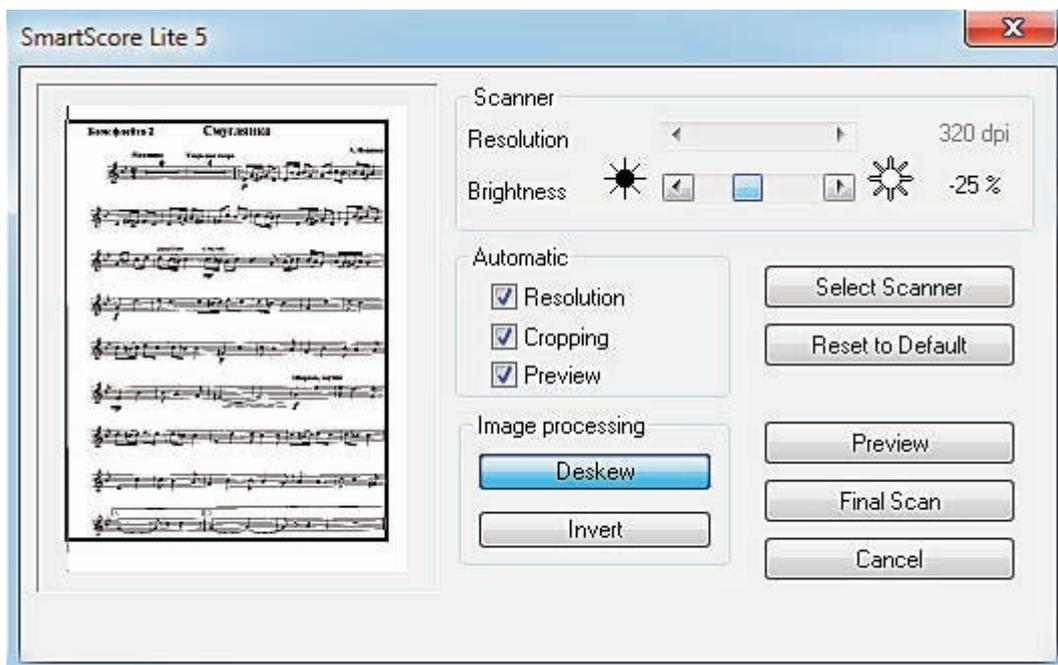


Рис. 50. Диалоговое окно SmartScore Lite 5.

— **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);

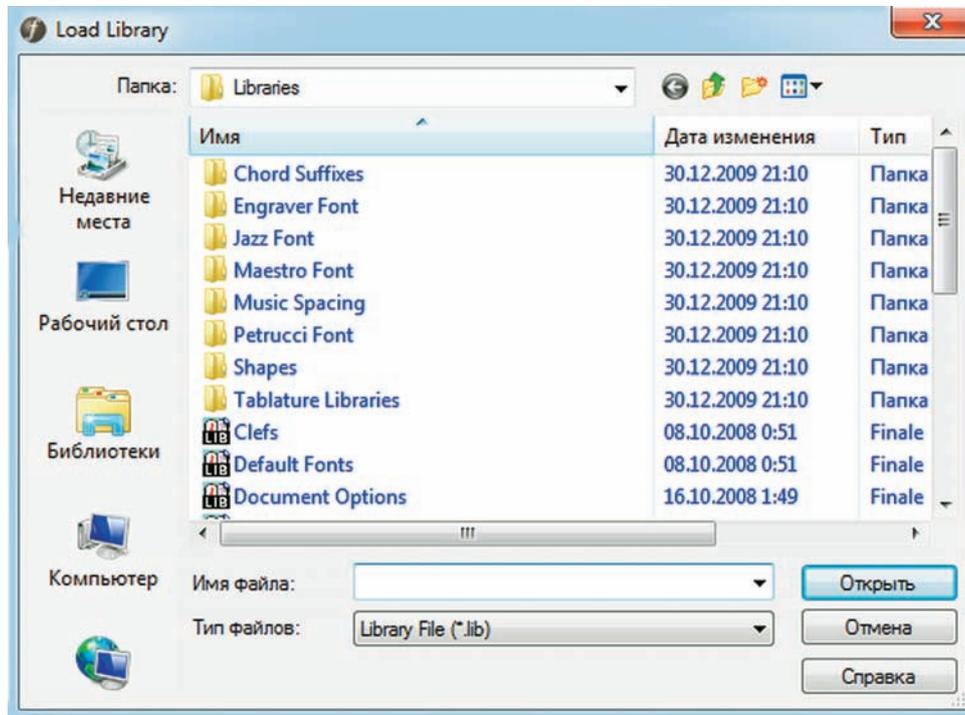


Рис. 51. Диалоговое окно Load Library.

— **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;

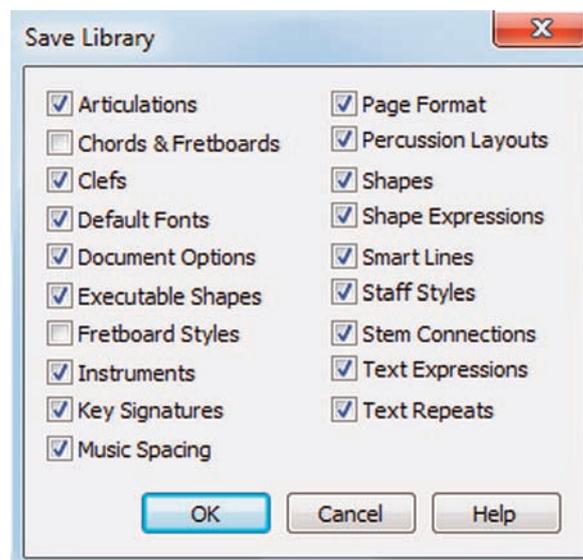


Рис. 52. Диалоговое окно Save Library.

Меню File

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

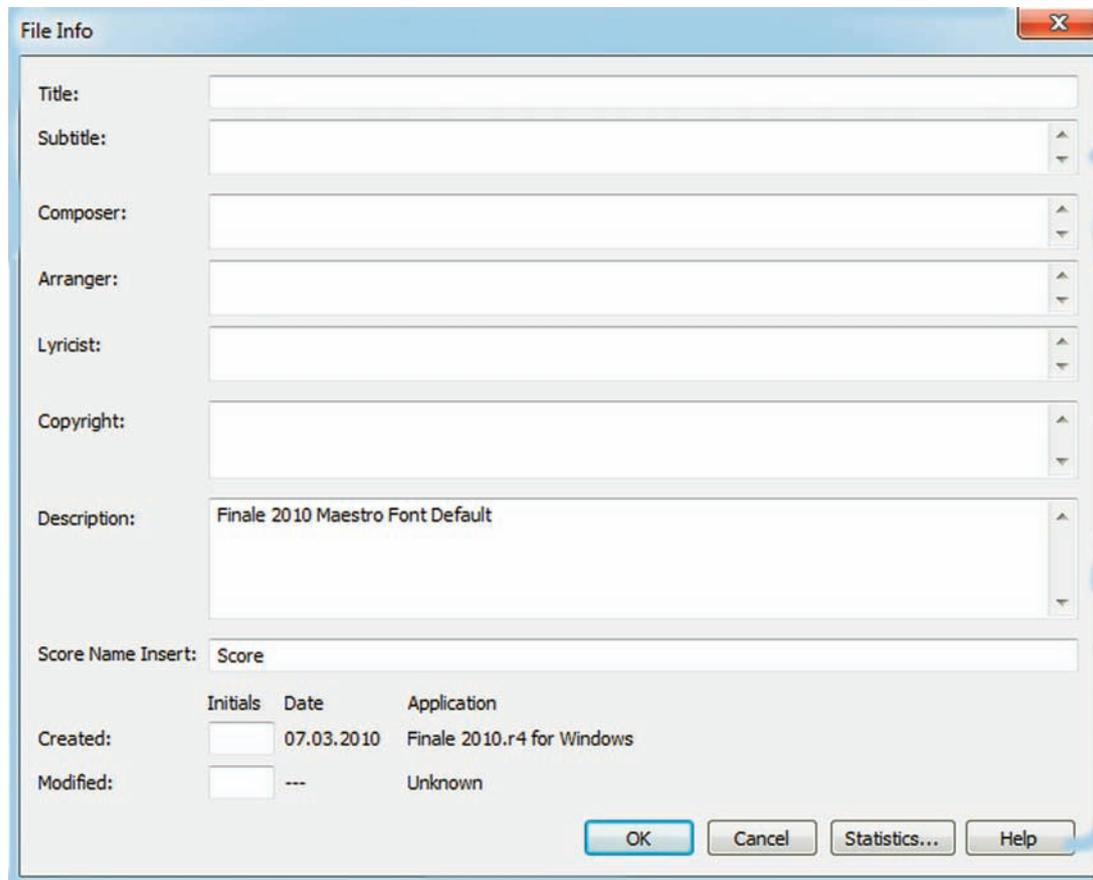


Рис. 53. Диалоговое окно File Info.

— **Statistics...** (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;

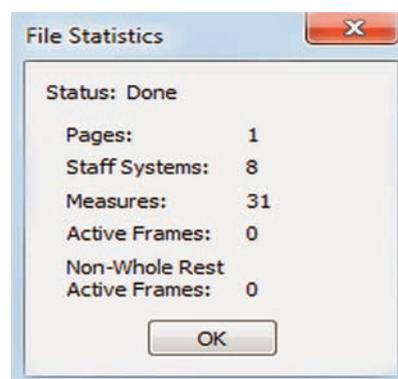


Рис. 53а. Диалоговое окно File Statistics.

— **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);

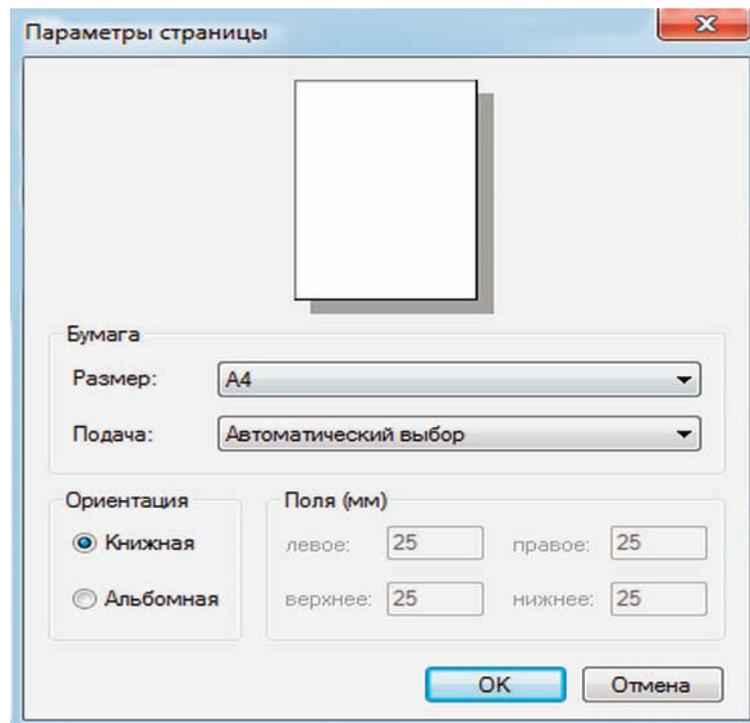


Рис. 54. Диалоговое окно Page Setup.

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

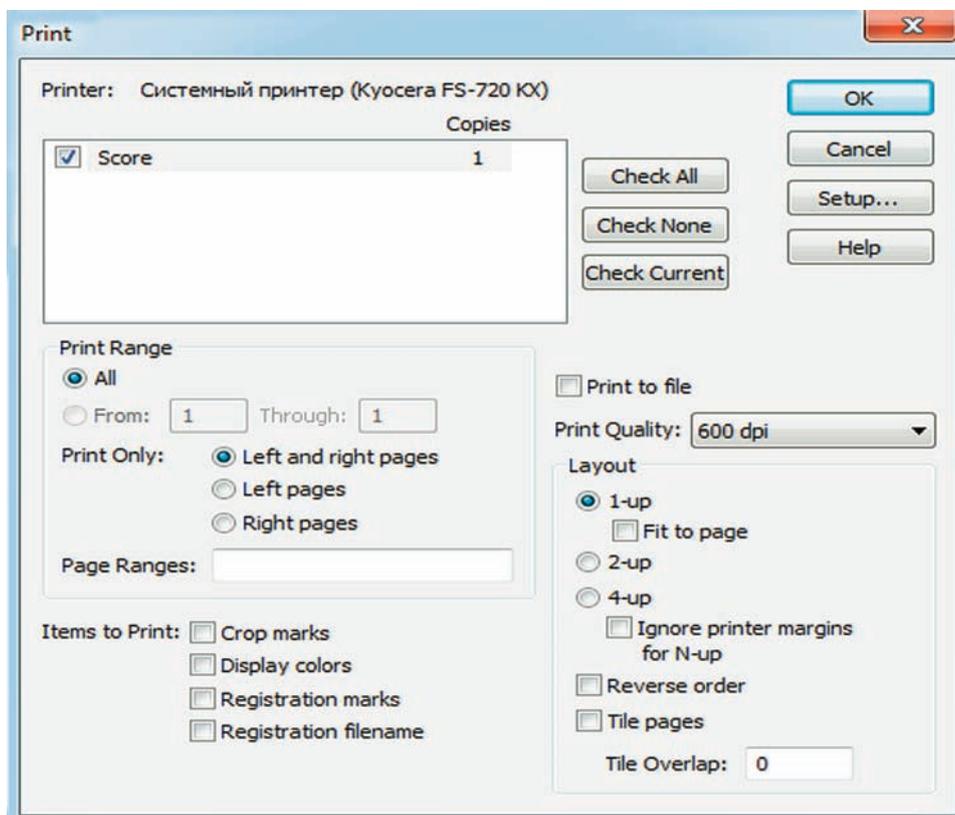


Рис. 55. Диалоговое окно Print.

Меню File

— **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;

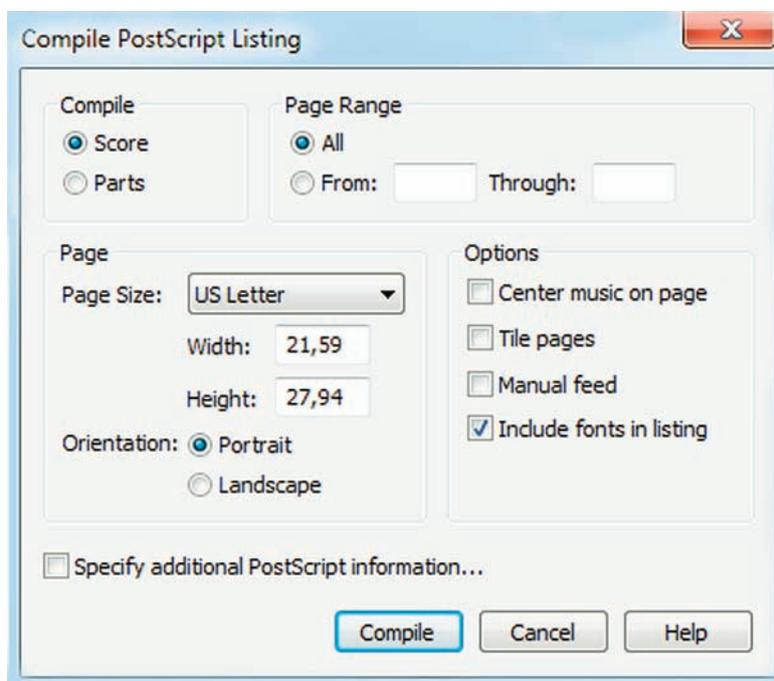


Рис. 56. Диалоговое окно Compile PostScript Listing.

- **Save Preferences** (Сохранить настройки);
- **Exit** (Выход); клавиатурная комбинация для этой команды — Alt + F4.

Меню Edit

Щелчком в постоянной текстовой панели название меню Edit (Правка), в результате чего откроется спускающаяся панель меню Edit (рис. 57, стр. 37).

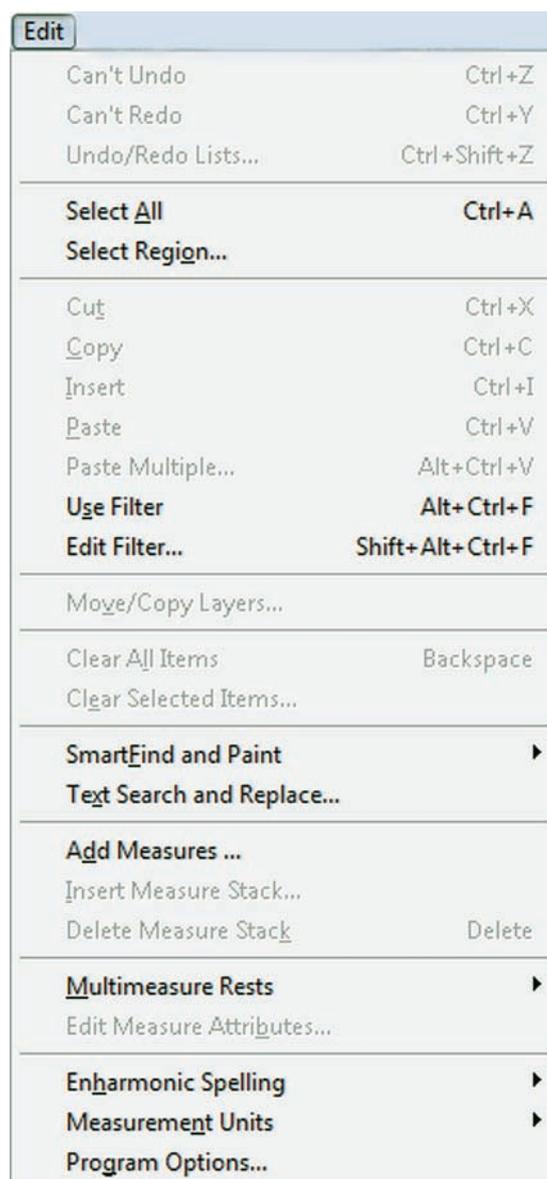


Рис. 57. Спускающаяся панель меню Edit.

Рассмотрим полный перечень команд меню Edit:

— **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

Меню Edit

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, ***Undo Simple Edit***, ***Undo Articulation Assign***, ***Undo Expression Assign***, и т.п.;

— ***Redo*** (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, ***Redo Speedy Edit***, ***Redo Chord Create***, ***Redo Fit Music***, 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;

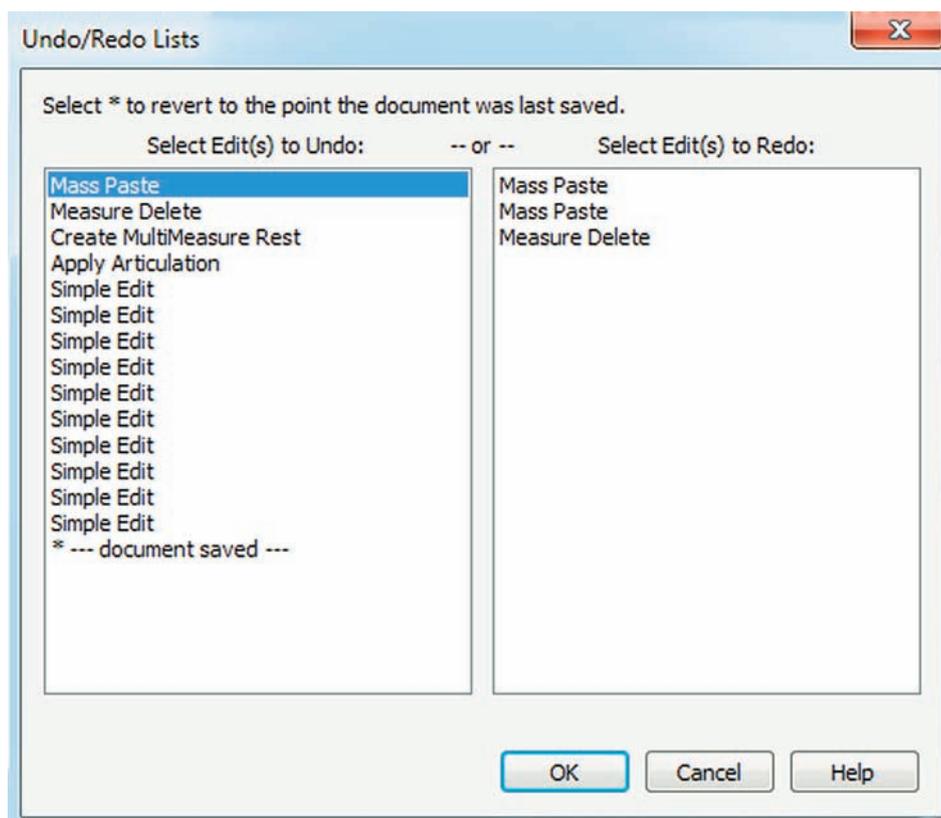


Рис. 58. Диалоговое окно Undo/Redo Lists.

— ***Select All*** (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);

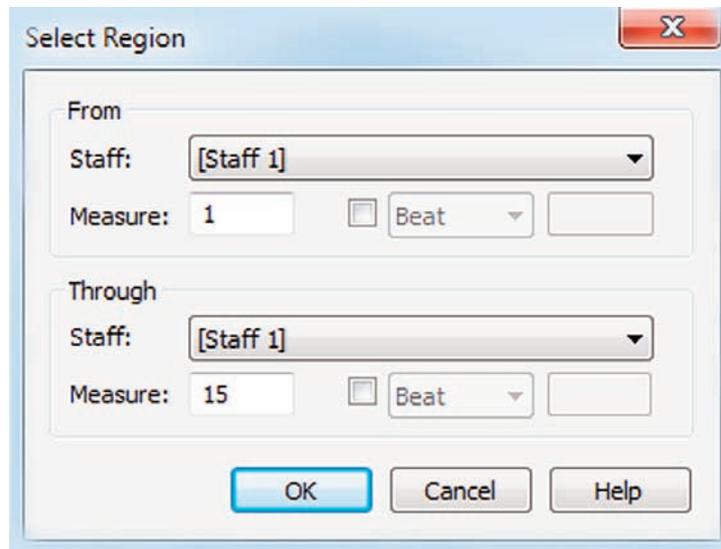


Рис. 59. Диалоговое окно Select Region.

— **Cut** (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;

— **Copy** (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 скопирован 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;

— **Paste** (Заменить); в спускающейся панели меню Edit команда Paste затенена до тех пор, пока какой-либо фрагмент нотного текста не будет вырезан или скопирован 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;

Меню Edit

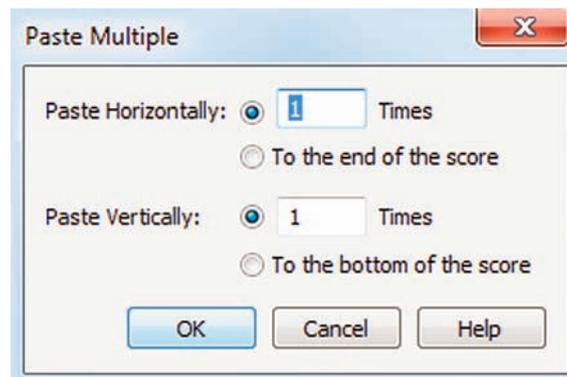


Рис. 60. Диалоговое окно Paste Multiple.

— **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.;

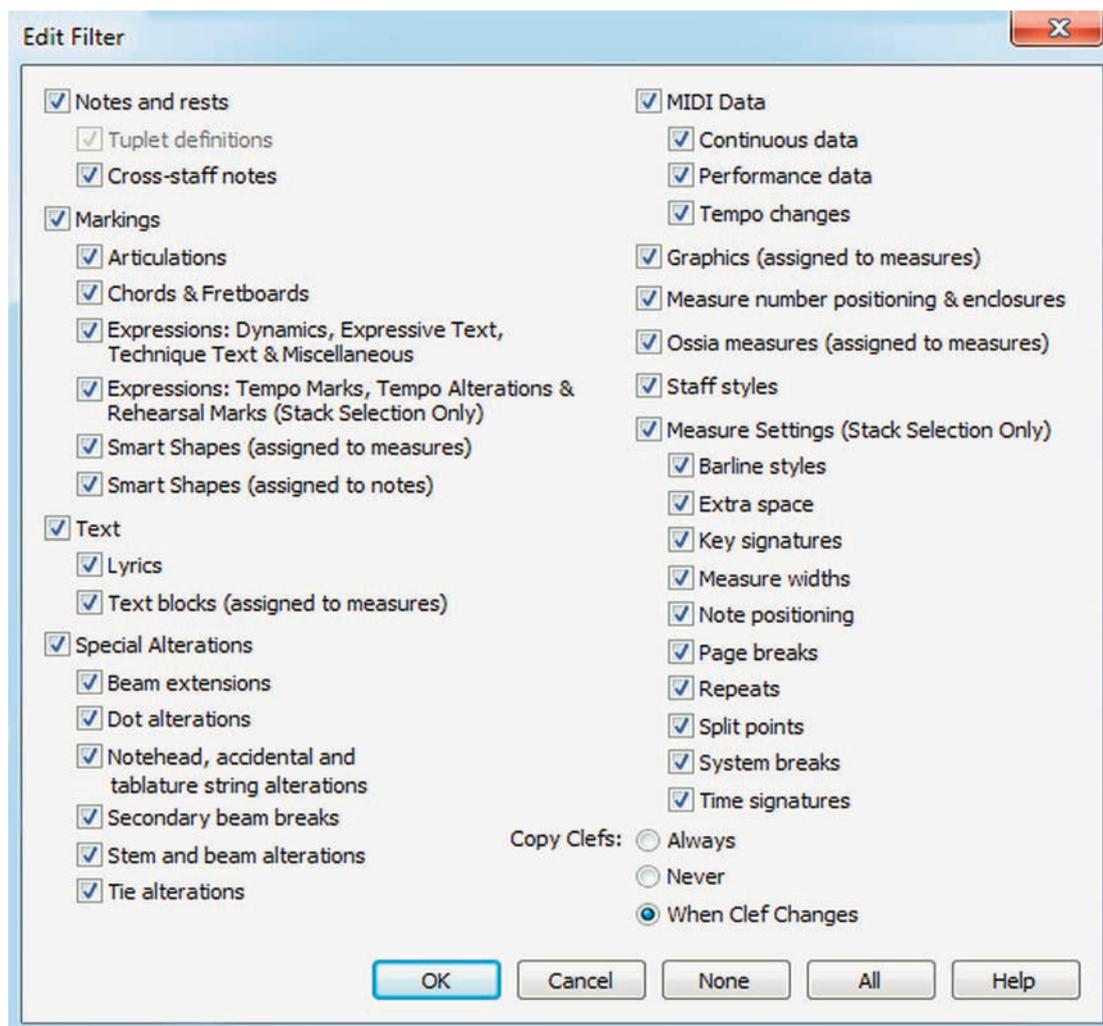


Рис. 61. Диалоговое окно Edit Filter.

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

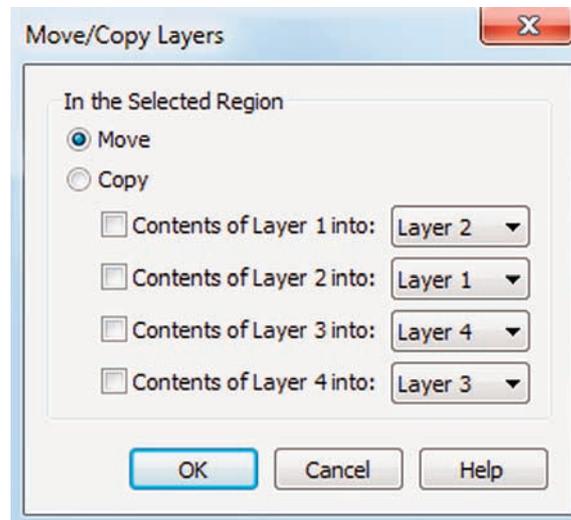


Рис. 62. Диалоговое окно Move/Copy Layers.

— *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;

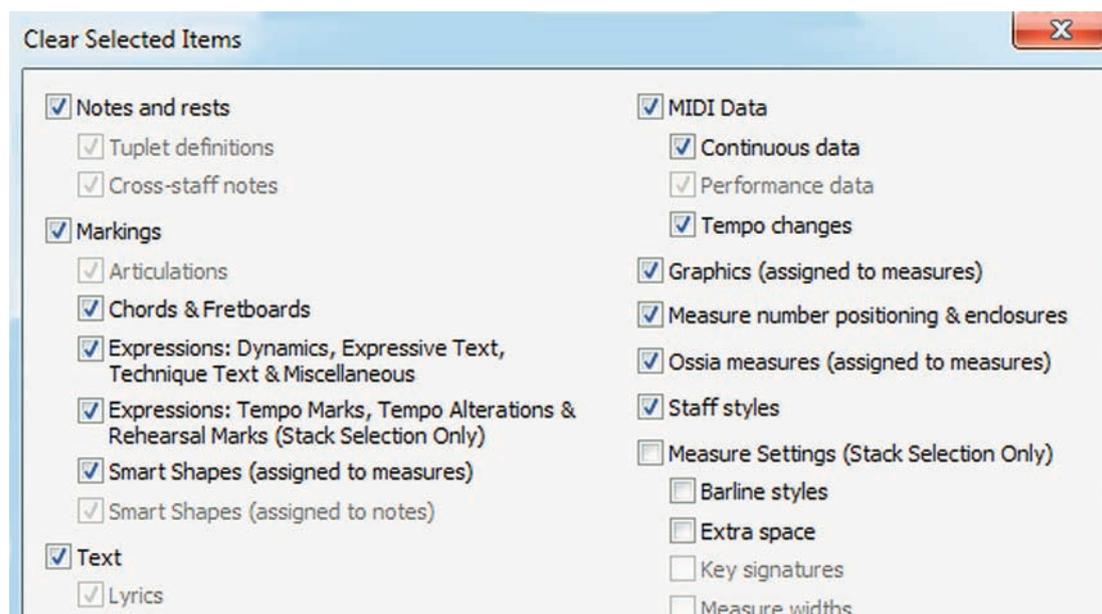


Рис. 63. Диалоговое окно Clear Selected Items.

Меню Edit

— **SmartFind and Paint** (“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:

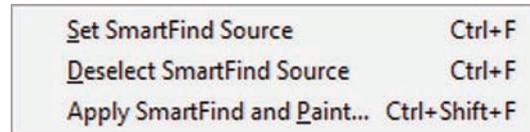


Рис. 64. Подменю команды SmartFind and Paint.

— **Set SmartFind Source** (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;

— **Deselect 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;

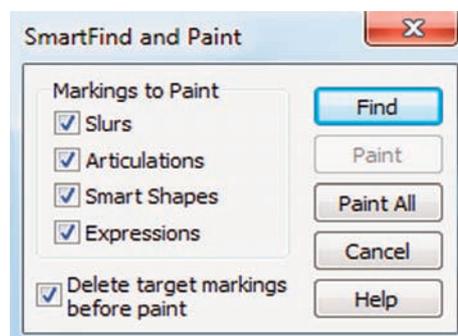


Рис. 65. Диалоговое окно SmartFind and Paint.

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;

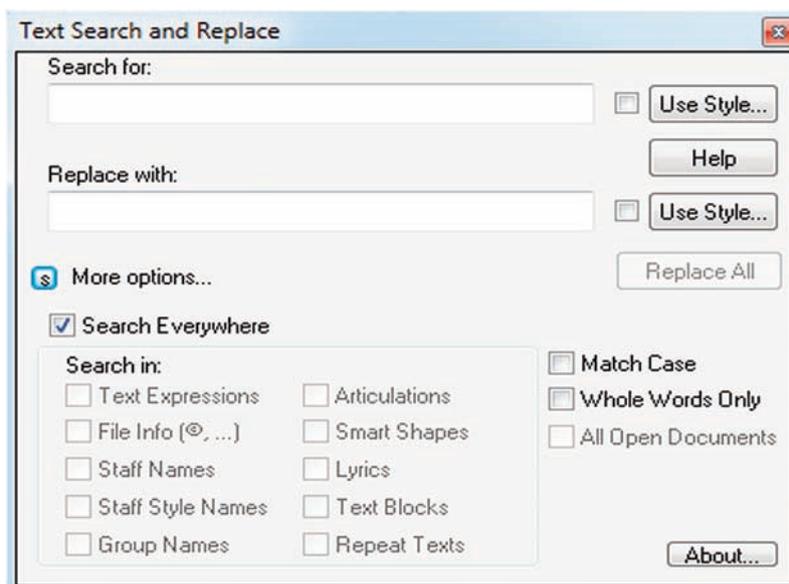


Рис. 66. Диалоговое окно Text Search and Replace.

— **Add 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;

— **Insert Measure Stack...** (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;

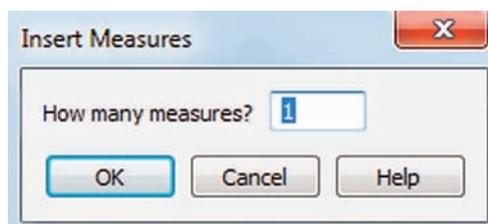


Рис. 67. Диалоговое окно Insert Measure.

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



Рис. 68. Подменю команды Multimeasure Rests.

— **Break...** (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;

Меню Edit

— *Create* (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;

— *Edit...* (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;

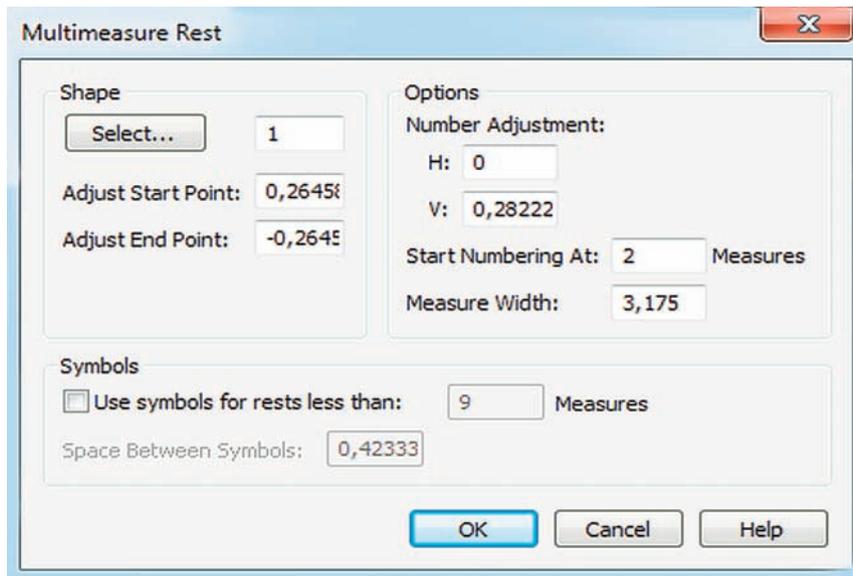


Рис. 69. Диалоговое окно Multimeasure Rests.

— *Create for Parts/Score* (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;

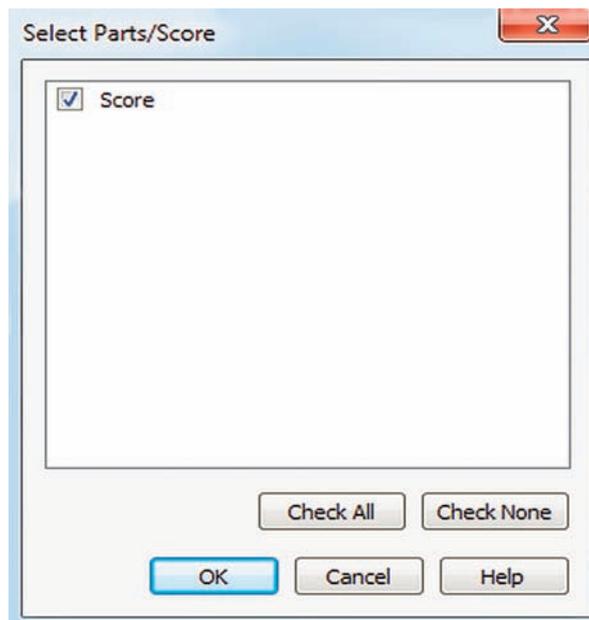


Рис. 70. Диалоговое окно Select Parts/Score.

— *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;

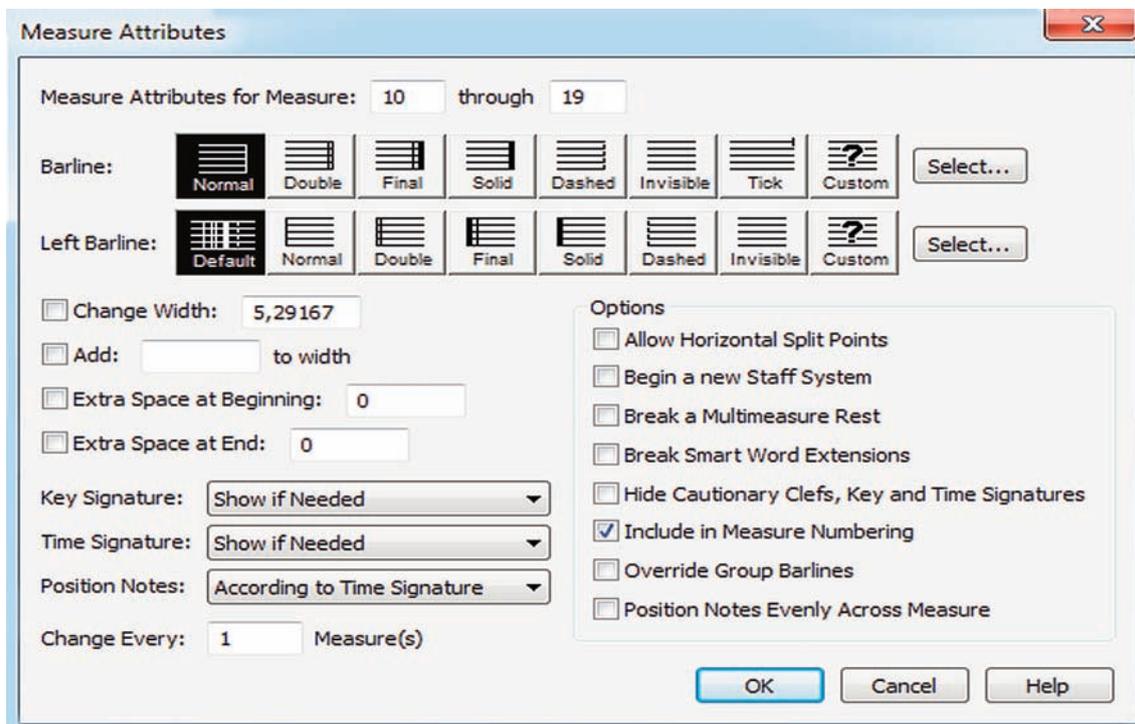


Рис. 71. Диалоговое окно Measure Attributes.

— *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:

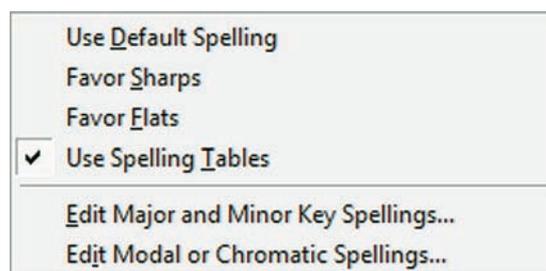


Рис. 72. Подменю команды Enharmonic Spelling.

— *Use Default Spelling* (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 диэзам); выбор этой команды добавит в подменю маленькое квадратное поле слева от названия команды с уже установленным флажком;

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

Меню Edit

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

— *Edit Major and Minor Key Spellings...* (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);

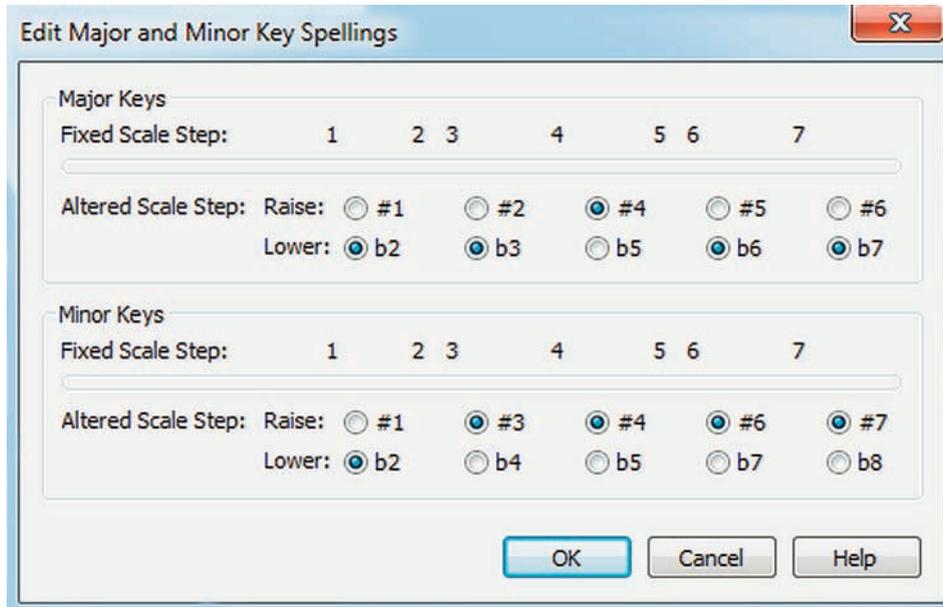


Рис. 73. Диалоговое окно Edit Major and Minor Key Spellings.

— *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);

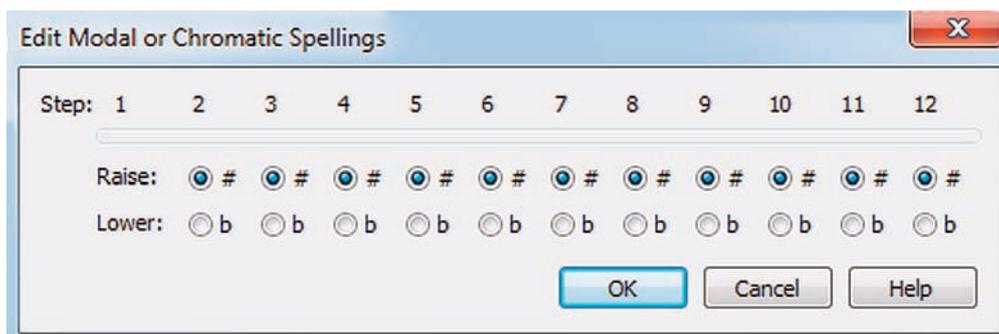


Рис. 74. Диалоговое окно Edit Modal or Chromatic Spellings.

— *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:

- *EVPUs* (Единицы EVPUs);
- *Inches* (Дюймы);
- *Centimeters* (Сантиметры);
- *Millimeters* (Миллиметры);

— *Picas* (Пики);
— *Points* (Пункты);
— *Spaces* (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.

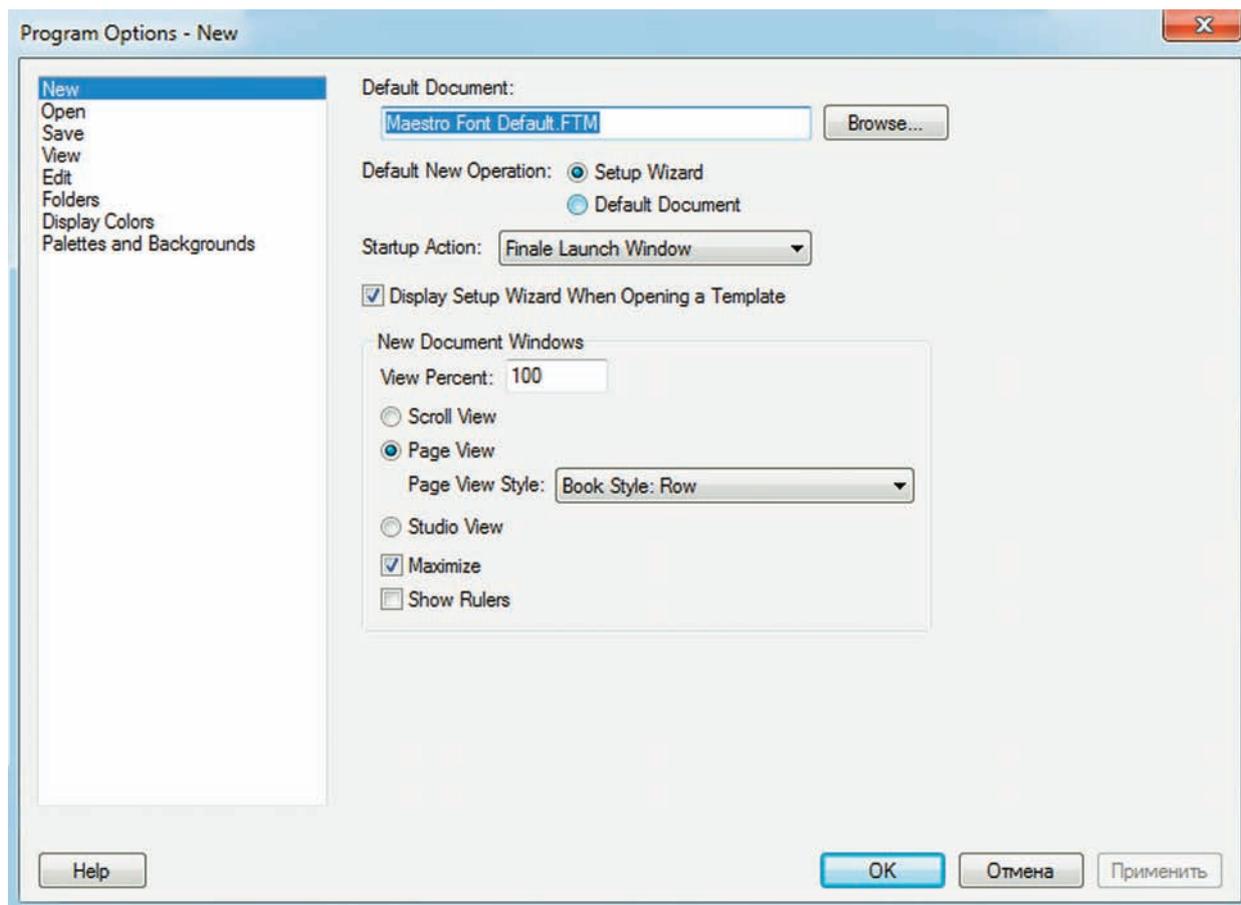


Рис. 75. Диалоговое окно Program Options.

Меню *Utilities*

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



Рис. 77. Спускающаяся панель меню *Utilities*.

Рассмотрим полный перечень команд меню *Utilities*:

— ***Transpose...*** (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;

— ***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;

— ***Fit Measures...*** (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**;

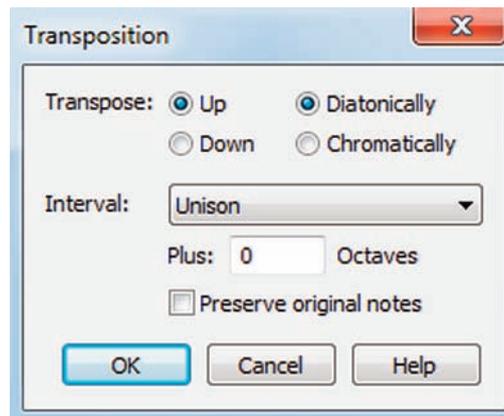


Рис. 78. Диалоговое окно Transposition.

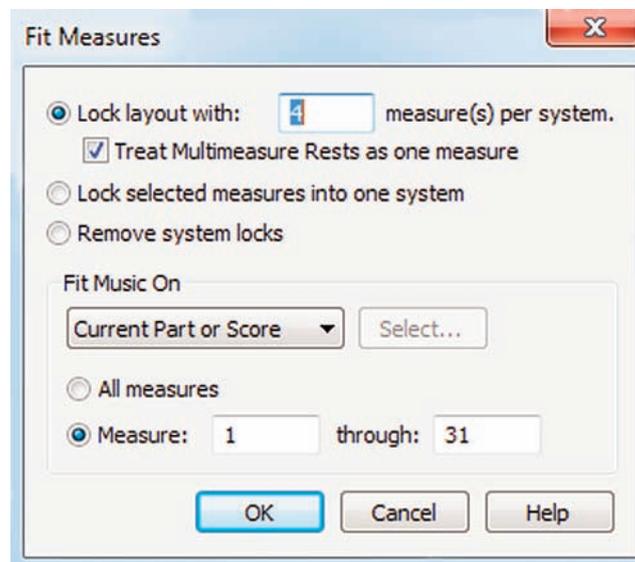


Рис. 79. Диалоговое окно Fit Measures.

— **Lock Systems** (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;

— **Unlock Systems** (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 +;

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

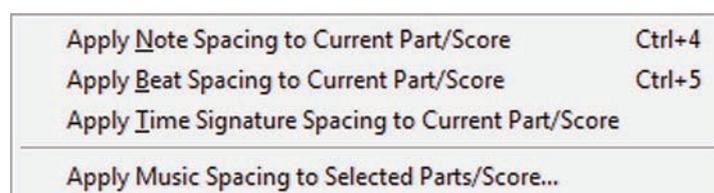


Рис. 80. Подменю команды Music Spacing.

Меню Utilities

— *Apply Note 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 Beat Spacing to Current Part/Score* (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 Time Signature Spacing to Current Part/Score* (Применить выравнивание в соответствии с размером к данной партии/партитуре); до тех пор, пока не будет выделен какой-либо 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;

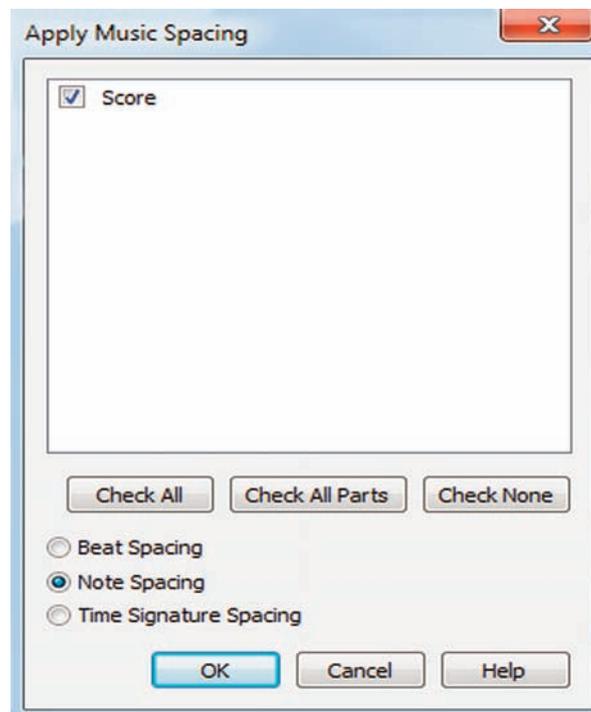


Рис. 81. Диалоговое окно Apply Music Spacing.

— *Update Layout* (Обновить планировку); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + U;

— *Update Smart Word Extensions and Hyphens* (Обновить автораспевы и переносы слов);

— *Rebar* (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:

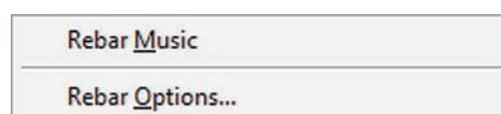


Рис. 82. Подменю команды Rebar.

— *Rebar Music* (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);

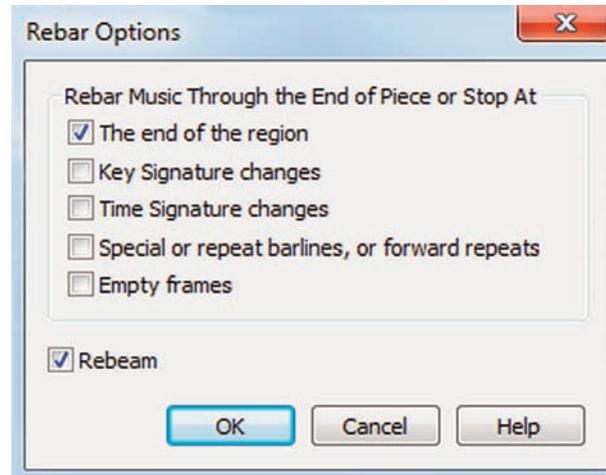


Рис. 83. Диалоговое окно Rebar Options.

— *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:

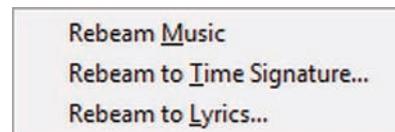


Рис. 84. Подменю команды Rebeam.

— *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 Time Signature...* (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);

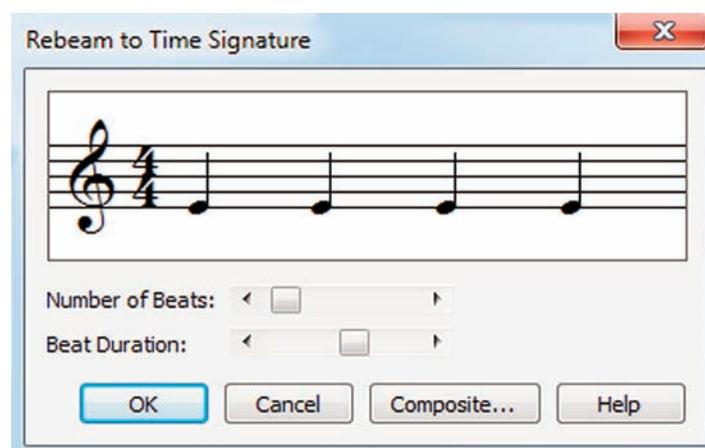


Рис. 85. Диалоговое окно Rebeam to Time Signature.

Меню Utilities

— **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);

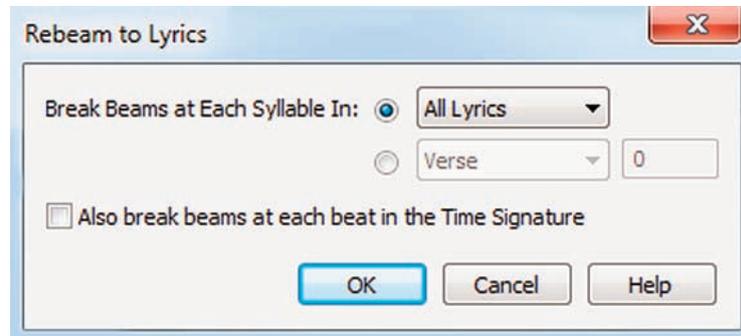


Рис. 86. Диалоговое окно Rebeam to Lyrics.

— **Explode Music...** (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);

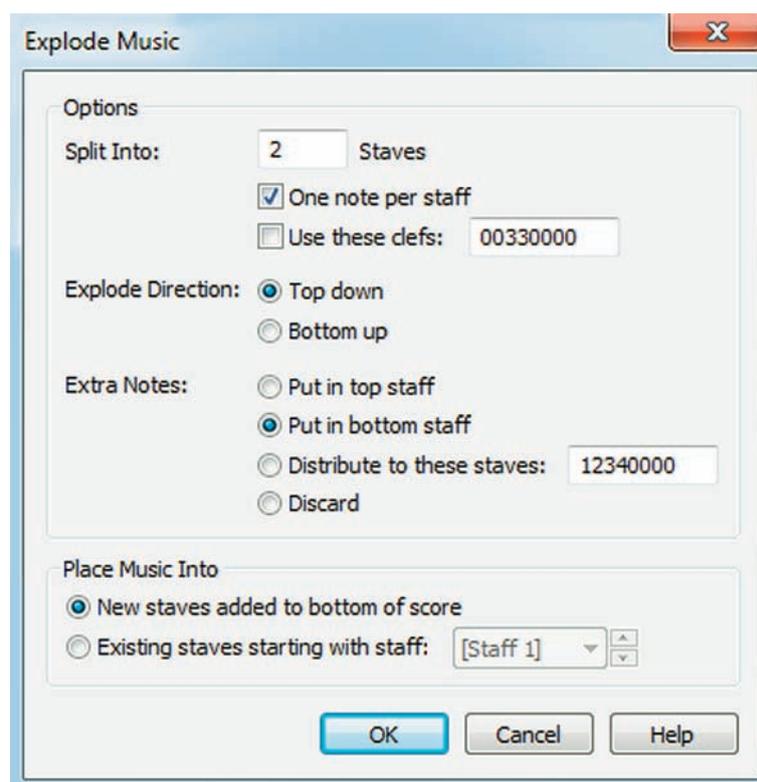


Рис. 87. Диалоговое окно Explode Music.

— **Implode Music...** (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);

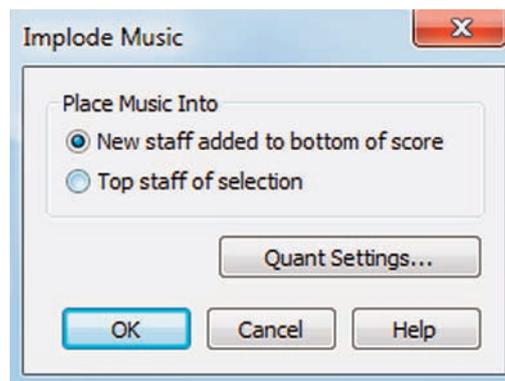


Рис. 88. Диалоговое окно Implode Music.

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

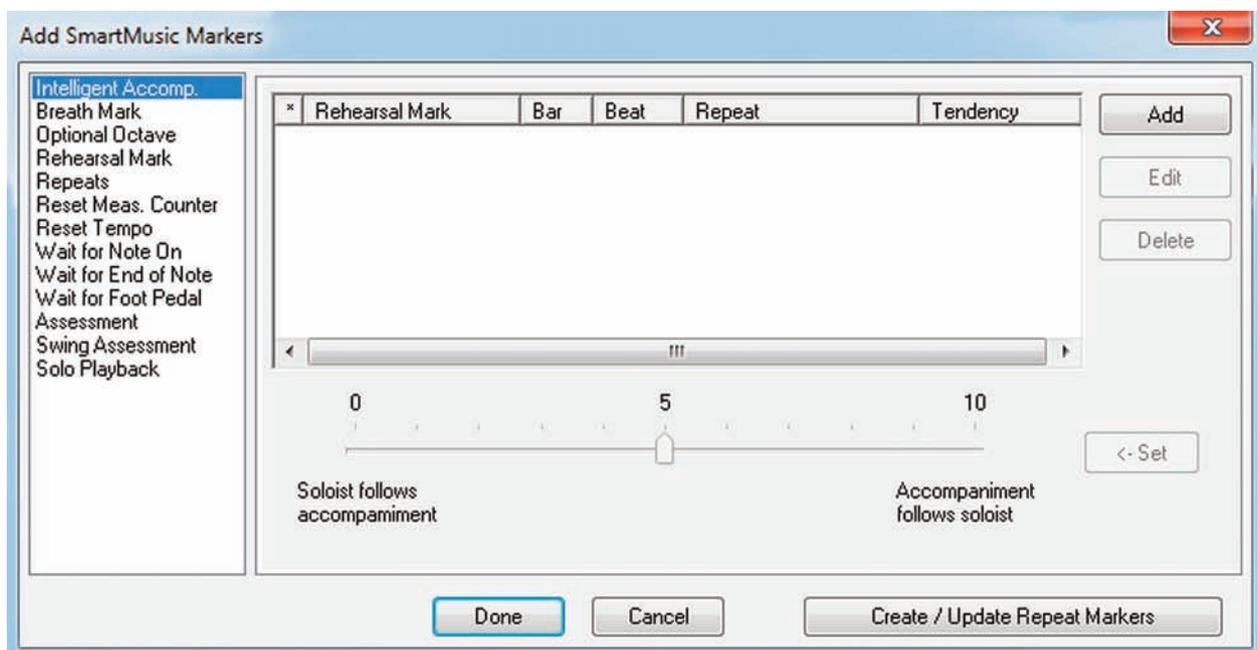


Рис. 89. Диалоговое окно Add SmartMusic Markers.

— *Apply Articulation...* (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 щелчком 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 щелчком 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;

Меню Utilities

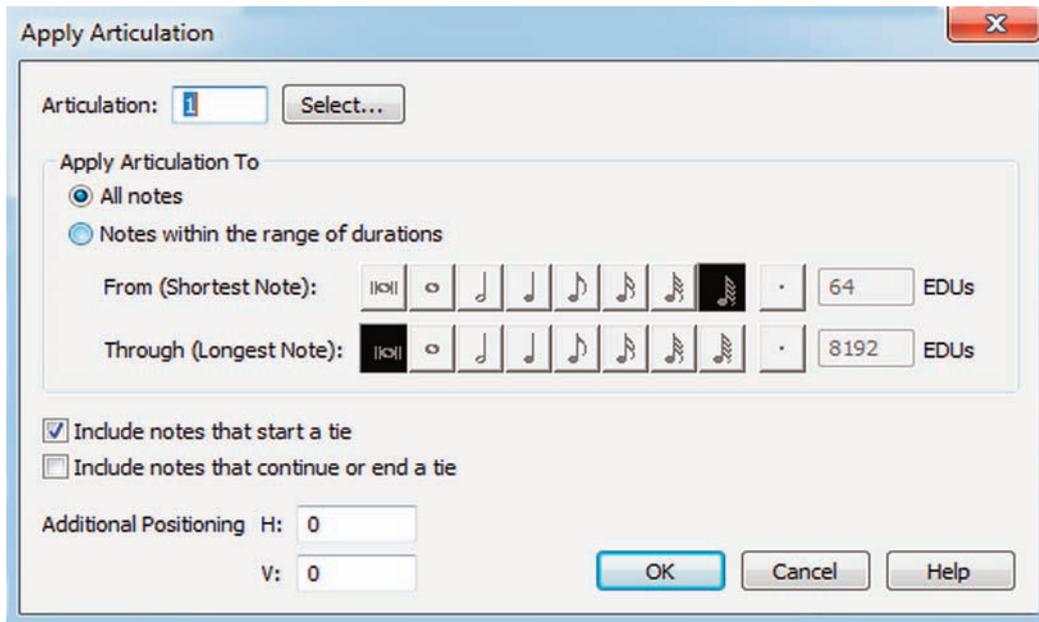


Рис. 90. Диалоговое окно Apply Articulation.

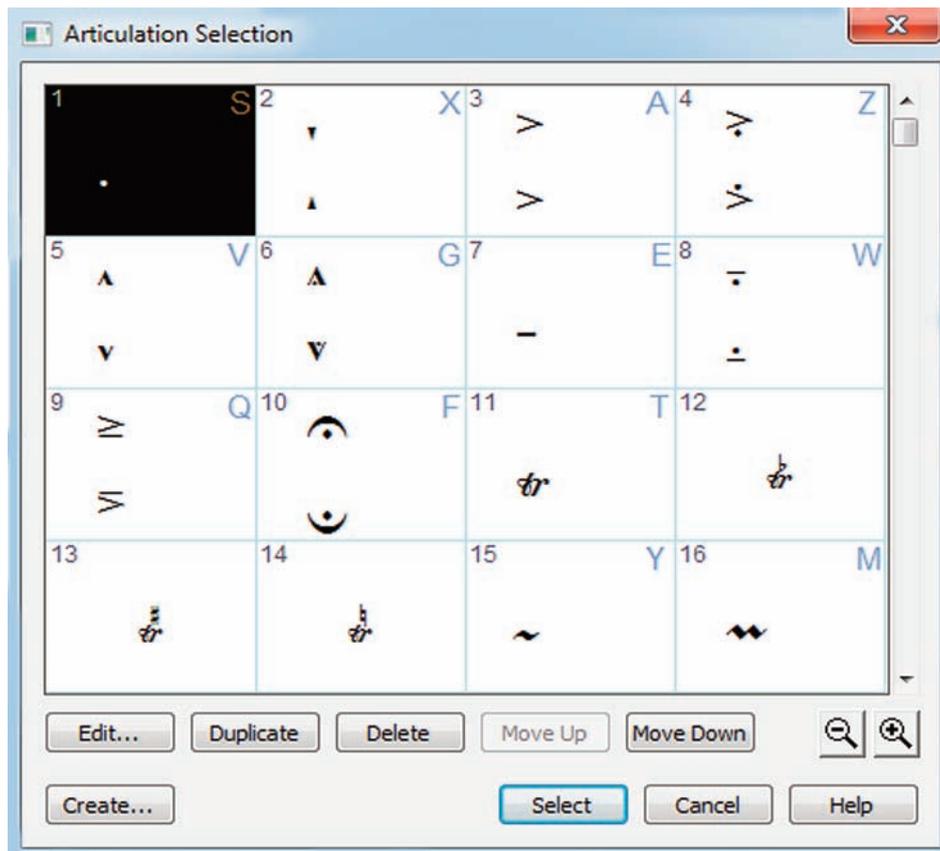


Рис. 91. Диалоговое окно Articulation Selection.

— **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:



Рис. 92. Подменю команды Check Notation.

- *Check Acc^udentals* (Проверить знаки альтерации);
- *Check Elapsed Time...* (Показать время исполнения); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Elapsed Time (рис. 93, стр. 55);

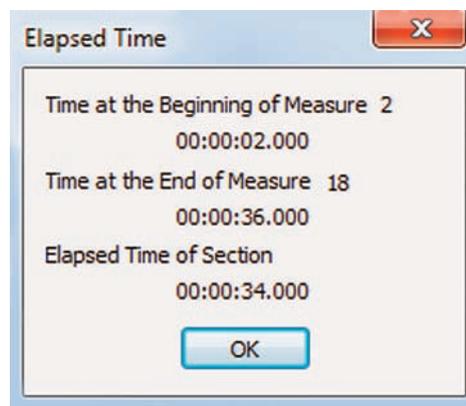


Рис. 93. Диалоговое окно Elapsed Time.

- *Check Ties* (Проверить удлиняющие лиги);
- *Convert Mirrors* (Преобразовать зеркальные такты в обычные);
- *Fill With Rests* (Заполнить паузами);
- *Remove Manual Slur Adjustments* (Удалить установленные вручную лиги);
- ***Stem Direction*** (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:
 - *Up* (Вверх);
 - *Down* (Вниз);
 - *Use Default Direction* (По умолчанию);



Рис. 94. Подменю команды Stem Direction.

- ***Change*** (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:

Меню Utilities

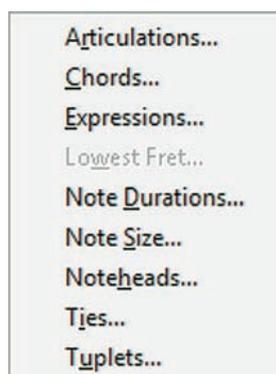


Рис. 95. Подменю команды Change.

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

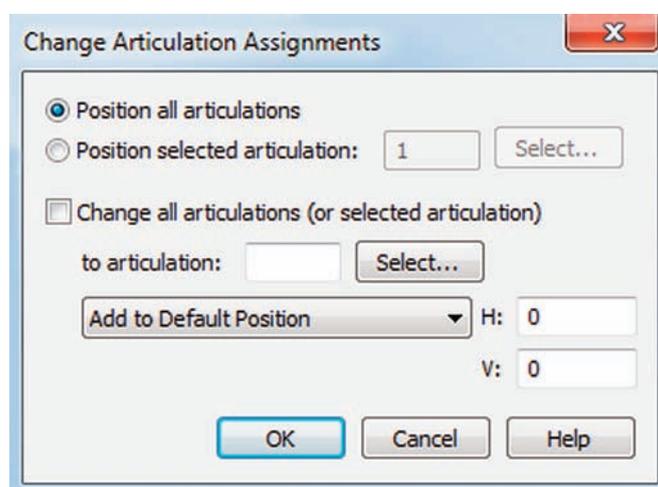


Рис. 96. Диалоговое окно Change Articulation Assignments.

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

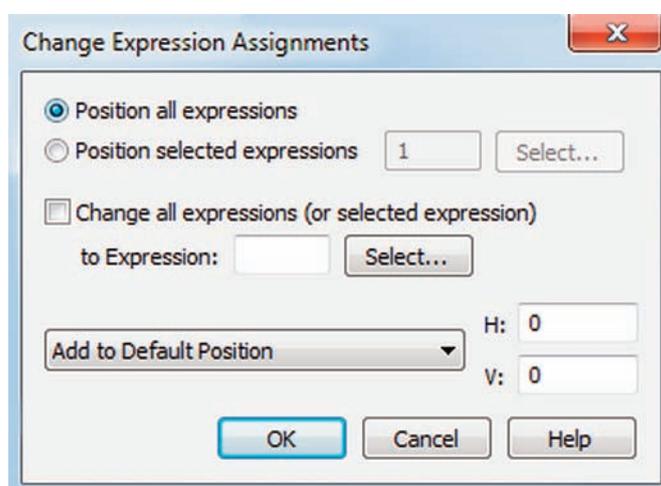


Рис. 97. Диалоговое окно Change Expression Assignments.

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

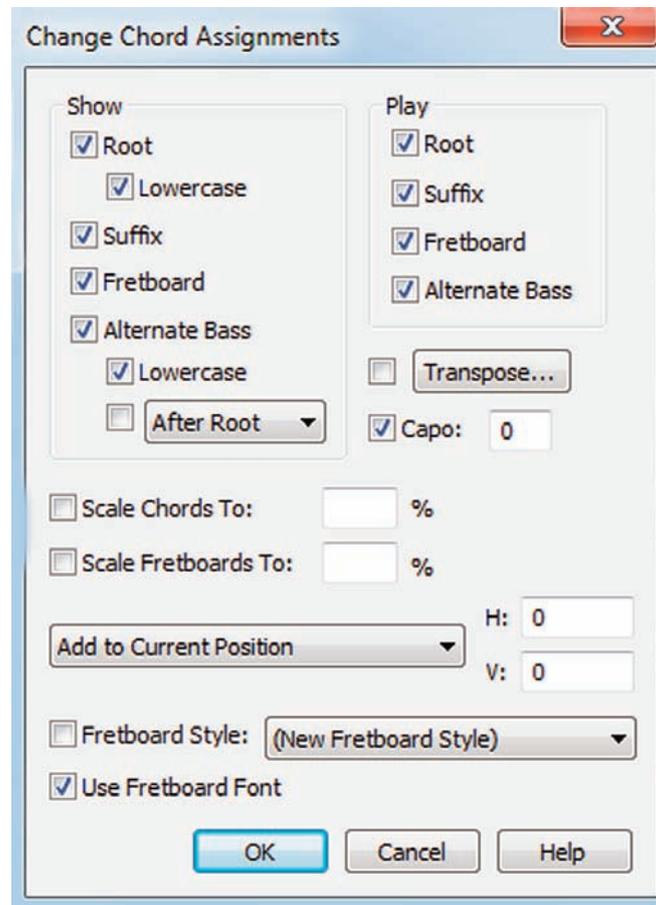


Рис. 98. Диалоговое окно Change Chord Assignments.

— *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);



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);

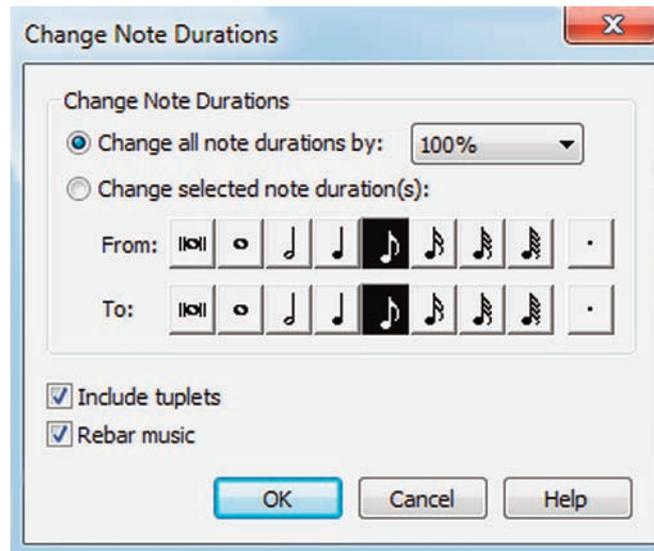


Рис. 100. Диалоговое окно Change Note Durations.

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

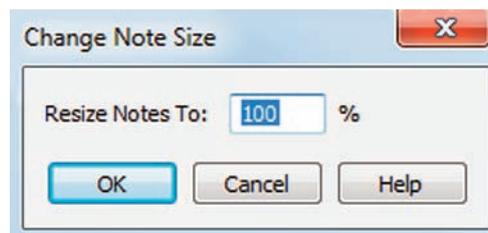


Рис. 101. Диалоговое окно Change Note Size.

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

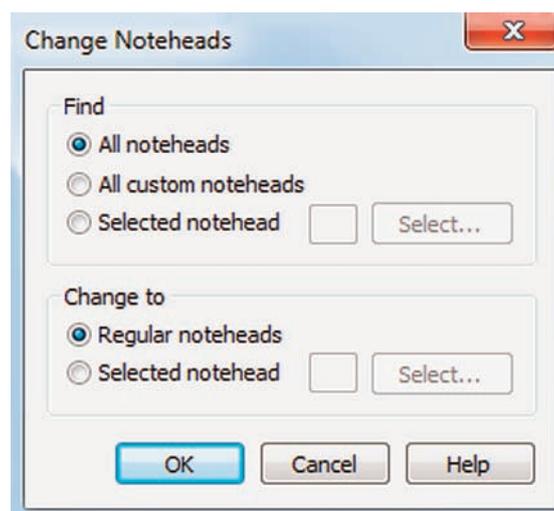


Рис. 102. Диалоговое окно Change Noteheads.

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

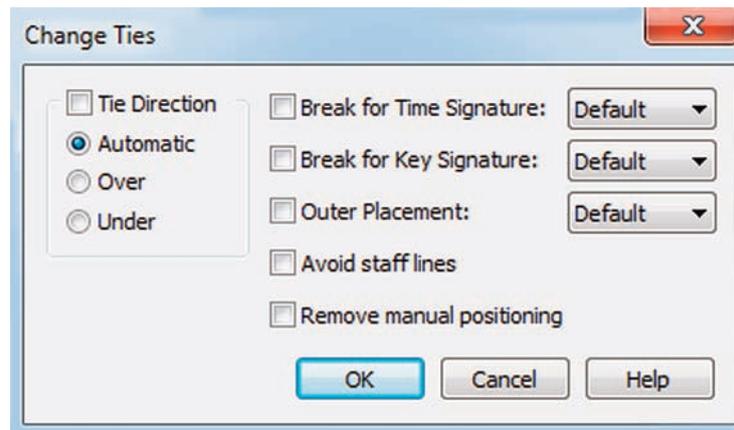


Рис. 103. Диалоговое окно Change Ties.

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

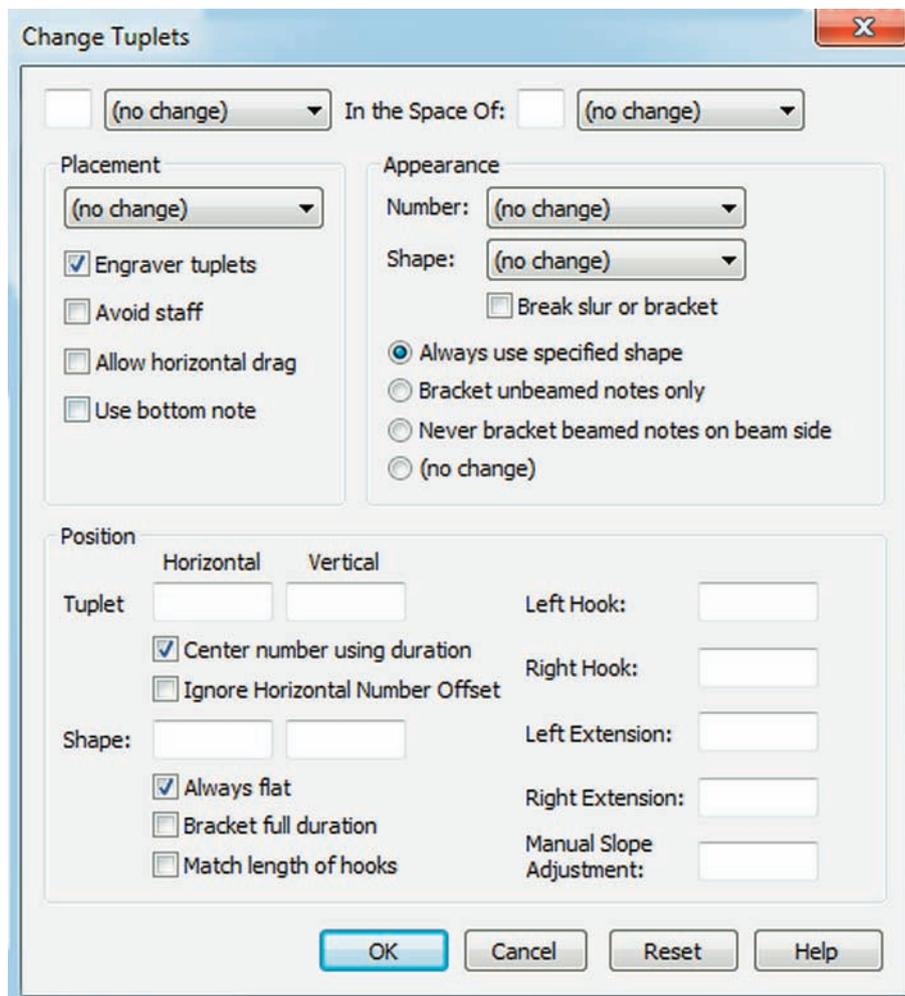


Рис. 104. Диалоговое окно Change Tuplets.

Меню View

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

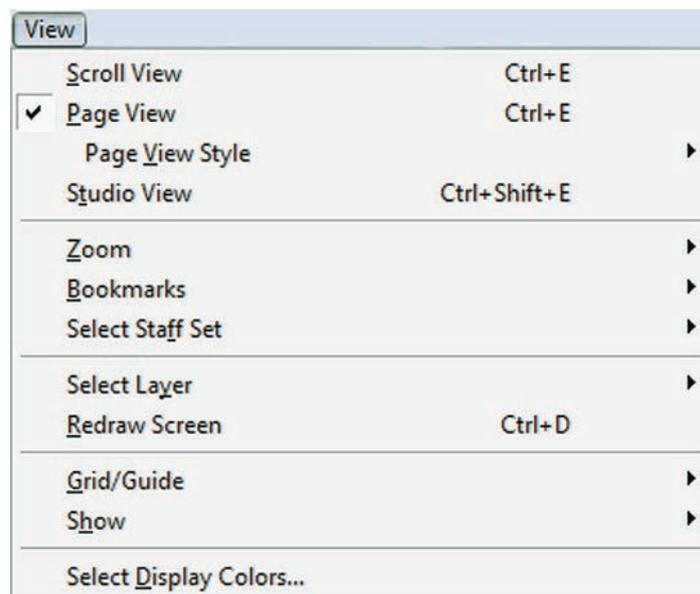


Рис. 105. Спускающаяся панель меню View.

Рассмотрим полный перечень команд меню View:

— **Scroll 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;

— **Page View** (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: Row* (Книжный: по горизонтали);
- *Book Style: Column* (Книжный: по вертикали);
- *Book Style: Tiled* (Книжный: все страницы);
- *Book Style: Current Page Spread Only* (Книжный: разворот страниц);
- *Looseleaf Style: Row* (Отдельные страницы: по горизонтали);

- *Looseleaf Style: Column* (Отдельные страницы: по вертикали);
- *Looseleaf Style: Tiled* (Отдельные страницы: все страницы);
- *Looseleaf Style: Current Page Only* (Отдельные страницы: одна страница);

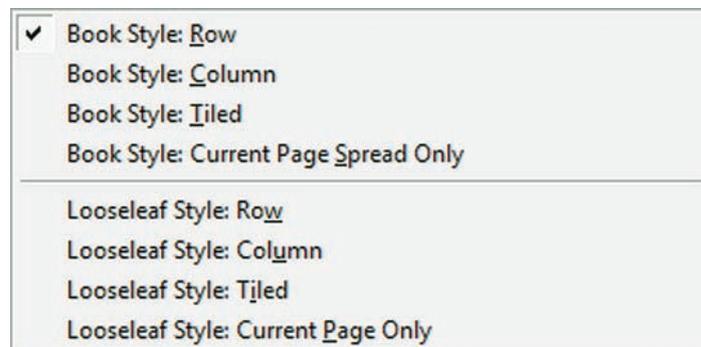


Рис. 106. Подменю команды Page View Style.

— **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 TempoTap Staff — специальный нотоносец, на котором отображаются счетные доли тактов в соответствии с указанным в произведении размером; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + E;

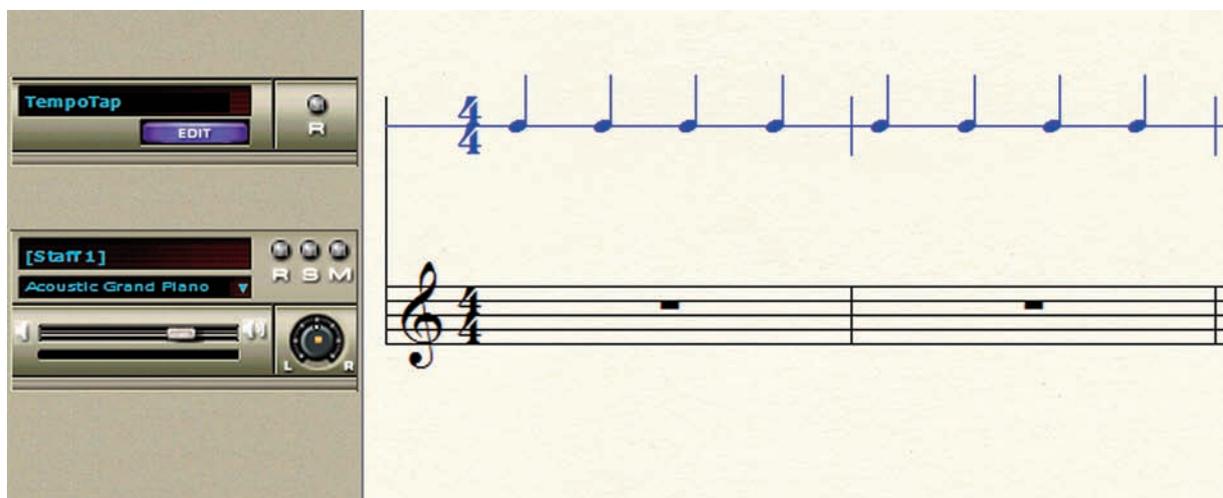


Рис. 107. Средство управления нотного стана.

— **Zoom** (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 In* (Увеличить); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + =;
- *Zoom Out* (Уменьшить); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + -;
- *Fit Width* (По ширине); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl +];
- *Fit in Window* (По размеру окна); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl

+ [;

Меню View

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

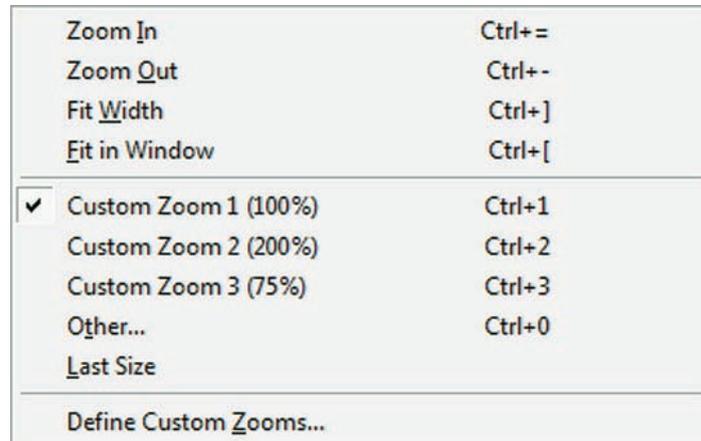


Рис. 108. Подменю команды Zoom.

— *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;

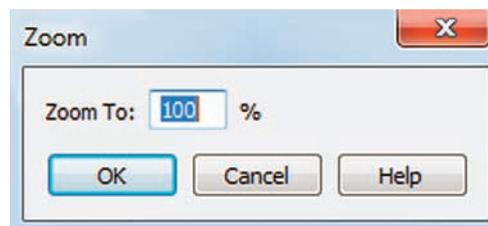


Рис. 109. Диалоговое окно Zoom.

— *Last Size* (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;

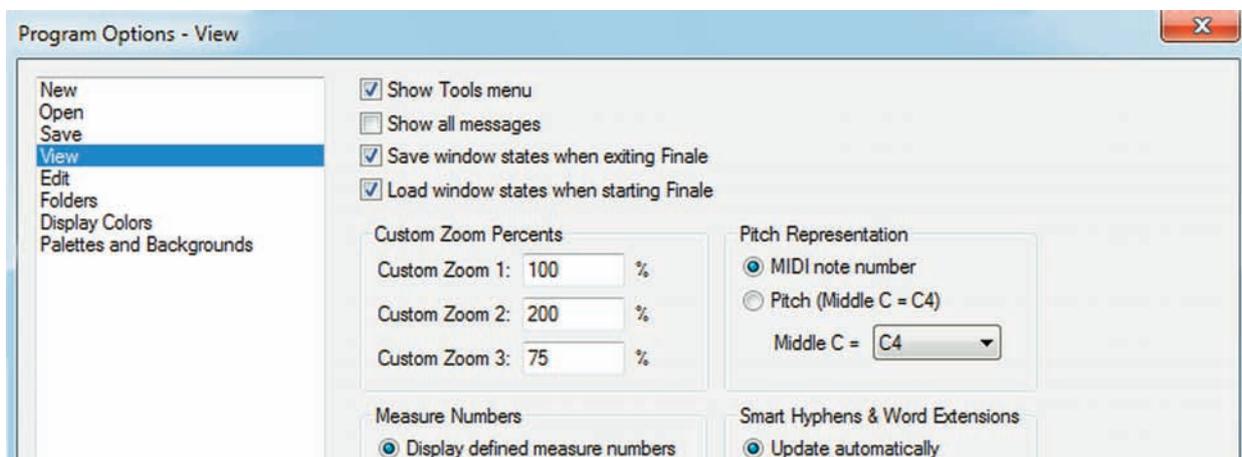


Рис. 110. Диалоговое окно Program Options — View.

— **Bookmarks** (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.

— **Add 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;

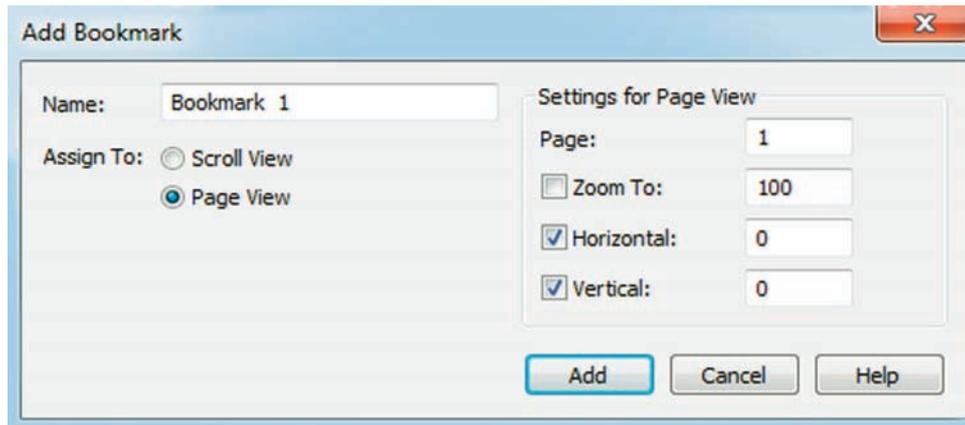


Рис. 112. Диалоговое окно Add Bookmark.

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

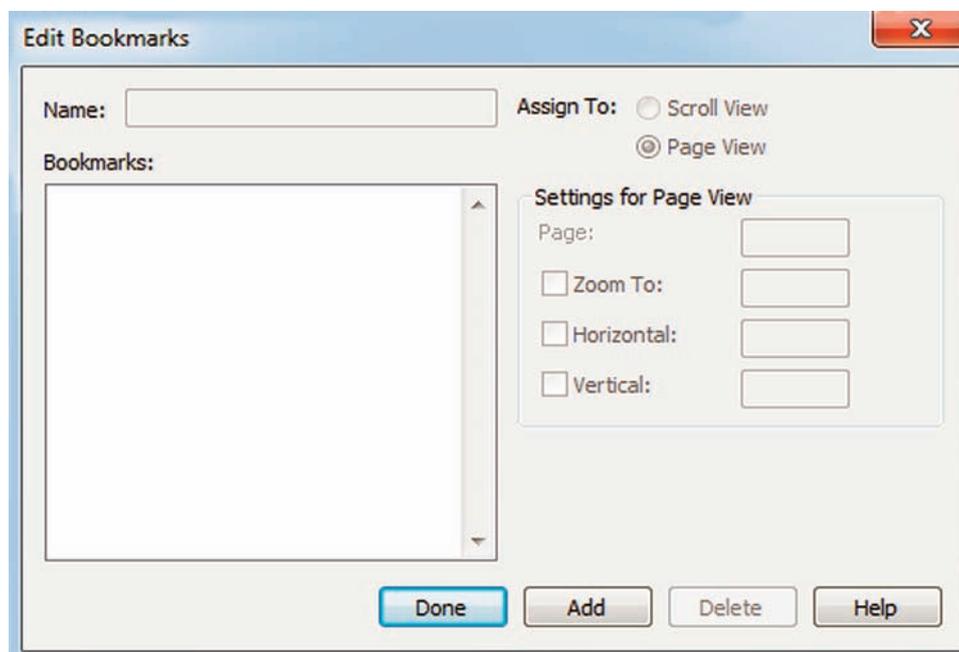


Рис. 113. Диалоговое окно Edit Bookmarks.

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

Меню View



Рис. 114. Подменю команды Select Staff Set.

— *All Staves* (Все нотные станы); эта команда доступна в подменю только в потактовом просмотре (Page View);

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

— *Staff Set 2* (Набор нотных станов 2);

— *Staff Set 3* (Набор нотных станов 3);

— *Staff Set 4* (Набор нотных станов 4);

— *Staff Set 5* (Набор нотных станов 5);

— *Staff Set 6* (Набор нотных станов 6);

— *Staff Set 7* (Набор нотных станов 7);

— *Staff Set 8* (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:

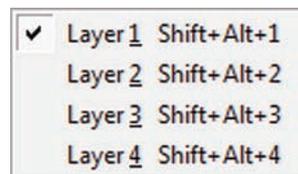


Рис. 115. Подменю команды Select Layer.

— *Layer 1* (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 2* (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 3* (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 4* (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;

— **Redraw Screen** (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;

— **Grid/Guide** (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:

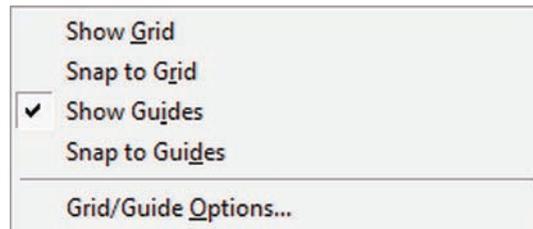


Рис. 116. Подменю команды Grid/Guide.

— *Show Grid* (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;

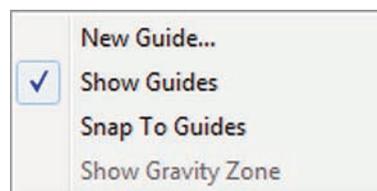


Рис. 117. Контекстное меню New Guide.

— *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);

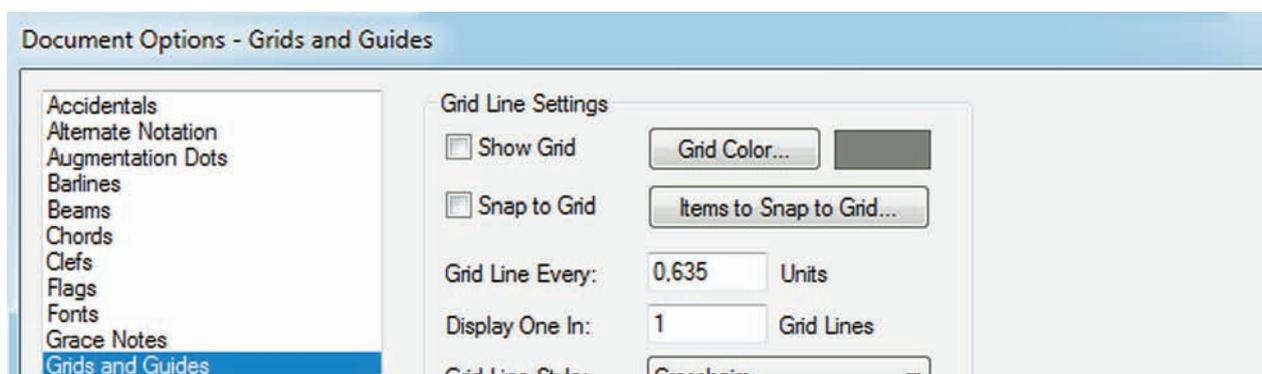


Рис. 118. Диалоговое окно Document Options – Grids and Guides.

Меню View

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

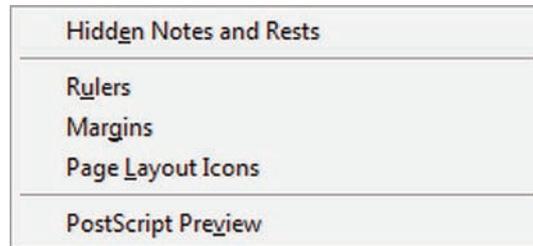


Рис. 119. Контекстное меню Show.

— **Hidden 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;

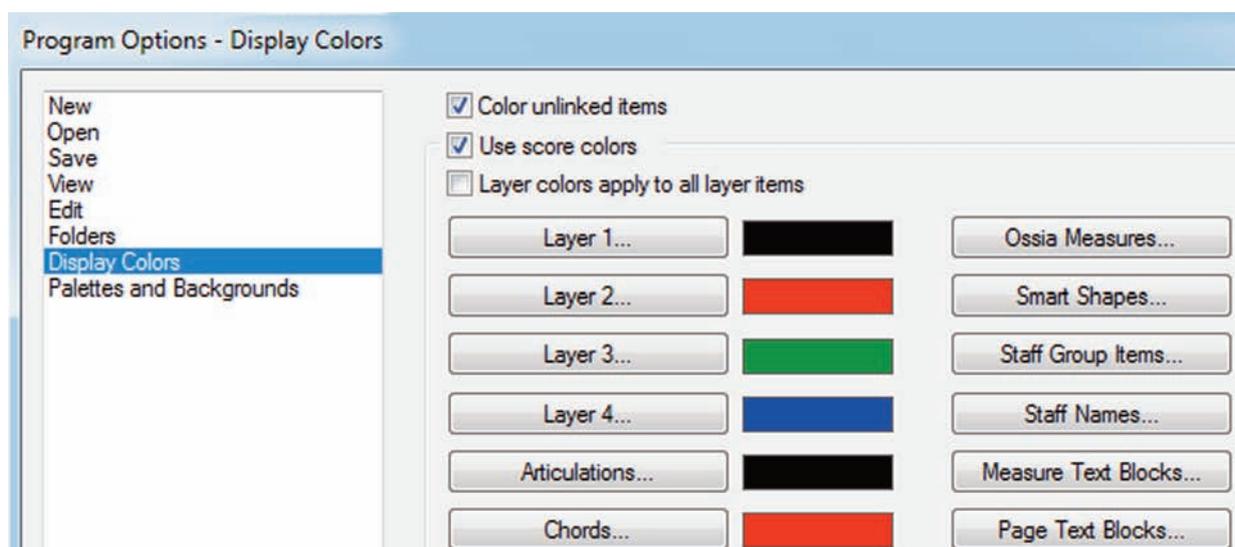


Рис. 120. Диалоговое окно Program Options – Display Colors.

Меню Document

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

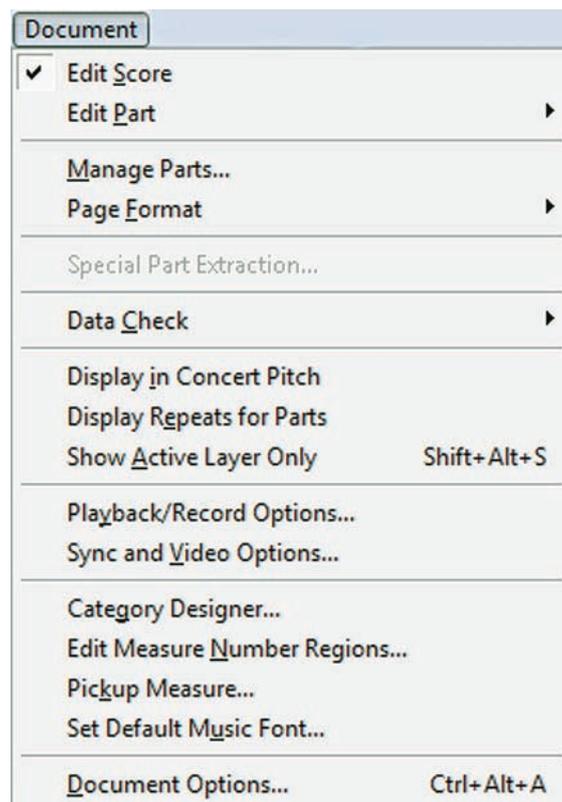


Рис. 121. Спускающаяся панель меню Document.

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+.	<u>N</u> ext Part	Ctrl+Alt+.
<u>P</u> revious Part	Ctrl+Alt+,	<u>P</u> revious Part	Ctrl+Alt+,
<u>L</u> ast Viewed Part	Ctrl+Alt+/,	<u>L</u> ast Viewed Part	Ctrl+Alt+/,

Рис. 122. Подменю команды Edit Part.

Меню Document

— *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.;

— *Next Part* (Следующая партия); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Alt + .;

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

— *Last 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 + /;

— *Manage Parts...* (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;

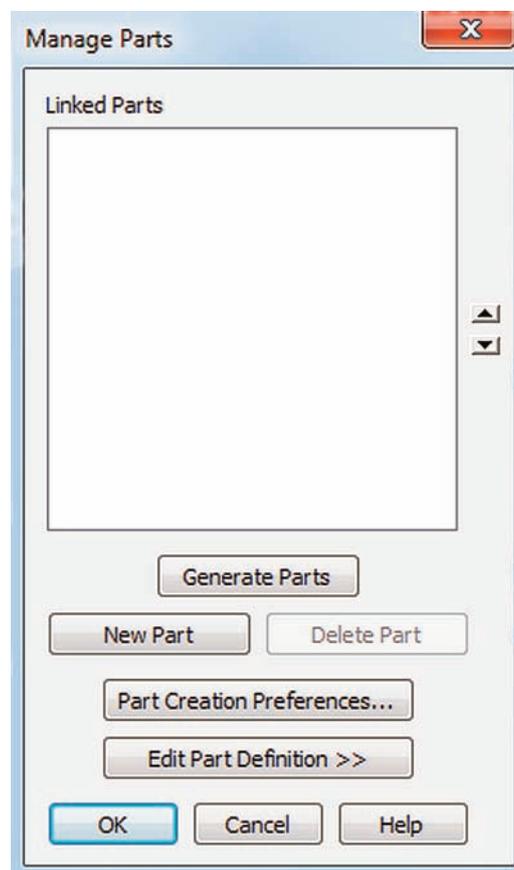


Рис. 123. Диалоговое окно Manage Parts.

— *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:

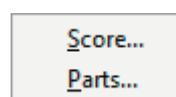


Рис. 124. Подменю команды Page Format.

— *Score...* (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;

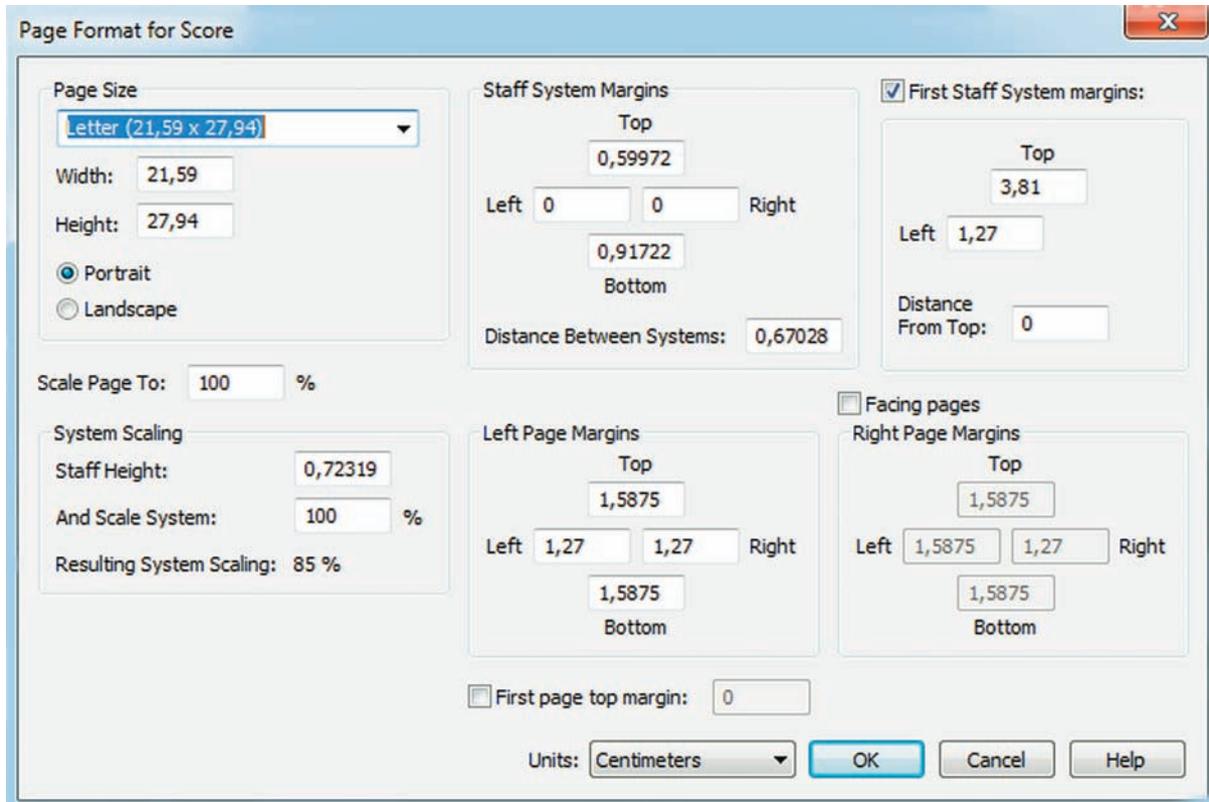


Рис. 125. Диалоговое окно Page Format for Score.

— *Parts...* (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;

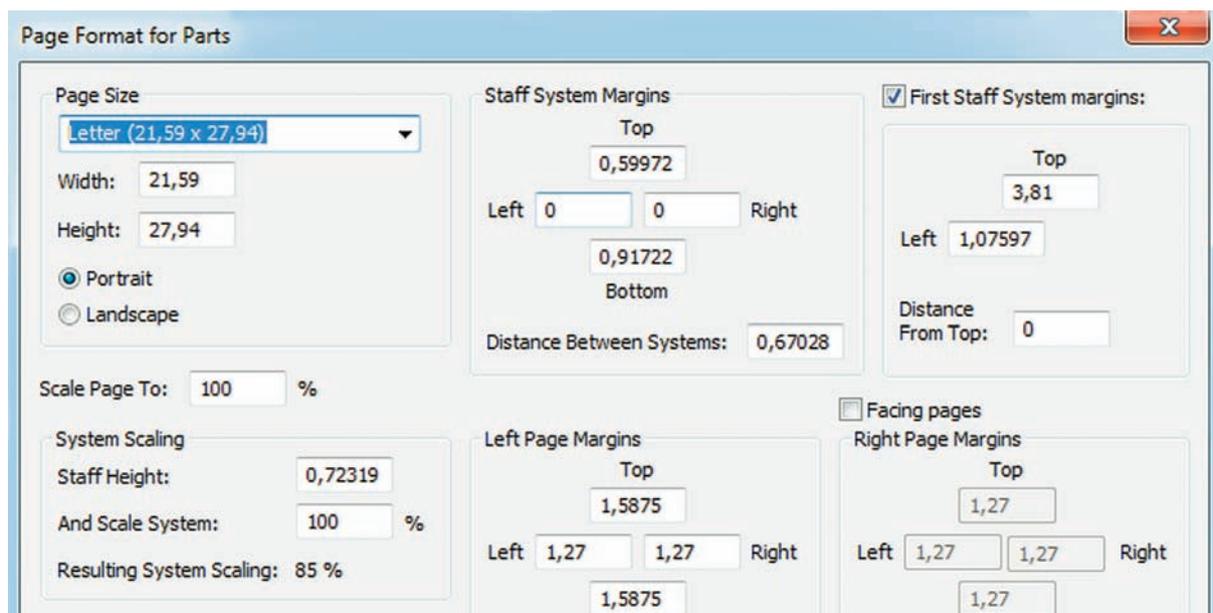


Рис. 126. Диалоговое окно Page Format for Parts.

Меню Document

— **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:

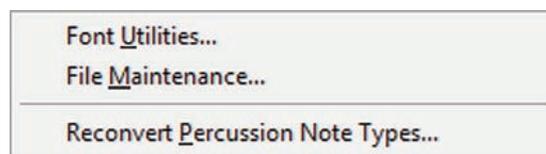


Рис. 127. Подменю команды Data Check.

— **Font Utilities...** (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.;

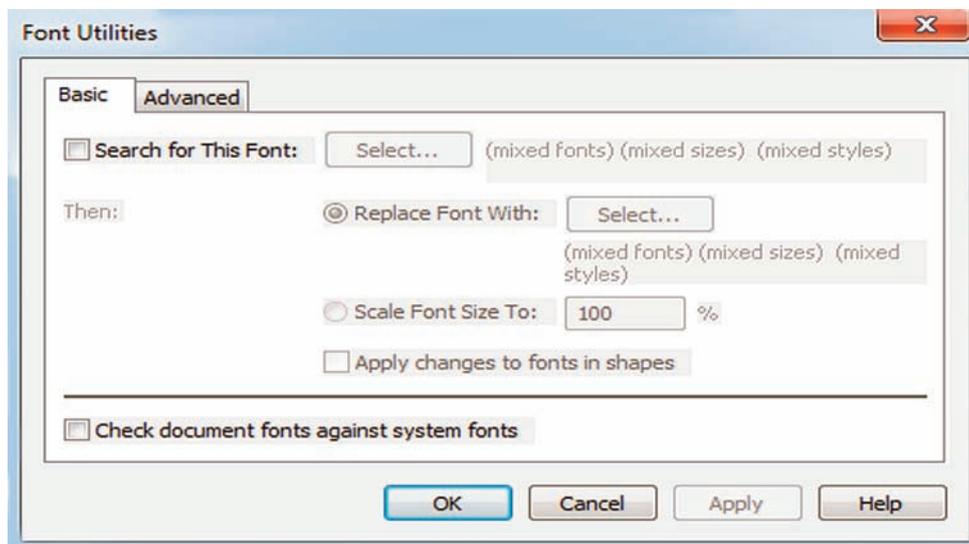


Рис. 128. Диалоговое окно Font Utilities.

— **File Maintenance...** (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;

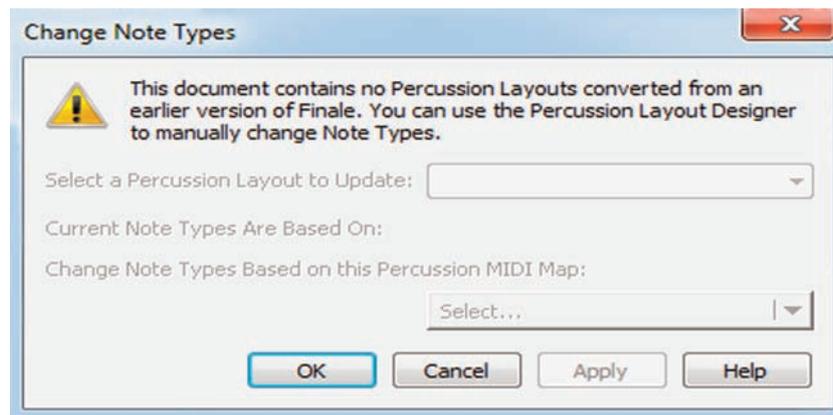


Рис. 129. Диалоговое окно Change Note Types.

— **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 Active Layer Only** (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;

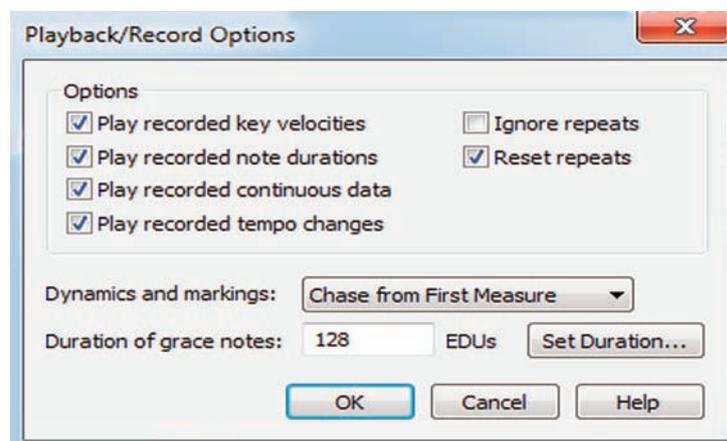


Рис. 130. Диалоговое окно Playback/Record Options.

Меню Document

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

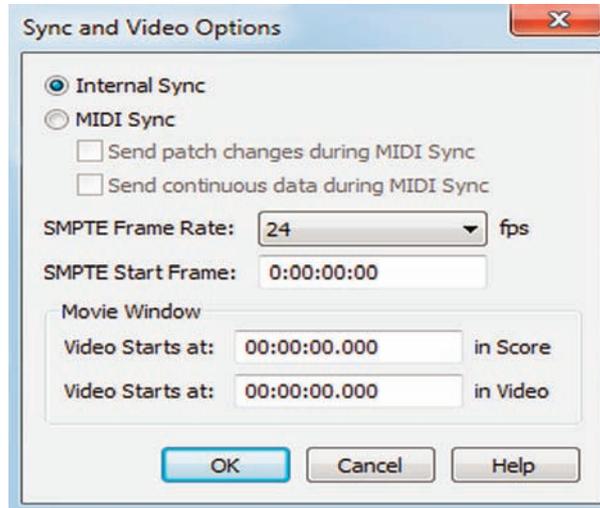


Рис. 131. Диалоговое окно Sync and Video Options.

— *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;

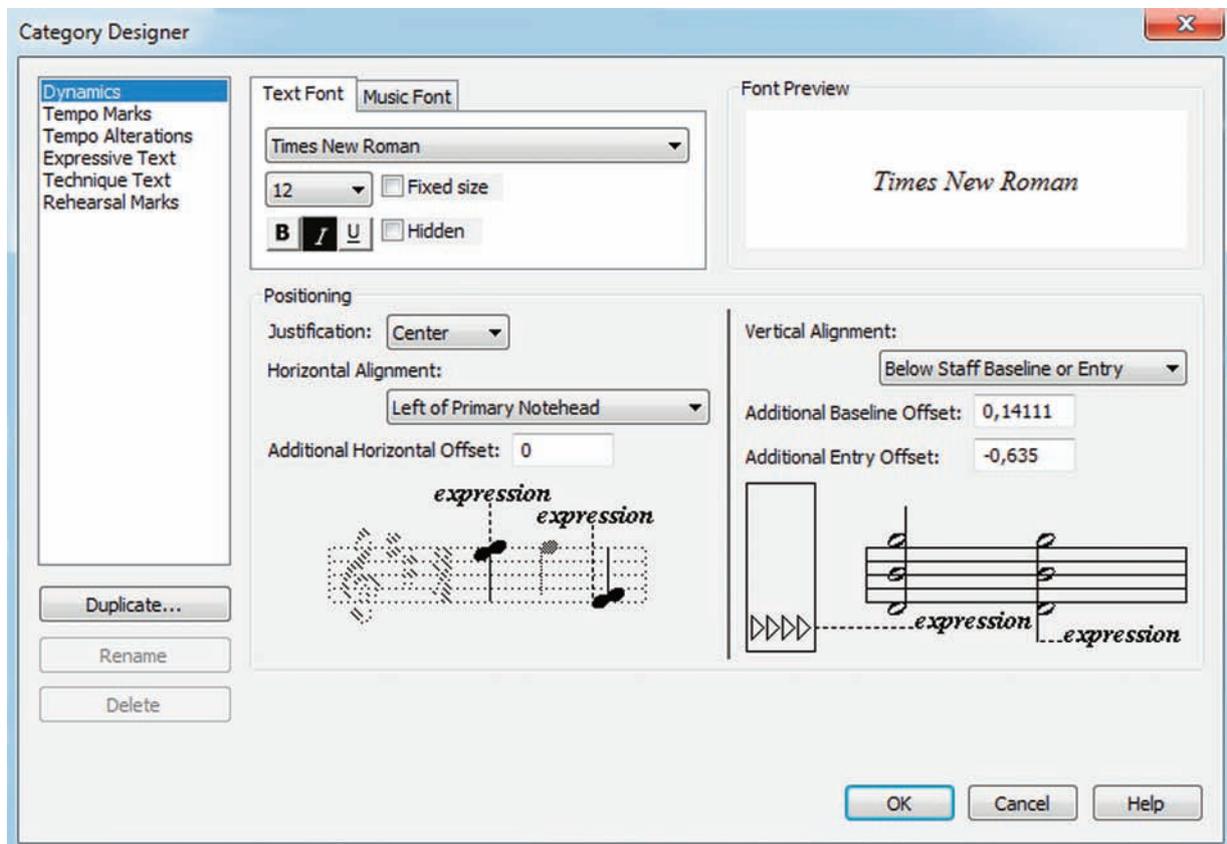


Рис. 132. Диалоговое окно Category Designer.

— *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;

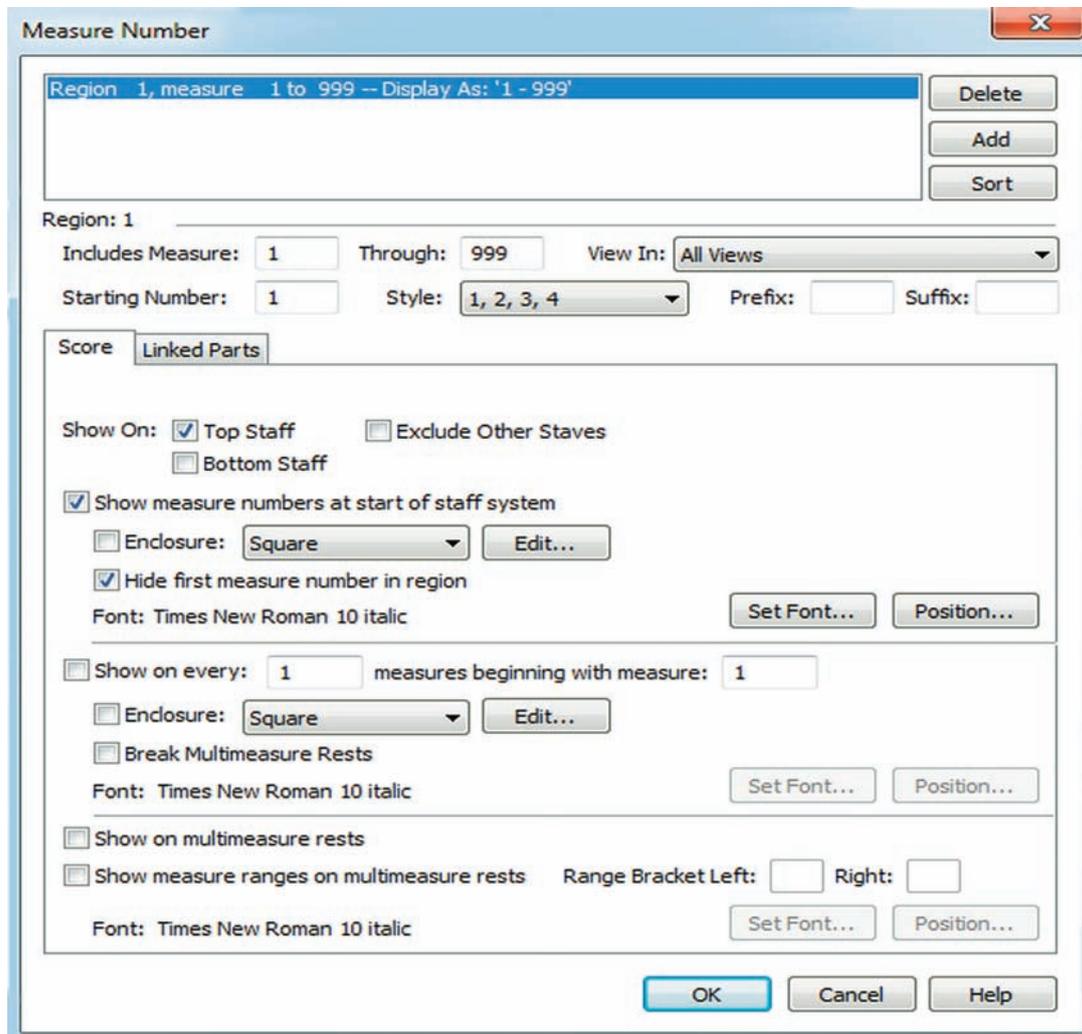


Рис. 133. Диалоговое окно Measure Number.

— *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;

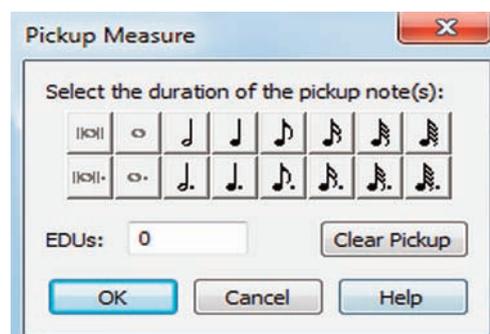


Рис. 134. Диалоговое окно Pickup Measure.

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;

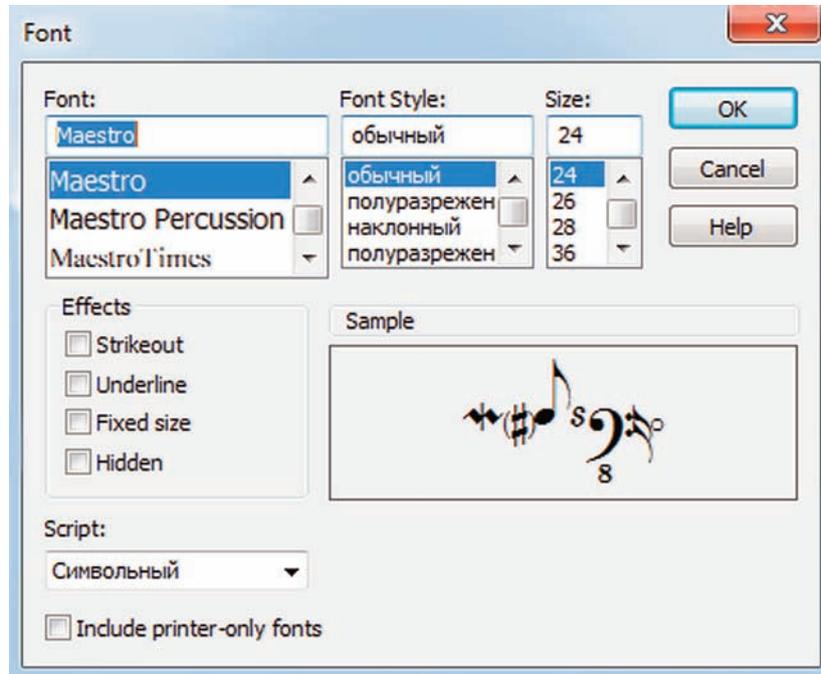


Рис. 135. Диалоговое окно Font.

— **Document Options...** (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).

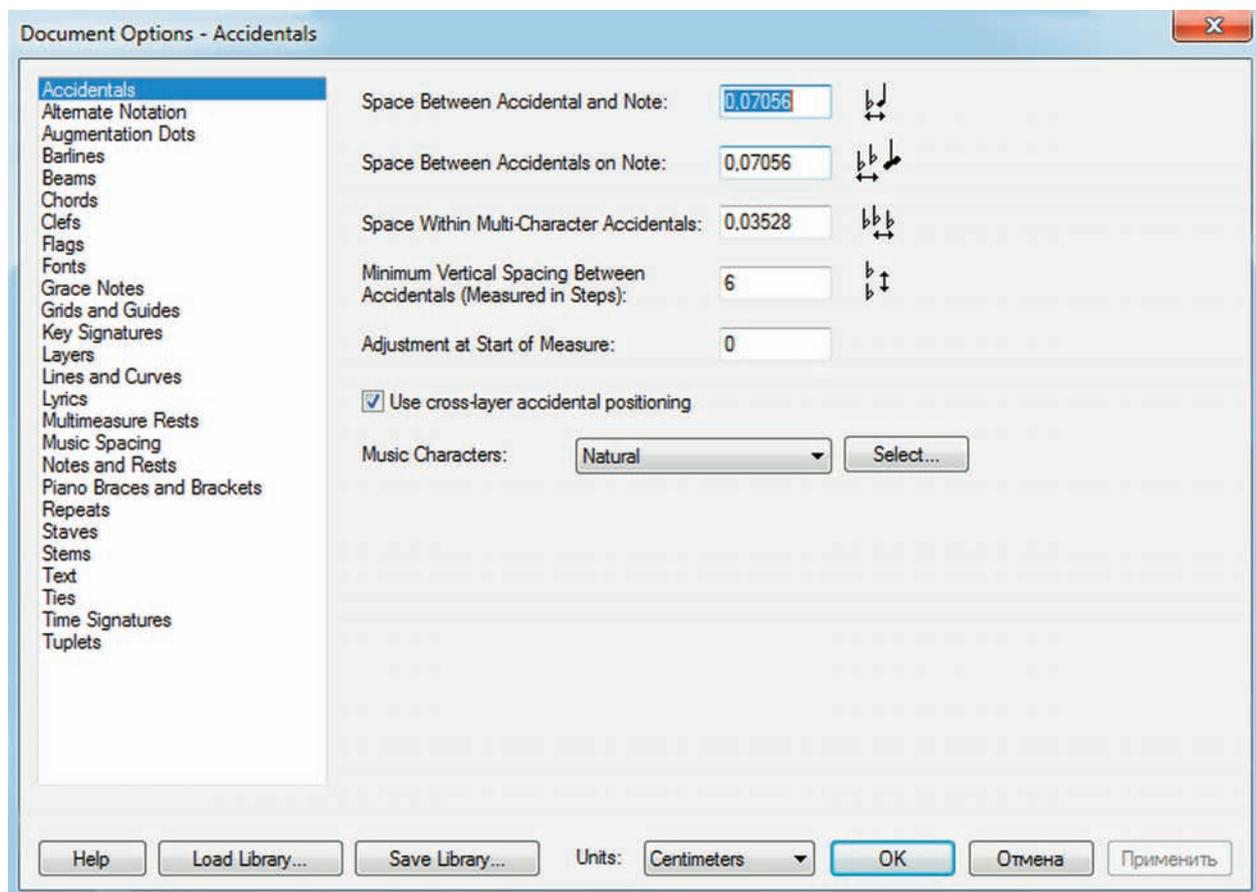


Рис. 136. Диалоговое окно Document Options – Accidentals.

Меню MIDI/Audio

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

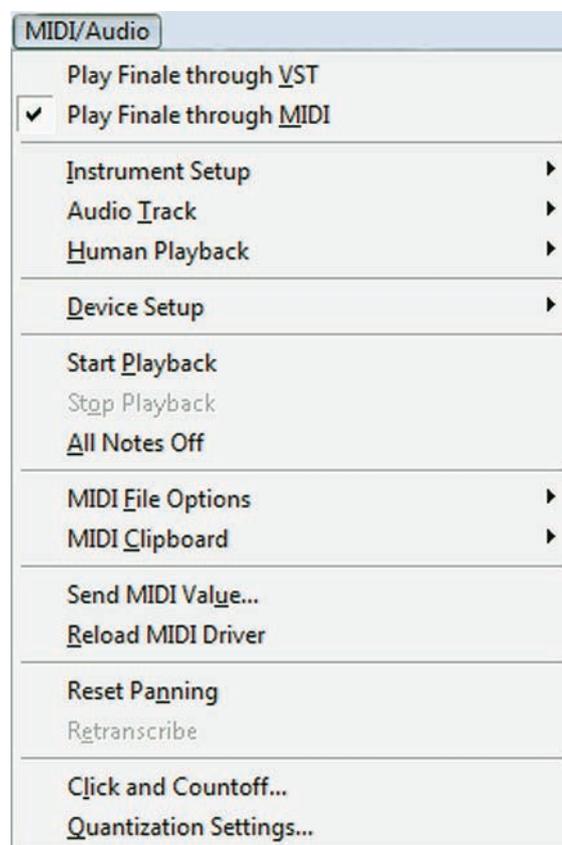


Рис. 137. Спускающаяся панель меню MIDI/Audio.

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 MIDI** (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:



Рис. 138. Подменю команды Instrument Setup.

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

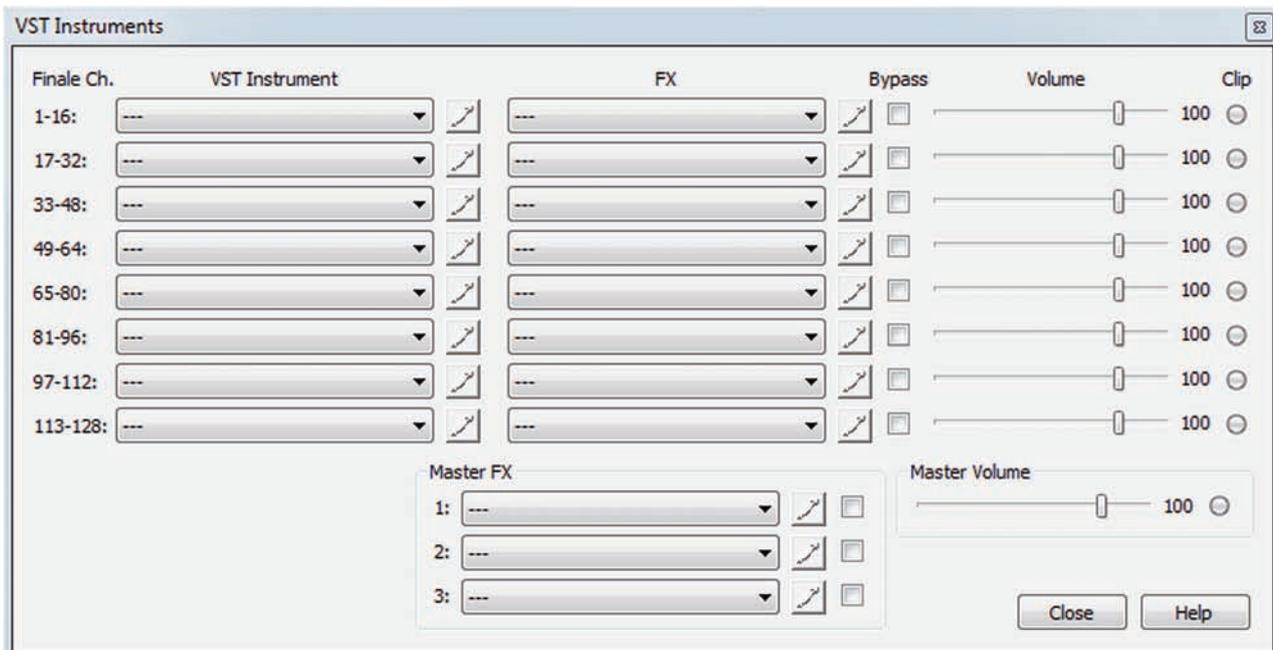


Рис. 139. Диалоговое окно VST Instruments.

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

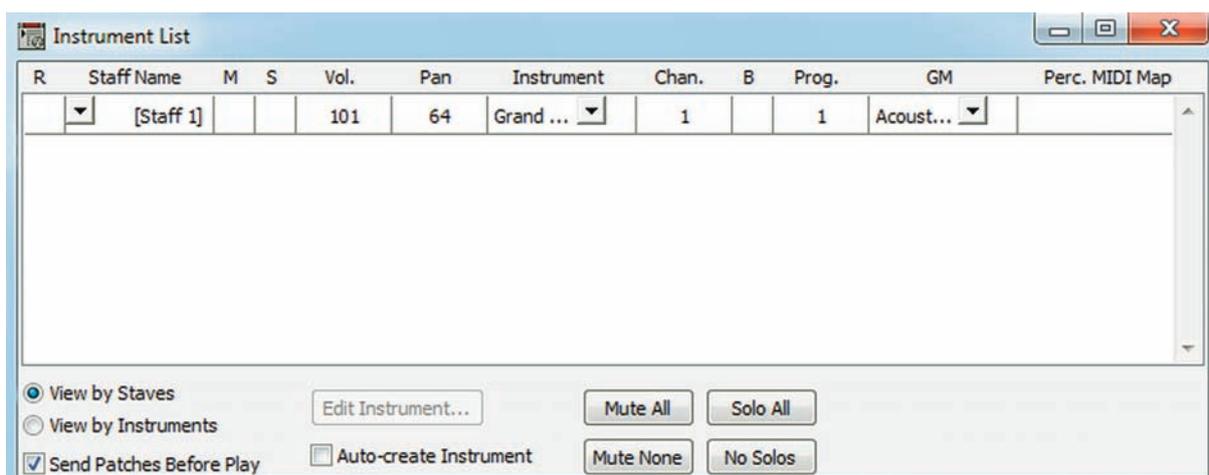


Рис. 140. Диалоговое окно Instrument List.

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

Меню MIDI/Audio



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;

— *Load Audio...* (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 (рис. 40, стр. 28), в котором можно выбрать аудио файл и загрузить его на дорожку аудио;

— *Audio Clip Attributes...* (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;

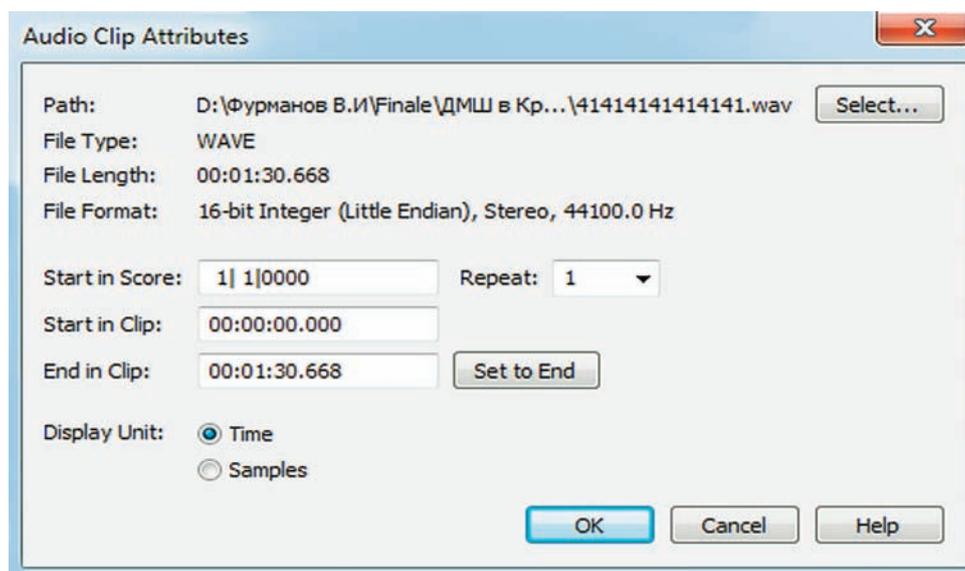


Рис. 142. Диалоговое окно Audio Clip Attributes.

— *Human Playback* (“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:

- *None* (Нет);
- *Standard* (Стандартный);
- *Baroque* (Барокко);
- *Classical* (Классический);
- *Romantic* (Романтический);

- *21st Century* (21-й век);
- *Marching Band* (Маршевый оркестр);
- *Viennese Waltz* (Венский вальс);
- *Light Waltz* (Изящный вальс);
- *Funk* (Фанк);
- *Jazz* (Джаз);
- *Latin* (Латиноамериканский);
- *Pop* (Поп);
- *Reggae* (Рэгги);
- *Rock* (Рок);
- *Samba* (Самба);



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);

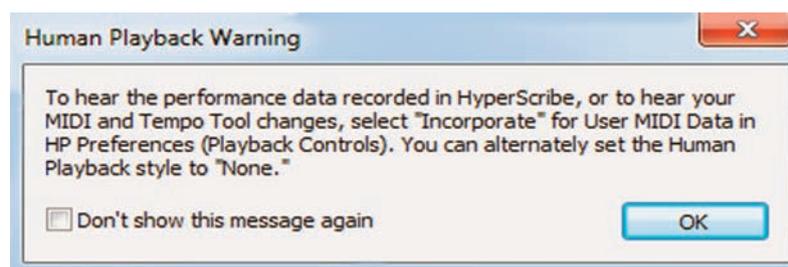


Рис. 144. Диалоговое окно Human Playback Warning.

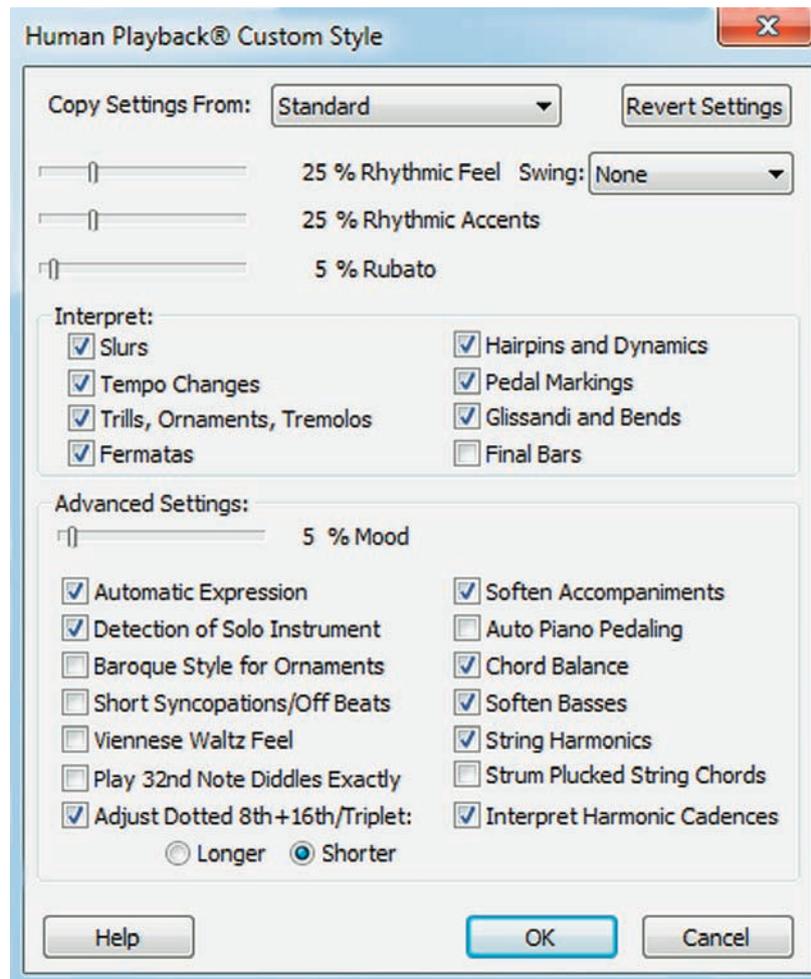


Рис. 145. Диалоговое окно Human Playback® Custom Style.

— *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);
- **Device Setup** (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:

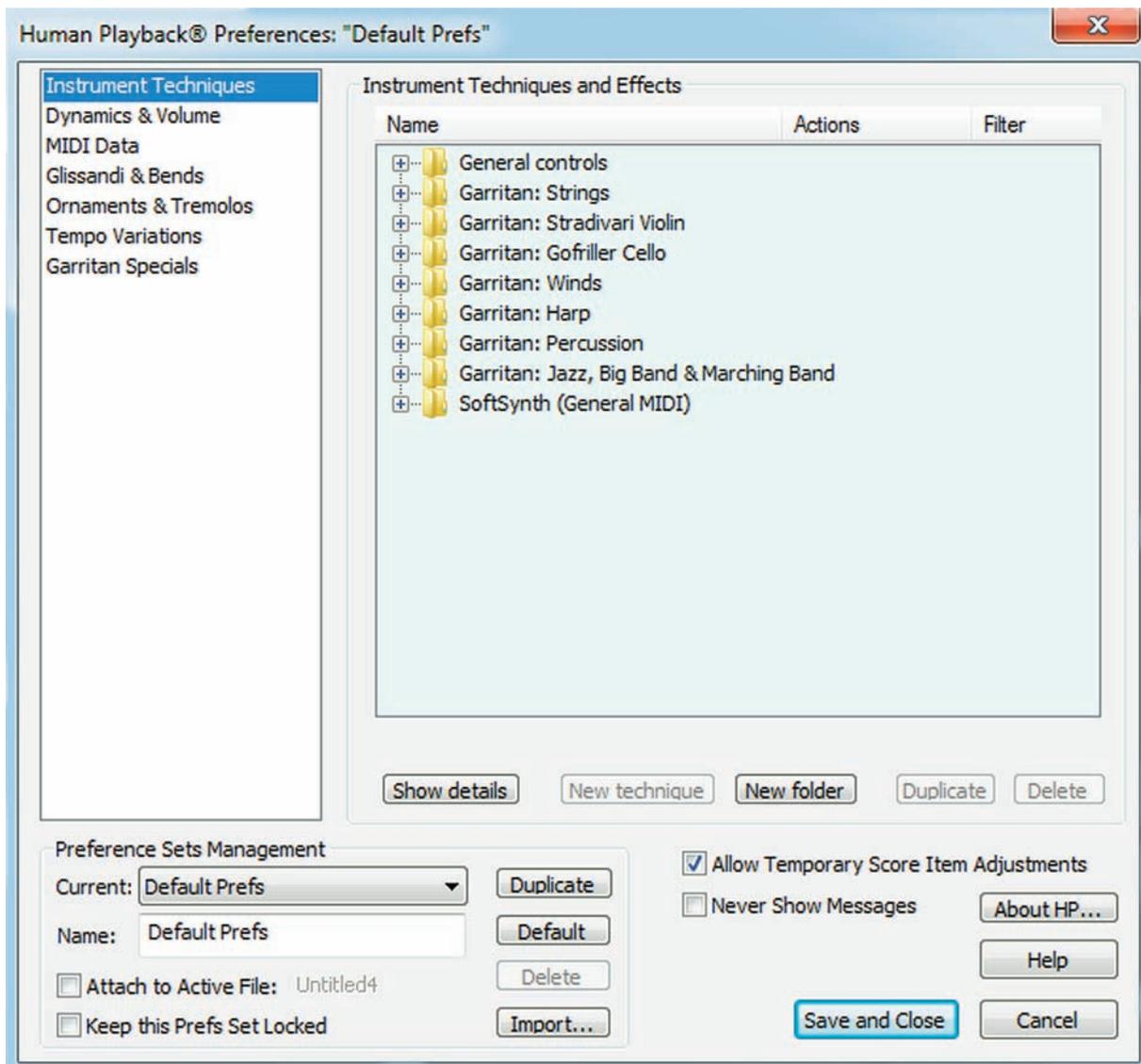


Рис. 146. Диалоговое окно Human Playback® Preferences: “Default Prefs”.



Рис. 147. Подменю команды Device Setup.

— *Audio Setup...* (Настройка аудио); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно Audio Setup (рис. 148, стр. 82);

Меню MIDI/Audio

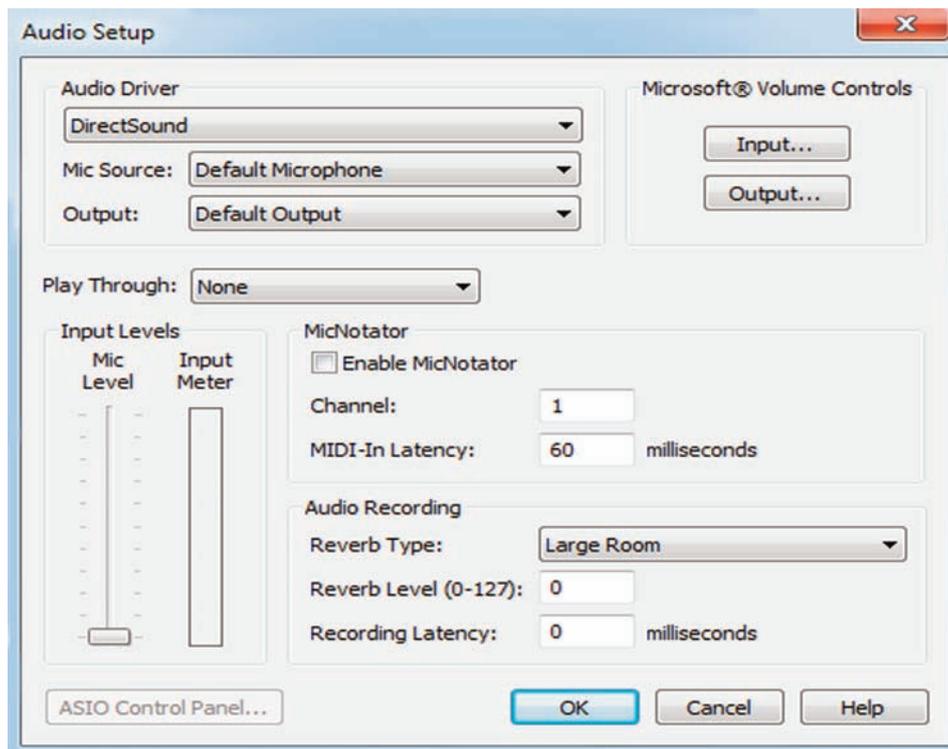


Рис. 148. Диалоговое окно Audio Setup.

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

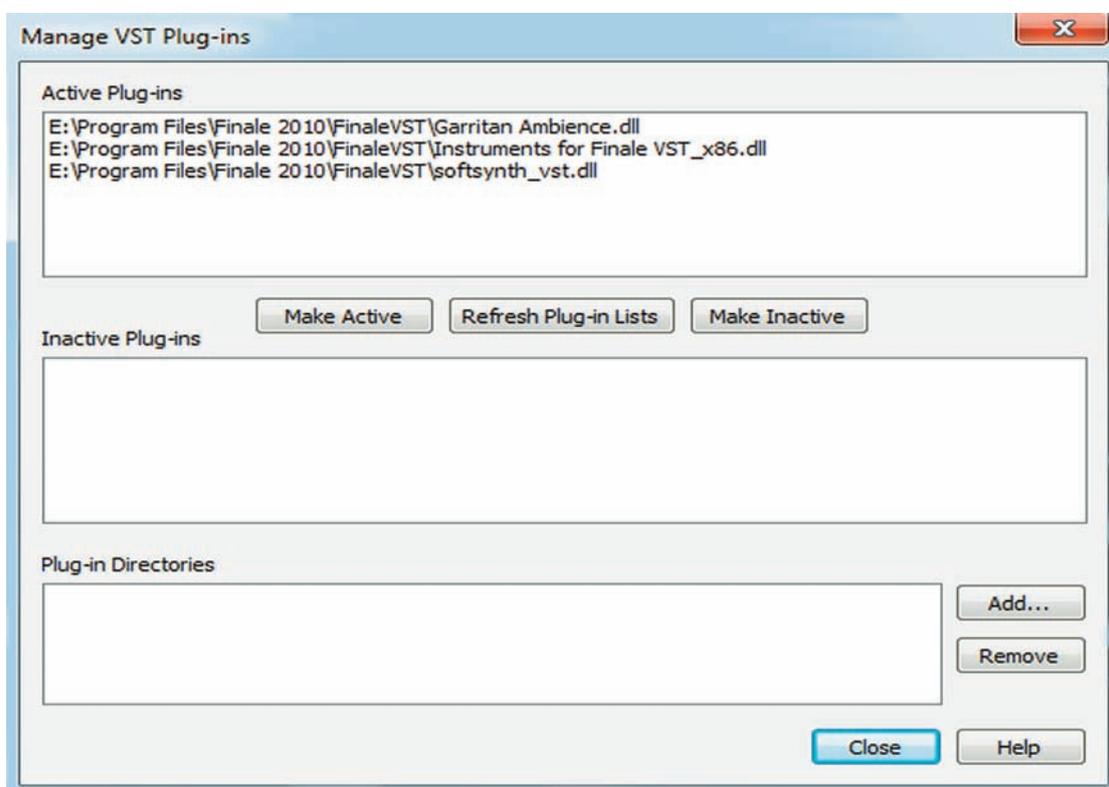


Рис. 149. Диалоговое окно Manage VST Plug-ins.

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



Рис. 150. Диалоговое окно MIDI Setup.

— *MIDI Thru...* (Ретрансляция MIDI); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно MIDI Thru (рис. 151, стр. 83);



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);

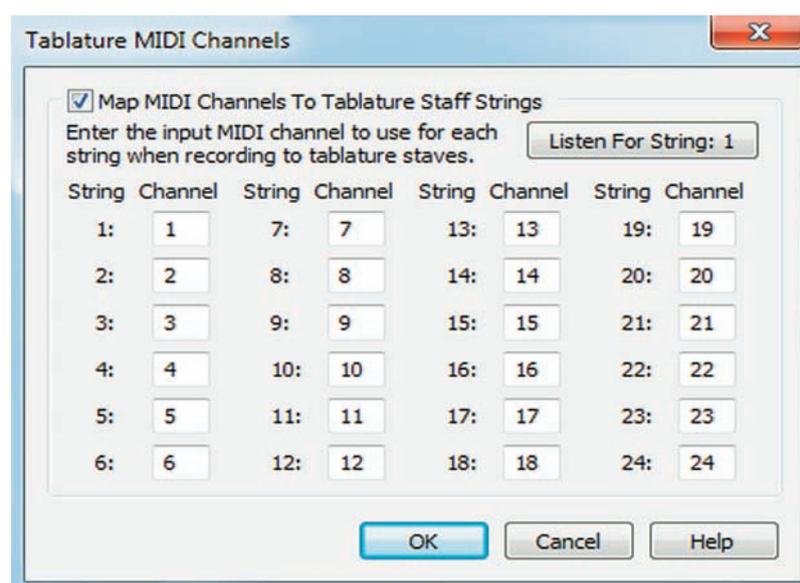


Рис. 152. Диалоговое окно Tablature MIDI Channels.

Меню MIDI/Audio

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

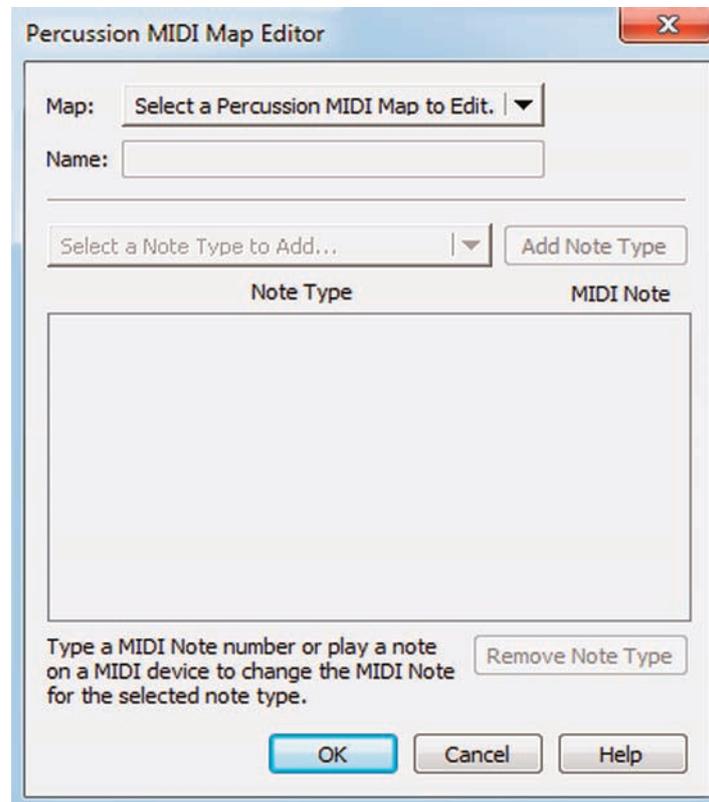


Рис. 153. Диалоговое окно Percussion MIDI Map Editor.

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

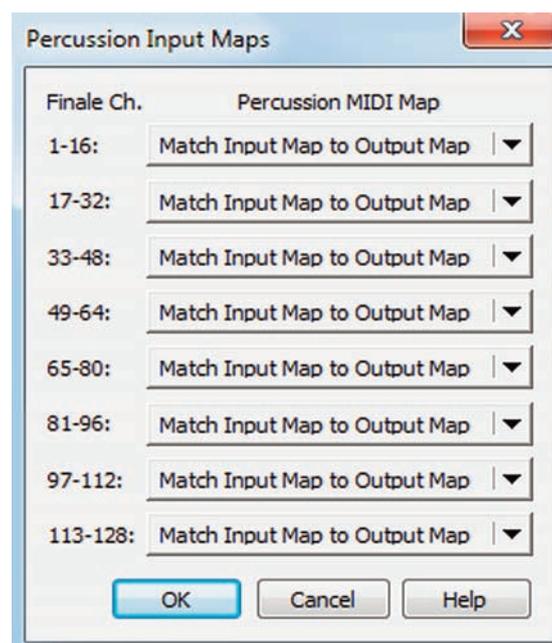


Рис. 154. Диалоговое окно Percussion Input Maps.

- *Send MIDI Sync* (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;
- *All Notes Off* (Отключить все ноты);
- *MIDI File Options* (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;



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);



Рис. 156. Диалоговое окно Import MIDI File Options.

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

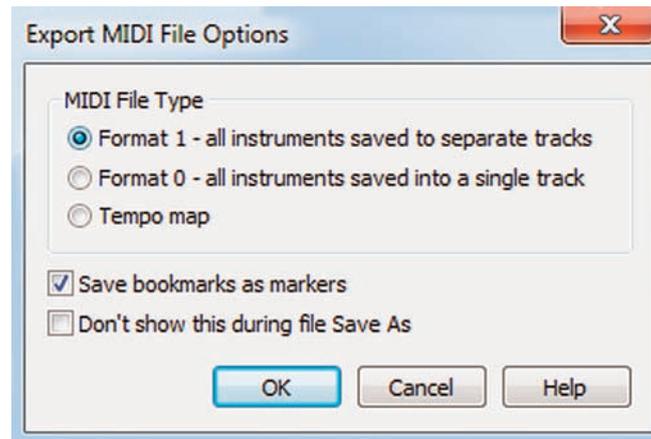


Рис. 157. Диалоговое окно Export MIDI File Options.

— **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:

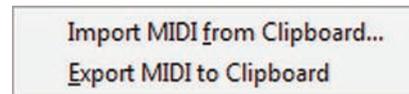


Рис. 158. Подменю команды MIDI Clipboard.

— **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;

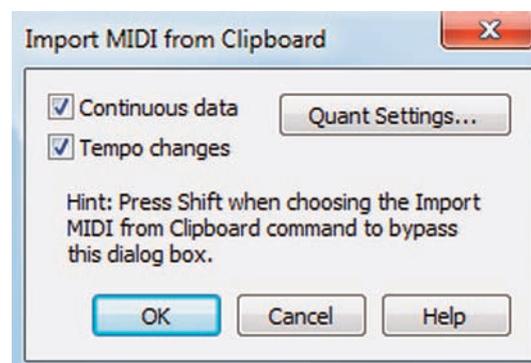


Рис. 159. Диалоговое окно Import MIDI from Clipboard.

— **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);

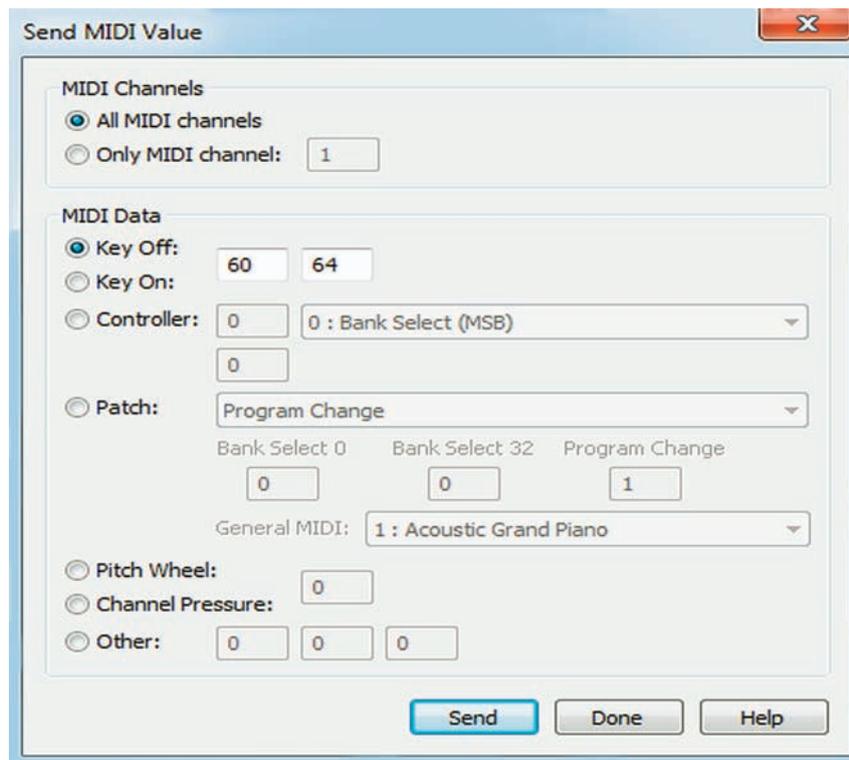


Рис. 160. Диалоговое окно Send MIDI Value.

- **Reload MIDI Driver** (Перезагрузить драйвер MIDI);
- **Reset Panning** (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);

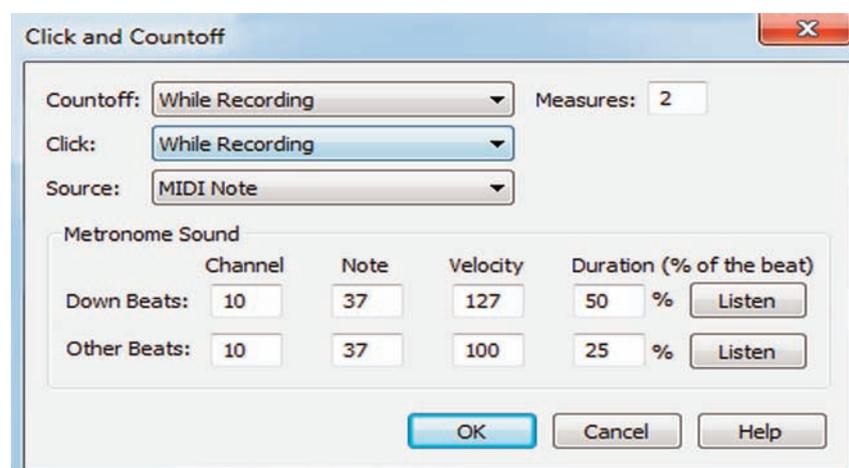


Рис. 161. Диалоговое окно Click and Countoff.

Меню MIDI/Audio

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

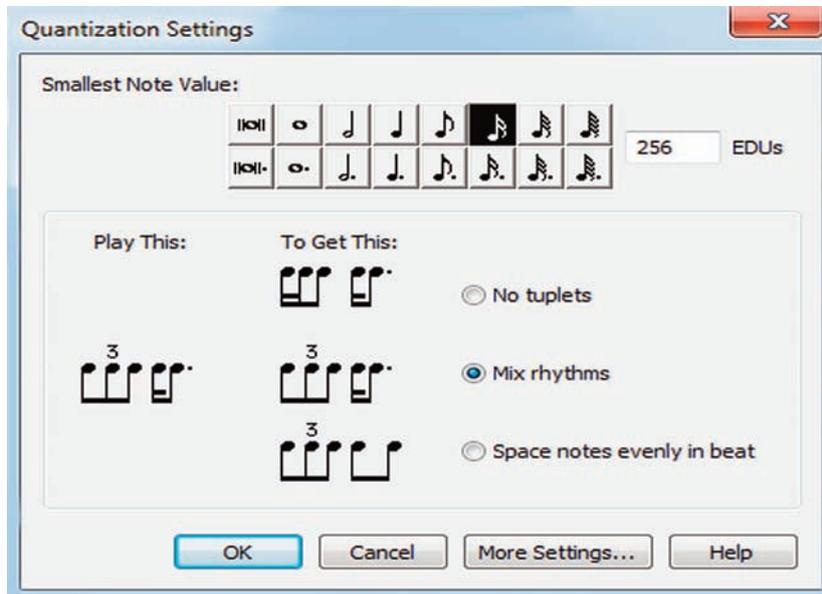


Рис. 162. Диалоговое окно Quantization Settings.

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

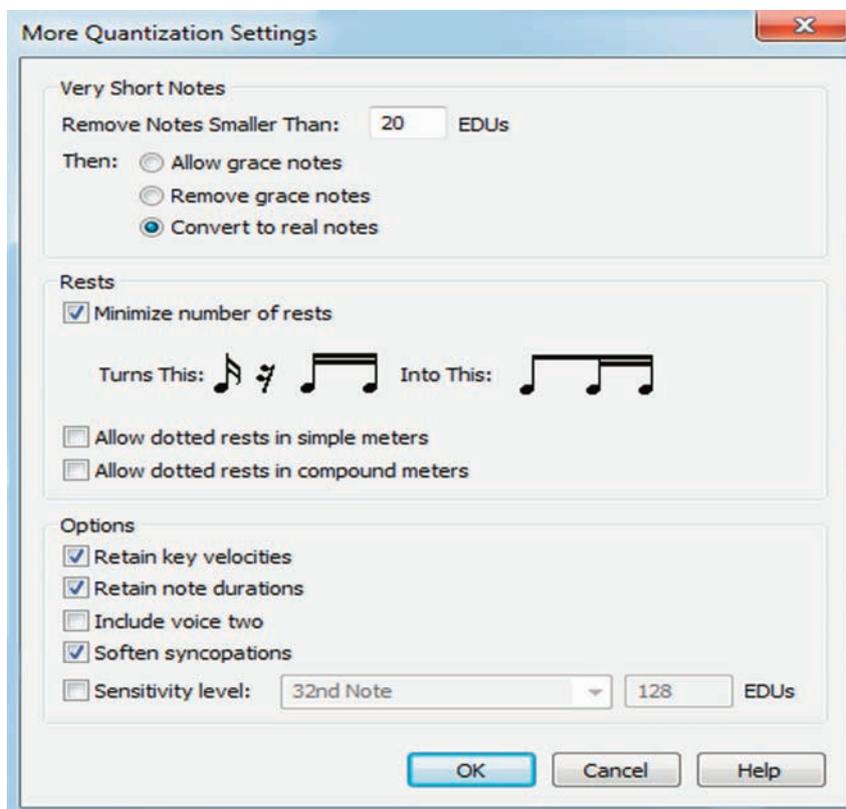


Рис. 163. Диалоговое окно More Quantization Settings.

Меню *Plug-ins*

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

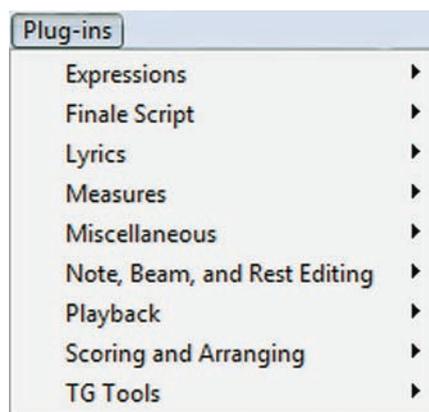


Рис. 164. Спускающаяся панель меню *Plug-ins*.

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:



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);

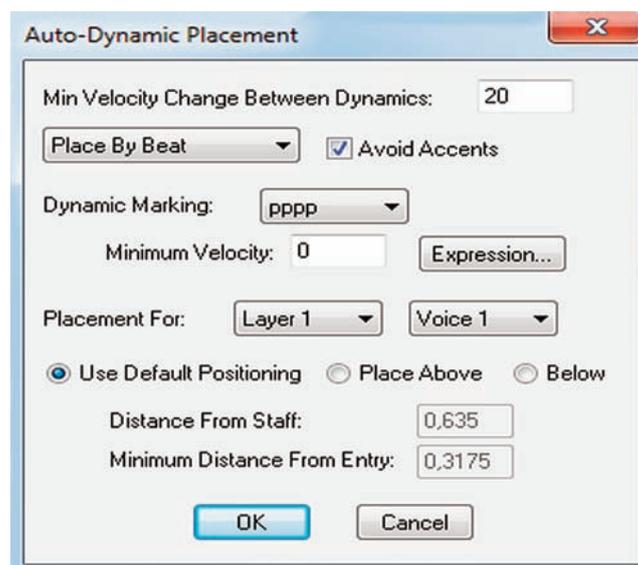


Рис. 166. Диалоговое окно *Auto-Dynamic Placement*.

Меню Plug-ins

— *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;

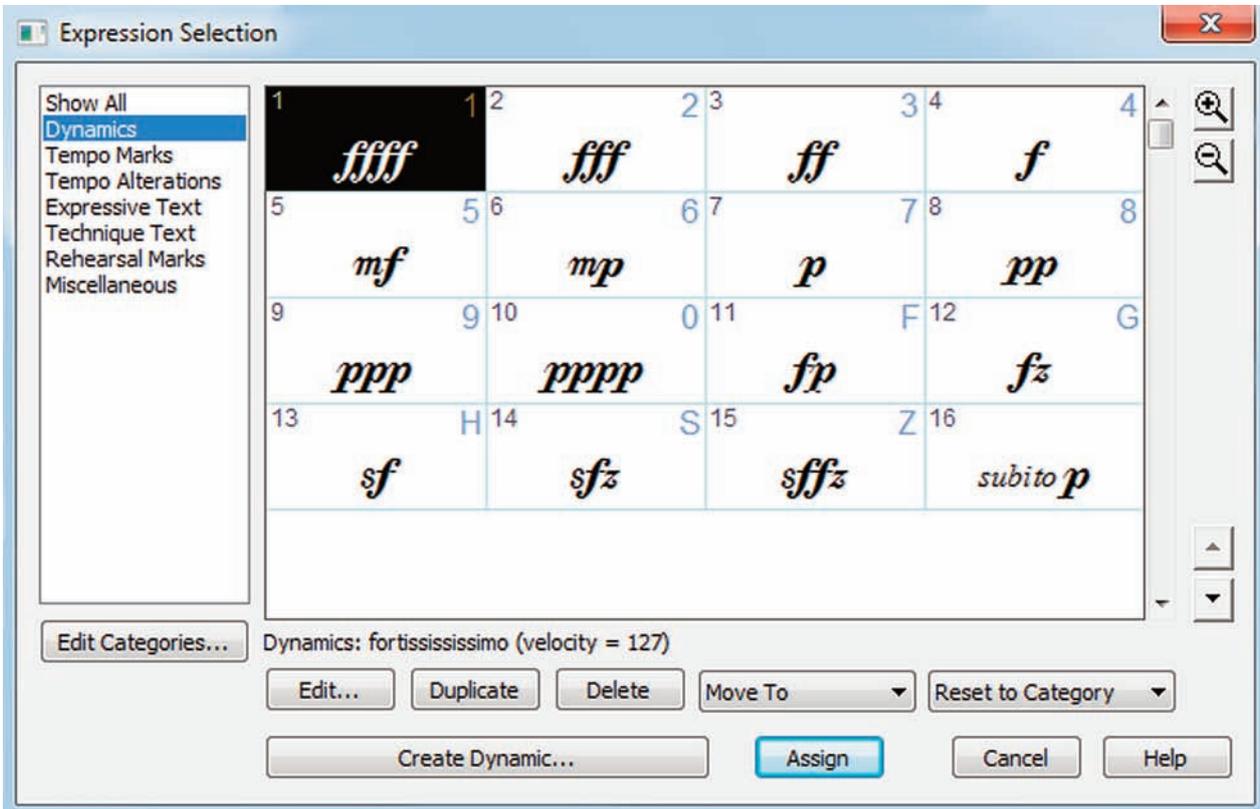


Рис. 167. Диалоговое окно Expression Selection.

— *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:



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;

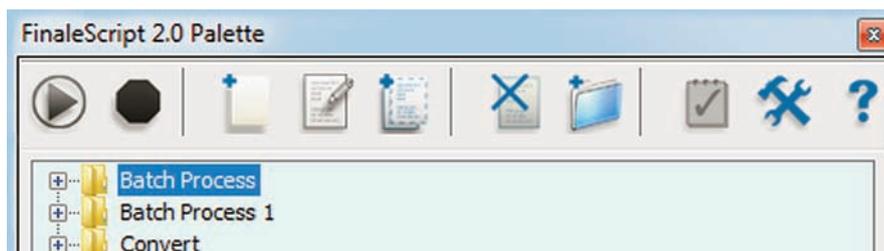


Рис. 169. Диалоговое окно FinaleScript 2.0 Palette.

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

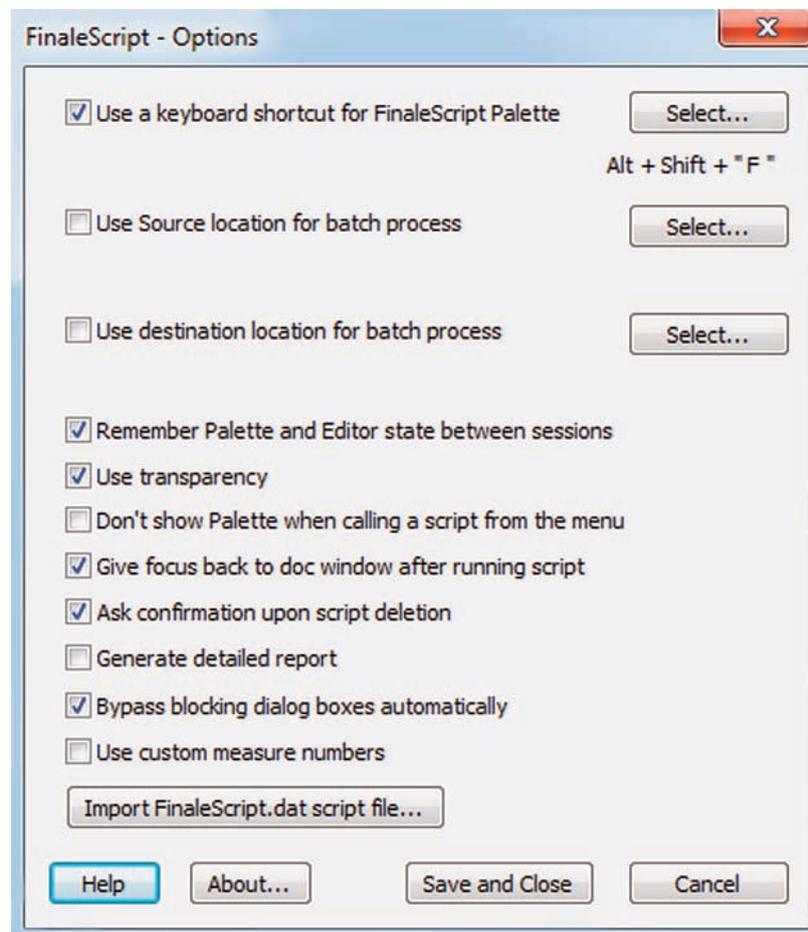


Рис. 170. Диалоговое окно FinaleScript – Options.

— *Help* (Справка); щелчок мышью этой команды в подменю откроет раздел FinaleScript™ 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:

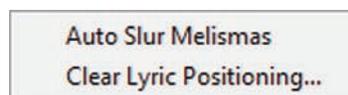


Рис. 171. Подменю команды Lyrics.

— *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 добавленных 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);

Меню Plug-ins

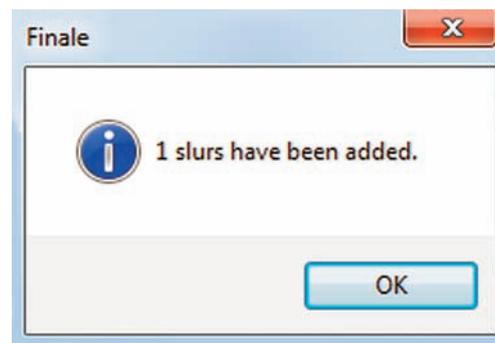


Рис. 172. Диалоговое окно Finale.

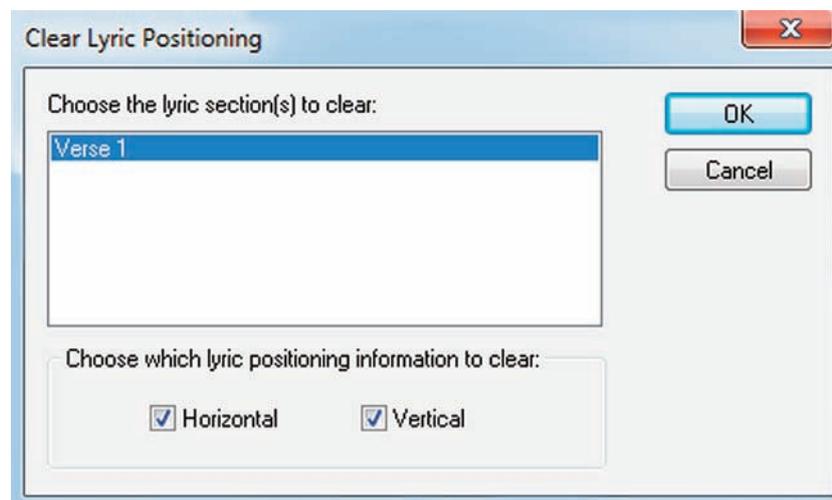


Рис. 173. Диалоговое окно Clear Lyric Positioning.

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

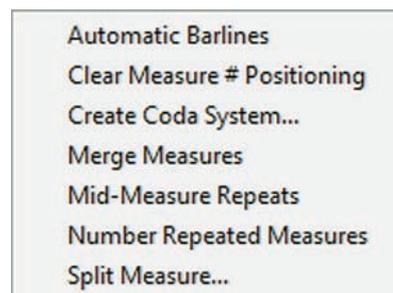


Рис. 174. Подменю команды Measures.

— **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);

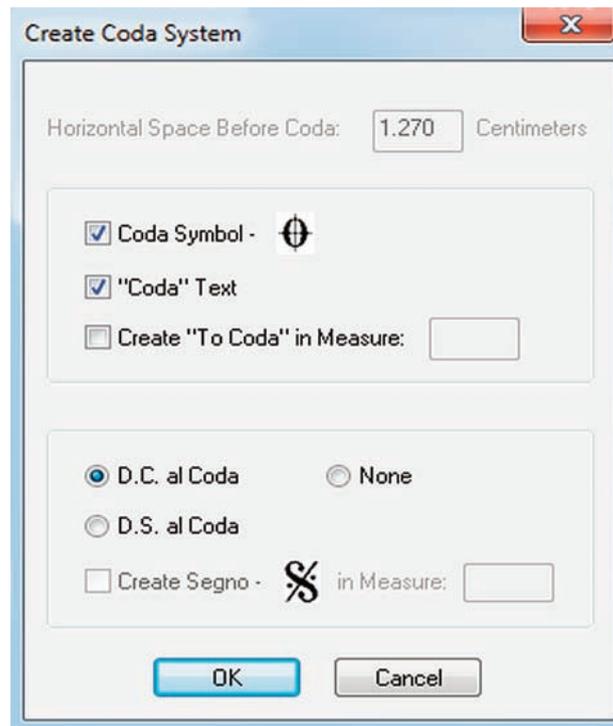


Рис. 175. Диалоговое окно Create Coda System.

— *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;

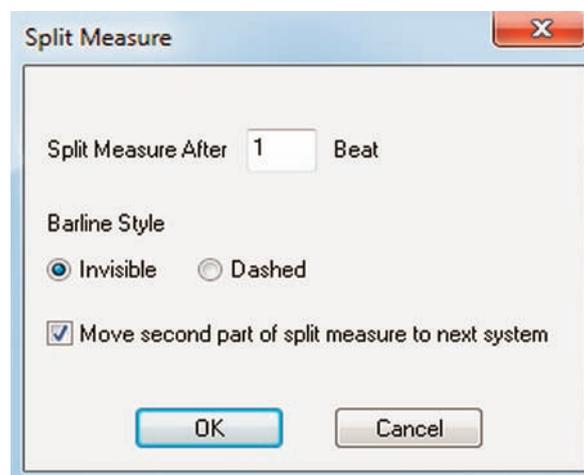


Рис. 176. Диалоговое окно Split Measure.

Меню Plug-ins

— *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:

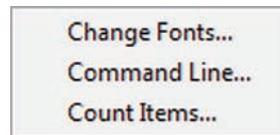


Рис. 177. Подменю команды Miscellaneous.

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

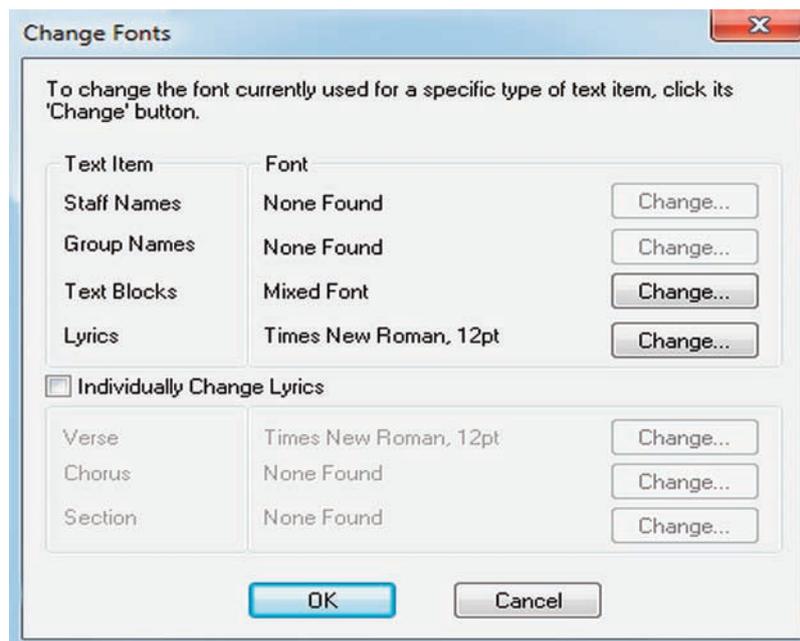


Рис. 178. Диалоговое окно Change Fonts.

— *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);

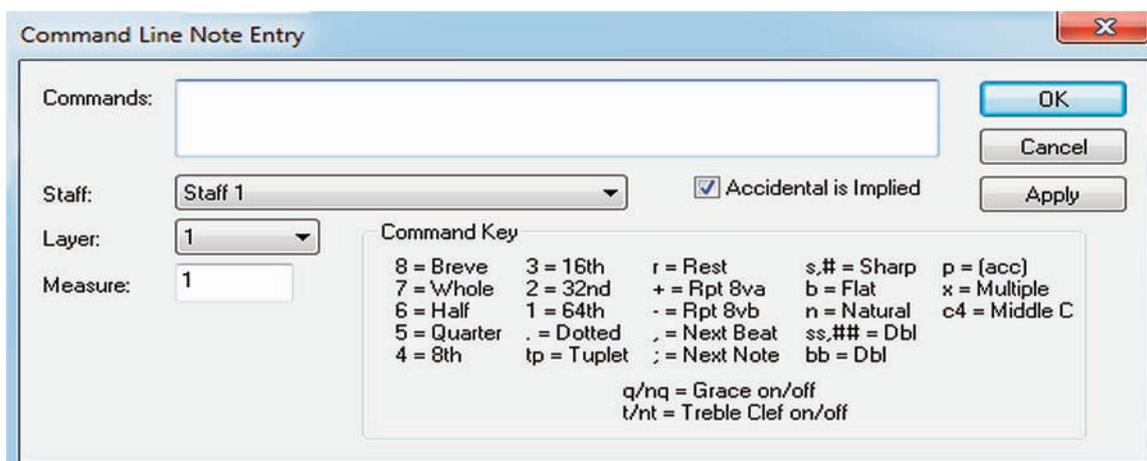


Рис. 179. Диалоговое окно Command Line Note Entry.

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

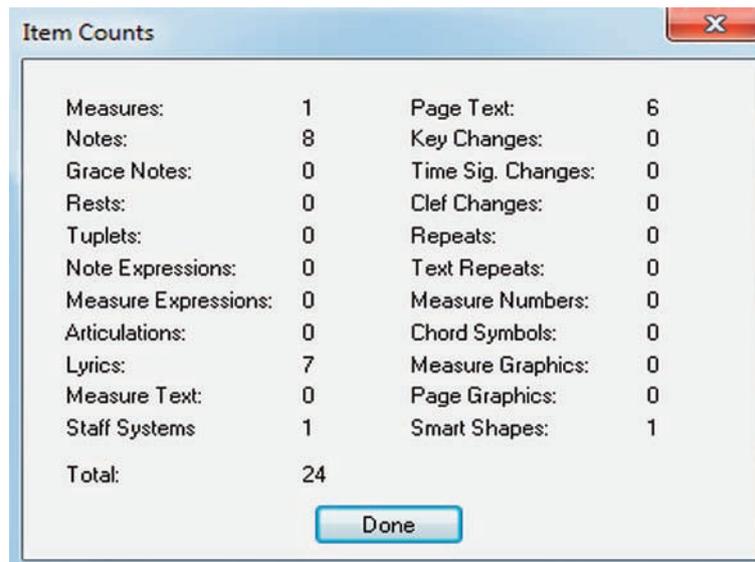


Рис. 180. Диалоговое окно Item Counts.

— **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):



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

Меню *Plug-ins*

— *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):

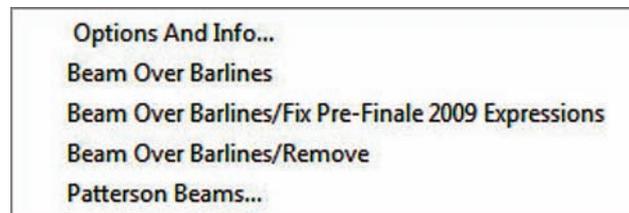


Рис. 182. Дополнительное подменю команды Patterson Plug-ins Lite.

— *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;



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):

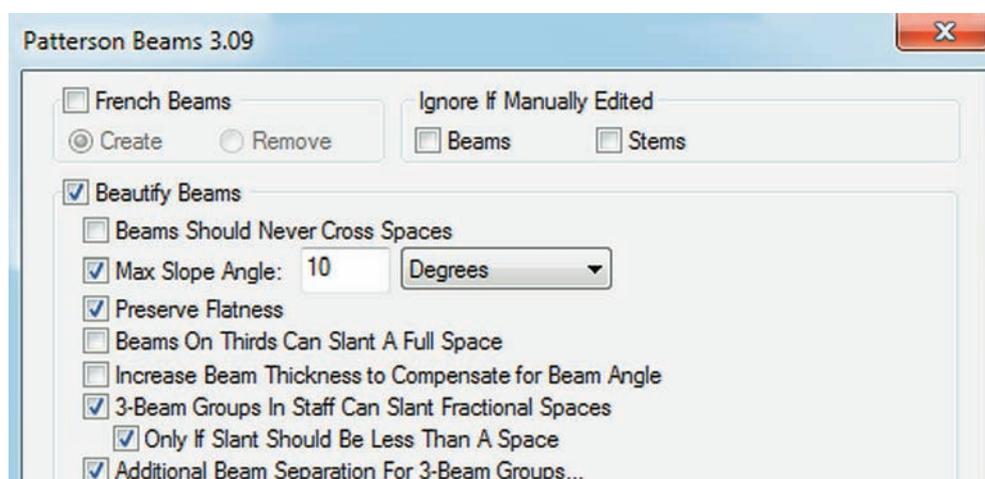


Рис. 184. Диалоговое окно Patterson Beams 3.09.

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

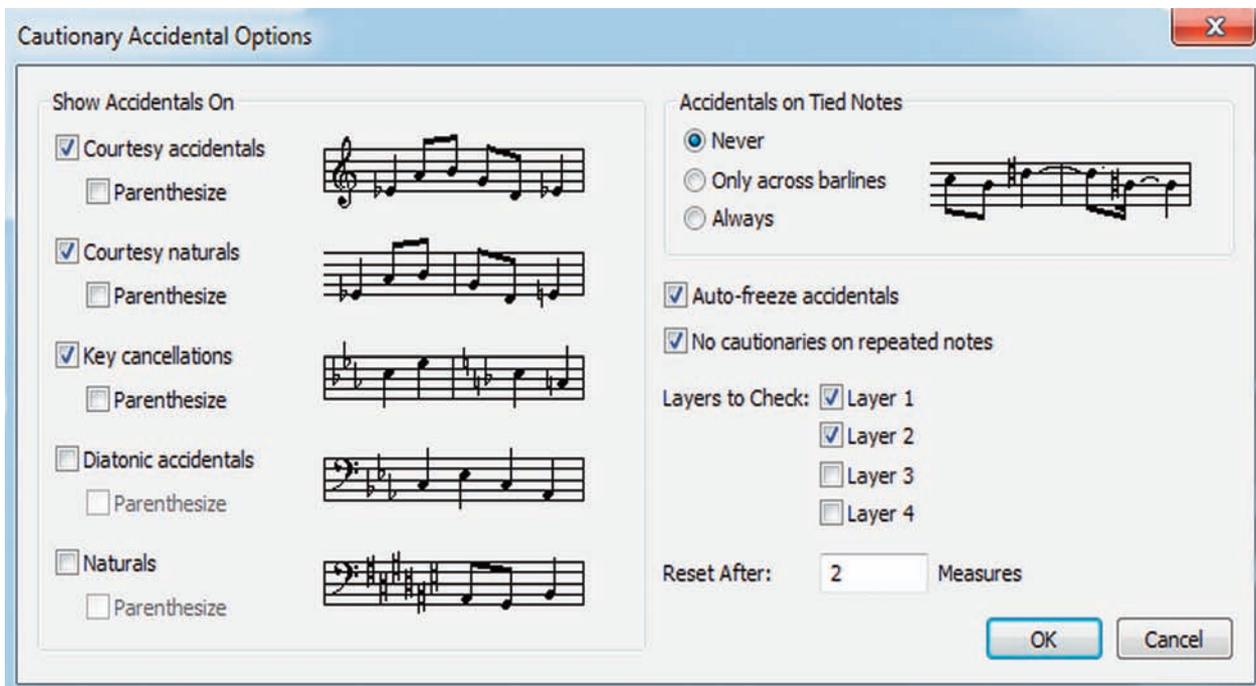


Рис. 185. Диалоговое окно Cautionary Accidentals Options.

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

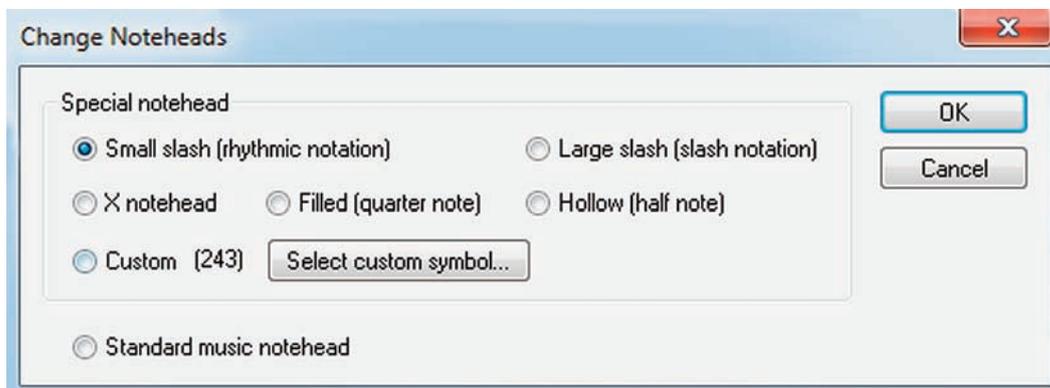


Рис. 186. Диалоговое окно Change Noteheads.

— *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);

Меню Plug-ins



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):

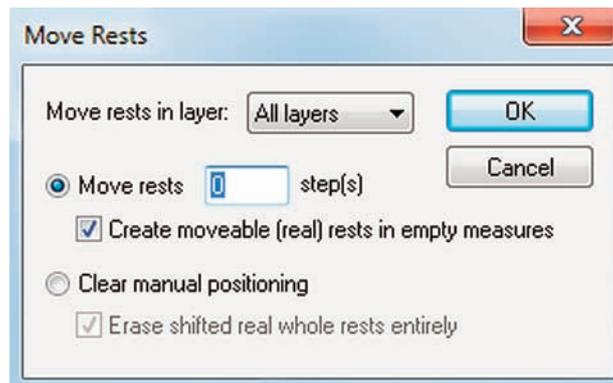


Рис. 188. Диалоговое окно Move Rests.

— *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):



Рис. 189. Диалоговое окно Resize Noteheads.

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

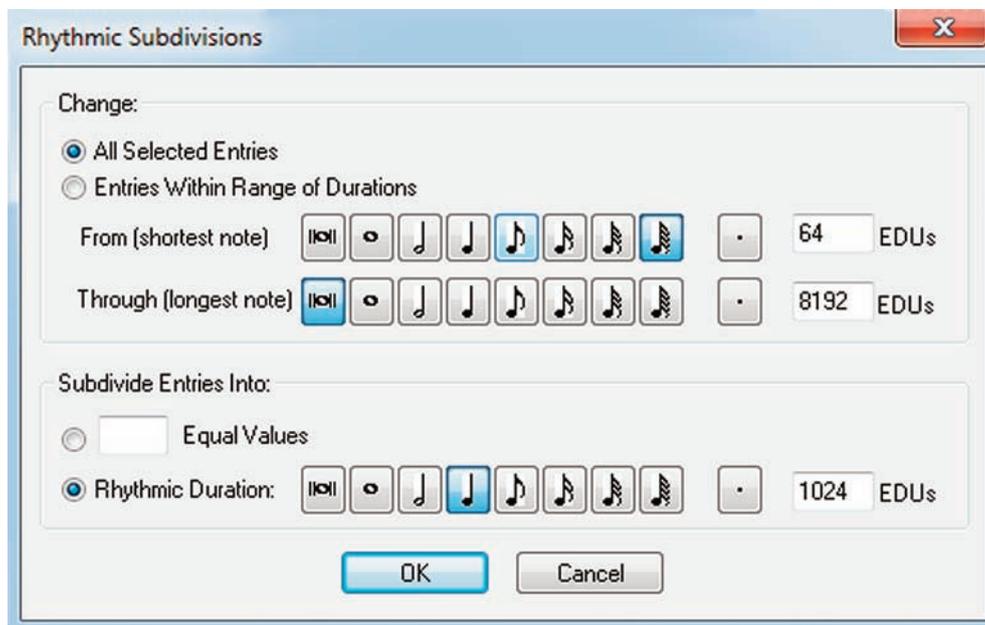


Рис. 190. Диалоговое окно Rhythmic Subdivisions.

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

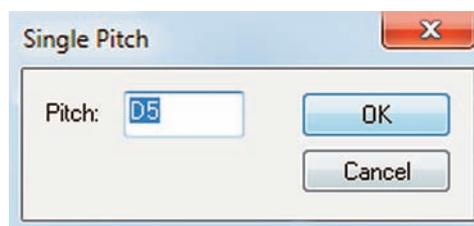


Рис. 191. Диалоговое окно Single Pitch.

— *Slash Flagged Grace Notes* (Перечеркнутые форшлагги);

— *Slash Flagged Grace Notes (Remove)* (Перечеркнутые форшлагги — 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);



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:

Меню Plug-ins

Apply Human Playback...

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):



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):

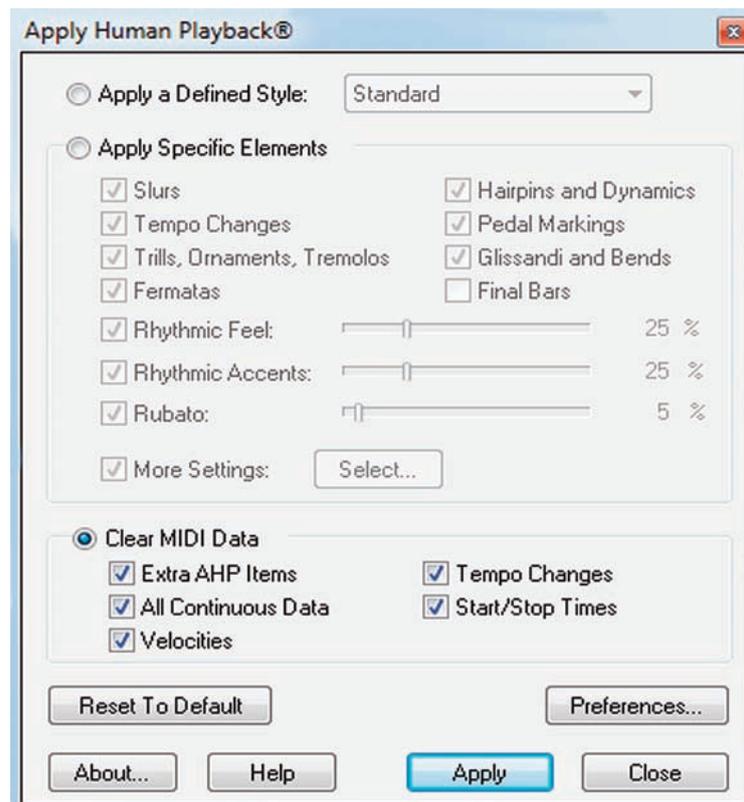


Рис. 195. Диалоговое окно Apply Human Playback®.

— *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:

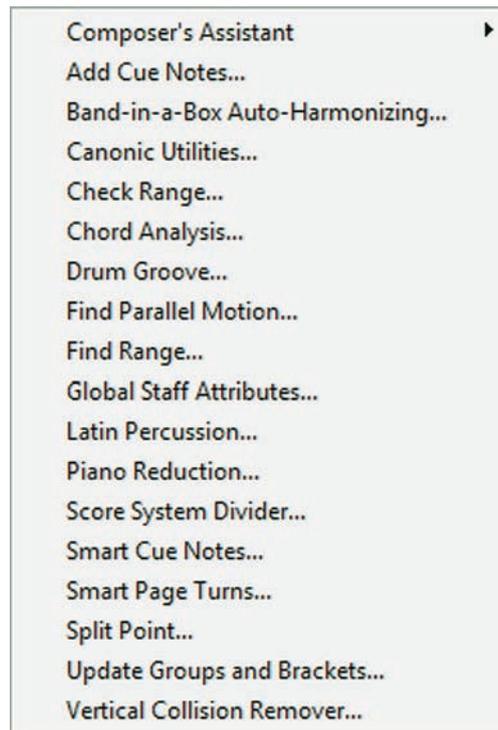


Рис. 196. Подменю команды Scoring and Arranging.

— *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:

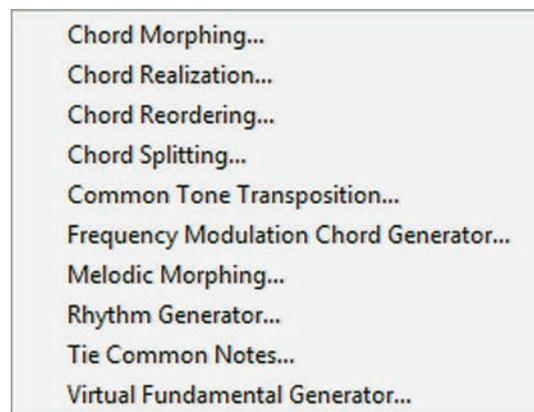


Рис. 197. Дополнительное подменю команды Composer's Assistant.

— *Chord Morphing...* (Аккорды с общим звуком); чтобы запустить 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;

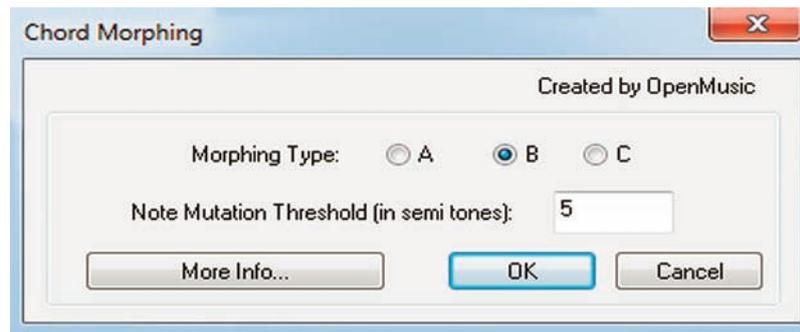


Рис. 198. Диалоговое окно Chord Morphing.

— *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;

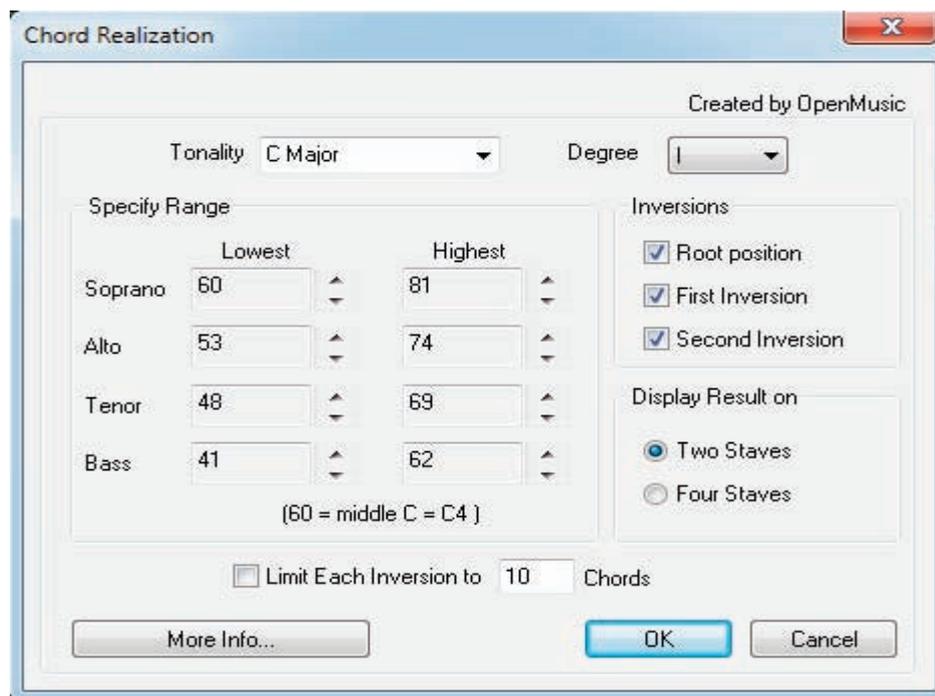


Рис. 199. Диалоговое окно Chord Realization.

— *Chord Reordering* (Порядок аккордов); чтобы запустить 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 аккорды выстроены в ином порядке, по мнению плагина Chord Reordering — в лучшем порядке, по сравнению с исходным порядком расположения аккордов;

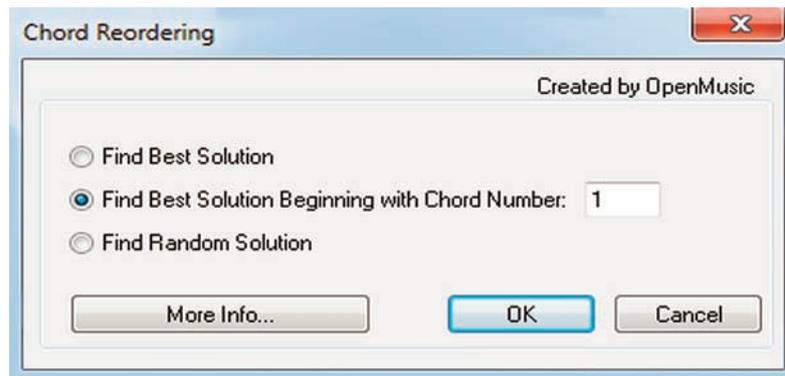


Рис. 200. Диалоговое окно Chord Reordering.

— *Chord Splitting...* (Деление аккорда); чтобы запустить 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;

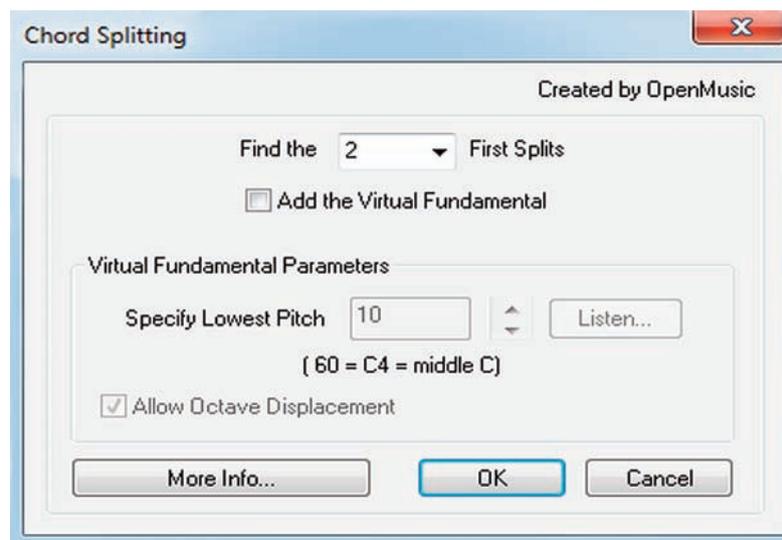


Рис. 201. Диалоговое окно Chord Splitting.

— *Common Tone Transposition...* (Трансформация аккорда); чтобы запустить 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;

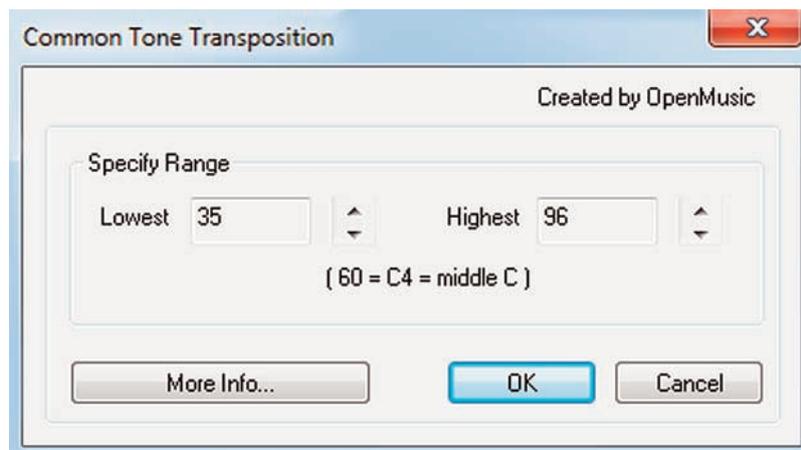


Рис. 202. Диалоговое окно Common Tone Transposition.

— *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*;

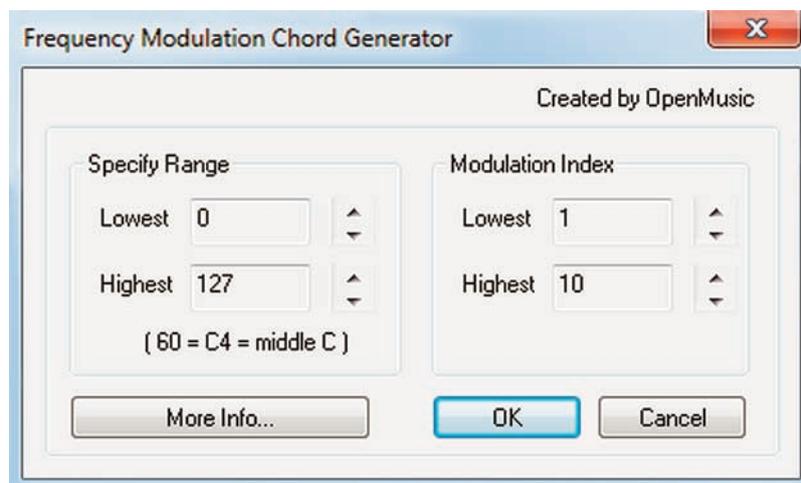


Рис. 203. Диалоговое окно Frequency Modulation Chord Generator.

— *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;



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;

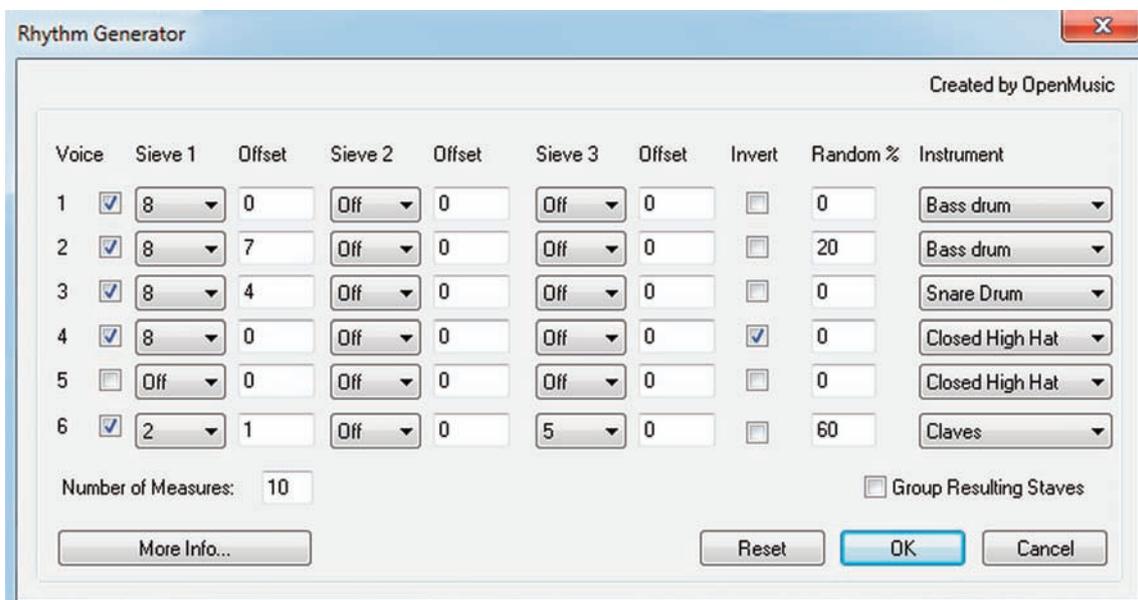


Рис. 205. Диалоговое окно Rhythm Generator.

— *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;

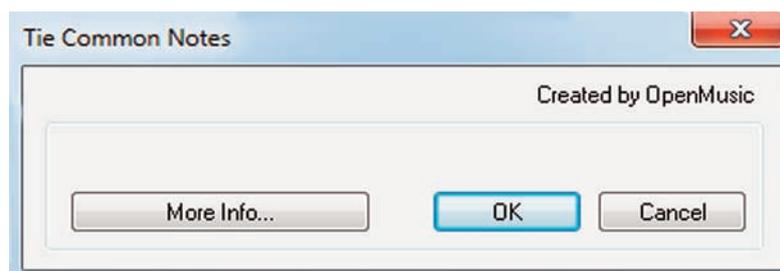


Рис. 206. Диалоговое окно Tie Common Notes.

Меню Plug-ins

— *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;

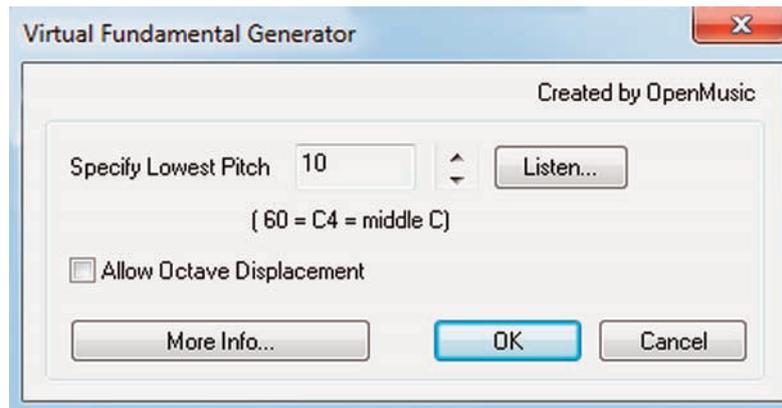


Рис. 207. Диалоговое окно *Virtual Fundamental Generator*.

— *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);

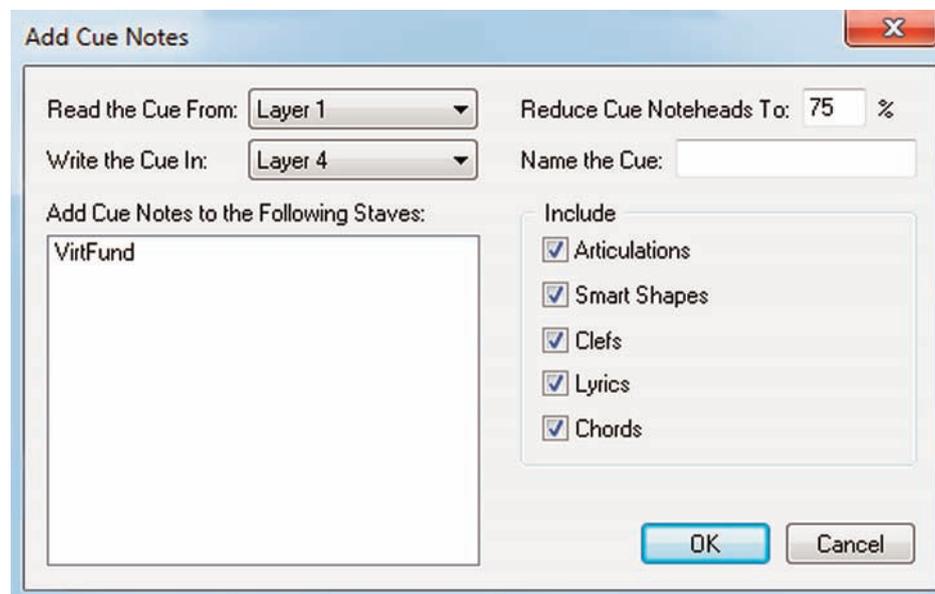


Рис. 208. Диалоговое окно *Add Cue Notes*.

— *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):

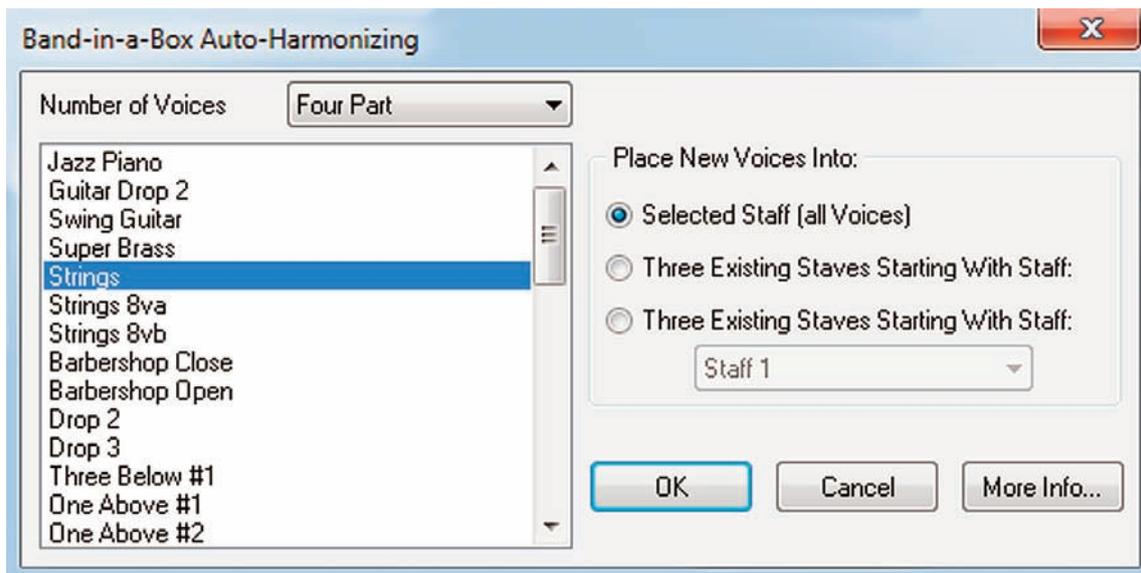


Рис. 209. Диалоговое окно Band-in-a-Box Auto-Harmonizing.

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*;

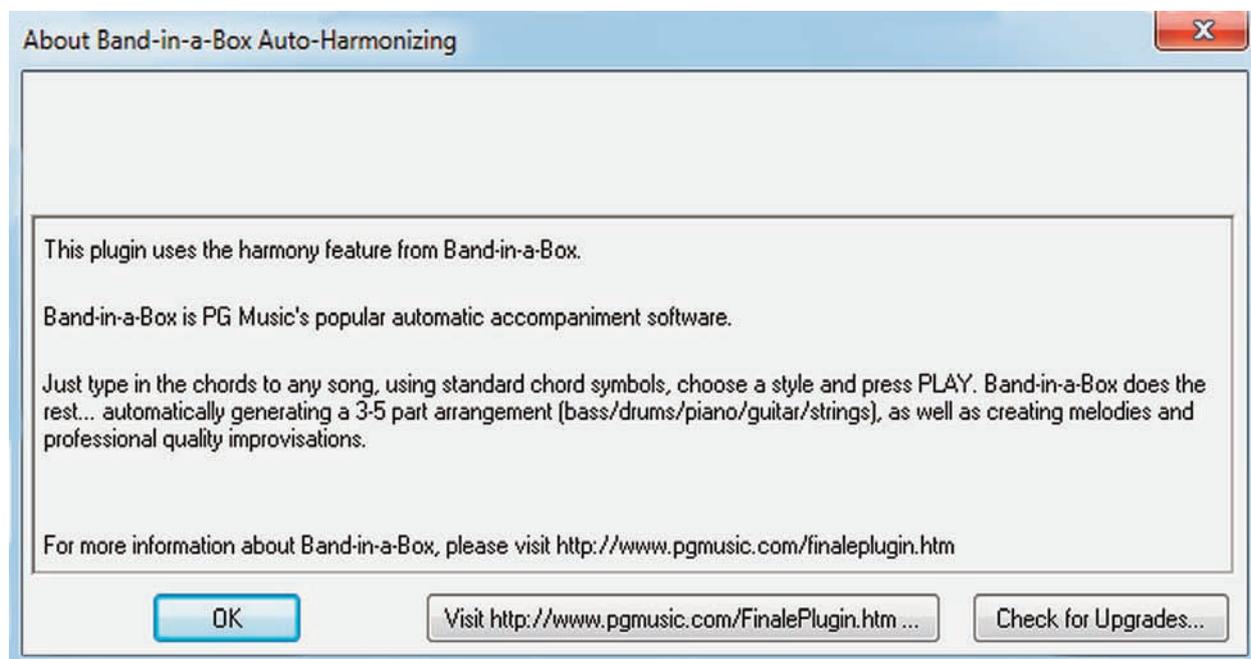


Рис. 210. Диалоговое окно About Band-in-a-Box Auto-Harmonizing.

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

Меню Plug-ins

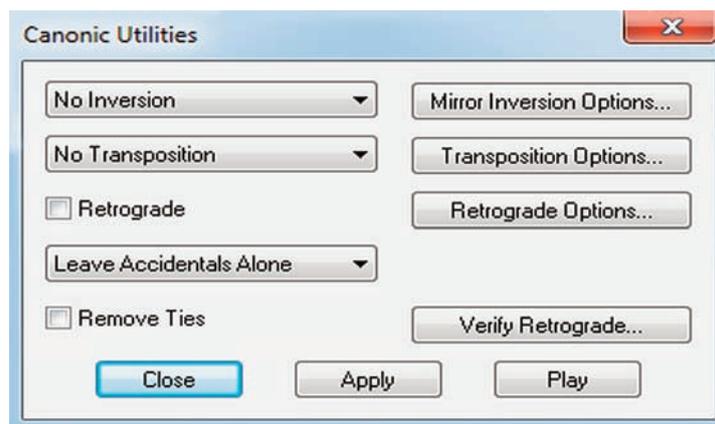


Рис. 211. Диалоговое окно Canonic Utilities.

— *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):

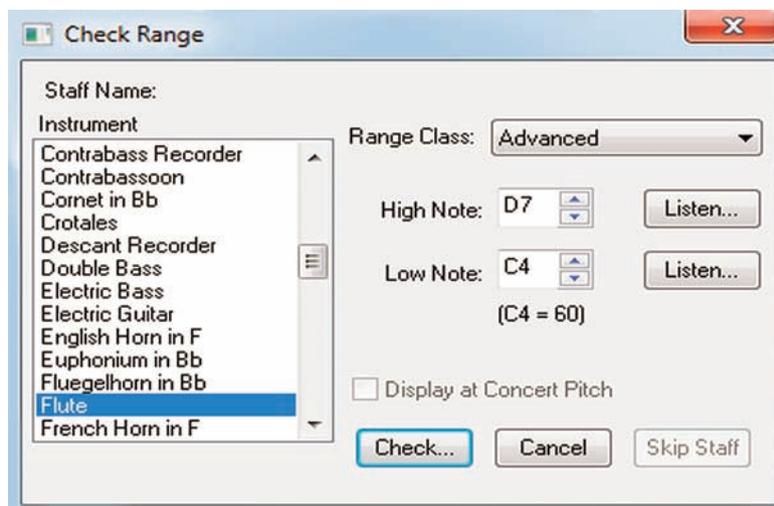


Рис. 212. Диалоговое окно Check Range.

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:

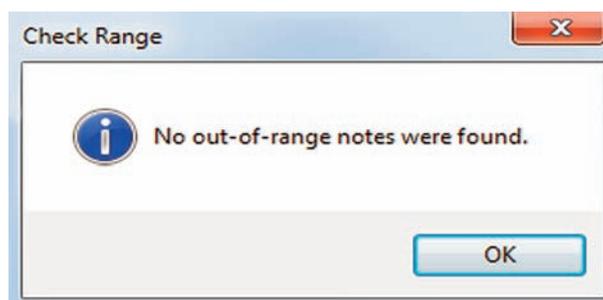


Рис. 213. Дополнительное диалоговое окно Check Range.

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:

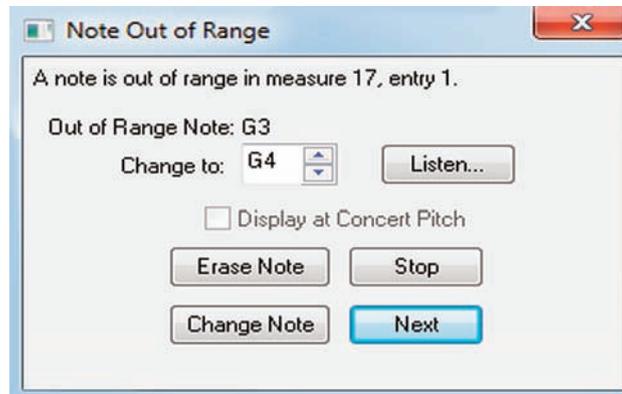


Рис. 214. Диалоговое окно Note Out of Range.

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

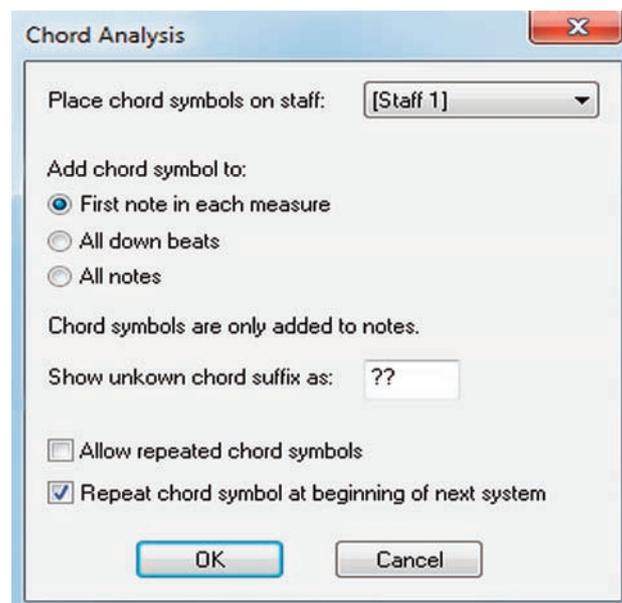


Рис. 215. Диалоговое окно Chord Analysis.

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



Рис. 216. Диалоговое окно Find Parallel Motion.

Меню Plug-ins

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

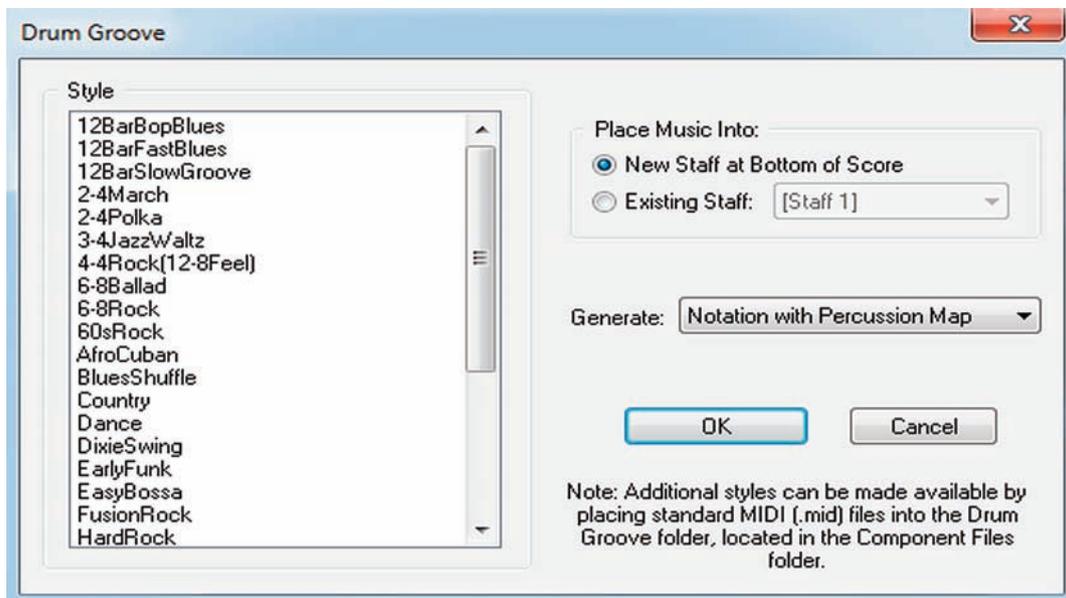


Рис. 217. Диалоговое окно Drum Groove.

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

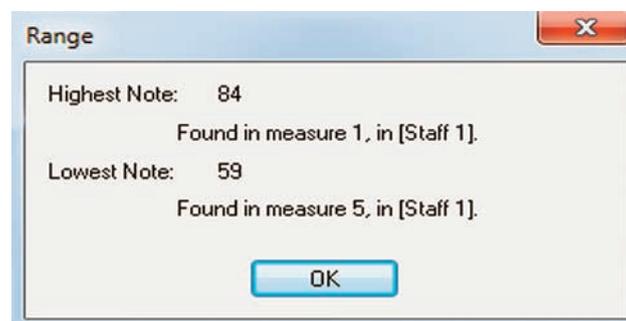


Рис. 218. Диалоговое окно Range.

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

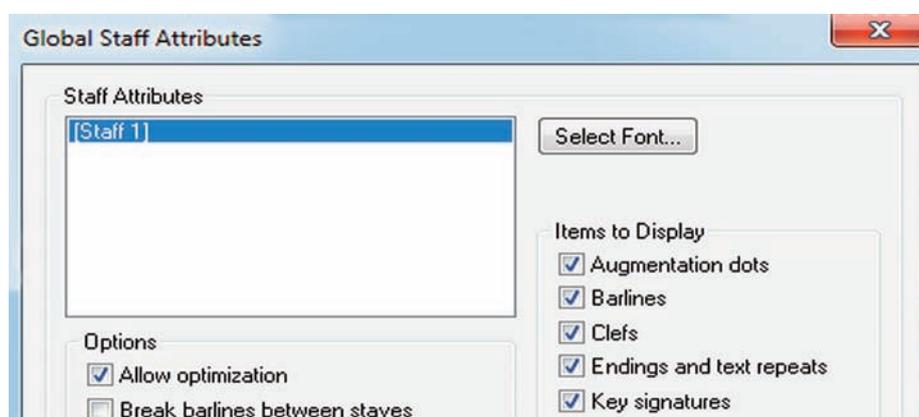


Рис. 219. Диалоговое окно Global Staff Attributes.

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

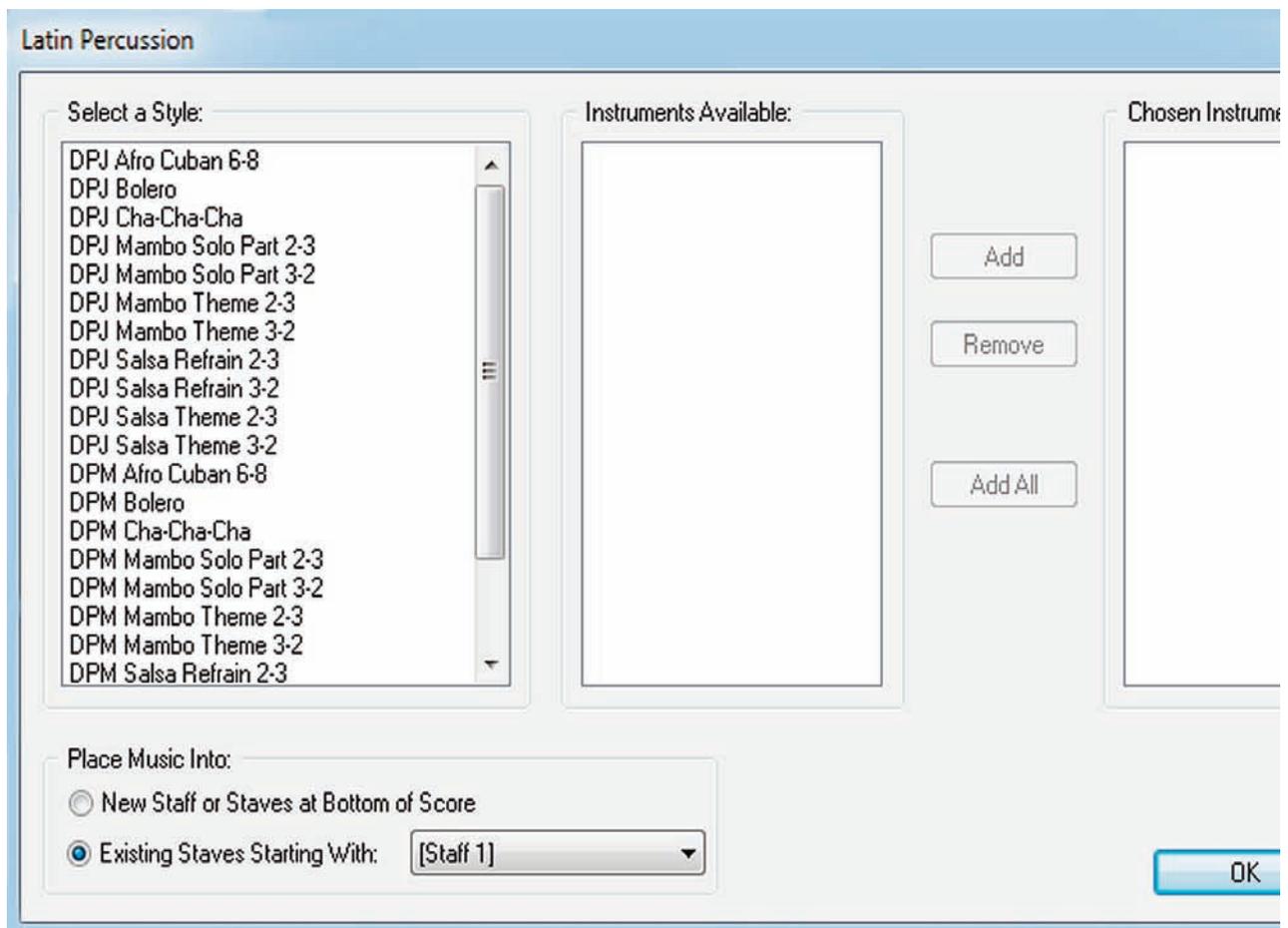


Рис. 220. Диалоговое окно Latin Percussion.

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

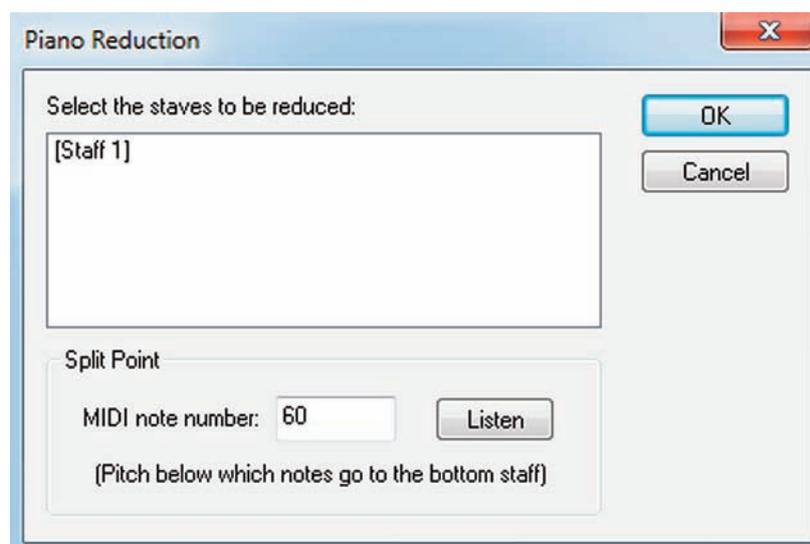


Рис. 221. Диалоговое окно Piano Reduction.

Меню Plug-ins

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

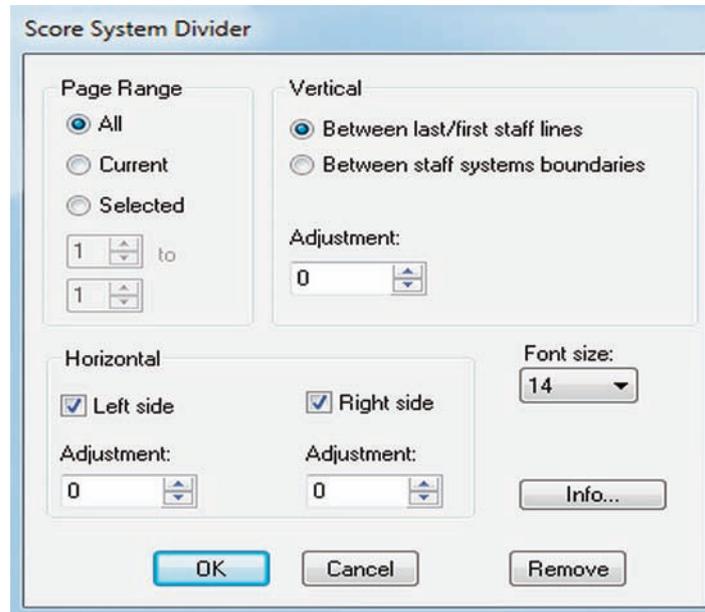


Рис. 222. Диалоговое окно Score System Divider.

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

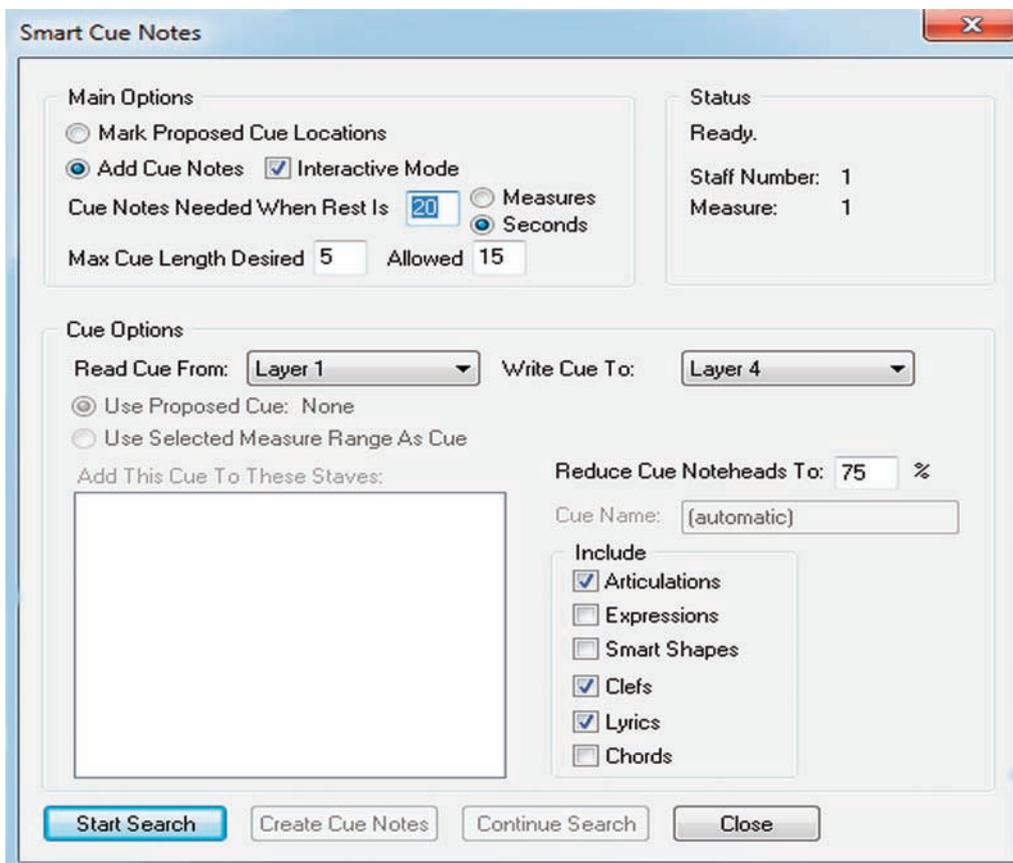


Рис. 223. Диалоговое окно Smart Cue Notes.

— *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);

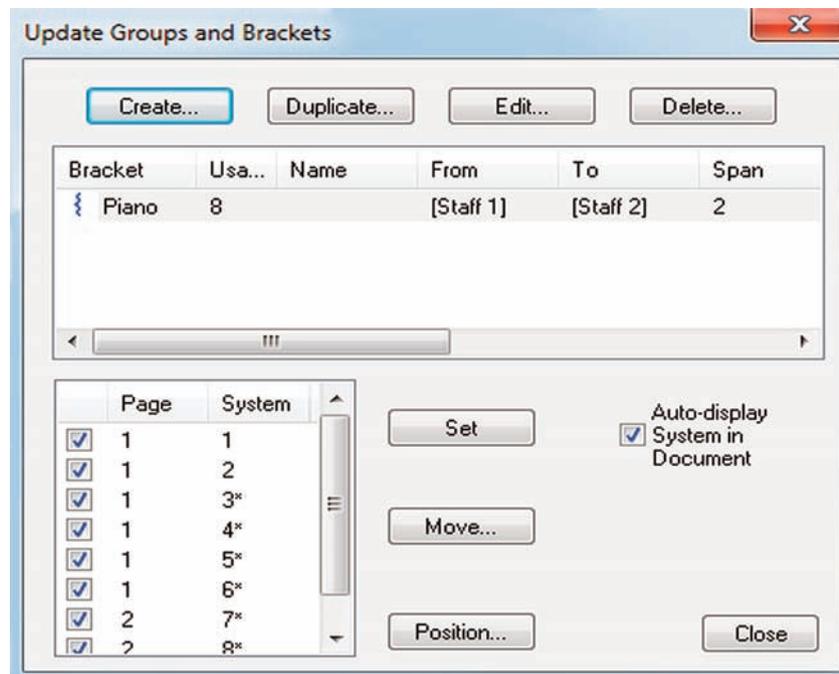


Рис. 224. Диалоговое окно Update Groups and Brackets.

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

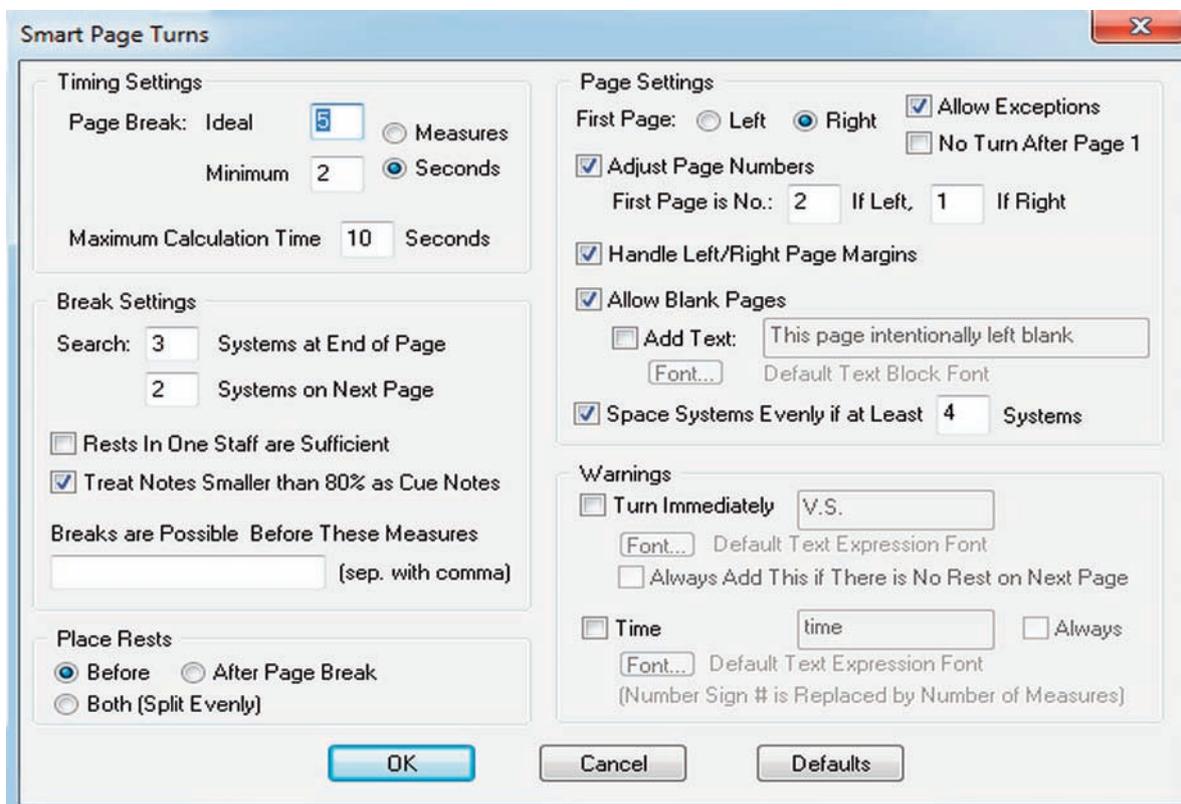


Рис. 225. Диалоговое окно Smart Page Turns.

Меню Plug-ins

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

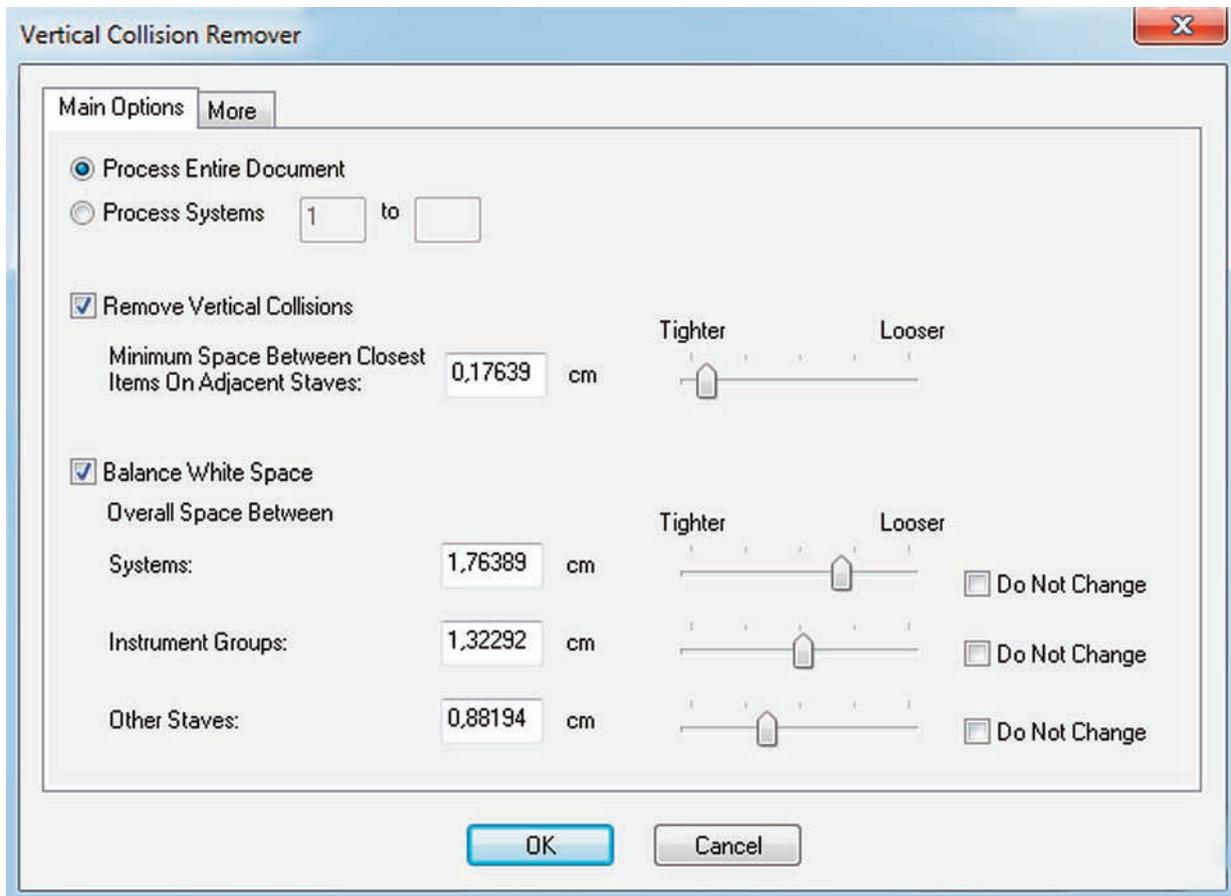


Рис. 226. Диалоговое окно Vertical Collision Removers.

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

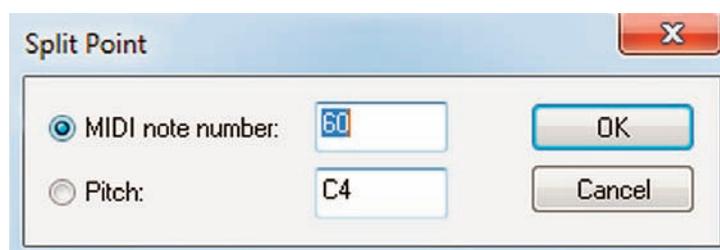


Рис. 227. Диалоговое окно Split Point.

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:

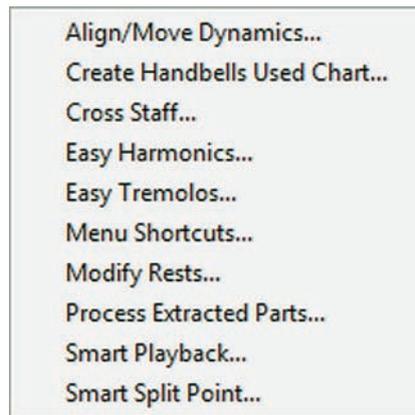
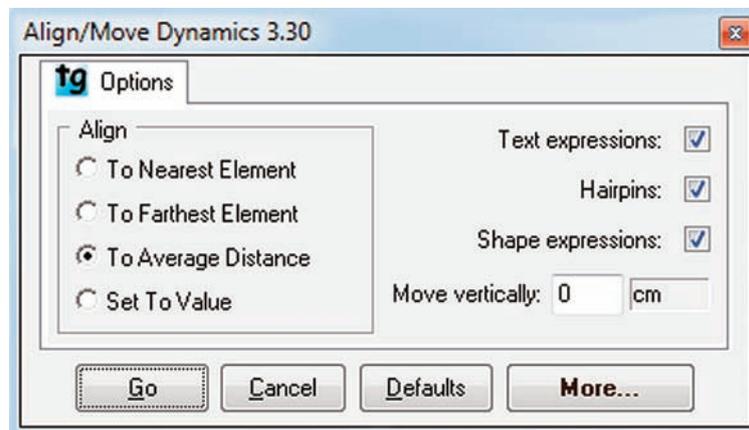
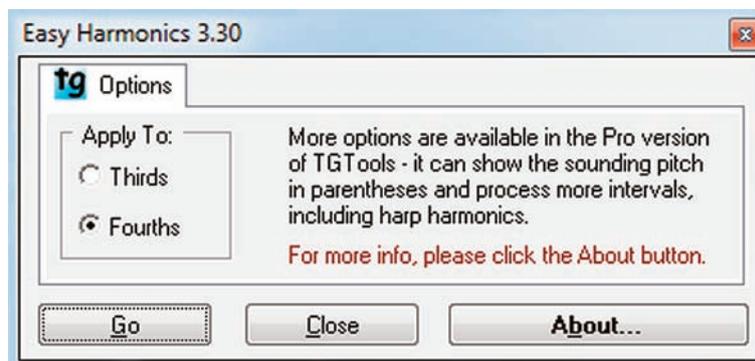


Рис. 228. Подменю команды TG Tools.

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

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);

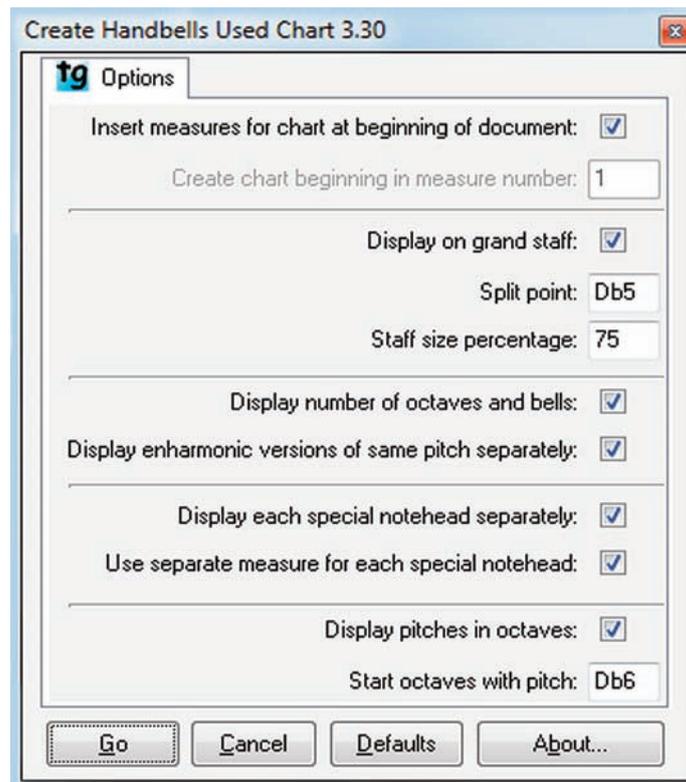


Рис. 231. Диалоговое окно Create Handbells Used Chart 3.30.

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

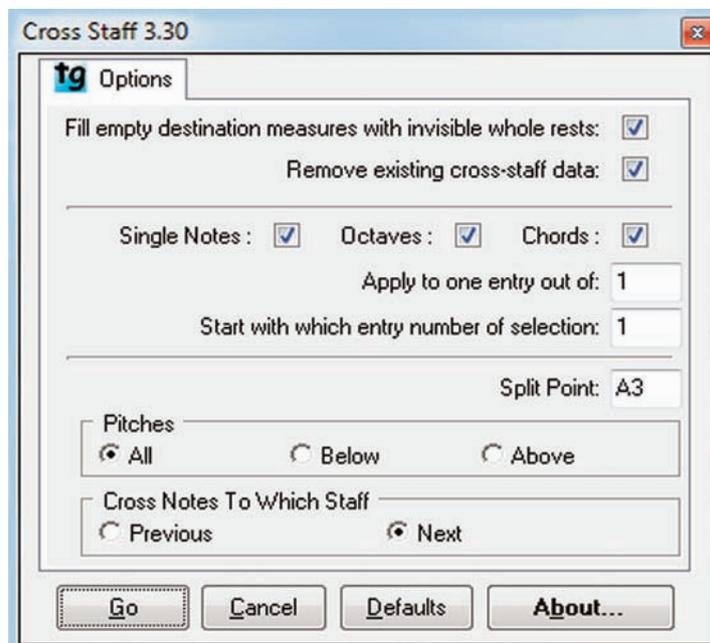


Рис. 232. Диалоговое окно Cross Staff 3.30.

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

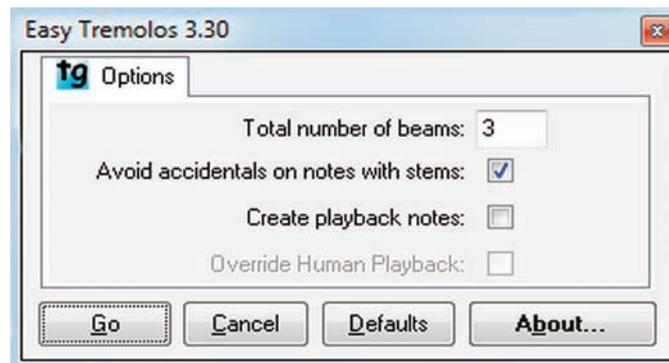


Рис. 233. Диалоговое окно Easy Tremolos 3.30.

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

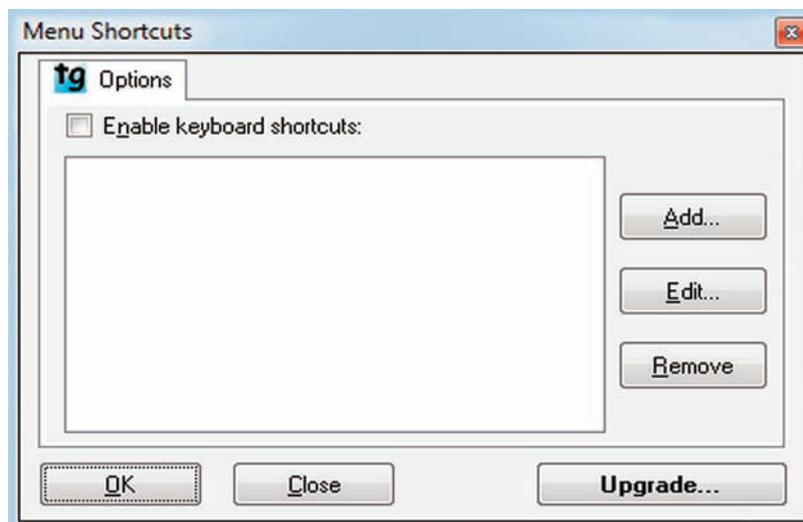


Рис. 234. Диалоговое окно Menu Shortcuts.

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

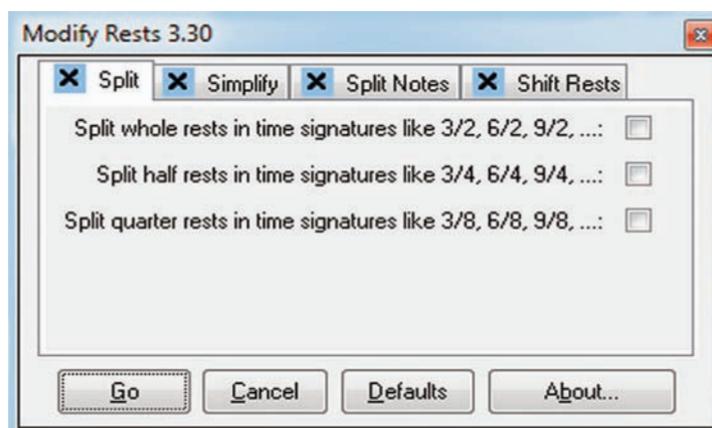


Рис. 235. Диалоговое окно Modify Rests 3.30.

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

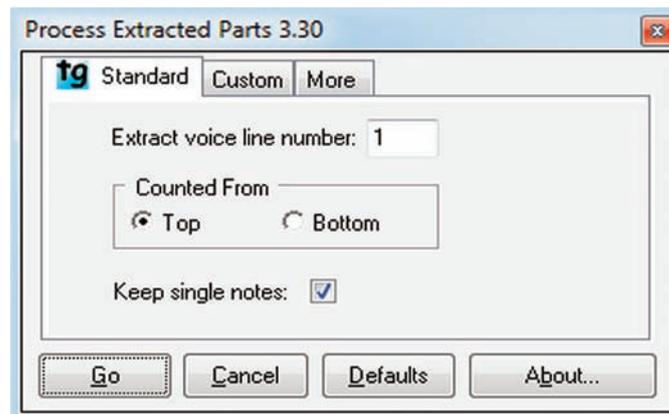


Рис. 236. Диалоговое окно Process Extracted Parts 3.30.

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

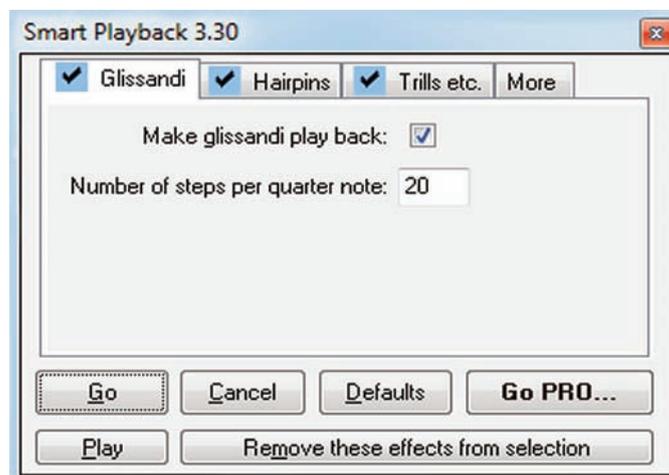


Рис. 237. Диалоговое окно Smart Playback 3.30.

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

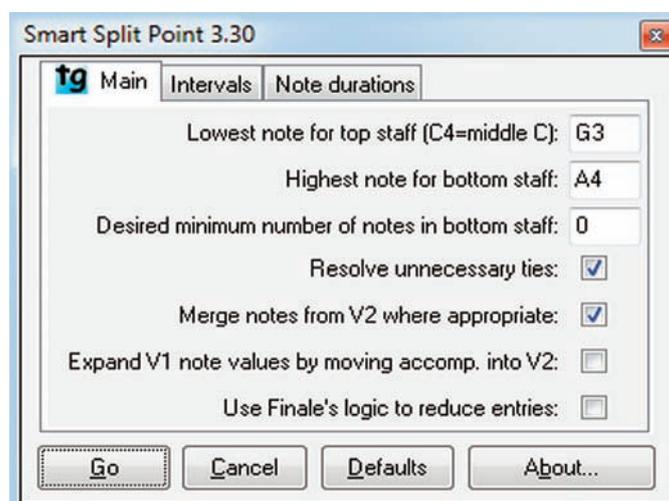


Рис. 238. Диалоговое окно Smart Split Point 3.30.

Меню Tools

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

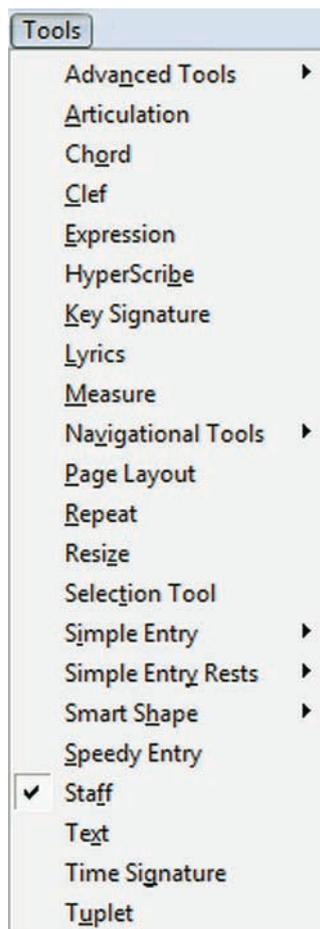


Рис. 239. Спускающаяся панель меню Tools.

Меню Tools — это инструменты, используемые при компьютерном наборе нотного текста, собранные в одном месте. Каждая команда меню Tools дублирует собой выбор какого-либо 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:

— *Advanced 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:

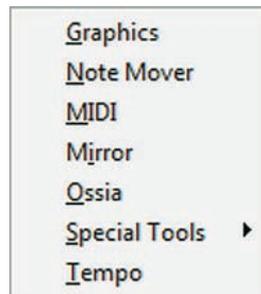
Меню Tools

Рис. 240. Подменю команды Advanced Tools.

— *Graphics* (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;

— *Note Mover* (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;

— *MIDI* (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);

— *Ossia* (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 маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Tempo* (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 Tempo появится маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

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

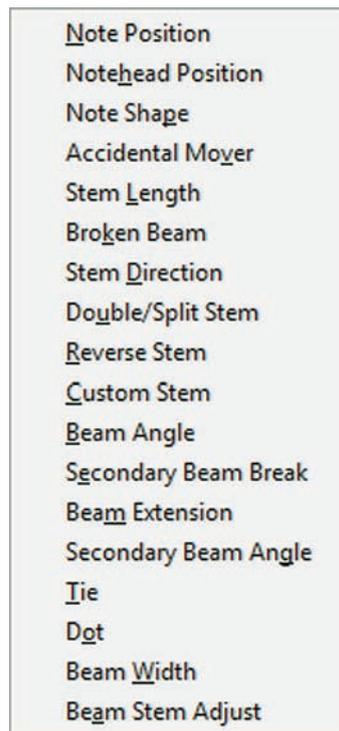


Рис. 241. Дополнительное подменю команды Special Tools.

Выбор какой-либо команды в дополнительном подменю Special Tools равнозначен 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:

— **Articulation** (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;

Меню Tools

— **Clef** (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;

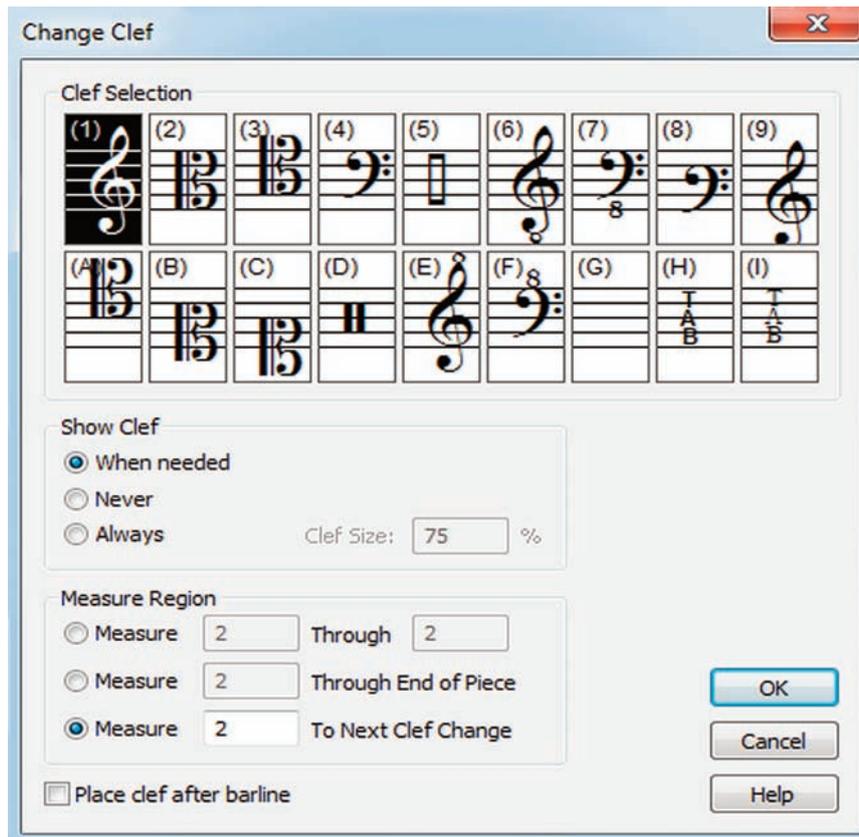


Рис. 242. Диалоговое окно Change Clef.

— **Expression** (Нюансы); выбор этой команды в спускающейся панели меню Tools равнозначен 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;

— **Key Signature** (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;

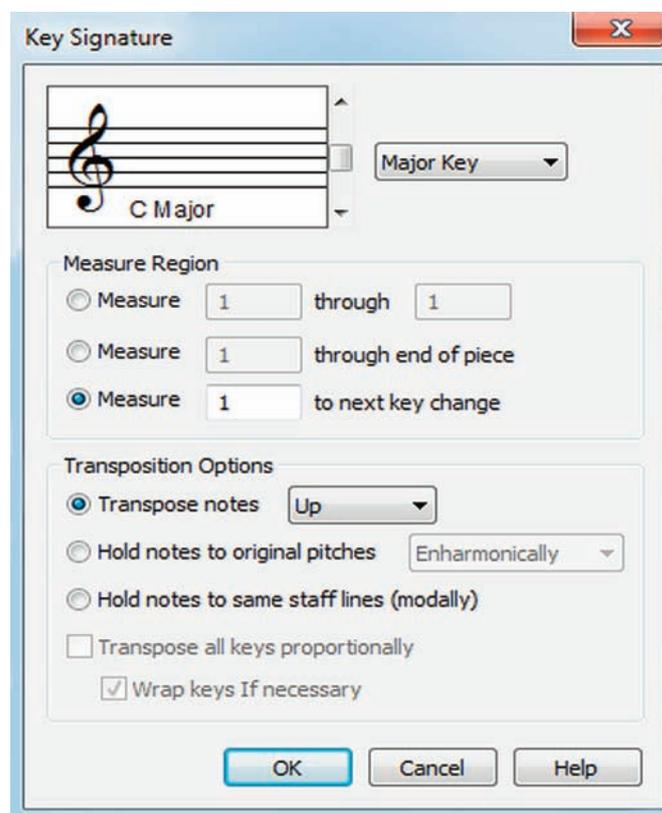


Рис. 243. Диалоговое окно Key Signature.

— **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;

Меню Tools

— **Measure** (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 щелчок 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 появится знак минус (каждый щелчок на странице документа уменьшает масштаб отображения);

— **Page Layout** (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;

— **Repeat** (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);

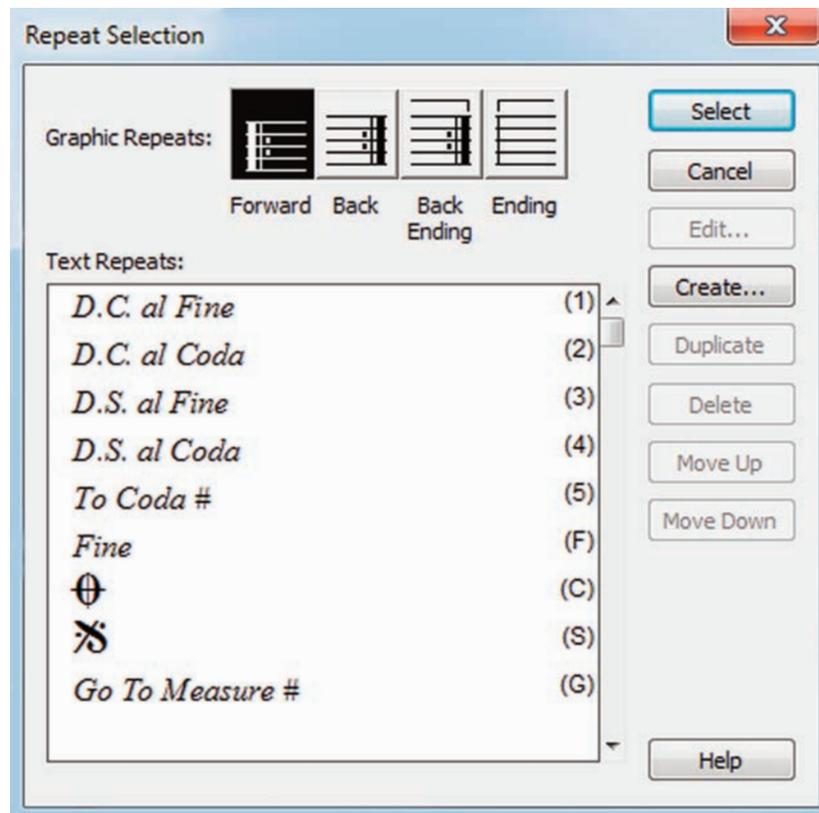


Рис. 245. Диалоговое окно Repeat Selection.

— **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:

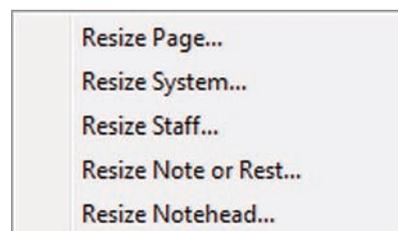


Рис. 246. Контекстное меню команды Resize.

— **Resize Page...** (Изменить 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 Ok внизу диалогового окна;

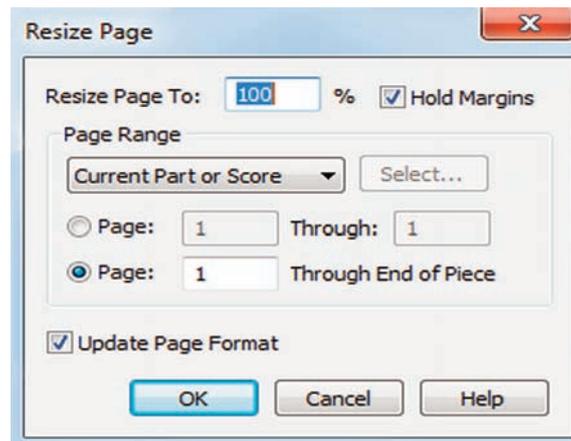


Рис. 247. Диалоговое окно Resize Page.

— *Resize System...* (Изменить размер системы 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 *Ok* внизу диалогового окна;

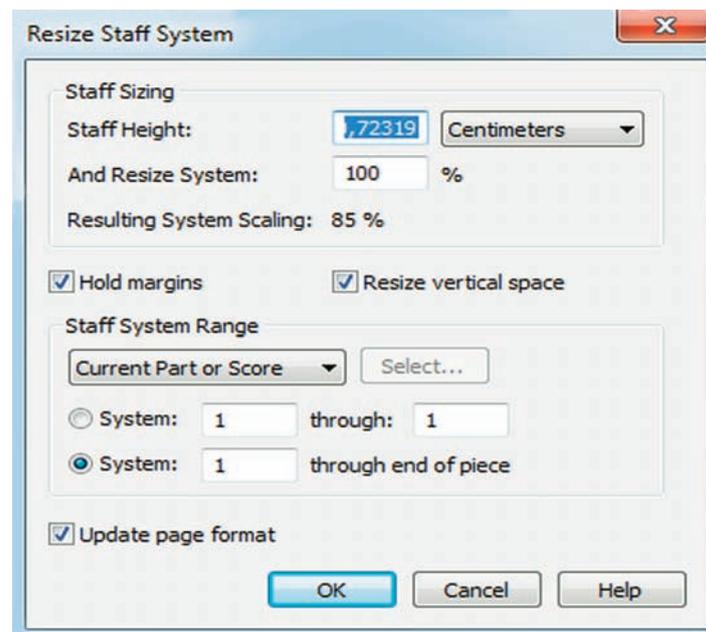


Рис. 248. Диалоговое окно Resize Staff System.

— *Resize Note or Rest...* (Изменить 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 *Ok* внизу диалогового окна;

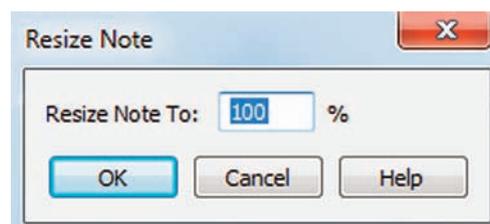


Рис. 249. Диалоговое окно Resize Note.

— *Resize Staff...* (Изменить 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 *Ok* внизу диалогового окна;

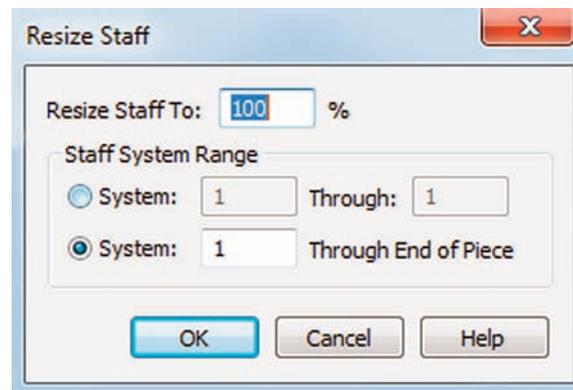


Рис. 250. Диалоговое окно *Resize Staff*.

— *Resize Notehead...* (Изменить 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 *Ok* внизу диалогового окна;

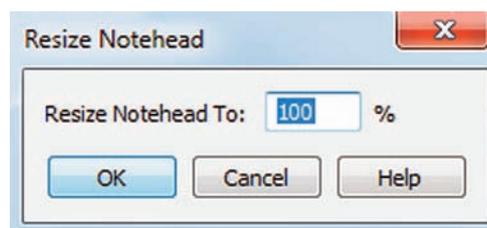


Рис. 251. Диалоговое окно *Resize Notehead*.

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* рассмотрим позже на соответствующих страницах данного пособия;

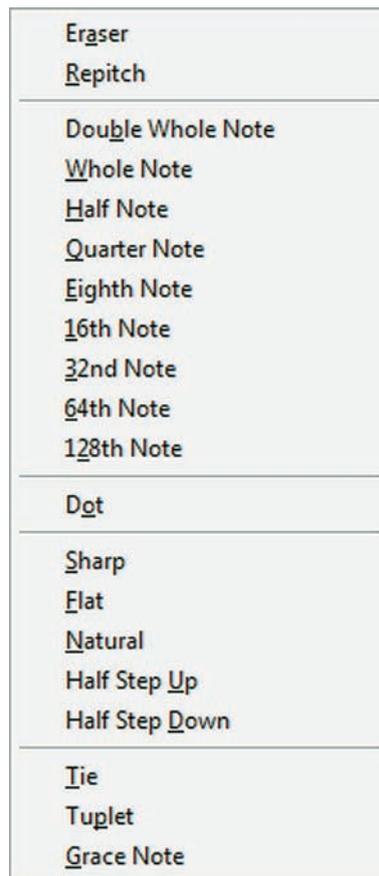
Меню Tools

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;

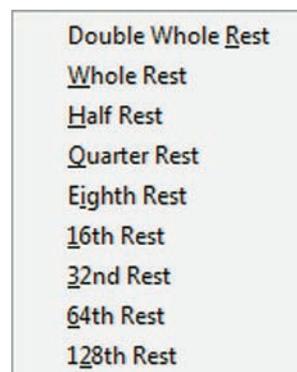


Рис. 253. Подменю команды Simple Entry Rests.

— **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 равнозначен 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;

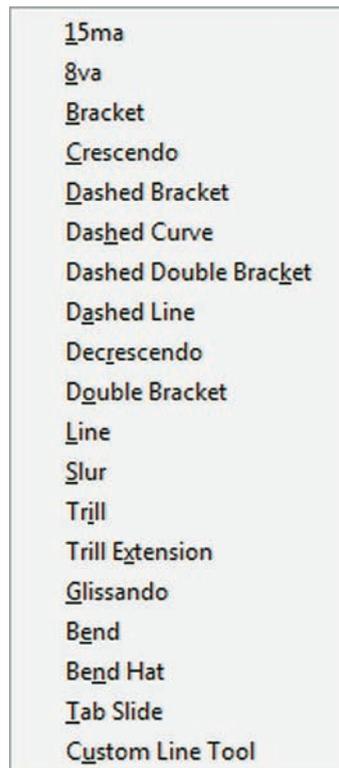


Рис. 254. Подменю команды Smart Shape.

— **Speedy Entry** (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;

Меню Tools

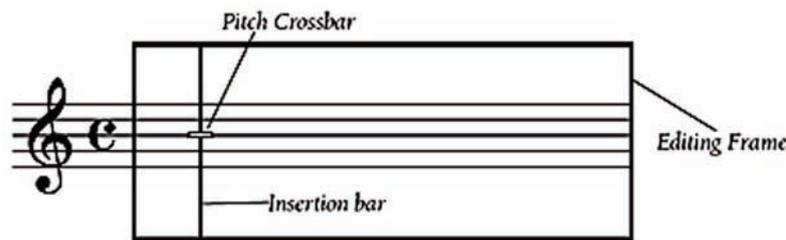


Рис. 255. Специальная рамка (Editing Frame).

— **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);

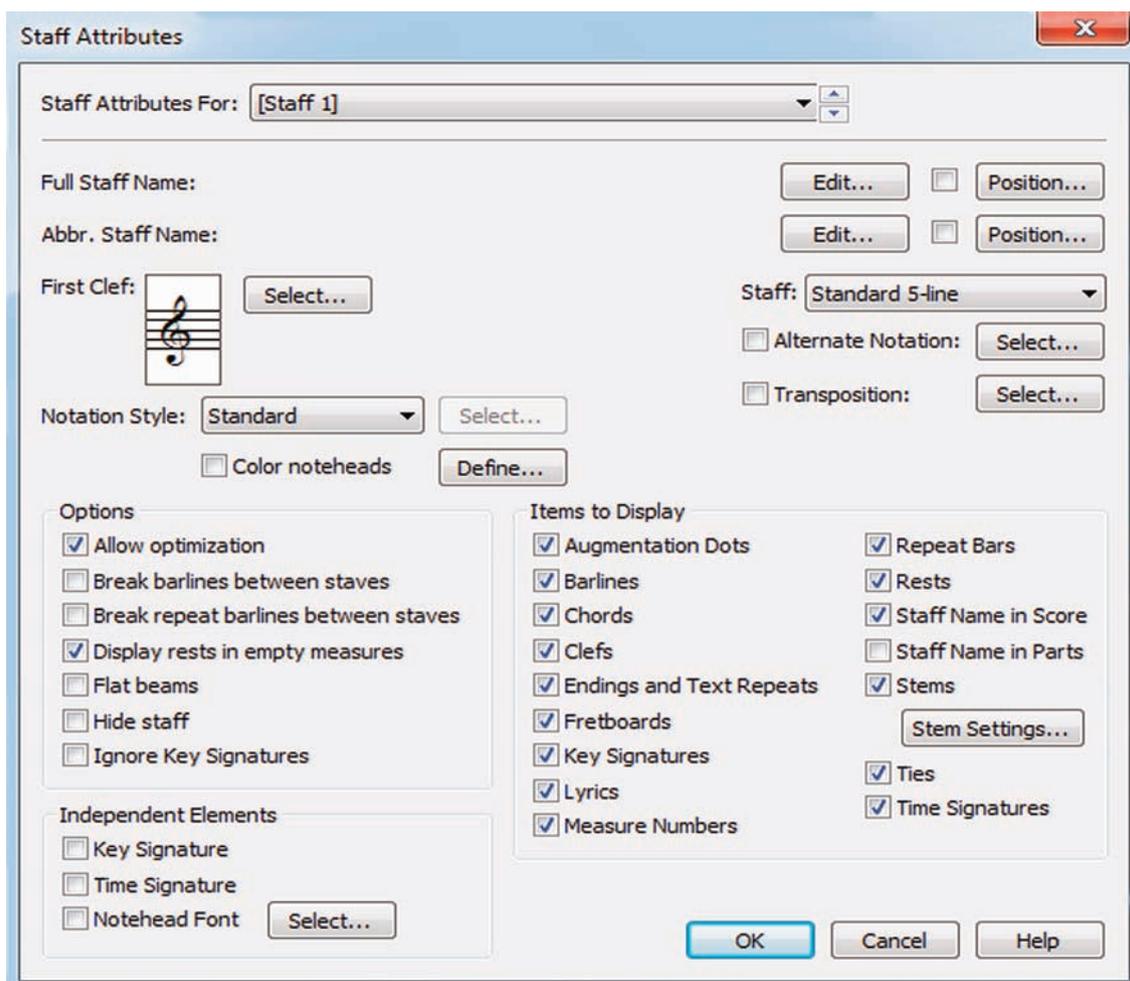


Рис. 256. Диалоговое окно Staff Attributes.

— **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);

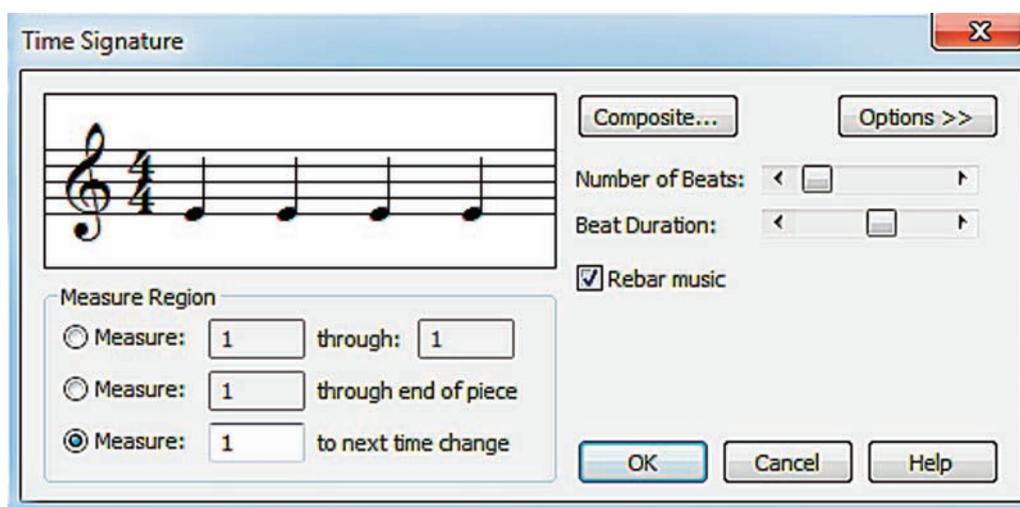


Рис. 257. Диалоговое окно Time Signature.

— **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 Ok в левом нижнем углу диалогового окна Tuplet Definition (рис. 258, стр. 132);

Tuplet Definition

3 Quarter(s) In the Space Of: 2 Quarter(s)

Placement

Stem/Beam Side

Engraver tuplets

Avoid staff

Allow horizontal drag

Use bottom note

Appearance

Number: Number

Shape: Bracket

Break slur or bracket

Always use specified shape

Bracket unbeamed notes only

Never bracket beamed notes on beam side

Position

	Horizontal	Vertical		
Tuplet:	0	0,21167	Left Hook:	0,10583
	<input type="checkbox"/> Center number using duration		Right Hook:	0,10583
	<input checked="" type="checkbox"/> Ignore Horizontal Number Offset		Left Extension:	0
Shape:	0	0	Right Extension:	0
	<input type="checkbox"/> Always flat		Manual Slope Adjustment:	0
	<input type="checkbox"/> Bracket full duration			
	<input checked="" type="checkbox"/> Match length of hooks			

OK Cancel Set Default Reset Help

Рис. 258. Диалоговое окно Tuplet Definition.

Меню *Window*

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

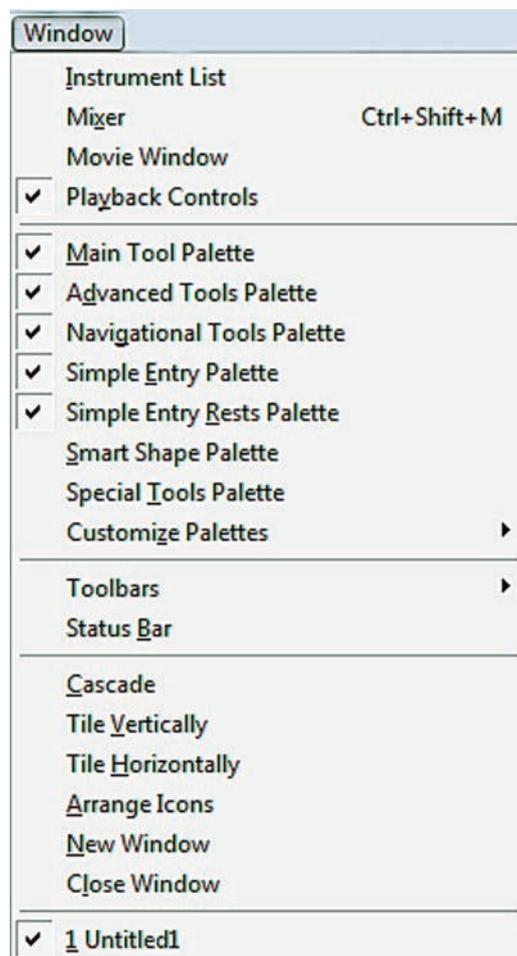


Рис. 259. Спускающаяся панель меню *Window*.

— ***Instrument List*** (Список MIDI-инструментов); щелчок мышью этой команды в спускающейся 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;

Меню Window



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;

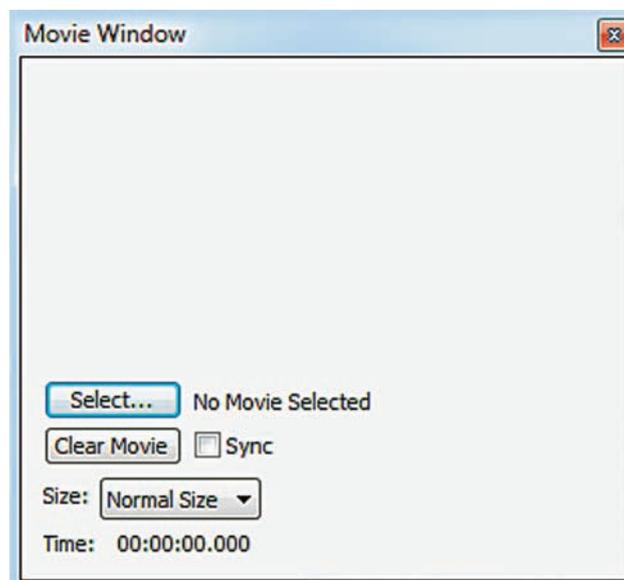


Рис. 261. Диалоговое окно Movie Window.

— **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;

— **Main Tool Palette** (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 Rests Palette** (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;

— **Smart Shape Palette** (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:

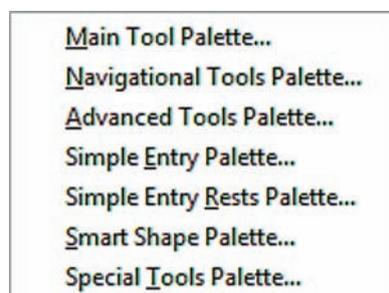


Рис. 262. Подменю команды Customize Palettes.

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

Меню Window

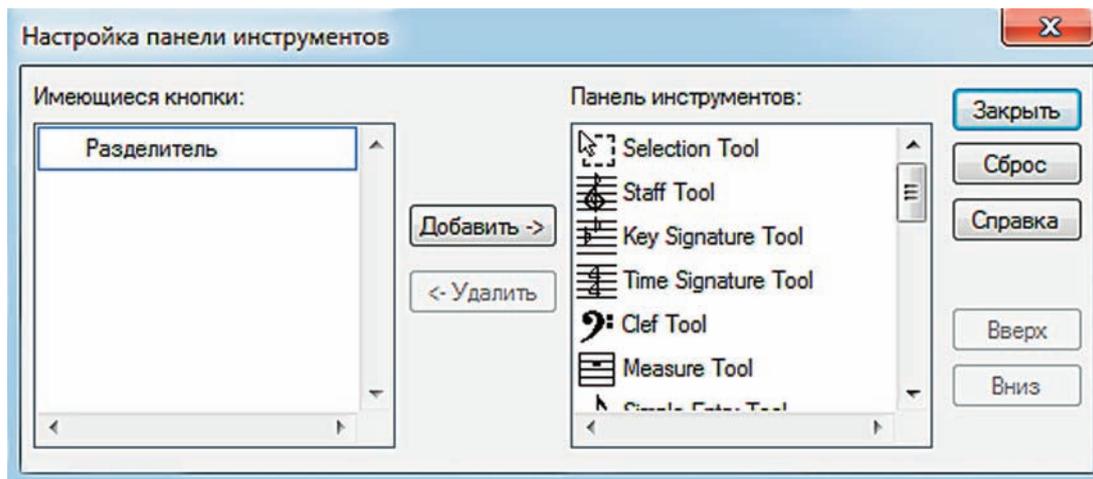


Рис. 263. Стандартное диалоговое окно программы Windows — Настройка панели инструментов.

— **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:

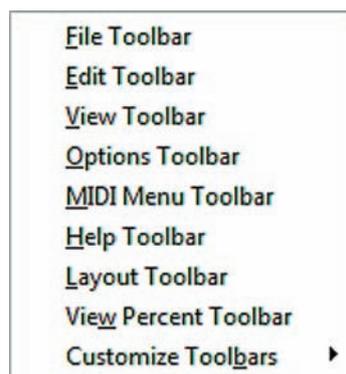


Рис. 264. Подменю команды Toolbars.

— **File Toolbar** (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;

— **Edit Toolbar** (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;

— **View Toolbar** (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;

— **Options Toolbar** (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;

— *MIDI Menu Toolbar* (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;

— *Help Toolbar* (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;

— *Layout Toolbar* (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 Toolbars* (Настроить панели); щелчок мышью этой команды в подменю Toolbars откроет дополнительное подменю (рис. 265, стр. 137), в котором будет отображено еще несколько команд:

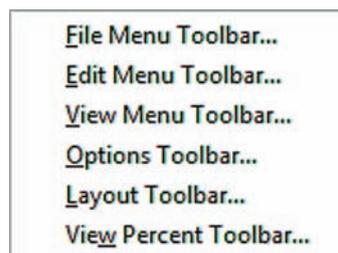


Рис. 265. Дополнительное подменю команды Customize Toolbars.

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:

- *Cascade* (Разместить каскадом);
- *Tile Vertically* (Разместить вертикально);
- *Tile Horizontally* (Разместить горизонтально);
- *Arrange Icons* (Выстроить значки свернутых окон);
- *New 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

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

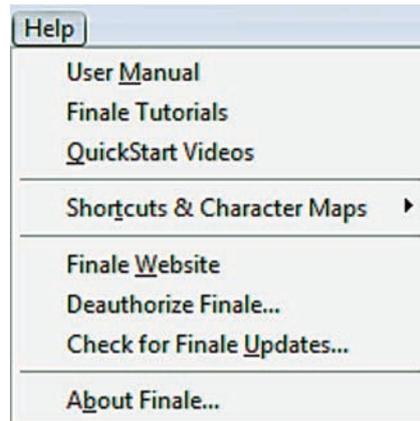


Рис. 266. Спускающаяся панель меню Help.

— *User Manual* (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);

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;

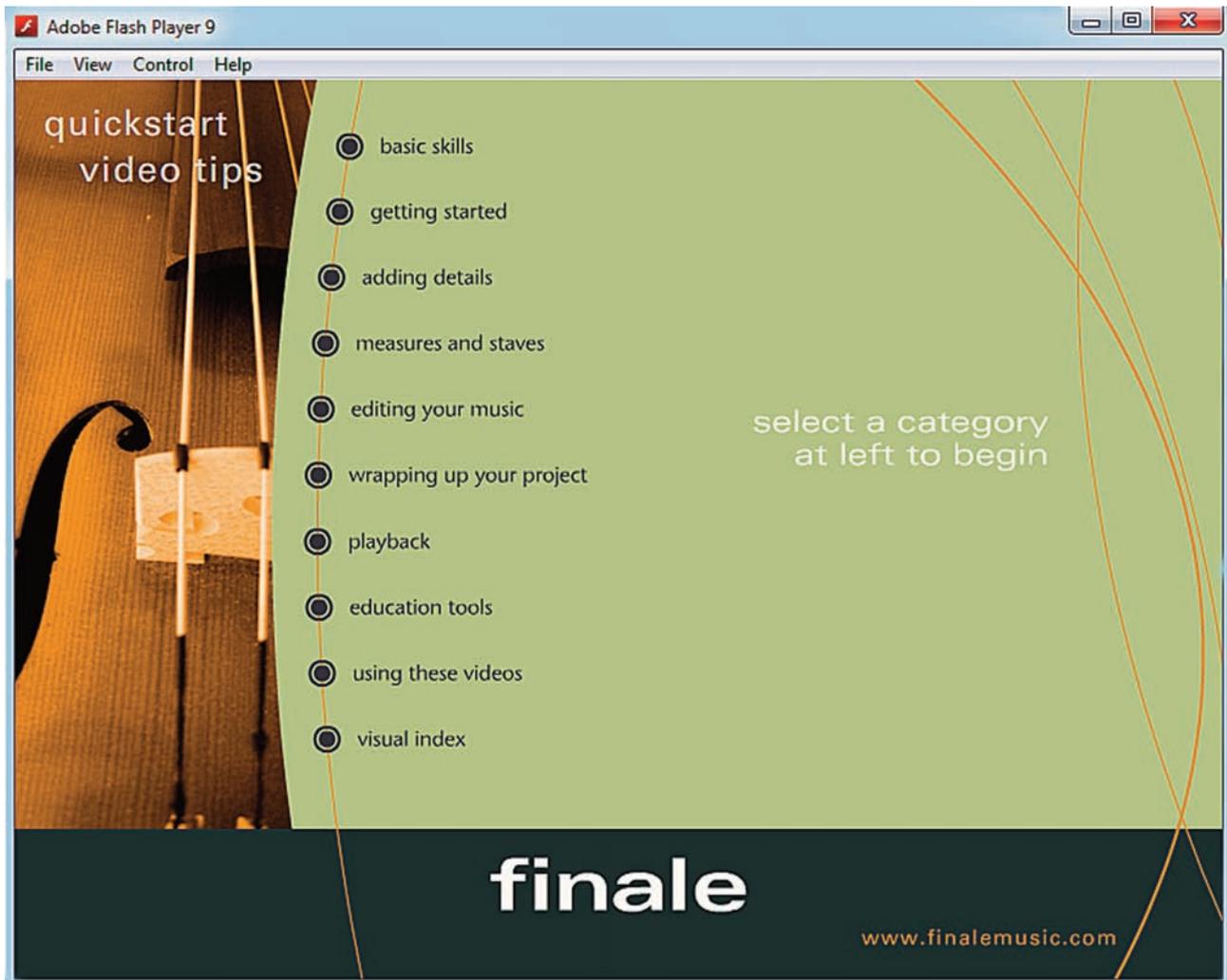


Рис. 268. Диалоговое окно Adobe Flash Player 9.

— **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:

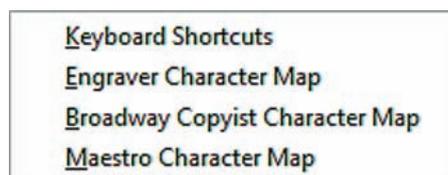


Рис. 269. Подменю команды Shortcuts & Character Maps.

Меню Help

- **Keyboard Shortcuts** (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;
- **Engraver Character Map** (Таблица символов шрифта Engraver); щелчок мышью этой команды в подменю откроет раздел User Manual, содержащий таблицы символов шрифта Engraver;
- **Broadway Copyist Character Map** (Таблица символов шрифта Broadway Copyist);
- **Maestro Character Map** (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 Udates...** (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;

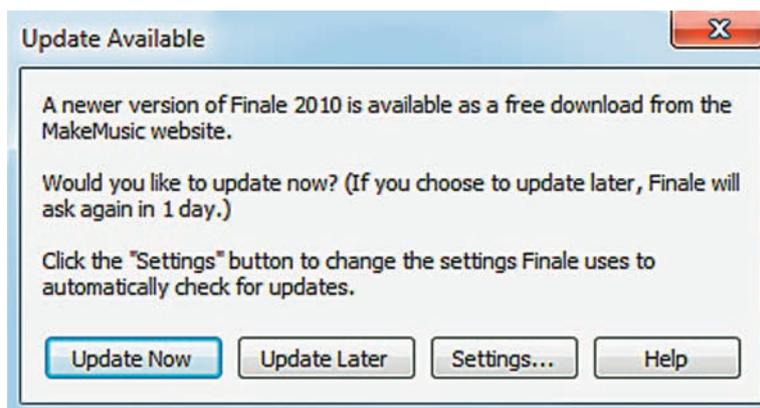


Рис. 270. Диалоговое окно Update Available.

- **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); щелчком появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Staff (рис. 272, стр. 141).

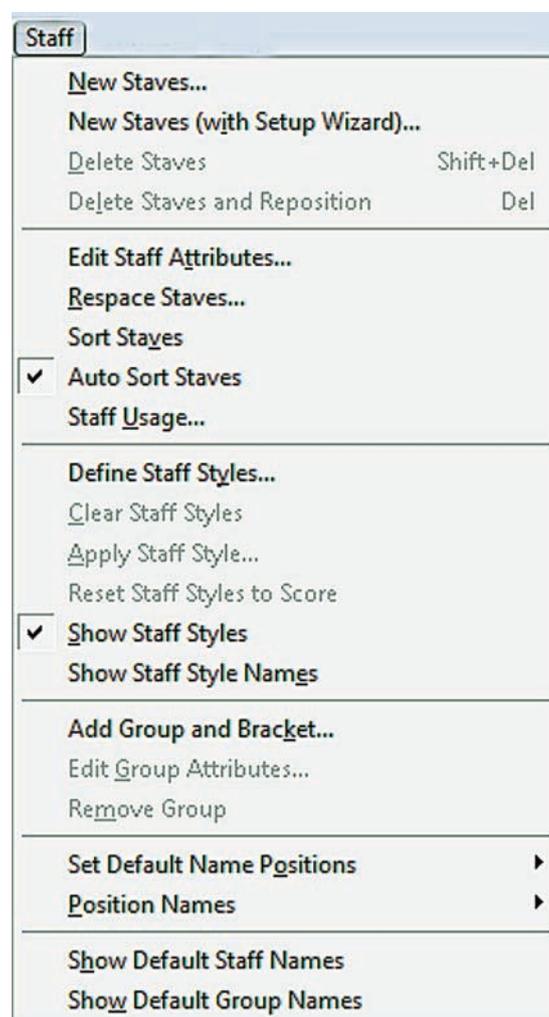


Рис. 272. Спускающаяся панель меню Staff.

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

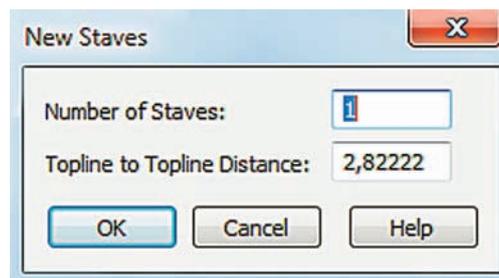


Рис. 273. Диалоговое окно New Staves.

— ***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);

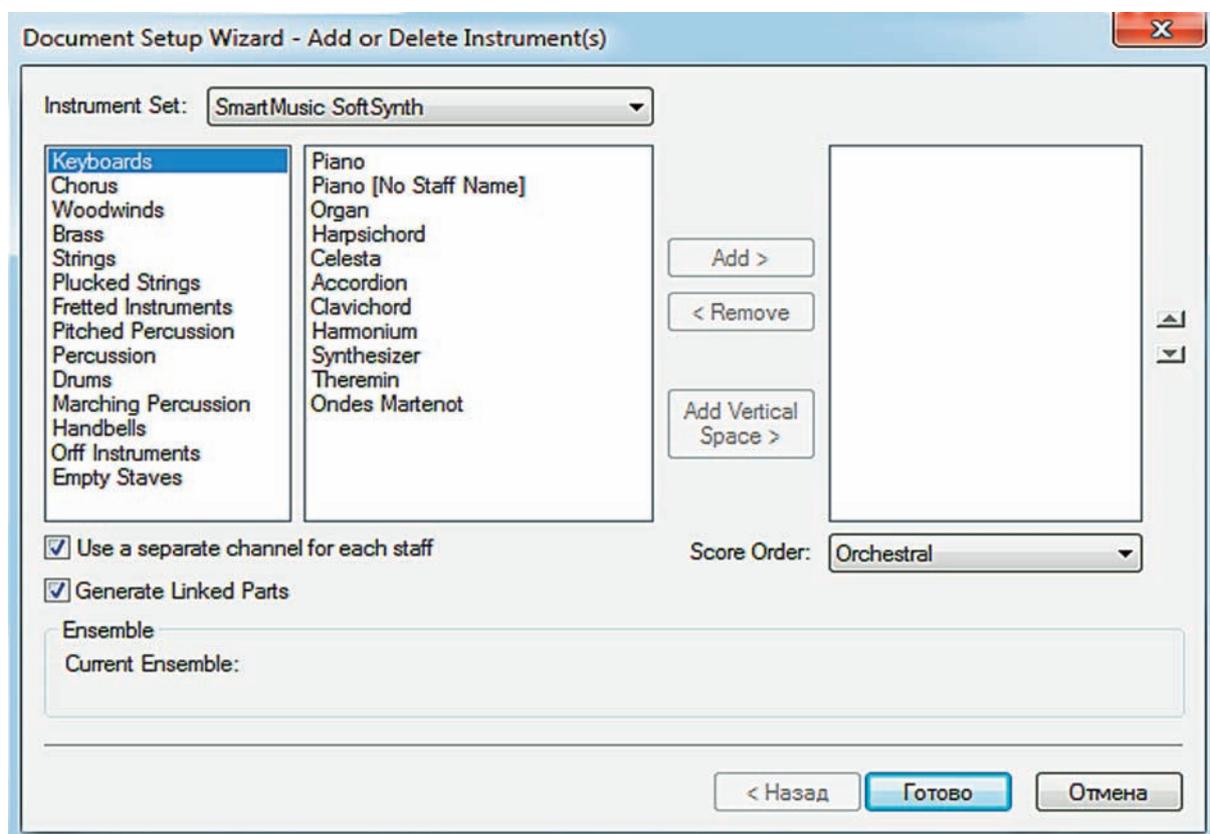


Рис. 274. Document Setup Wizard — Add or Delete Instrument(s).

— ***Delete Staves*** (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);

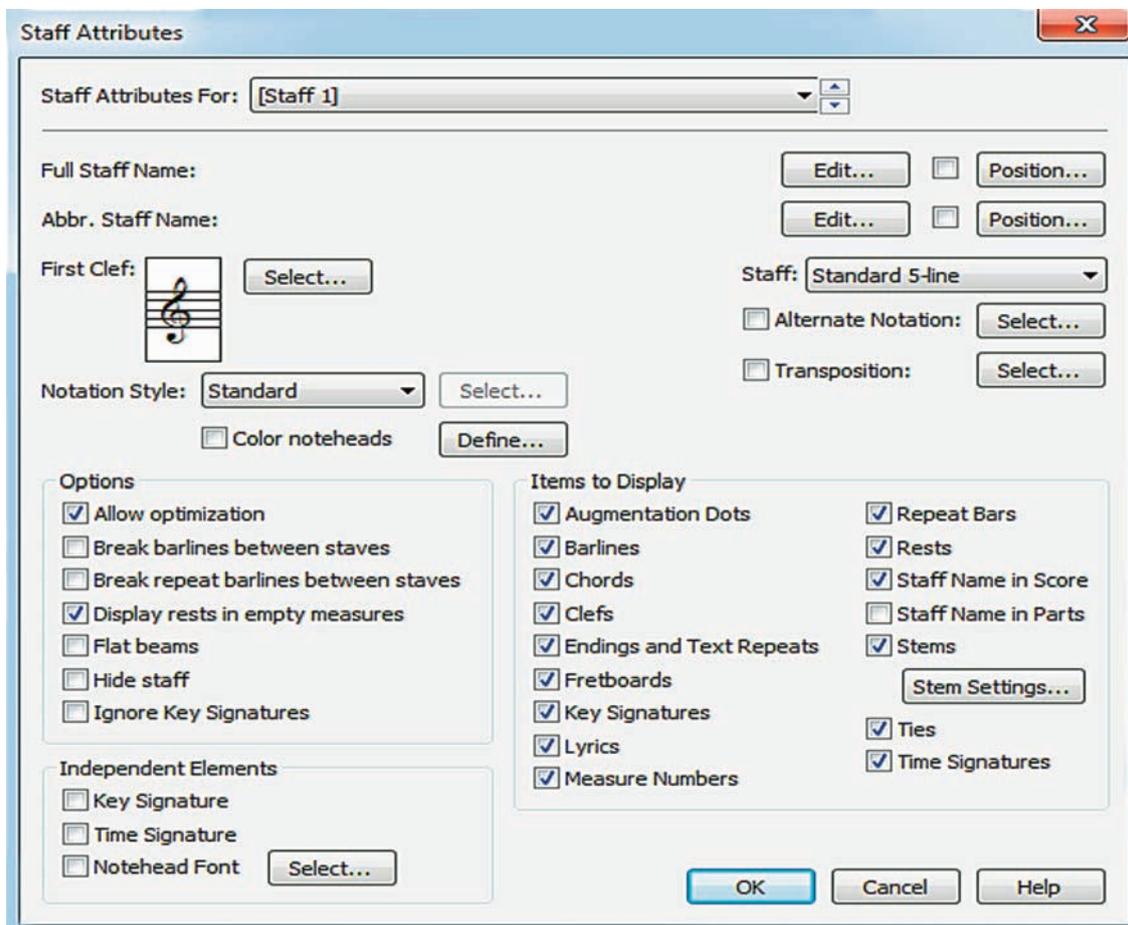


Рис. 275. Диалоговое окно Staff Attributes.

— **Respace Staves...** (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 Ok внизу диалогового окна Respace Staves (рис. 276, стр. 143);

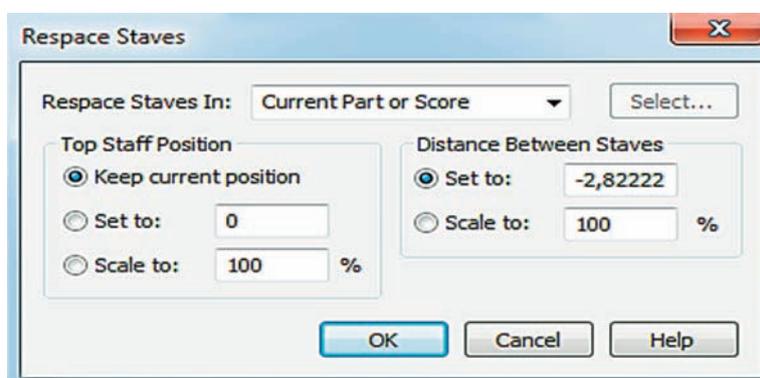


Рис. 276. Диалоговое окно Respace Staves.

Меню Staff

- **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 Ok внизу диалогового окна (рис. 277, стр. 144);

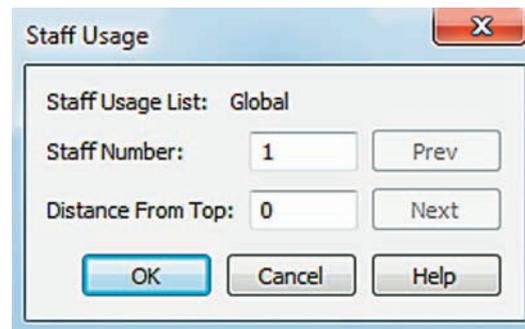


Рис. 277. Диалоговое окно Staff Usage.

- **Apply Staff Style...** (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;

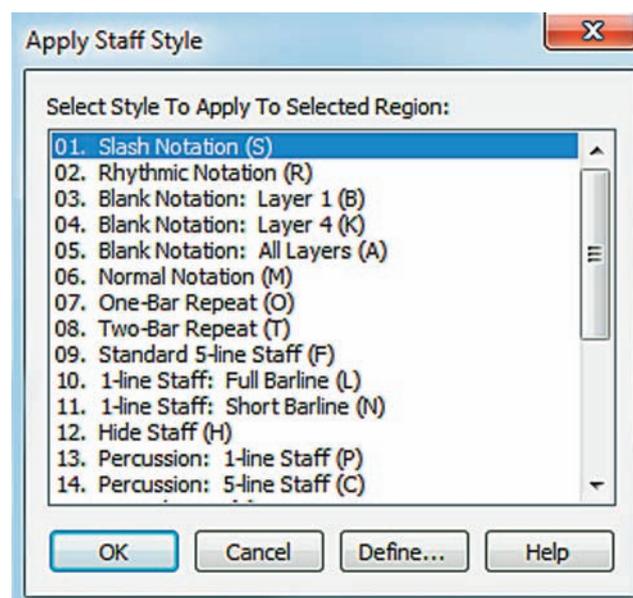


Рис. 278. Диалоговое окно Apply Staff Style.

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

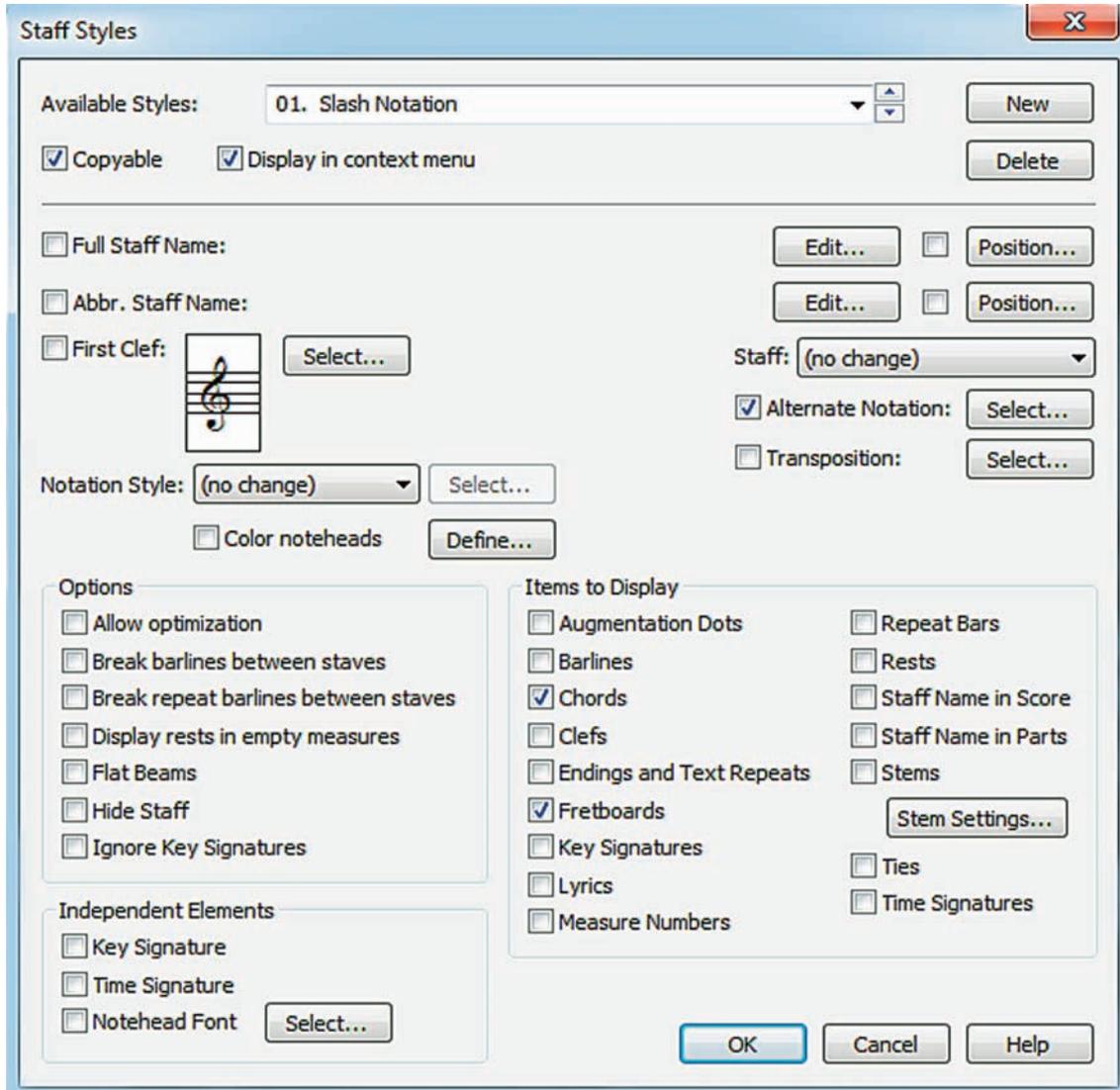


Рис. 279. Диалоговое окно Staff Styles.

— **Clear Staff Styles** (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;

— **Show Staff Styles** (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;

Меню Staff

— **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 Ok внизу диалогового окна (рис. 280, стр. 146);

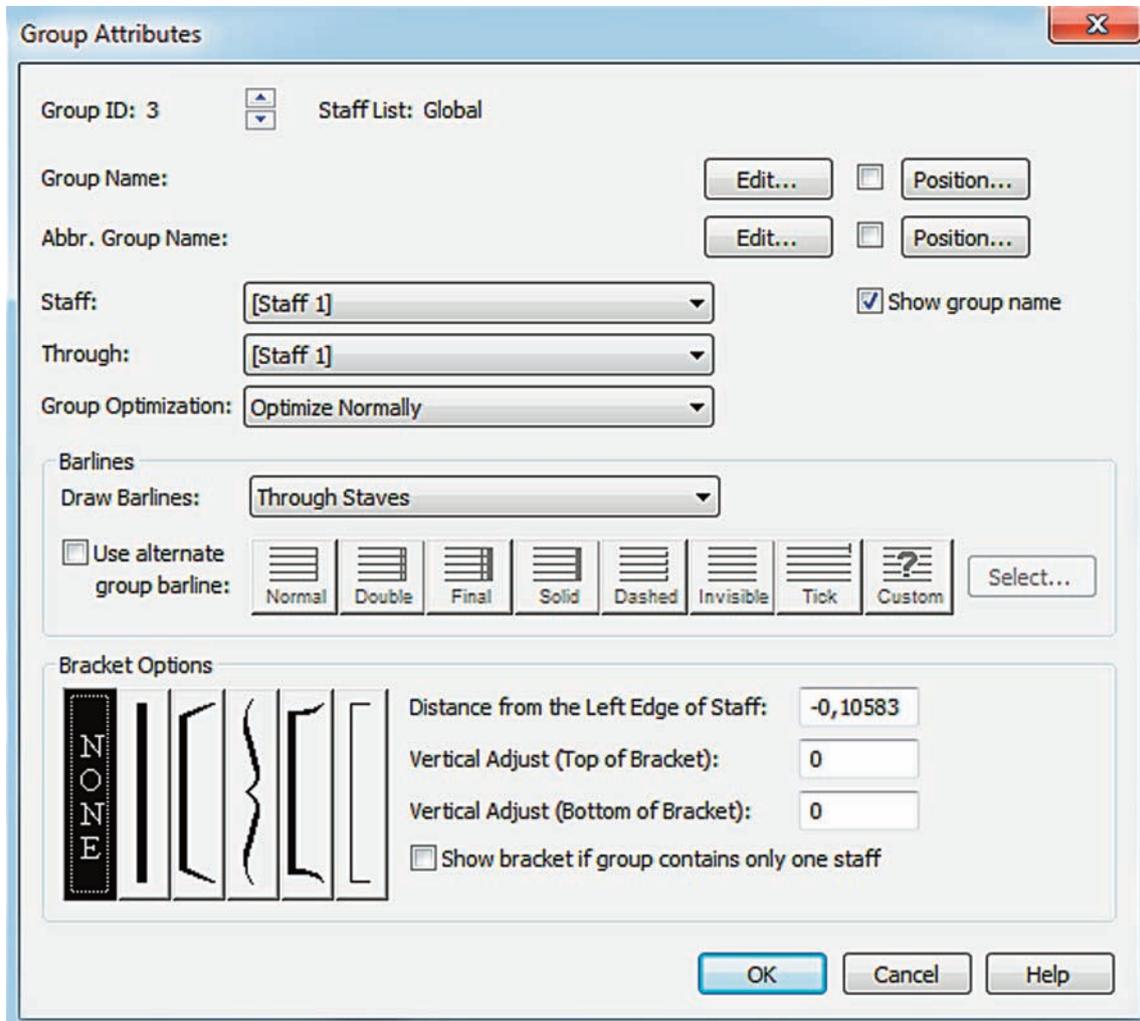


Рис. 280. Диалоговое окно Group Attributes.

— **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 Ok 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;

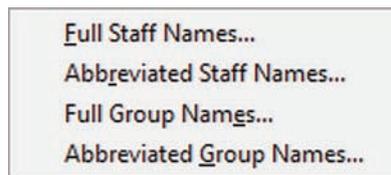


Рис. 281. Подменю команды Set Default Name Positions.

— *Full Staff Names...* (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 Ok внизу диалогового окна (рис. 282, стр. 147);

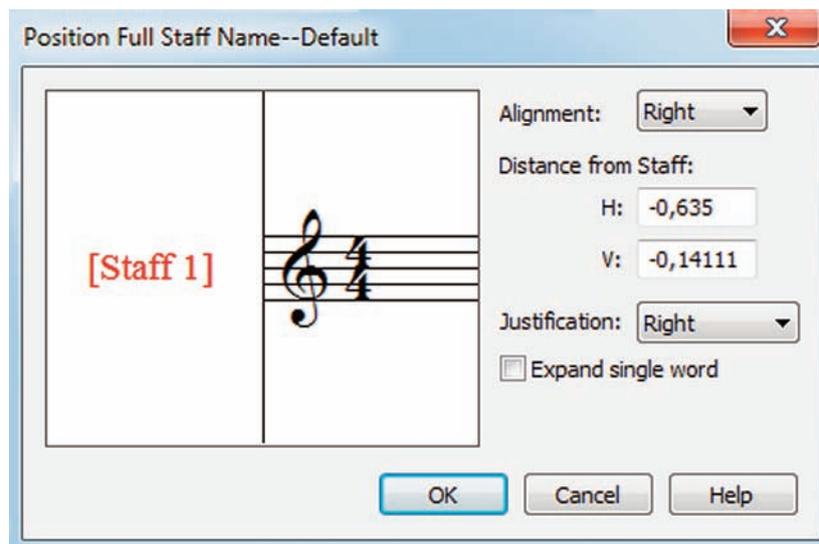


Рис. 282. Диалоговое окно Position Full Staff Name – Default.

— *Abbreviated 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 Ok внизу диалогового окна (рис. 283, стр. 147);

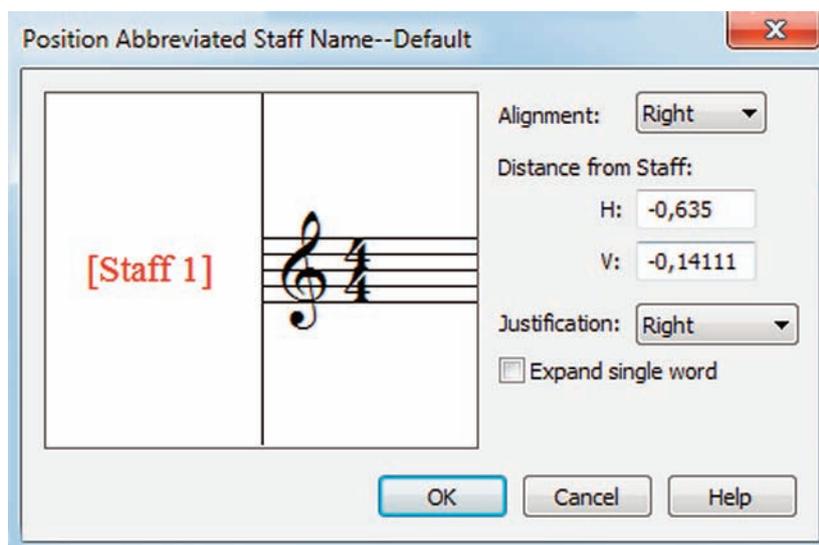


Рис. 283. Диалоговое окно Position Abbreviated Staff Name – Default.

Меню Staff

— *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);

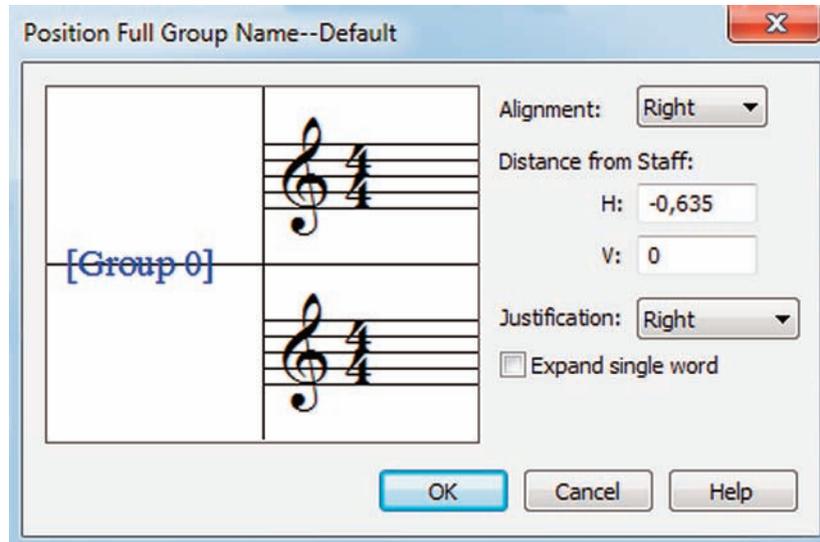


Рис. 284. Диалоговое окно Position Full Group Name – Default.

— *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 Ok внизу диалогового окна (рис. 285, стр. 148);

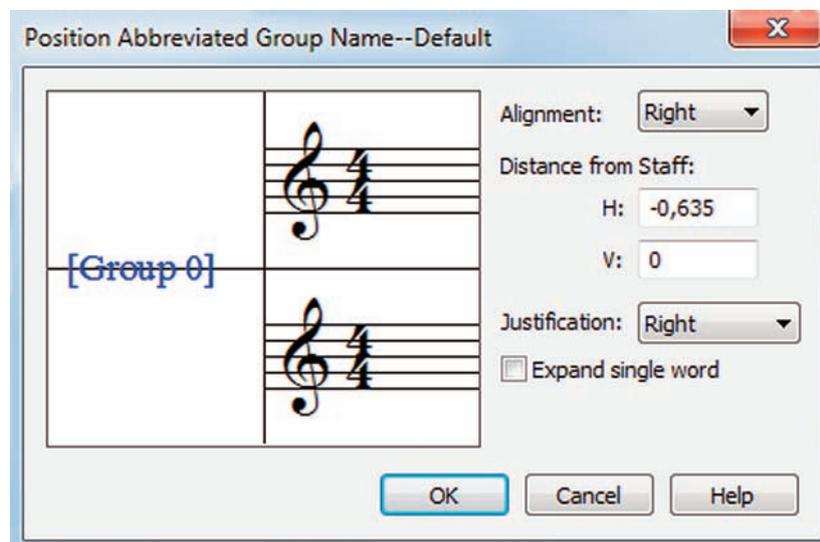


Рис. 285. Диалоговое окно Position Abbreviated Group Name – Default.

— *Position Names* (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;

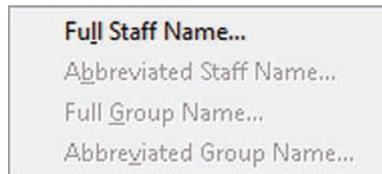


Рис. 286. Подменю команды Position Names.

— *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 Ok внизу диалогового окна (рис. 287, стр. 149);

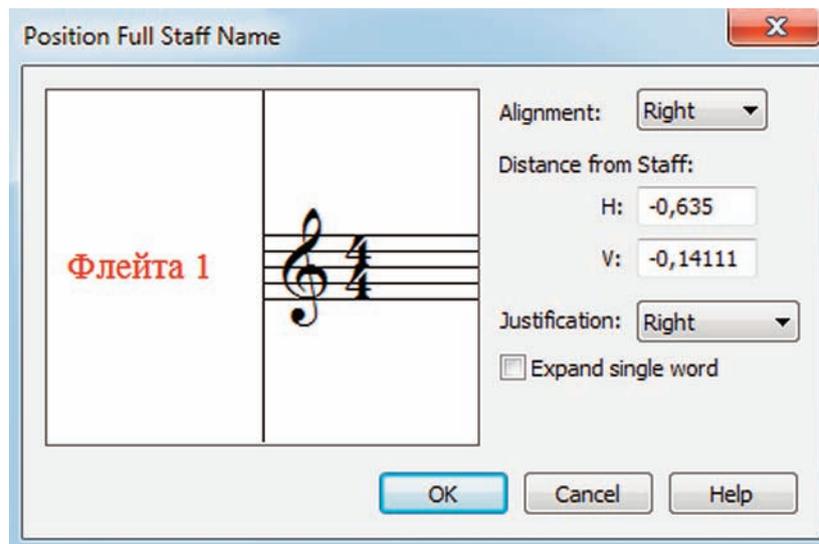


Рис. 287. Диалоговое окно Position Full Staff Name.

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

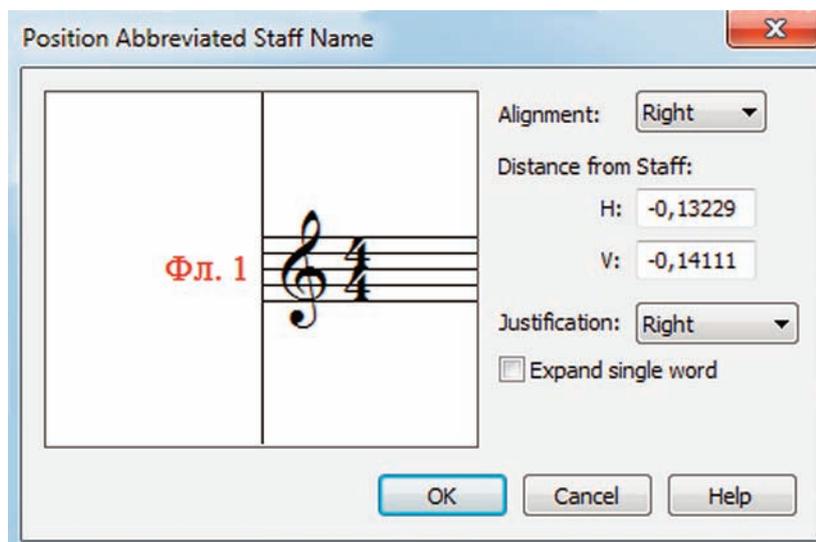


Рис. 288. Диалоговое окно Position Abbreviated Staff Name.

Меню Staff

— *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 Ok внизу диалогового окна (рис. 289, стр. 150);

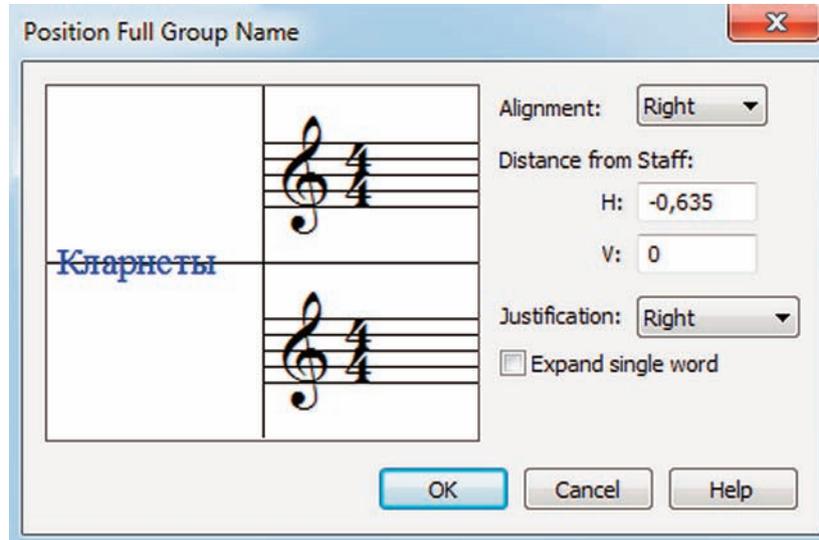


Рис. 289. Диалоговое окно Position Full Group Name.

— *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 Ok внизу диалогового окна (рис. 290, стр. 150);

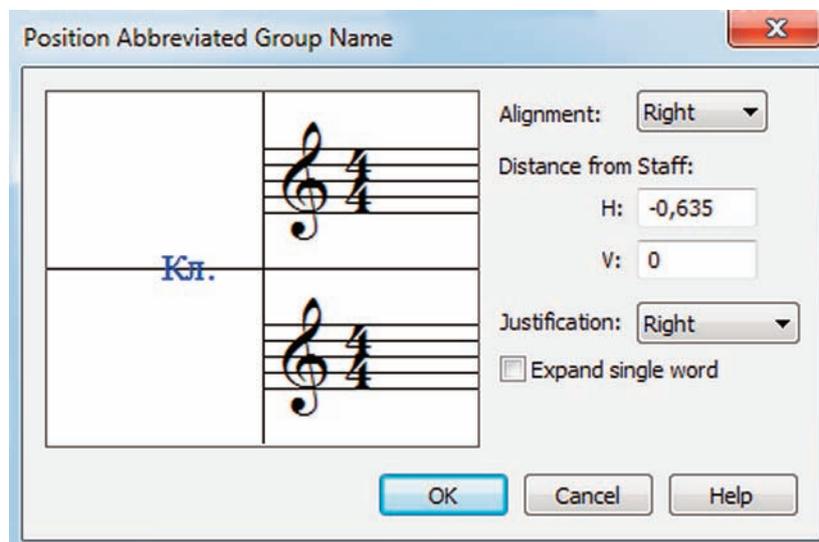


Рис. 290. Диалоговое окно Position Abbreviated Group Name.

— *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); щелчком появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Measure (рис. 291, стр. 151).

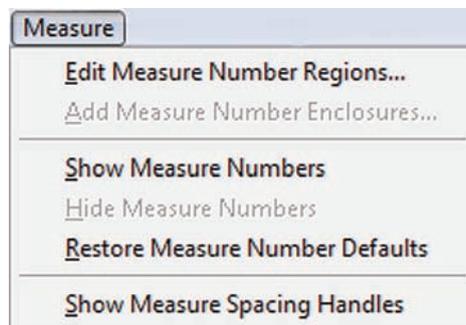


Рис. 291. Спускающаяся панель меню Measure.

— ***Edit Measure Number Regions...*** (Редактировать номера 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 Ok внизу диалогового окна;

— ***Add Measure Number Enclosures...*** (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 Ok внизу диалогового окна (рис. 292, стр. 152);

— ***Show Measure Numbers*** (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;

— ***Hide Measure Numbers*** (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;

— ***Restore Measure Number Defaults*** (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;

— ***Show Measure Spacing Handles*** (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;

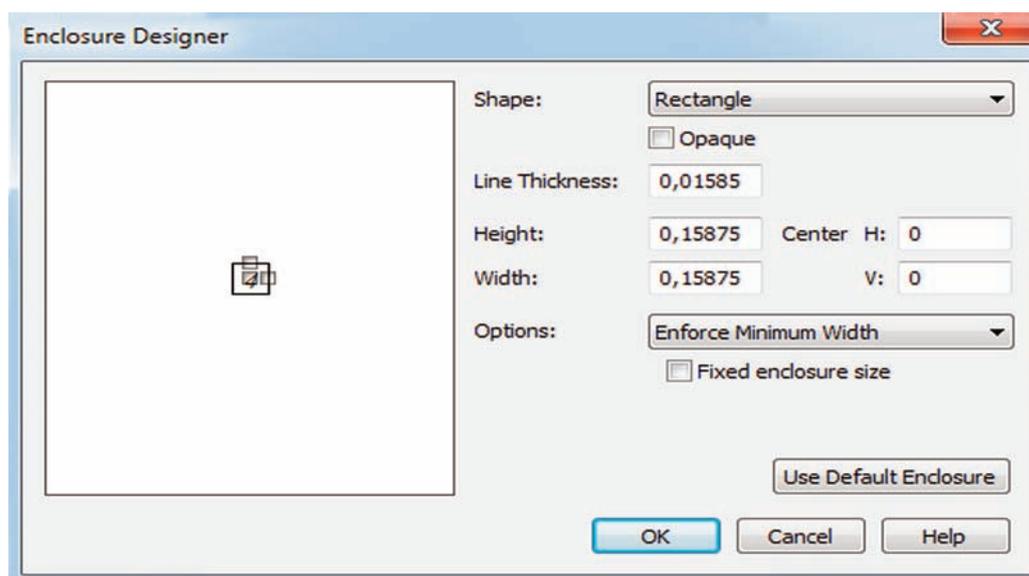
Меню Measure

Рис. 292. Диалоговое окно Enclosure Designer.

Меню *Simple*

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*); щелчком появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню *Simple* (рис. 293, стр. 153).

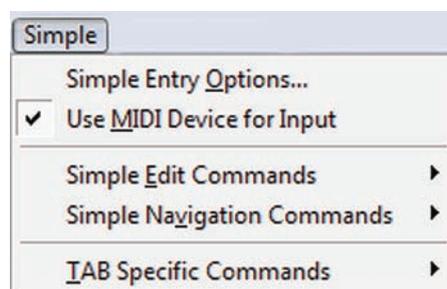


Рис. 293. Спускающаяся панель меню *Measure*.

— *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 *Ok* внизу диалогового окна;

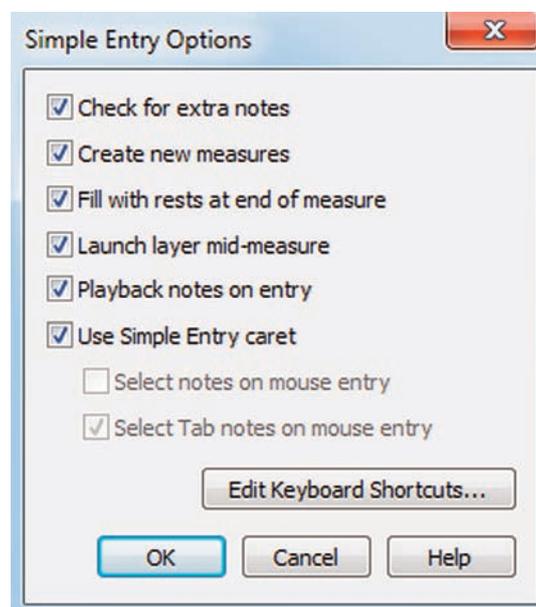


Рис. 294. Диалоговое окно *Simple Entry Options*.

— *Use MIDI Device for Input* (Использовать MIDI-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;

Меню Simple

— *Simple Edit 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:

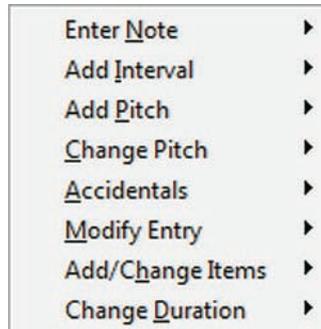


Рис. 295. Подменю команды Simple Edit Commands.

— *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 Rest* (Ввод паузы) — клавиша цифры 0, *A* (Нота ля) — клавиша буквы A, и т.д.;

<u>A</u> t Caret <u>P</u> itch	Enter
Enter <u>R</u> est	0
<u>A</u>	A
<u>B</u>	B
<u>C</u>	C
<u>D</u>	D
<u>E</u>	E
<u>F</u>	F
<u>G</u>	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, *9th Above* (Ноной выше) — Ctrl + Shift + 9, *Octave Above* (Октавой выше) — клавиша цифры 8, *2nd Below* (Секундой ниже) — Shift + 2, и т.д.;

<u>9</u> th Above	Ctrl+Shift+9
<u>O</u> ctave Above	8
<u>7</u> th Above	7
<u>6</u> th Above	6
<u>5</u> th Above	5
<u>4</u> th Above	4
<u>3</u> rd Above	3
<u>2</u> nd Above	2
<u>U</u> nison	1

Рис. 297. Дополнительное подменю команды Add Interval.

Меню Simple

— *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
<u>A</u>	Shift+A
<u>B</u>	Shift+B
<u>C</u>	Shift+C
<u>D</u>	Shift+D
<u>E</u>	Shift+E
<u>F</u>	Shift+F
<u>G</u>	Shift+G

Рис. 298. Дополнительное подменю команды Add Pitch.

— *Change Pitch* (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;

Step <u>U</u> p Diatonically	Alt+Up Arrow
Step <u>D</u> own Diatonically	Alt+Down Arrow
Octave <u>U</u> p Diatonically	Alt+Shift+Up Arrow
Octave <u>D</u> own Diatonically	Alt+Shift+Down Arrow

Рис. 299. Дополнительное подменю команды Change Pitch.

— *Accidentals* (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/Hide Courtesy Accidental* (Показать/Скрыть напоминающий знак альтерации) — Ctrl + Shift + -, *Parenthesize Accidental* (Знак альтерации в скобках) — клавиша буквы P, и т.д.;

<u>S</u> harp	=
<u>F</u> lat	-
<u>N</u> atural	N
Double <u>S</u> harp	Shift+=
Double <u>F</u> lat	Shift+-
<u>U</u> p Half Step	Numpad +
<u>D</u> own Half Step	Numpad -
Show/ <u>H</u> ide Courtesy Accidental	Ctrl+Shift+-
<u>P</u> arenthesize Accidental	P

Рис. 300. Дополнительное подменю команды Accidentals.

— *Modify Entry* (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/Hide Entry* (Скрыть/Показать) — клавиша буквы H, *Flip Stem* (Перевернуть штиль) — клавиша буквы L; *Default Stem* (Штиль по умолчанию) — Shift + L, и т.д.;

Меню Simple

<u>D</u> elete	Delete
Show/ <u>H</u> ide	H
<u>F</u> lip Stem	L
Default <u>S</u> tem	Shift+L
Break/ <u>J</u> oin Beam	/
Default <u>B</u> eam	Shift+ /
Flat <u>B</u> eam	Alt+ /
<u>T</u> ie to Next Note	T
Tie to <u>P</u> revious Note	Shift+T
<u>F</u> lip Tie	Ctrl+F
<u>A</u> uto Tie	Ctrl+Shift+F
<u>T</u> oggle Note/ <u>R</u> est	R
<u>G</u> race Note	Alt+G
<u>E</u> nharmonic	\

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 (<u>S</u> ticky)	Ctrl+Numpad *
Add <u>E</u> xpression	X
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;

<u>D</u> ouble Whole	Alt+8
<u>W</u> hole	Alt+7
<u>H</u> alf	Alt+6
<u>Q</u> uarter	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
<u>1</u> 28th	Alt+`
Augmentation <u>D</u> ot	.

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;

<u>C</u> lear Caret/Selection	Backspace
Caret <u>U</u> p Step	Up Arrow
Caret <u>D</u> own Step	Down Arrow
Caret <u>U</u> p Octave	Shift+Up Arrow
Caret <u>D</u> own Octave	Shift+Down Arrow
Selection <u>L</u> eft One Entry	Left Arrow
Selection <u>R</u> ight One Entry	Right Arrow
Selection <u>L</u> eft One Measure	Ctrl+Left Arrow
Selection <u>R</u> ight One Measure	Ctrl+Right Arrow
<u>S</u> election Up	Ctrl+Up Arrow
Selection <u>D</u> own	Ctrl+Down Arrow

Рис. 304. Подменю команды Simple Navigation Commands.

— **TAB 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>E</u> nter Note on Fret	▶
<u>C</u> hange To Fret Number	▶
<u>A</u> dd Note on String	▶
<u>M</u> ove Caret To String	▶

Рис. 305. Подменю команды TAB Specific Commands.

— **Enter Note on Fret** (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;

— **Change To Fret Number** (Изменить 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;

— **Add Note on String** (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;

— **Move Caret To String** (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*); щелчком появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню *Speedy* (рис. 306, стр. 158).

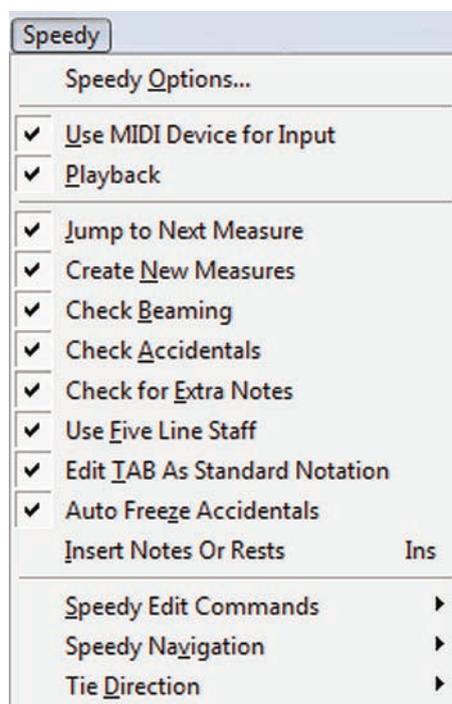


Рис. 306. Спускающаяся панель меню *Speedy*.

— ***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 *Ok* внизу диалогового окна;

— ***Use 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;

— ***Playback*** (Воспроизводить); выбор команды *Playback* добавит в спускающейся панели меню *Speedy* слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— ***Jump to Next Measure*** (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;

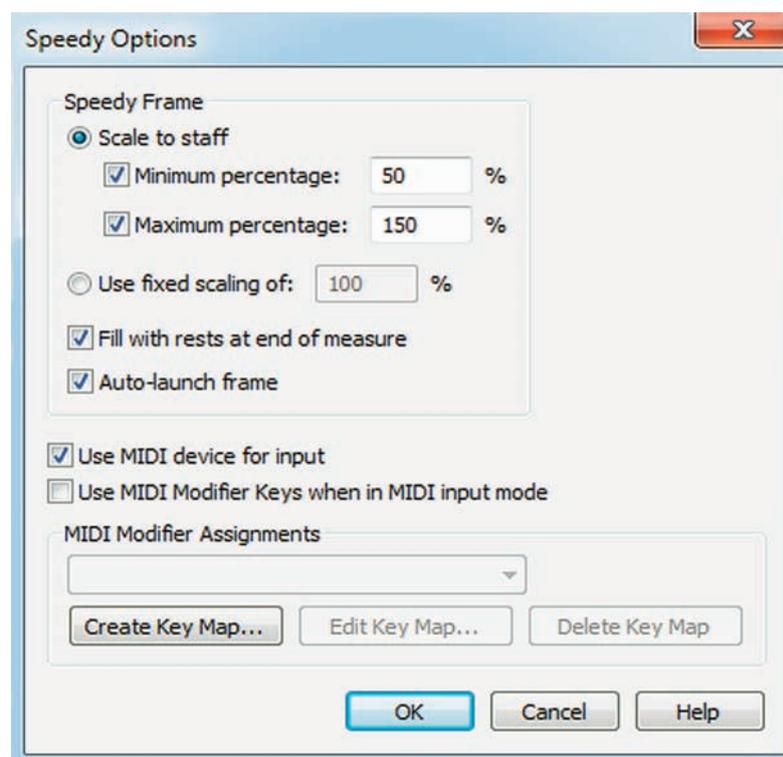


Рис. 307. Диалоговое окно Speedy Options.

— **Create New 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 Beaming** (Проверять вязки); выбор команды Check Beaming добавит в спускающейся панели меню Speedy слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— **Check Accidentals** (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 Extra Notes** (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 Five Line Staff** (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 TAB 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;

— **Insert Notes or Rests** (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, **Flip Stem Direction** (Перевернуть штиль) — клавиша буквы L, **Set Stem Direction to Automatic** (Штиль по умолчанию) — Ctrl + L, и т.д.;

<u>A</u> dd Note	enter
<u>D</u> elete Note	backspace
De <u>l</u> ete Entry	delete
<u>S</u> how/Hide Entry	H
<hr/>	
<u>R</u> aise Half Step	+
<u>L</u> ower Half Step	-
<u>R</u> aise Half Step (Entire Measure)	Ctrl++
<u>L</u> ower Half Step (Entire Measure)	Ctrl+-
<hr/>	
<u>S</u> how/Hide Accidental	*
Free <u>z</u> e/Unfreeze Accidental	Ctrl+*
<u>E</u> nharmonic	9
En <u>h</u> armonic (Entire Measure)	Ctrl+9
Add/ <u>R</u> emove Accidental Parentheses	P
<hr/>	
<u>F</u> lip Stem Direction	L
Set Stem <u>D</u> irection to Automatic	Ctrl+L
<u>B</u> reak/Join Beam	/
Flat Beam	\
<hr/>	
Tie/ <u>U</u> ntie to <u>N</u> ext Note	=
Tie/ <u>U</u> ntie to <u>P</u> rev Note	Ctrl+=
<hr/>	
Add <u>D</u> ot	.
<u>G</u> race Note	;
Slash Grace Note	`
Free <u>z</u> e/ <u>F</u> loat 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
<hr/>	
<u>A</u> utomatic	Ctrl+Shift+F
<u>O</u> ver	
<u>U</u> nder	

Рис. 309. Подменю команды Tie Direction.

— **Flip** (Перевернуть); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + F;

— **Automatic** (Автоматически); клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + F;

Меню Speedy

- *Over* (Сверху); щелчок мышью команды *Over* в подменю команды *Tie Direction* расположит удлиняющую лигу выпуклой частью вверх;
- *Under* (Снизу); щелчок мышью команды *Under* в подменю команды *Tie Direction* расположит 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;

P <u>revious Measure</u>	[, Shift+left arrow
N <u>ext Measure</u>], Shift+right arrow
N <u>ext Layer</u>	"
C <u>hange Voice</u>	'
U <u>p Staff</u>	Shift+up arrow
D <u>own Staff</u>	Shift+down arrow
S <u>tart of Measure</u>	Ctrl+left arrow
E <u>nd of Measure</u>	Ctrl+right arrow
P <u>revious Note</u>	left arrow
N <u>ext Note</u>	right arrow
U <u>p Step</u>	up arrow
D <u>own Step</u>	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*); щелчком появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню *HyperScribe* (рис. 311, стр. 162).

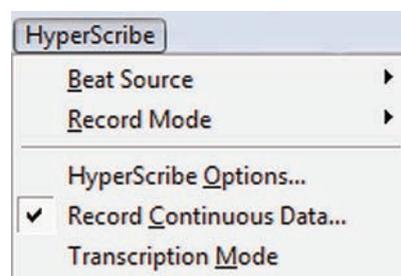


Рис. 311. Спускающаяся панель меню *HyperScribe*.

— *Beat Source* (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:

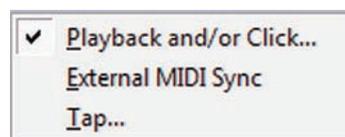


Рис. 312. Подменю команды *Beat Source*.

— *Playback and/or Click...* (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;

— *External MIDI Sync* (Внешний MIDI-синхронизатор); выбор команды *External MIDI Sync* добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Tap...* (Доля такта); щелчок мышью этой команды в подменю откроет диалоговое окно *Tap Source* (Источник доли такта); выбор команды *Tap* 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. 314, стр. 163);

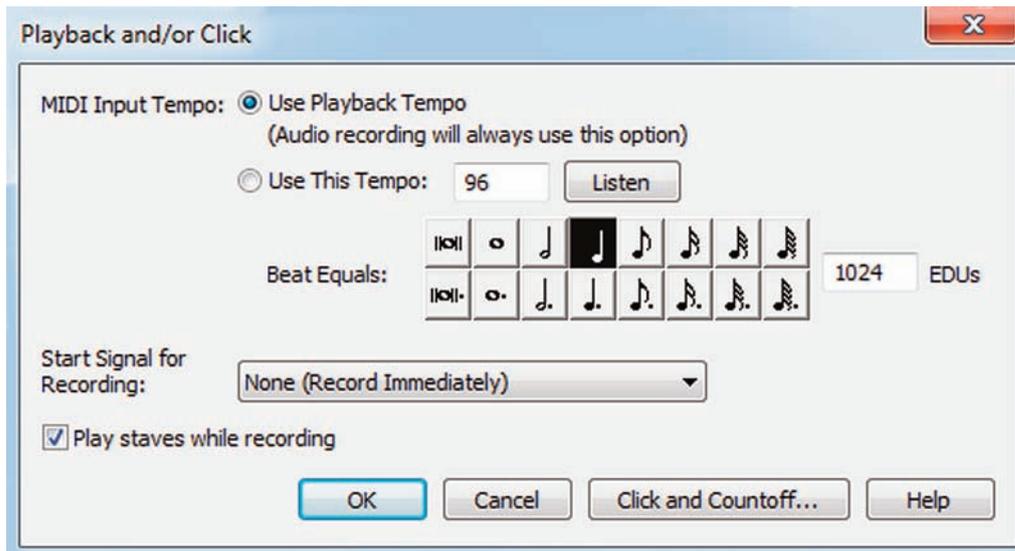


Рис. 313. Диалоговое окно Playback and/or Click.

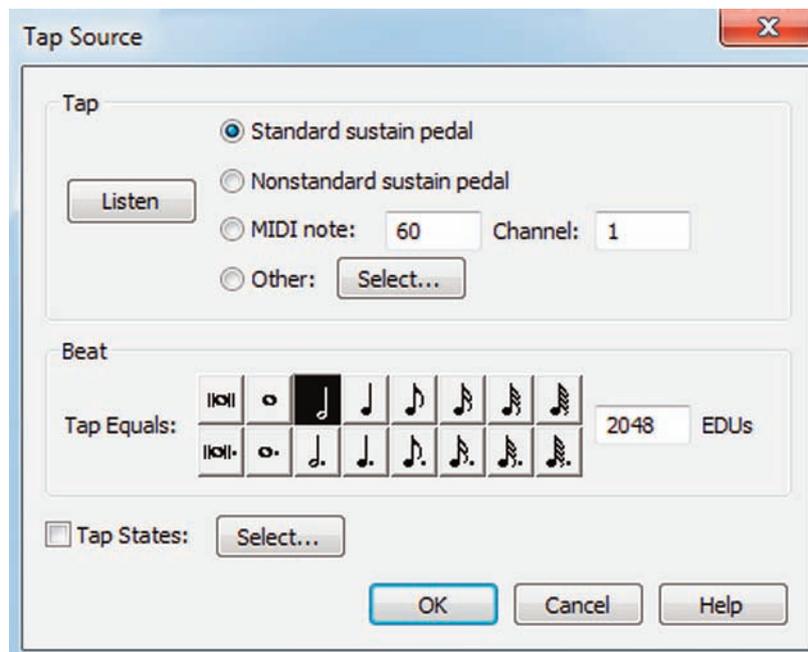


Рис. 314. Диалоговое окно Tap Source.

— **Record Mode** (Режим записи); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню HyperScribe откроет подменю (рис 315, стр. 163), в котором будет отображено еще несколько команд:

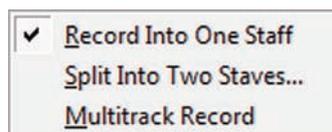


Рис. 315. Подменю команды Record Mode.

— **Record Into One Staff** (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;

Меню HyperScribe

— *Split Into Two Staves...* (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);

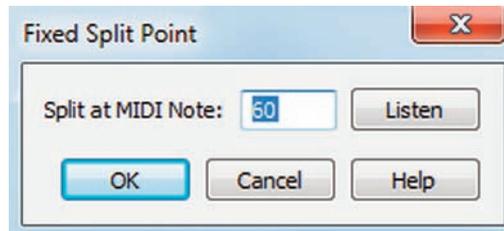


Рис. 316. Диалоговое окно Fixed Split Point.

— *Multitrack Record* (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 Ok внизу диалогового окна, в результате чего на первый план каждый раз будет выходить предыдущее диалоговое окно;

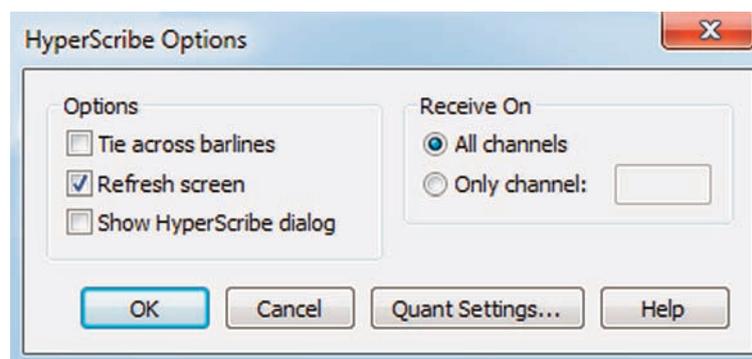


Рис. 317. Диалоговое окно HyperScribe Options.

— *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 Ok 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;

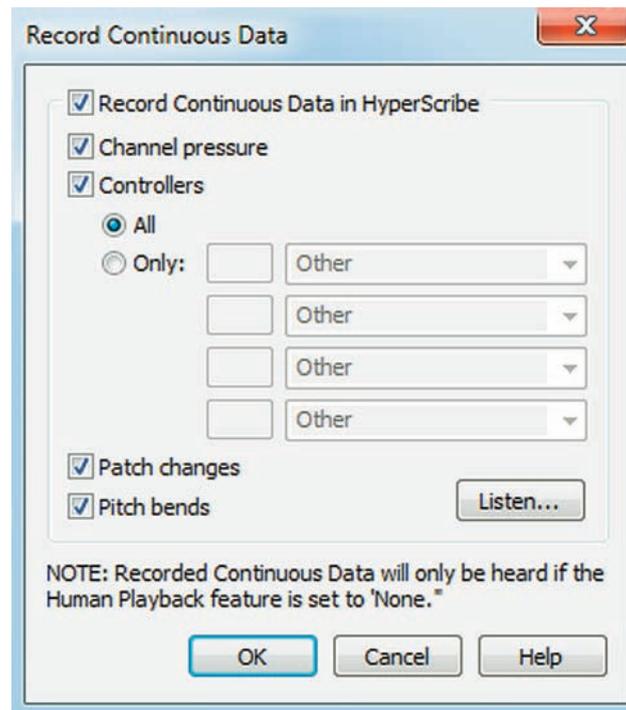


Рис. 318. Диалоговое окно Record Continuous Data.

Меню *SmartShape*

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); щелчком появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню SmartShape (рис. 319, стр. 166).

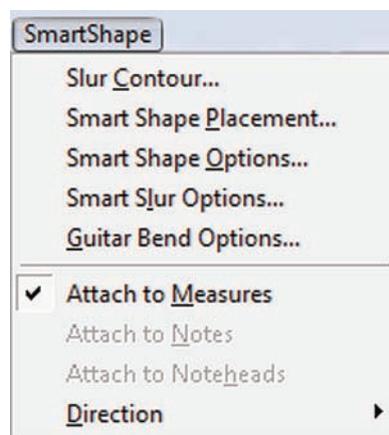


Рис. 319. Спускающаяся панель меню SmartShape.

— *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 Ok внизу диалогового окна;

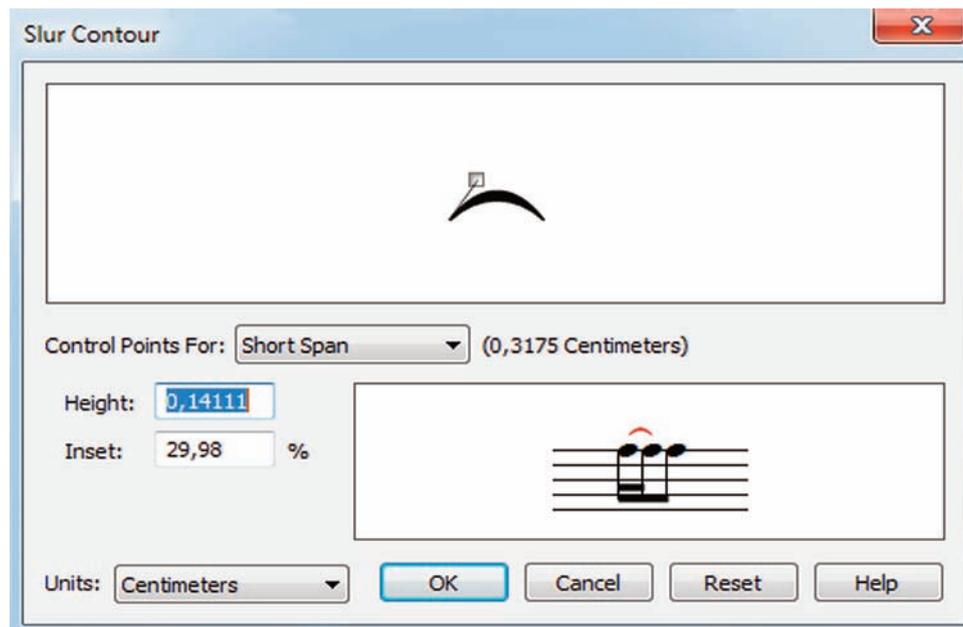


Рис. 320. Диалоговое окно Slur Contour.

Меню SmartShape

— **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 Ok внизу диалогового окна;

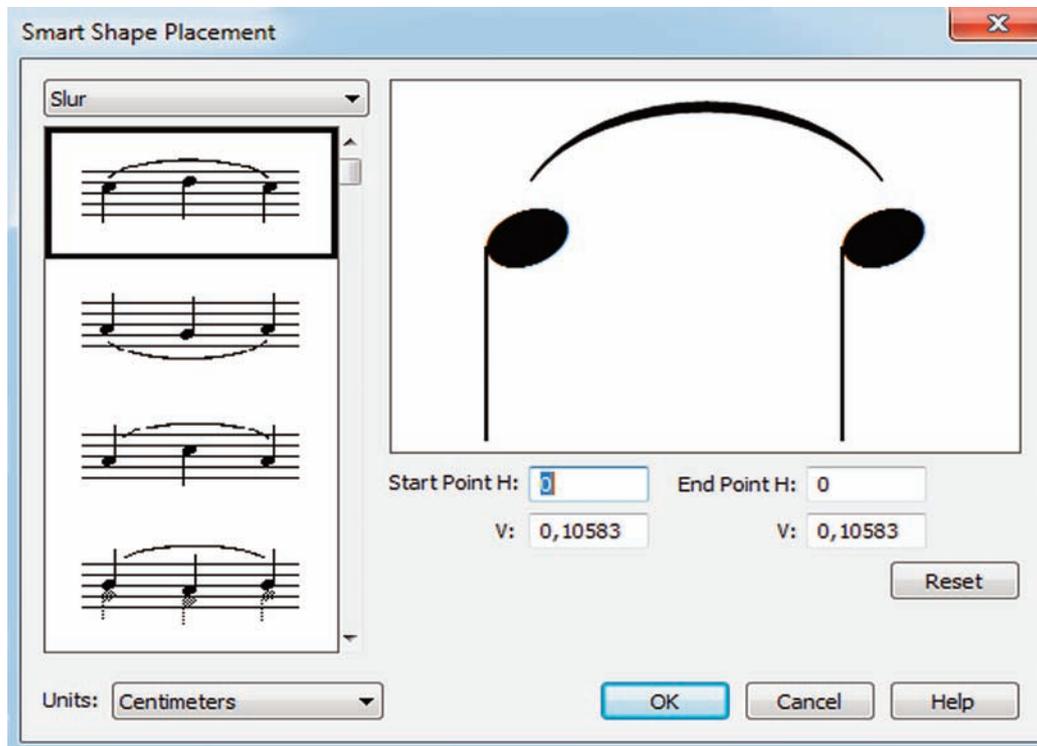


Рис. 321. Диалоговое окно Smart Shape Placement.

— **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 Ok внизу диалогового окна;

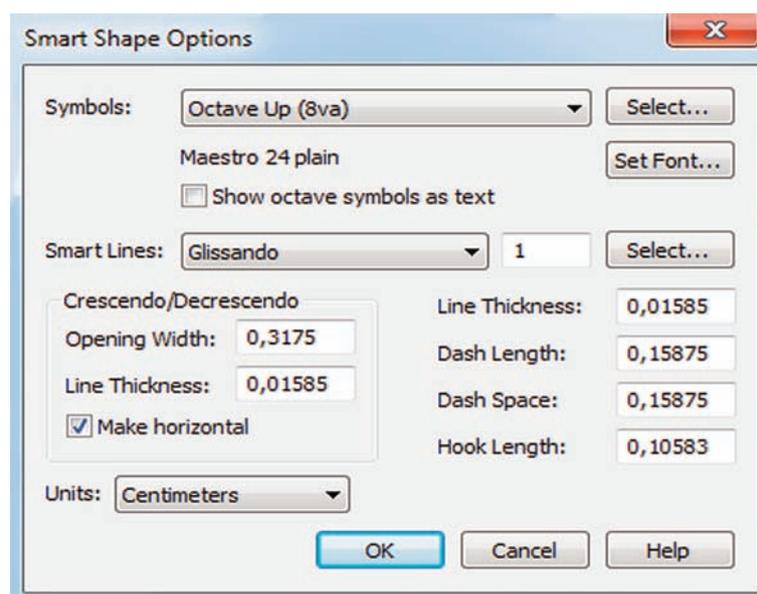


Рис. 322. Диалоговое окно Smart Shape Options.

Меню SmartShape

— **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 Ok внизу диалогового окна;

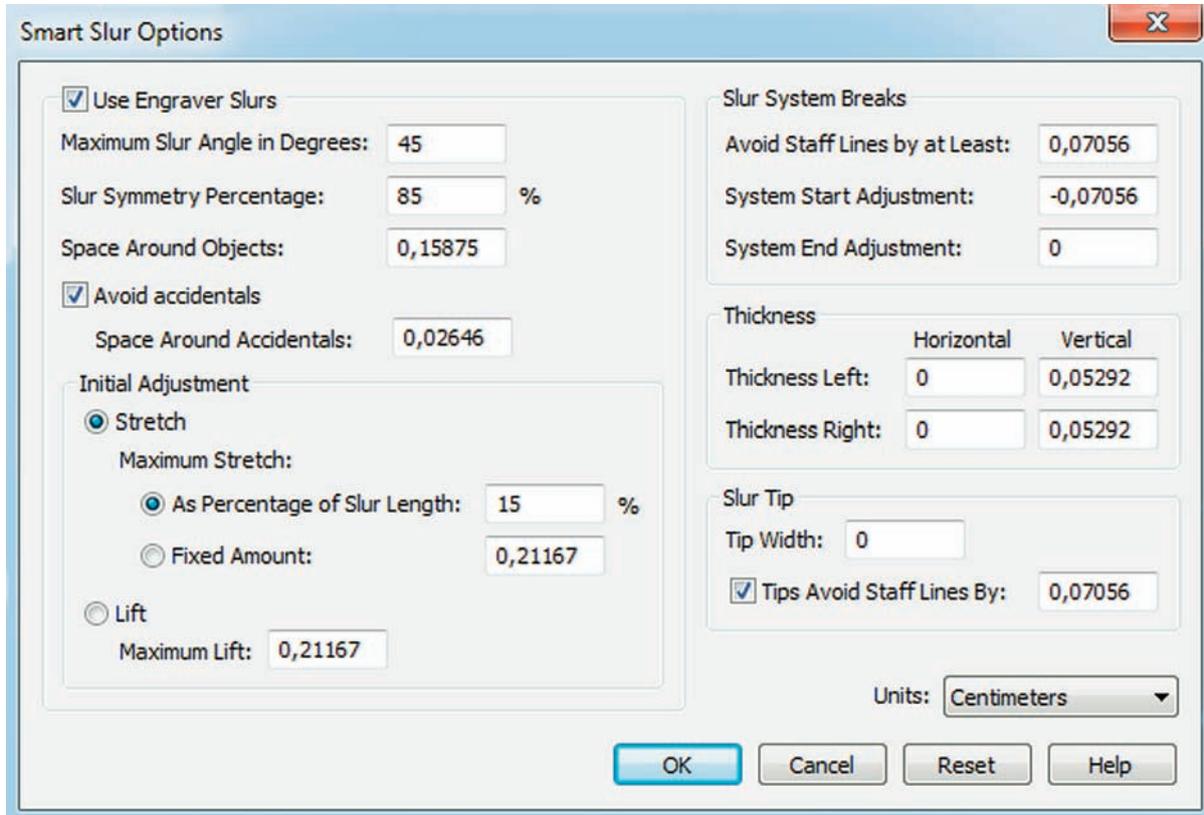


Рис. 323. Диалоговое окно Smart Slur Options.

— **Guitar Bend Options...** (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 Ok внизу диалогового окна;

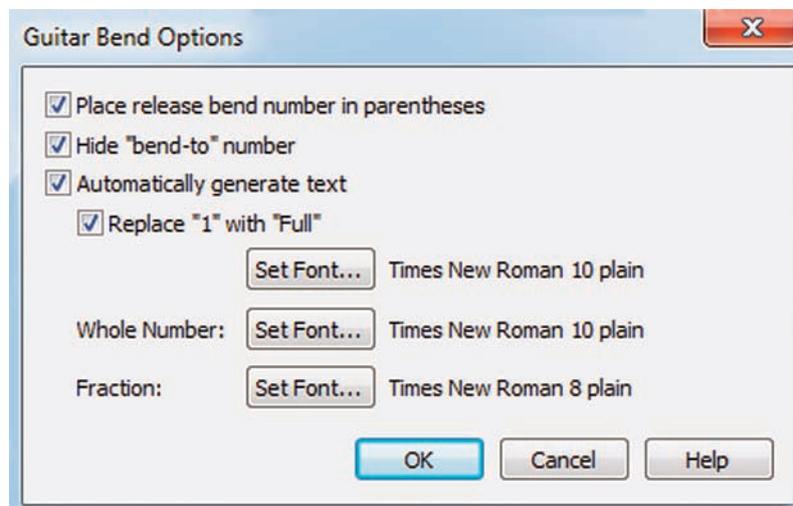


Рис. 324. Диалоговое окно Guitar Bend Options.

Меню SmartShape

— **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;

— **Direction** (Положение); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню SmartShape откроет подменю (рис. 325, стр. 169), в котором будет отображено еще несколько команд:

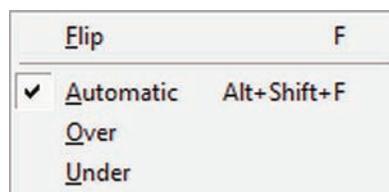


Рис. 325. Подменю команды Direction.

— **Flip** (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;

— **Automatic** (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;

— **Under** (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).

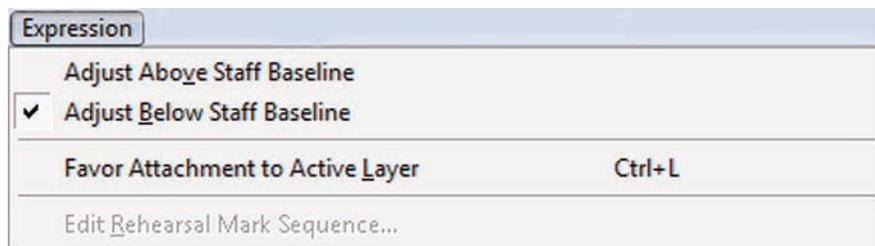


Рис. 326. Спускающаяся панель меню *Expression*.

— *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 Below Staff Baseline* (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 Rehearsal 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 *Ok* внизу диалогового окна;

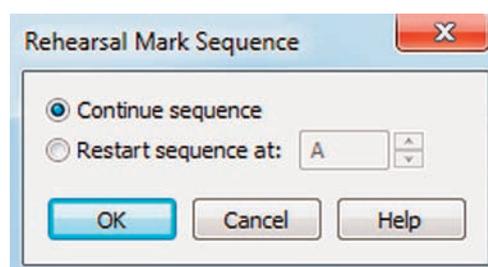


Рис. 327. Диалоговое окно *Rehearsal Mark Sequence*.

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); щелчком появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Repeat (рис. 328, стр. 171).

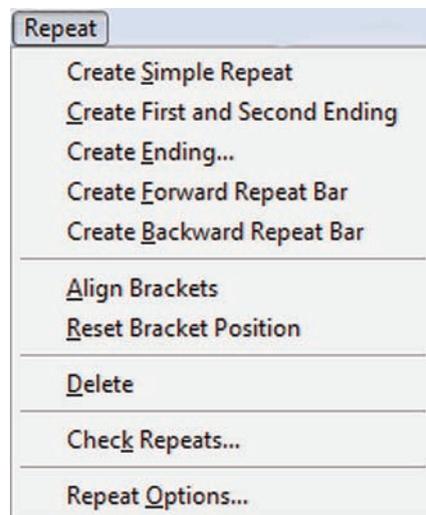


Рис. 328. Спускающаяся панель меню Repeat.

— **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;

— **Create First and Second Ending** (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;

Меню Repeat

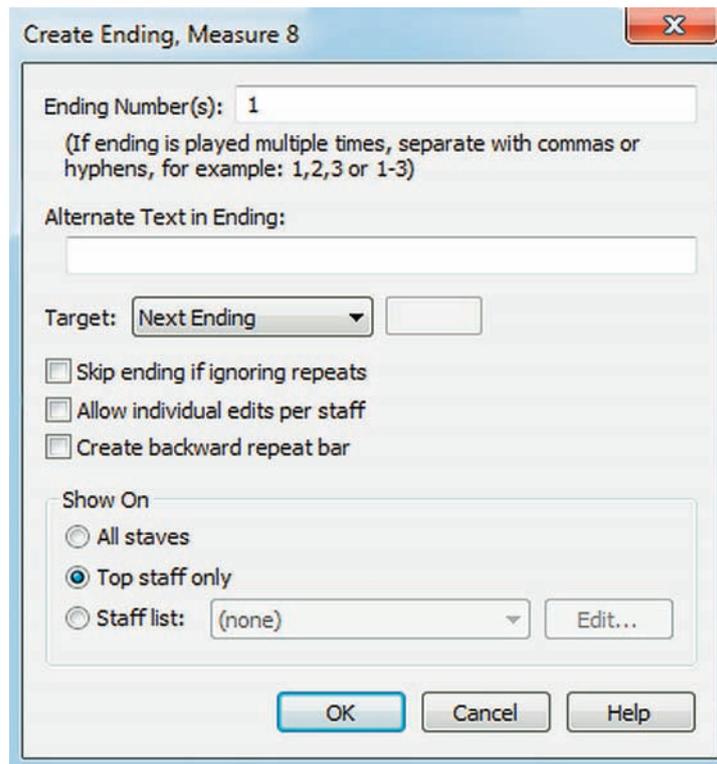


Рис. 329. Диалоговое окно Create Ending, Measure 8.

— **Create Backward Repeat Bar** (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);

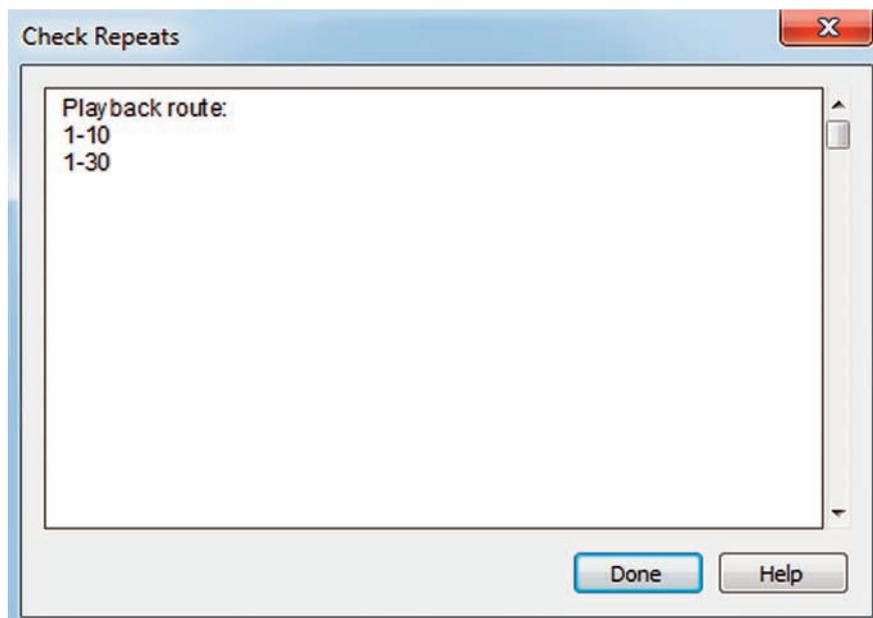


Рис. 330. Диалоговое окно Check Repeats.

Меню Repeat

— ***Align Brackets*** (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;

— ***Reset Bracket to Default*** (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;

— ***Delete*** (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 Ok внизу диалогового окна;

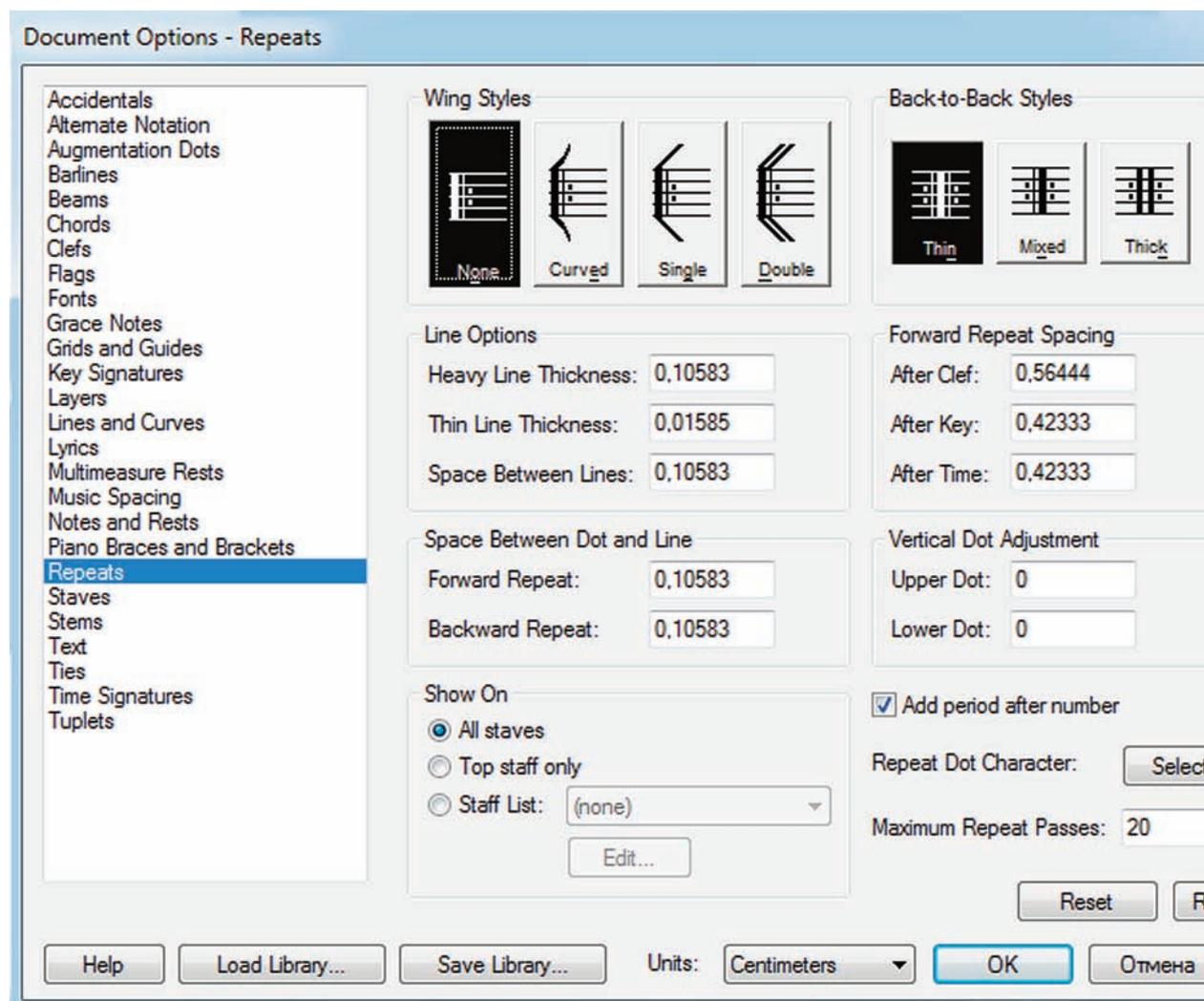


Рис. 331. Диалоговое окно Repeat Options.

Меню Chord

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); щелчком появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Chord (рис. 332, стр. 174).

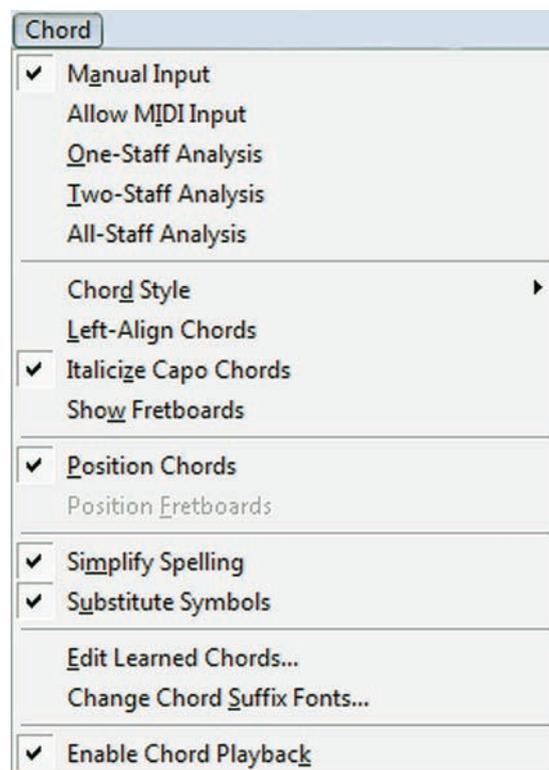


Рис. 332. Спускающаяся панель меню Chord.

— **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;

— **One-Staff Analysis** (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:

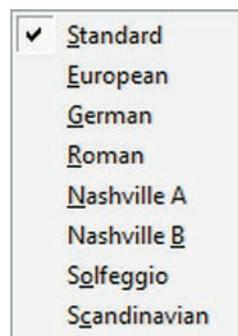


Рис. 333. Подменю команды Chord Style.

— ***Standard*** (Стандартный); выбор команды Standard добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— ***European*** (Европейский); выбор команды European добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— ***German*** (Немецкий); выбор команды German добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— ***Roman*** (Латинский); выбор команды Roman добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— ***Nashville A*** (Нашвилл А); выбор команды Nashville A добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— ***Nashville B*** (Нашвилл В); выбор команды Nashville B 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;

— ***Left-Align Chords*** (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 маленькое 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;

Меню Chord

— **Position Chords** (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 Ok внизу диалогового окна;

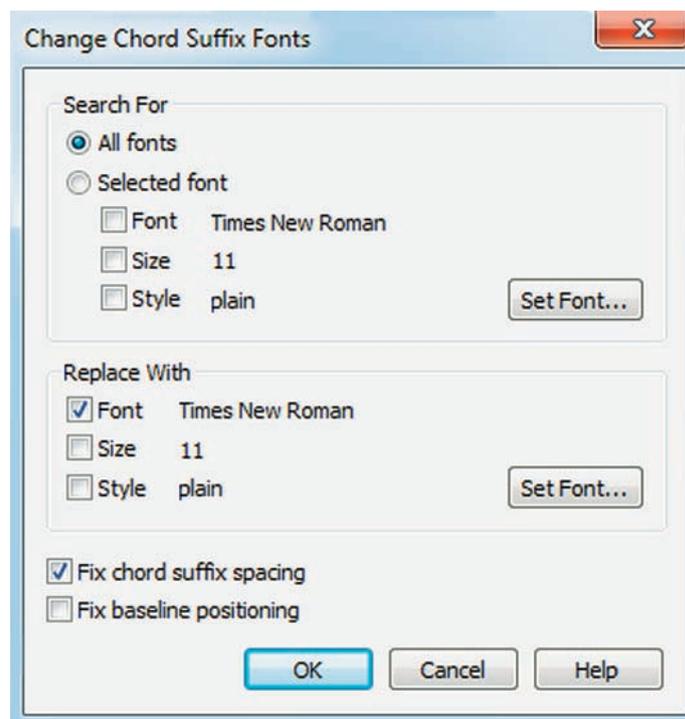


Рис. 334. Диалоговое окно Change Chord Suffix Fonts.

— **Edit Learned Chords...** (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 Ok в правом верхнем углу диалогового окна;

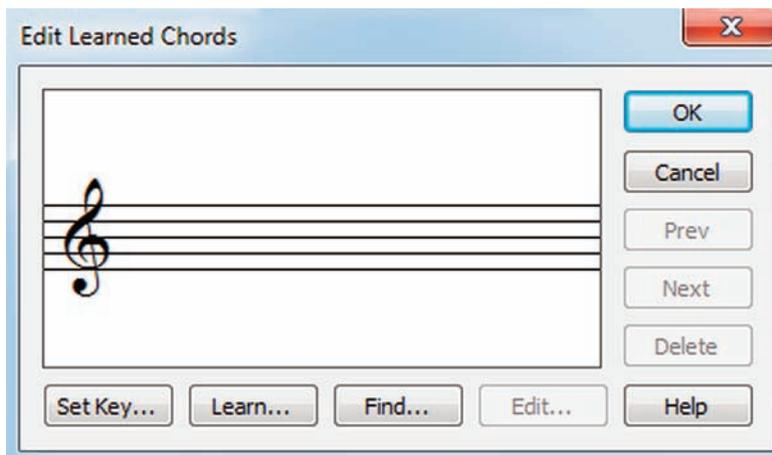


Рис. 335. Диалоговое окно Edit Learned Chords.

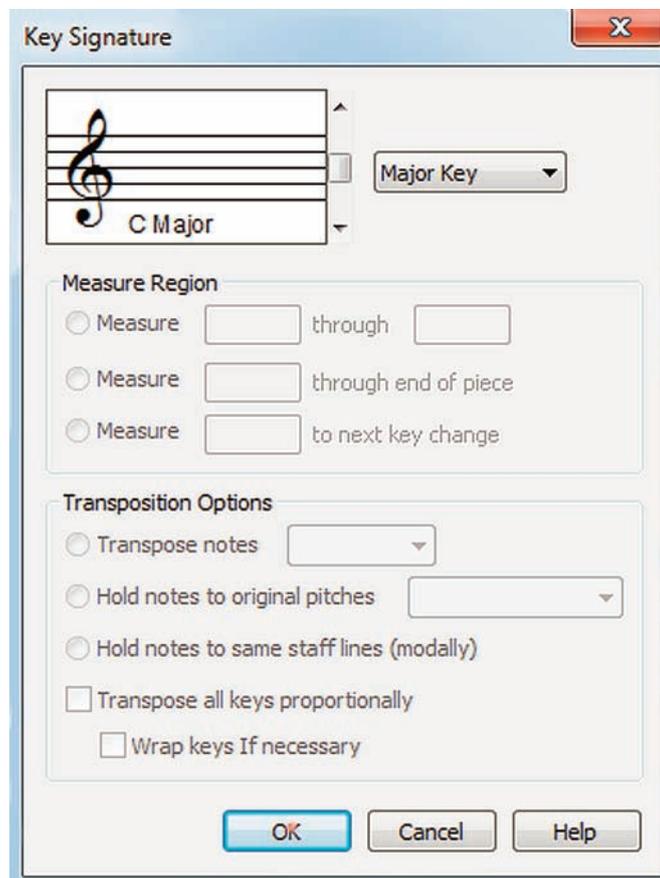


Рис. 336. Диалоговое окно Key Signature.

— ***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*); щелчком появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню *Lyrics* (рис. 337, стр. 178).

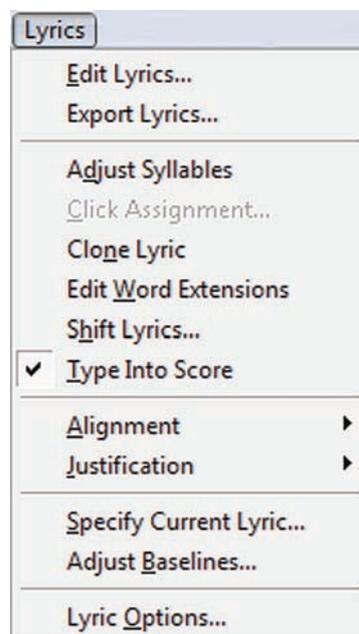


Рис. 337. Спускающаяся панель меню *Lyrics*.

- ***Edit Lyrics...*** (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*** (Выравнивать слоги); выбор команды *Adjust Syllables* добавит в спускающейся панели меню *Lyrics* слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;
- ***Click Assignment...*** (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;

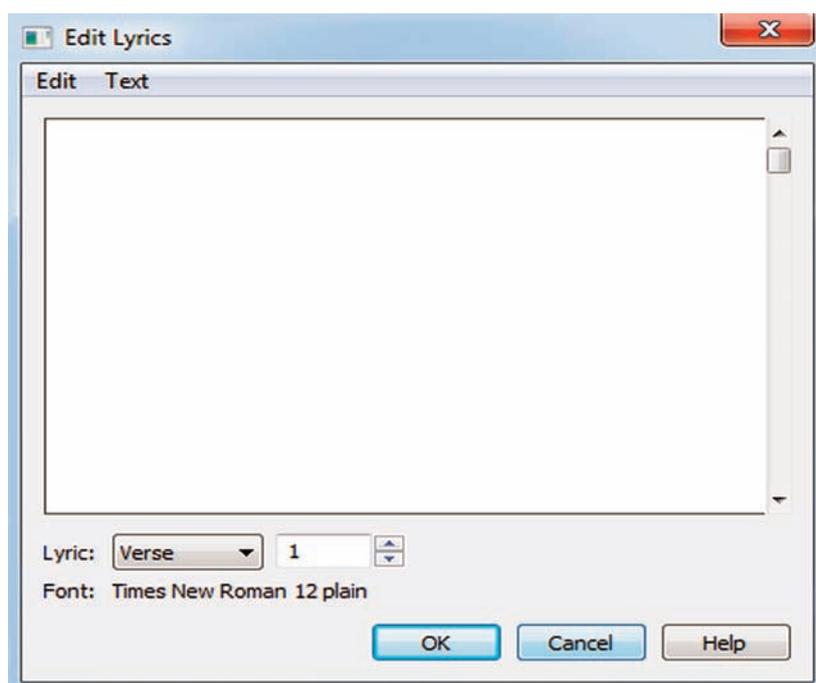


Рис. 338. Диалоговое окно Edit Lyrics.

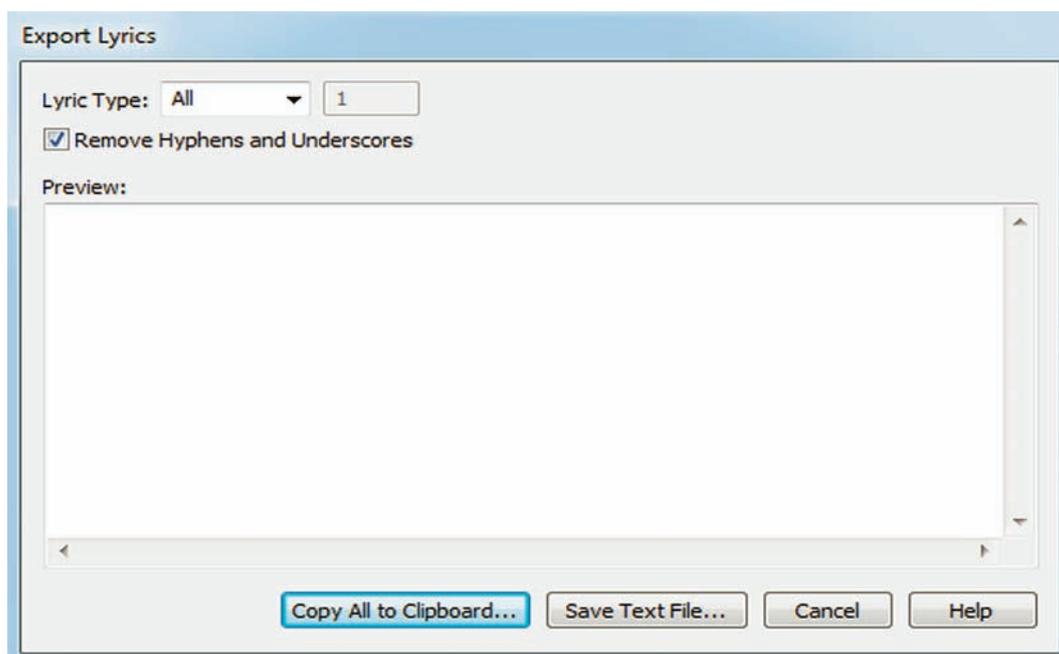


Рис. 339. Диалоговое окно Export Lyrics.

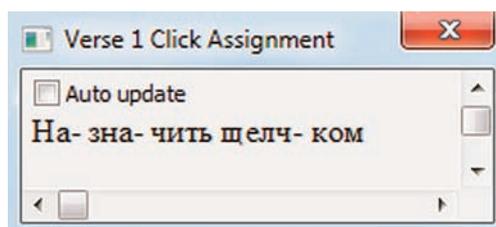


Рис. 340. Диалоговое окно Verse 1 Click Assignment.

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 Ok внизу диалогового окна;

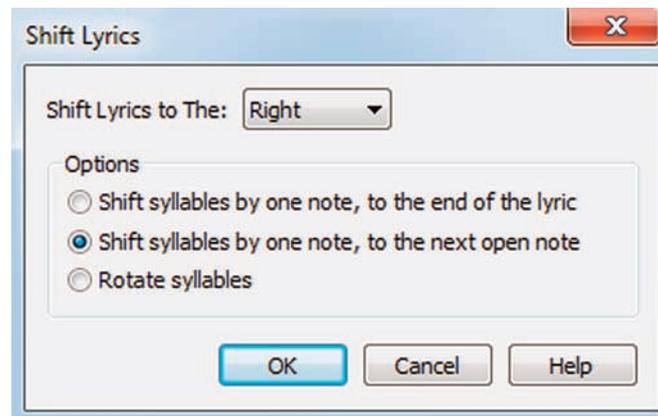


Рис. 341. Диалоговое окно Shift Lyrics.

— **Type Into Score** (Печатать в нотах); выбор команды Type Into Score добавит в спускающейся панели меню Lyrics слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— **Alignment** (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 вокального текста, появляющийся при выборе команды Adjust Syllables в спускающейся панели меню Lyrics;



Рис. 342. Подменю команды Alignment.

— **Default** (По умолчанию); выбор команды Default добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— **Center** (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 + ';

— **Left** (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 + [;

— **Right** (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 +];

— **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 вокального текста, появляющийся при выборе команды Adjust Syllables в спускающейся панели меню Lyrics;

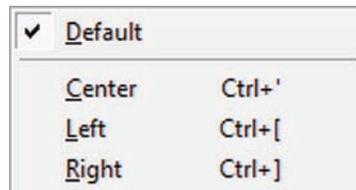


Рис. 343. Подменю команды Justification.

— **Default** (По умолчанию); выбор команды Default добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— **Center** (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 + ';

— **Left** (Слева); выбор команды Left добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + [;

— **Right** (Справа); выбор команды Right добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl +];

— **Specify Current Lyric...** (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 Ok внизу диалогового окна;

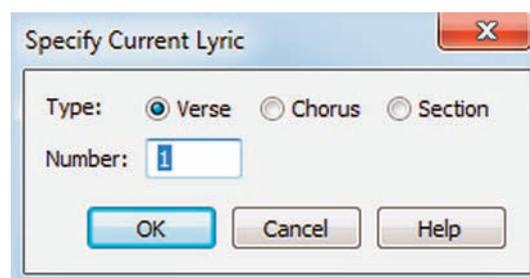


Рис. 344. Диалоговое окно Specify Current Lyric.

— **Adjust Baselines...** (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 Ok 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 Ok внизу диалогового окна;

Меню Lyrics

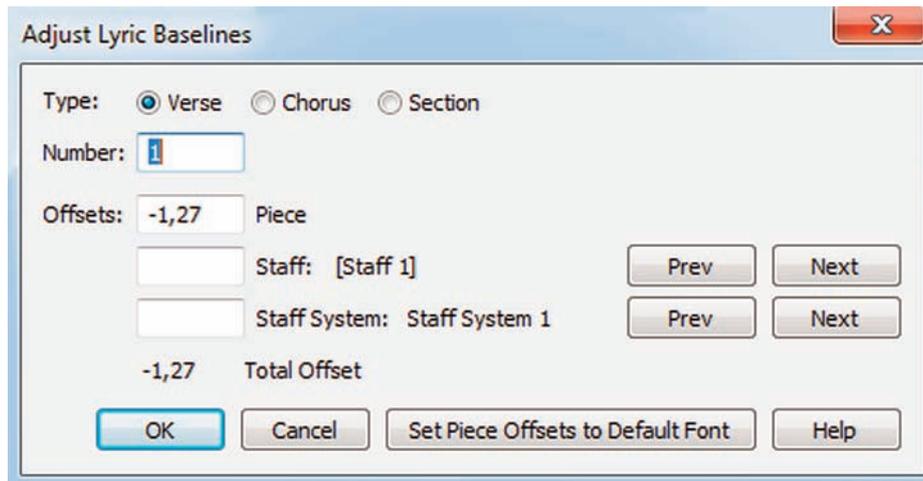


Рис. 345. Диалоговое окно Adjust Lyric Baselines.

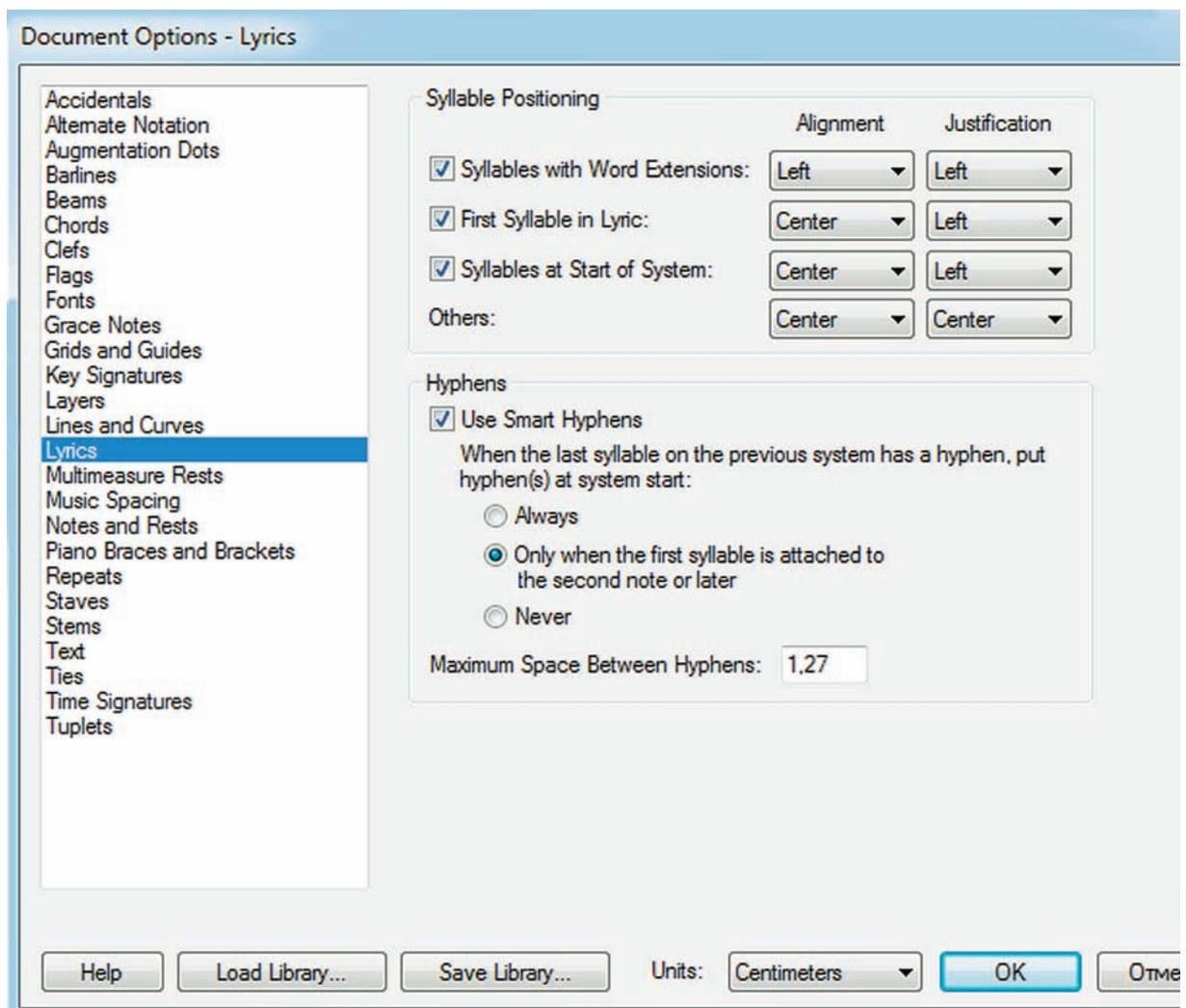


Рис. 346. Диалоговое окно Document Options – Lyrics.

Меню Text

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); щелчком появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Text (рис. 347, стр. 183).

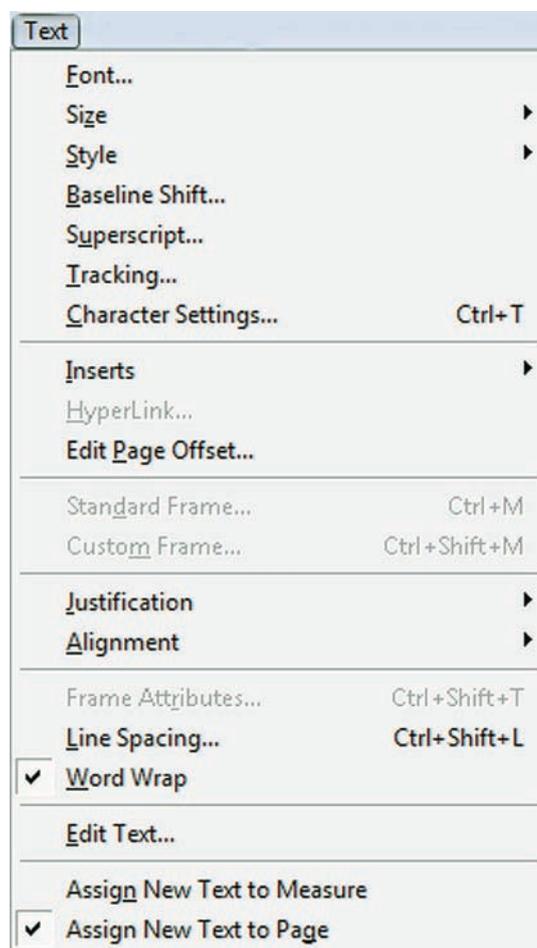


Рис. 347. Спускающаяся панель меню Text.

— **Font...** (Шрифт); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Text откроет диалоговое окно Font (рис. 135, стр. 74); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ok 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 (**3**, **6**, **8**, и т.д.) добавит в подменю слева от названия выбранной команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Меню Text

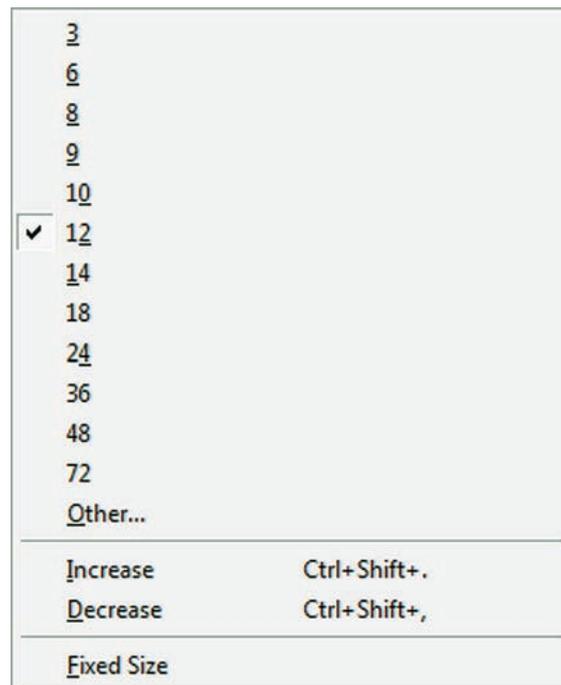


Рис. 348. Подменю команды Size.

— *Other...* (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;

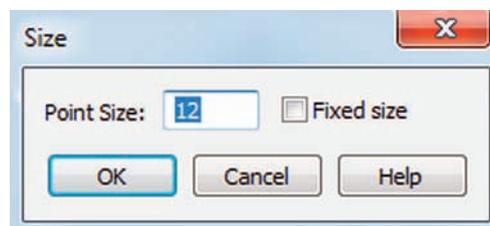


Рис. 349. Диалоговое окно Size.

— *Increase* (Увеличить); щелчок мышью команды Increase в подменю увеличит размер шрифта выделенного текста на один пункт; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + .;

— *Decrease* (Уменьшить); щелчок мышью команды Decrease в подменю уменьшит размер шрифта выделенного текста на один пункт; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + ,;

— *Fixed Size* (Неизменный); выбор команды Fixed Size добавит в подменю слева от названия маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Style* (Стиль); щелчок мышью команды Style в спускающейся панели меню Text откроет подменю (рис. 350, стр. 185), в котором будет отображено еще несколько команд:

— *Plain* (Обычный); выбор команды Plain добавит в подменю слева от названия маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Bold* (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;

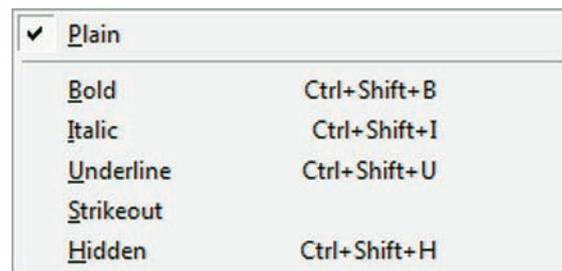


Рис. 350. Подменю команды Style.

— *Italic* (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;

— Underline (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;

— ~~Strikeout~~ (Зачеркнутый); выбор команды ~~Strikeout~~ добавит в подменю слева от названия маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— Hidden (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;

— **Baseline Shift** (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 Ok внизу диалогового окна;

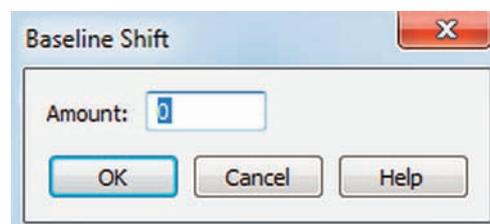


Рис. 351. Диалоговое окно Baseline Shift.

— **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 Ok внизу диалогового окна;

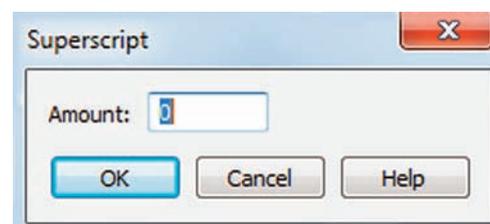


Рис. 352. Диалоговое окно Superscript.

— **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 Ok внизу диалогового окна;

Меню Text

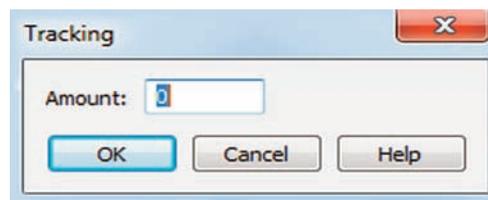


Рис. 353. Диалоговое окно Tracking.

— **Character Settings...** (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;

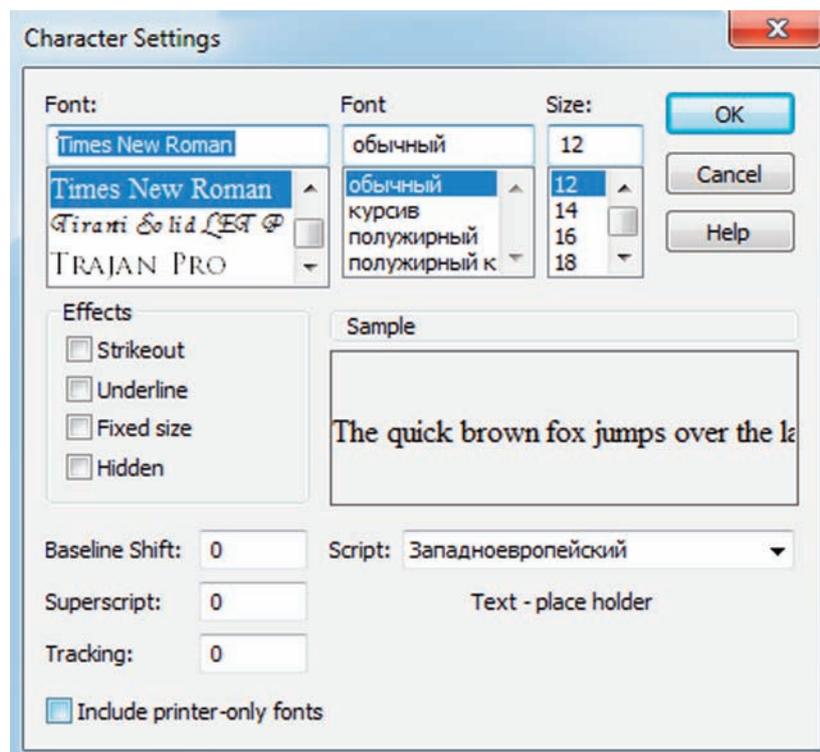


Рис. 354. Диалоговое окно Character Settings.

— **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;
- **Flat** (Бемоль); клавиатурная комбинация для команды Flat — Ctrl + Shift + F;
- **Natural** (Бекар); клавиатурная комбинация для команды Natural — Ctrl + Shift + N;
- **Double Sharp** (Дубль диез);
- **Double Flat** (Дубль бемоль);
- **Page Number** (Номер страницы); клавиатурная комбинация для команды Page Number — Ctrl + Shift + P;
- **Total Pages** (Общее количество страниц);
- **Title** (Название);
- **Subtitle** (Подзаголовок);
- **Composer** (Композитор);
- **Arranger** (Аранжировщик);

<u>S</u> harp	Ctrl+Shift+S
<u>F</u> lat	Ctrl+Shift+F
<u>N</u> atural	Ctrl+Shift+N
Double <u>S</u> harp	
Double <u>F</u> lat	
<hr/>	
<u>P</u> age Number	Ctrl+Shift+P
Total Pages	
<hr/>	
<u>T</u> itle	
<u>S</u> ubtitle	
<u>C</u> omposer	
<u>A</u> rranger	
<u>L</u> yricist	
Copyright Symbol (©)	
Copyright <u>T</u> ext	
Part/ <u>S</u> core Name	
Performance <u>T</u> ime	
<u>D</u> escription	
<hr/>	
<u>F</u> ilename	
<u>C</u> urrent Date	
File <u>D</u> ate	
<u>T</u> ime	
<hr/>	
<u>S</u> ymbol...	

Рис. 355. Подменю команды Inserts.

- *L*yricist (Поэт);
- *Copyright Symbol* © (Значок копирайта);
- *Copyright Text* (Текст копирайта);
- *Part/Score Name* (Название партии/партитуры);
- *Performance Time* (Время исполнения);
- *Description* (Описание);
- *Filename* (Имя файла);
- *Current Date* (Текущая дата);
- *File Date* (Дата файла);
- *Time* (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;
 - *Hyperlink...* (Гиперсвязь); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Text откроет диалоговое окно Hyperlink (рис. 357, стр. 188); выполнив все необходимые настройки, выберем команду Ok 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 Ok внизу диалогового окна;

Меню Text

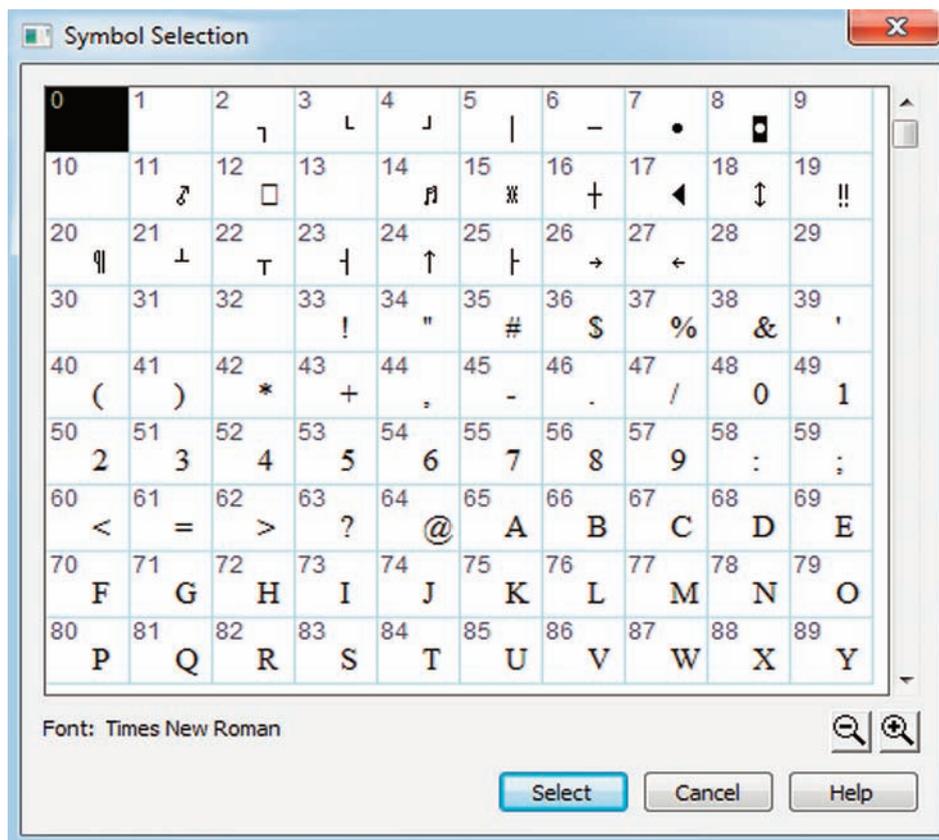


Рис. 356. Диалоговое окно Symbol Selection.

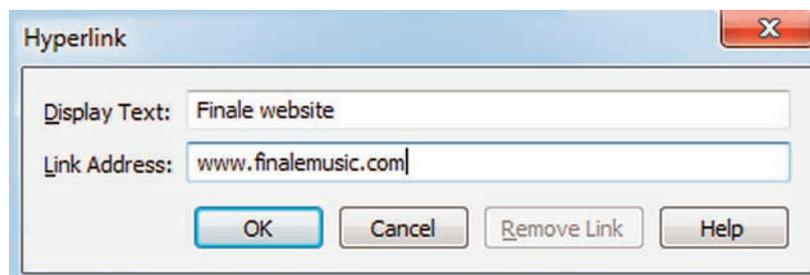


Рис. 357. Диалоговое окно Hyperlink.

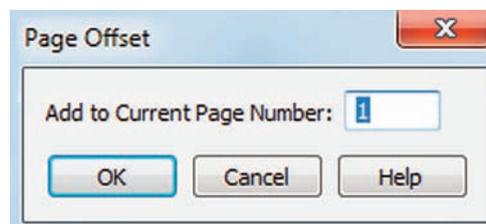


Рис. 358. Диалоговое окно Page Offset.

— **Standard 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 Ok внизу диалогового окна; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + M;

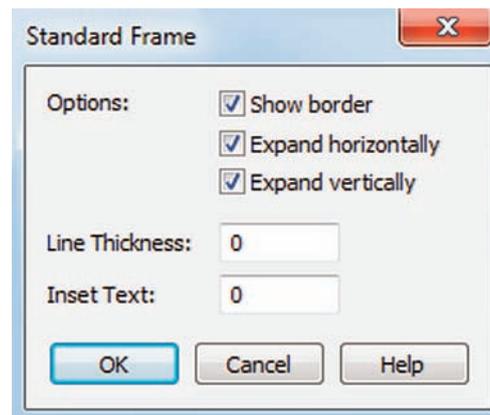


Рис. 359. Диалоговое окно Standard Frame.

— **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 Ok внизу диалогового окна; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + M;

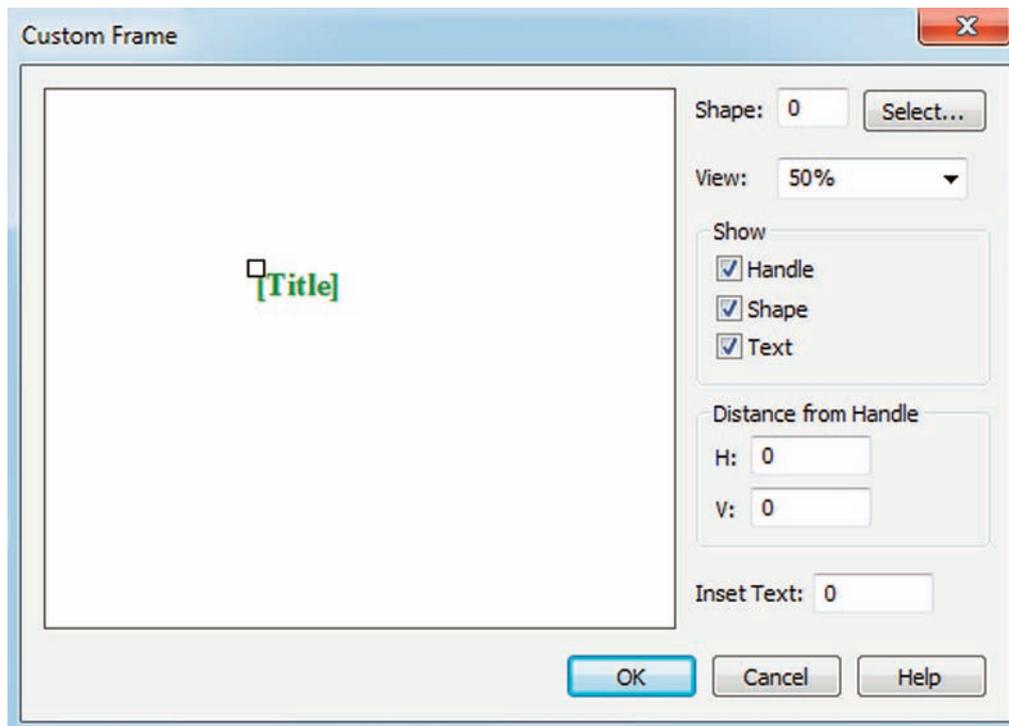


Рис. 360. Диалоговое окно Custom Frame.

— **Justification** (Выравнивание); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Text откроет подменю (рис 361, стр. 190), в котором будет отображено еще несколько команд:

— **Left** (Слева); выбор команды Left добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + [;

— **Right** (Справа); выбор команды Right добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl +];

Меню Text



Рис. 361. Подменю команды Justification.

— *Center* (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 + ‘;

— *Full* (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 + ;;

— *Expand Single Word* (Расширить одно слово); выбор команды Expand Single Word добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— *Alignment* (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:

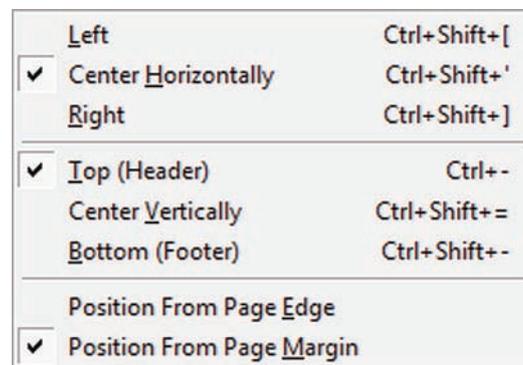


Рис. 362. Подменю команды Alignment.

— *Left* (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 Horizontally* (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 + ‘;

— *Right* (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 +];

— *Top (Header)* (Сверху (Верхний колонтитул)); выбор команды Top (Header) добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + -;

— *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 + =;

— *Bottom (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 Attributes...* (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;

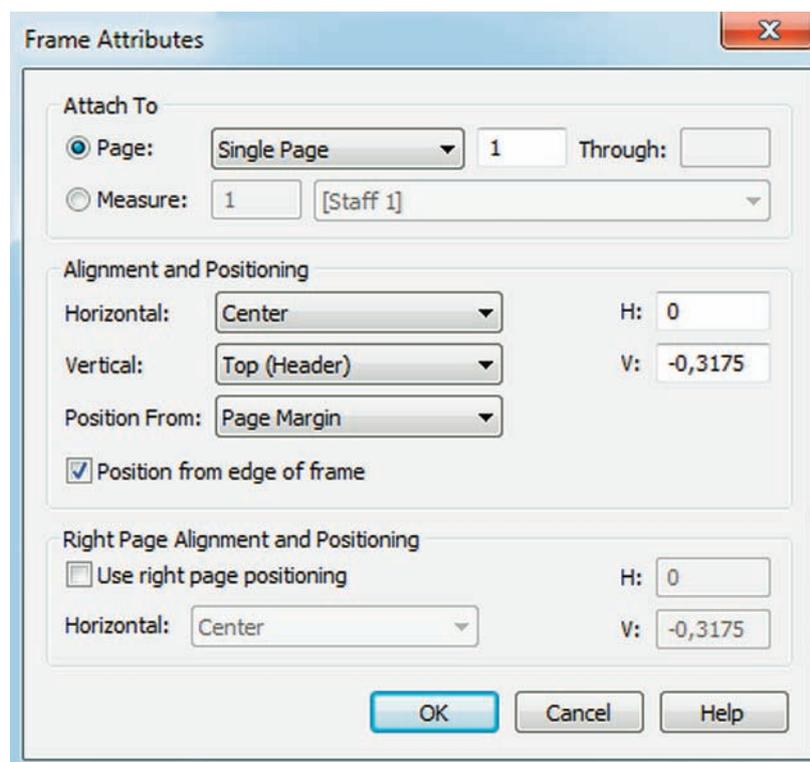


Рис. 363. Диалоговое окно Frame Attributes.

— *Line Spacing...* (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 Ok внизу диалогового окна; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + L;

— *Word Wrap* (Перенос слов); выбор команды Word Wrap добавит в спускающейся панели меню Text слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Меню Text

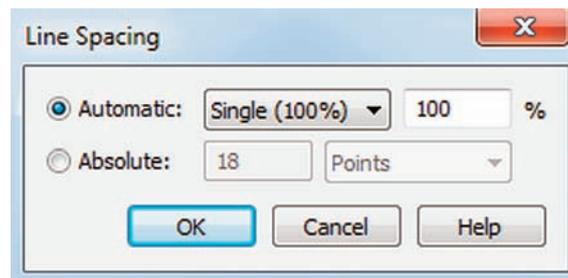


Рис. 364. Диалоговое окно Line Spacing.

— **Edit Text...** (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 Ok внизу диалогового окна;

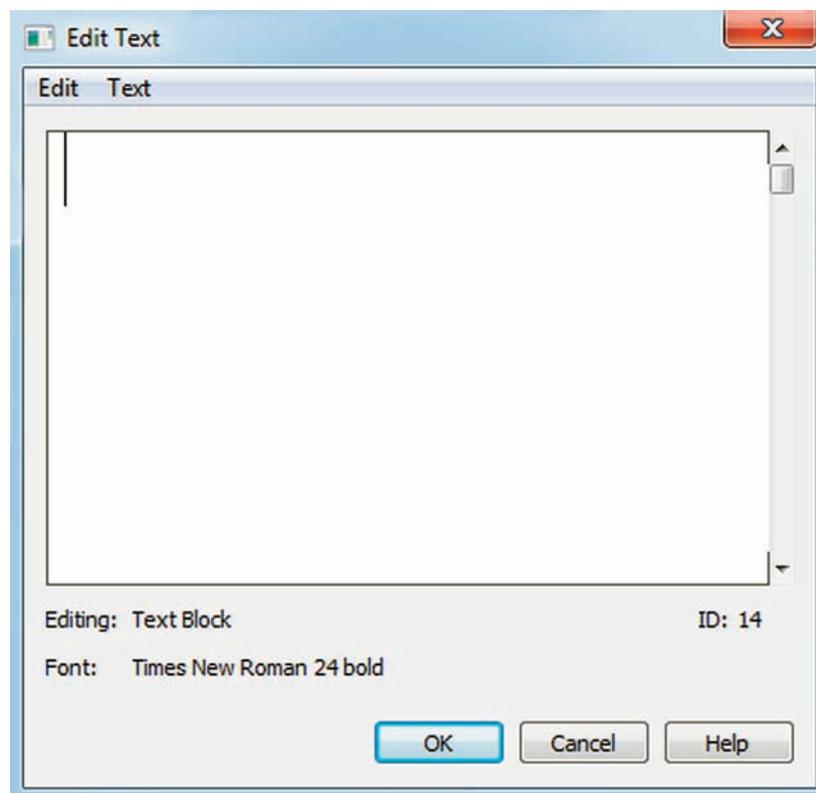


Рис. 365. Диалоговое окно Edit Text.

— **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;

Меню *Page Layout*

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*); щелчком появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню *Page Layout* (рис. 366, стр. 193).

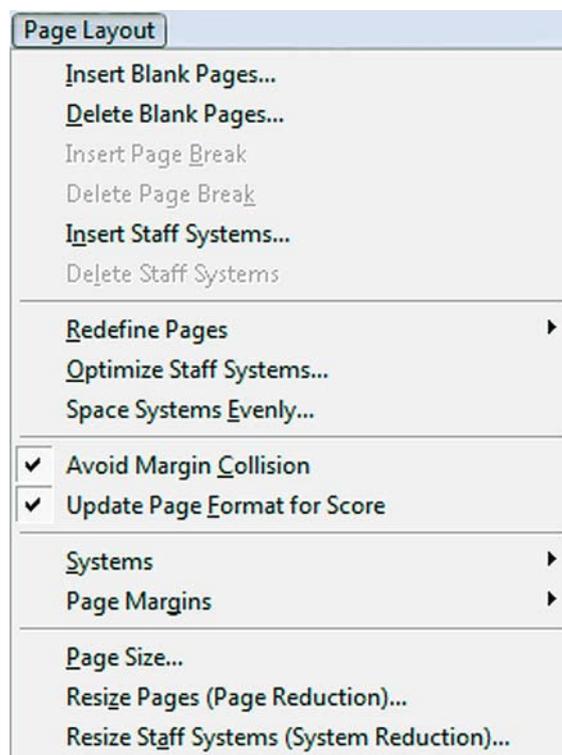


Рис. 366. Спускающаяся панель меню *Page Layout*.

— ***Insert Blank Pages...*** (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 *Ok* внизу диалогового окна;

— ***Delete Blank Pages...*** (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 *Ok* внизу диалогового окна;

— ***Insert Page Break*** (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;

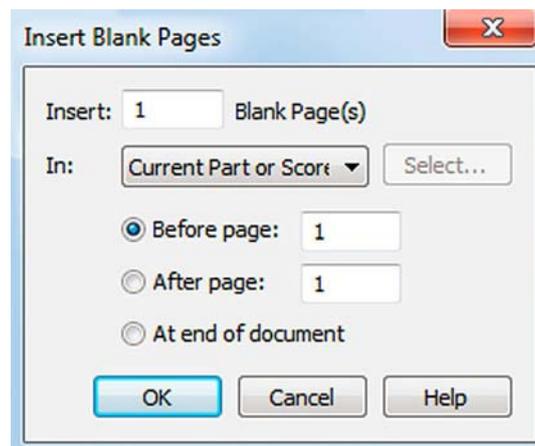


Рис. 367. Диалоговое окно Insert Blank Pages.

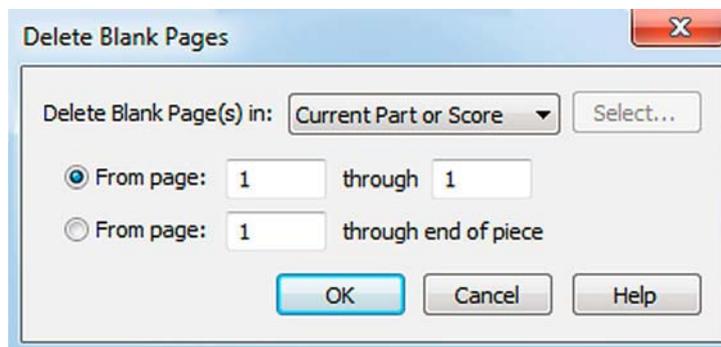


Рис. 368. Диалоговое окно Delete Blank Pages.

— ***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 Ok внизу диалогового окна;

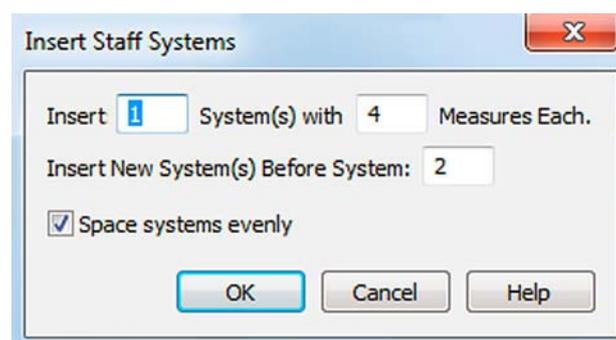


Рис. 369. Диалоговое окно Insert Staff Systems.

— ***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 Collision*** (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;

— **Redefine Pages** (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:

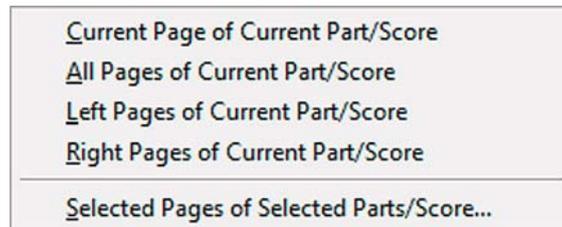


Рис. 370. Подменю команды Redefine Pages.

— **Currrent Page of Current Part/Score** (Текущая страница партии/партитуры);

— **All Pages of Current Part/Score** (Все страницы партии/партитуры);

— **Lleft Pages of Current Part/Score** (Левые страницы партии/партитуры);

— **Rlight Pages of Current Part/Score** (Правые страницы партии/партитуры);

— **Selected Pages of Selected Part/Score...** (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 Ok внизу диалогового окна;

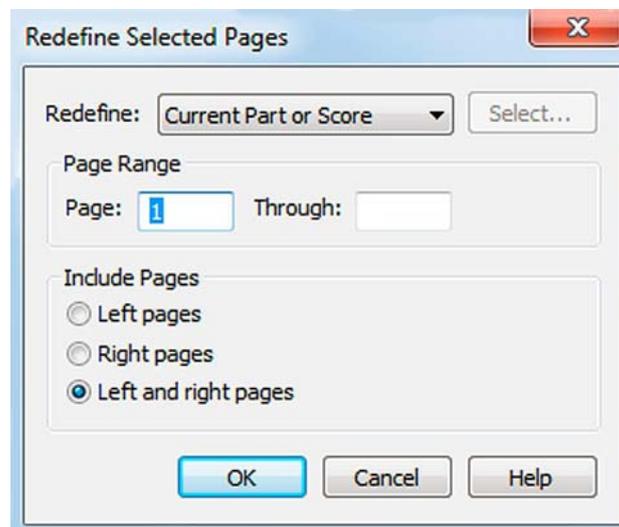


Рис. 371. Диалоговое окно Redefine Selected Pages.

— **Optimize Staff Systems...** (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 Ok внизу диалогового окна;

— **Space Systems Evenly...** (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 Ok внизу диалогового окна;

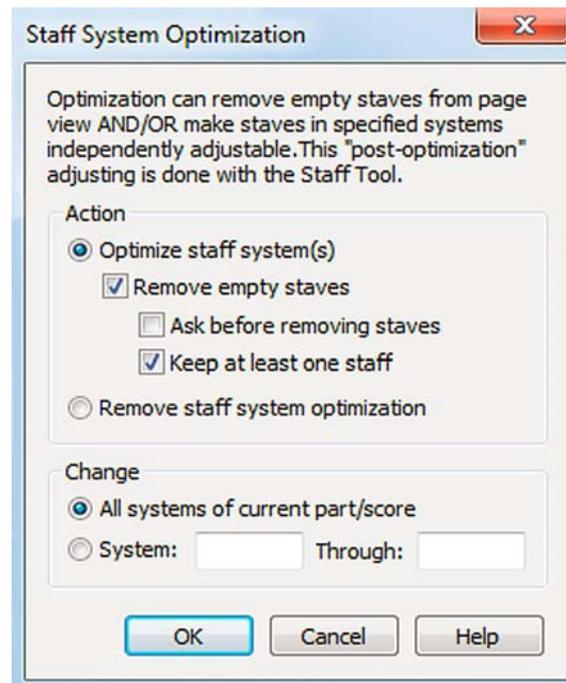


Рис. 372. Диалоговое окно Staff System Optimization.

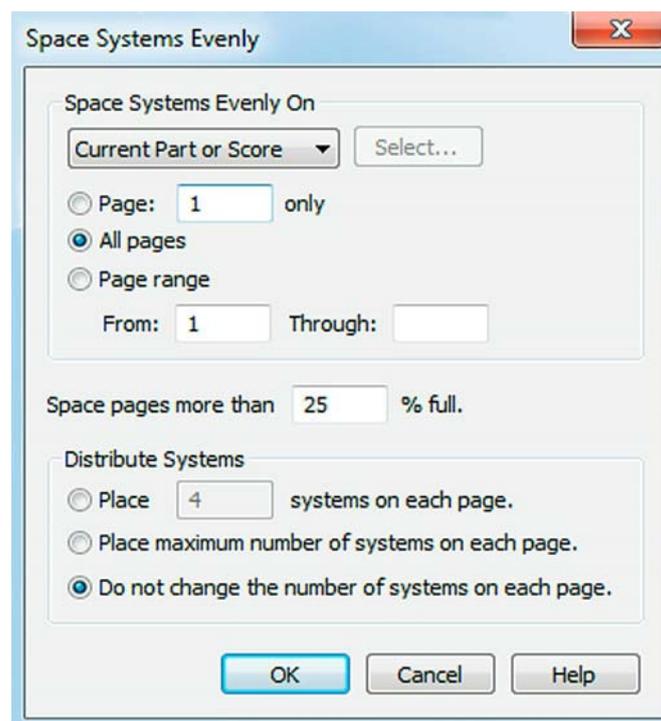


Рис. 373. Диалоговое окно Space Systems Evenly.

— **Systems** (Системы); щелчок мышью этой команды в спускающейся панели меню Page Layout откроет подменю (рис. 374, стр.197), в котором будет отображено еще несколько команд:

— **Edit Margins...** (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;

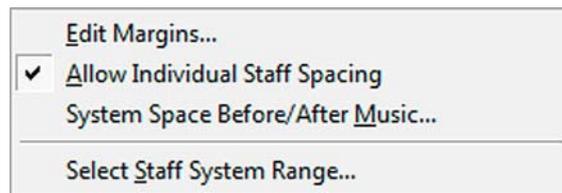


Рис. 374. Подменю команды Systems.

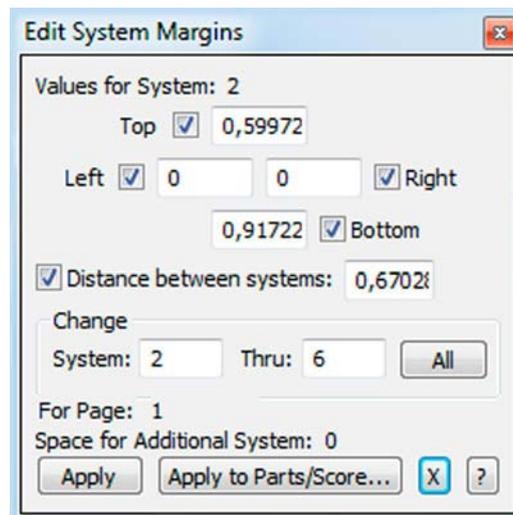


Рис. 375. Диалоговое окно Edit System Margins.

— *Allow Individual Staff Spacing* (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 Music...* (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 *Ok* внизу диалогового окна;

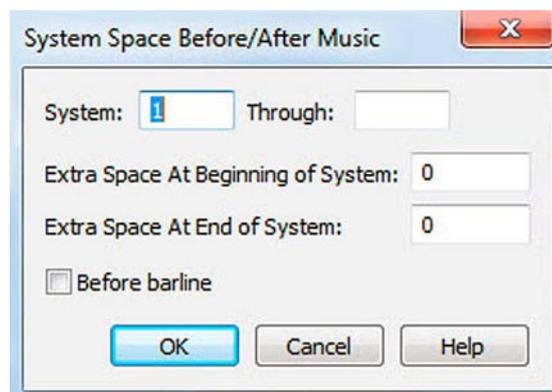


Рис. 376. Диалоговое окно System Space Before/After Music.

— *Select Staff 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 *Ok* внизу диалогового окна;

Меню Page Layout

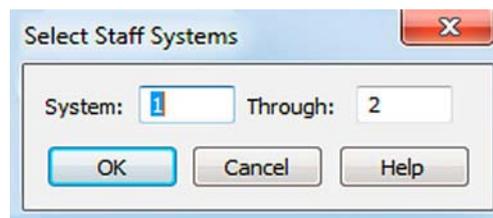


Рис. 377. Диалоговое окно Select Staff Systems.

— **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:

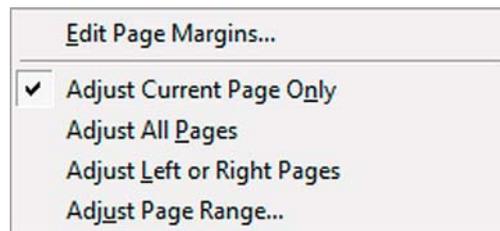


Рис. 378. Подменю команды Page Margins.

— **Edit Page Margins...** (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;

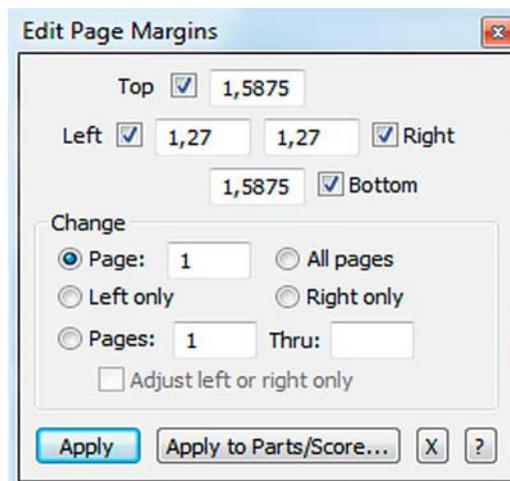


Рис. 379. Диалоговое окно Edit Page Margins.

— **Adjust Current Page Only** (Установить только на текущей странице); выбор этой команды добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— **Adjust All Pages** (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 Ok внизу диалогового окна; выбор этой коман-

ды также добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

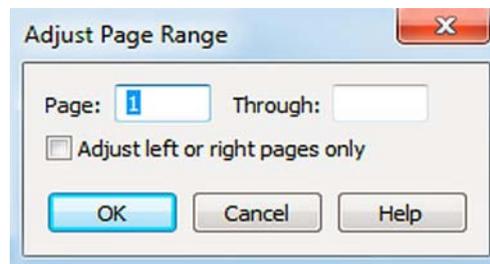


Рис. 380. Диалоговое окно Adjust Page Range.

— **Page Size...** (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 *Ok* внизу диалогового окна;

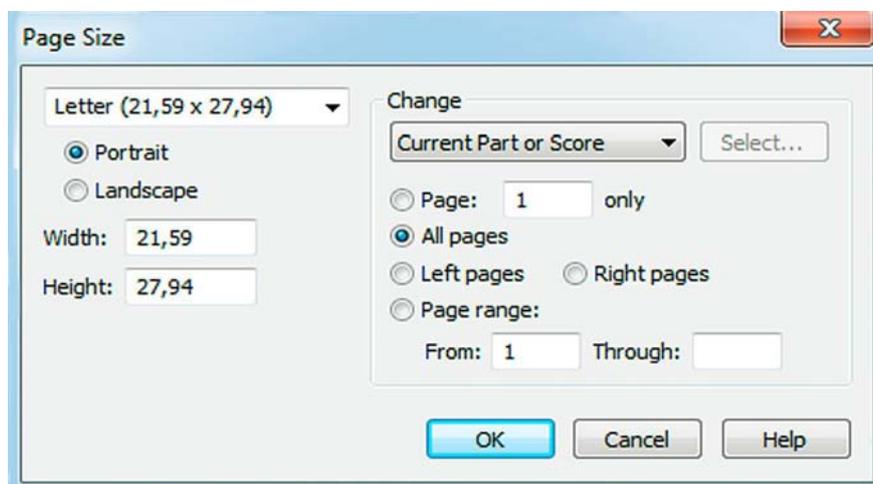


Рис. 381. Диалоговое окно Page Size.

— **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 *Ok* внизу диалогового окна;

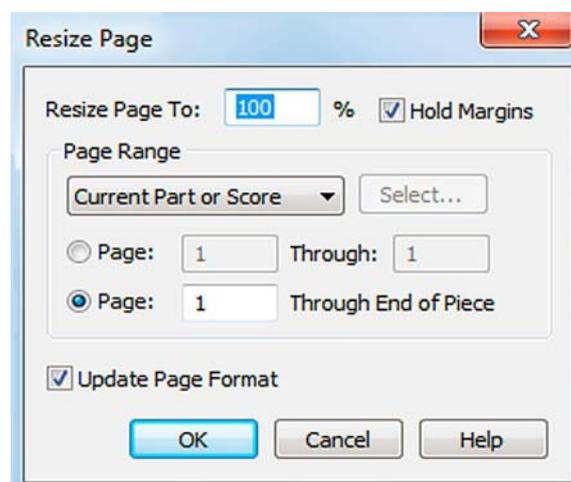


Рис. 382. Диалоговое окно Resize Pages.

Меню Page Layout

— *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 Ok внизу диалогового окна;

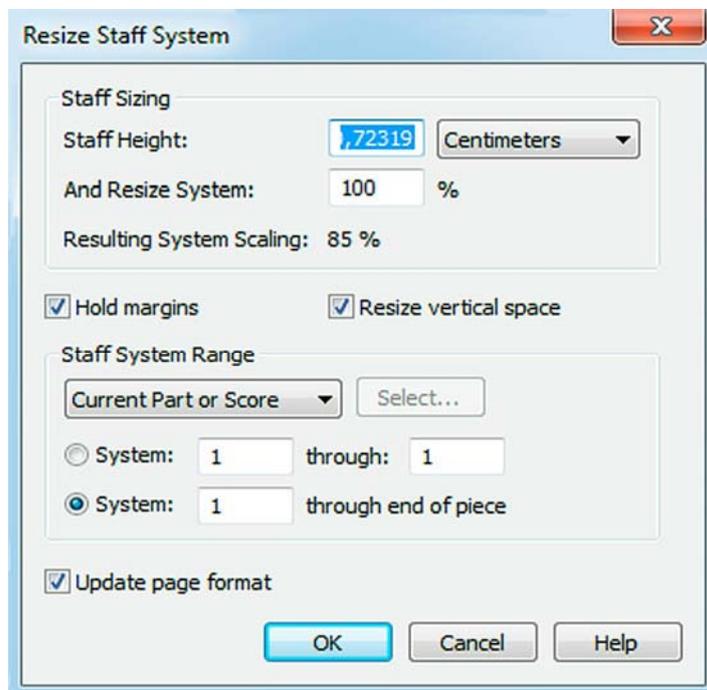


Рис. 383. Диалоговое окно Resize Staff System.

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*); щелчком появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню *Special Tools* (рис. 384, стр. 201).

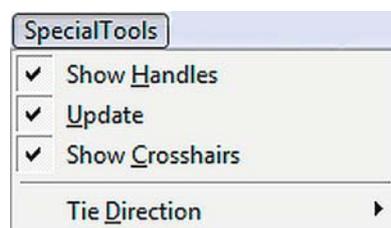


Рис. 384. Спускающаяся панель меню *Special Tools*.

— **Show Handles** (Показывать хендлы); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню *Special Tools* слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— **Update** (Постепенное перемещение); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню *Special Tools* слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— **Show Crosshairs** (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 инструментальной панели *Special Tools Palette* (рис. 25, стр. 19) инструмент для работы с удлиняющими лигами (*Tie Tool*);

— **Flip** (Перевернуть); клавиатурная комбинация для этой команды — **Ctrl + F**;

Меню Special Tools

— Automatic (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;

— Over (Сверху); выбор команды Over добавит в подменю слева от названия команд маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— Under (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*); щелчком появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню *Note Mover* (рис. 386, стр. 203).

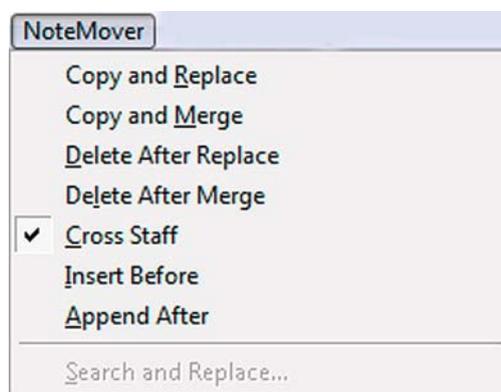


Рис. 386. Спускающаяся панель меню *Note Mover*.

— ***Copy and Replace*** (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 Merge*** (Копировать и соединить); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню *Note Mover* слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— ***Delete 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;

— ***Cross Staff*** (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;

— ***Insert Before*** (Вставить до...); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню *Note Mover* слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

— ***Append After*** (Добавить после...); выбор этой команды добавит в спускающейся панели меню *Note Mover* слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

Меню Note Mover

— ***Search and Replace*** (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 Ok 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.

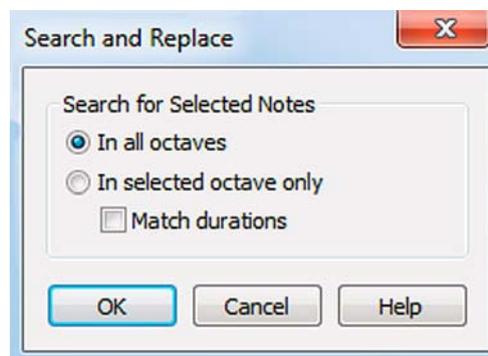


Рис. 387. Диалоговое окно Search and Replace.

Меню *Graphics*

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); щелчком появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню Graphics (рис. 388, стр. 205).

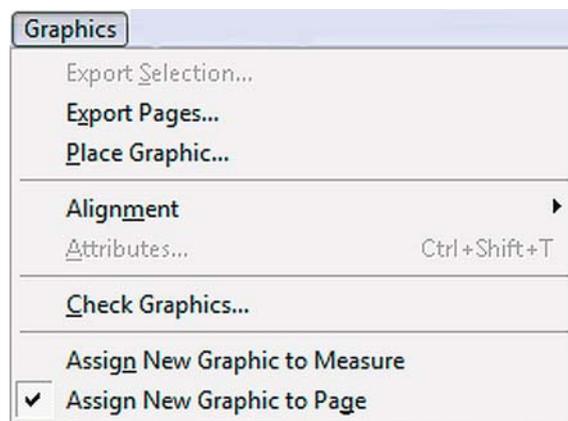


Рис. 388. Спускающаяся панель меню Graphics.

— **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 Ok внизу диалогового окна;

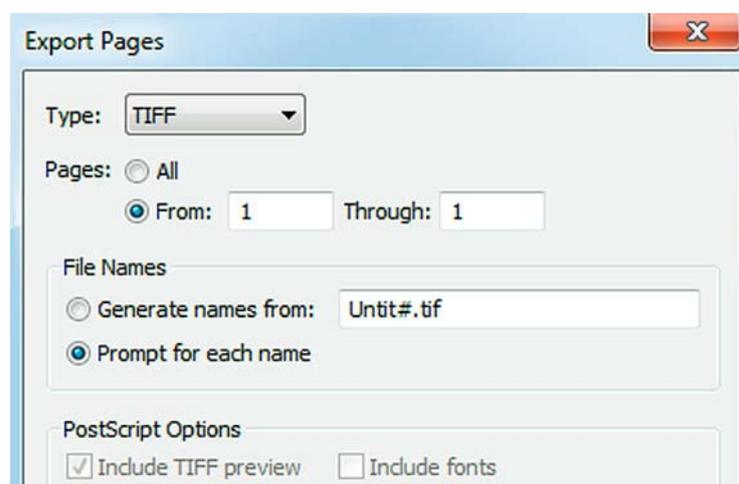


Рис. 389. Диалоговое окно Export Pages.

Меню Graphics

— **Place Graphic...** (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;

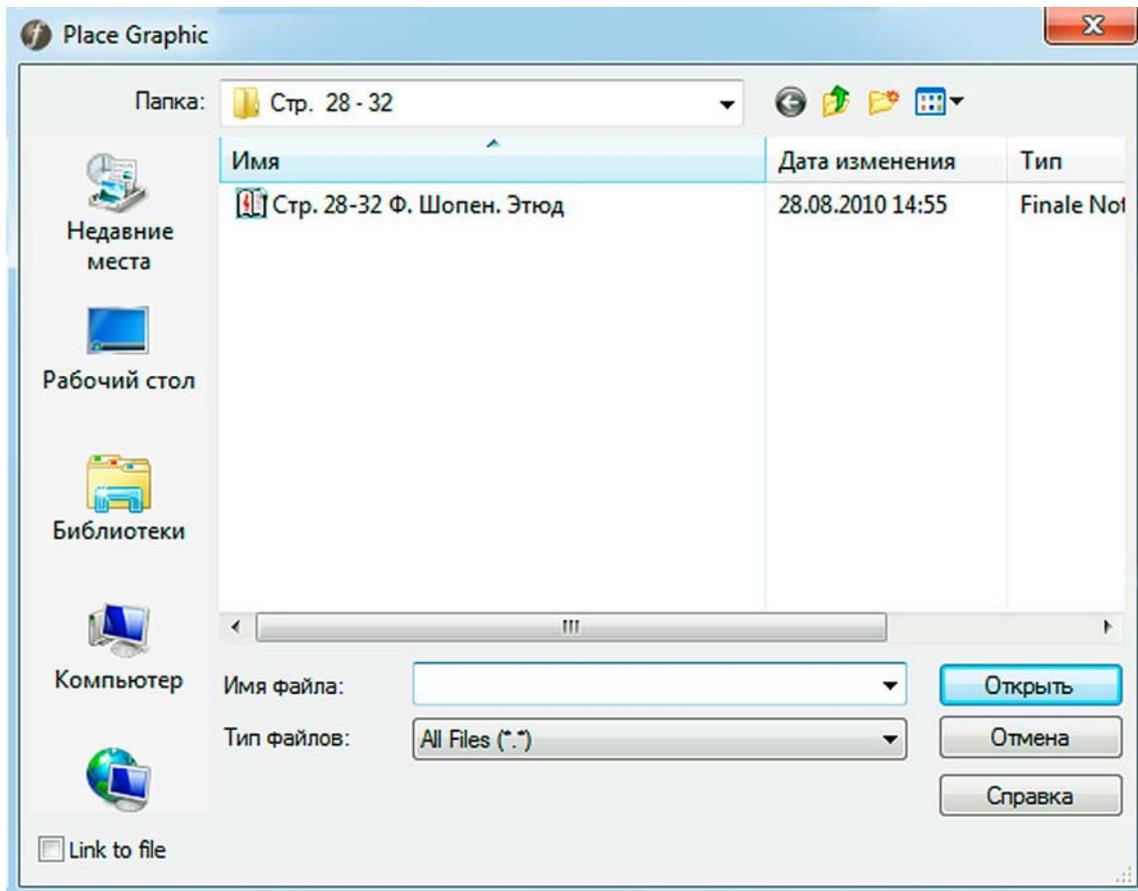


Рис. 390. Диалоговое окно Place Graphic.

— **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;

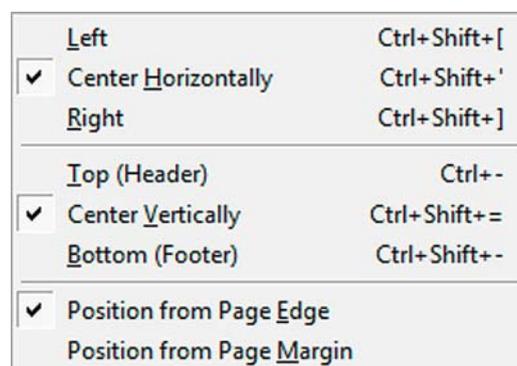


Рис. 391. Подменю команды Alignment.

— Left (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 Horizontally (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 + ‘;

— Right (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 +];

— Top (Header) Сверху (Верхний колонтитул); выбор команды Top (Header) добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + -;

— 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 + =;

— Bottom (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;

— Attributes... (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 Ok внизу диалогового окна; клавиатурная комбинация для этой команды — Ctrl + Shift + T;

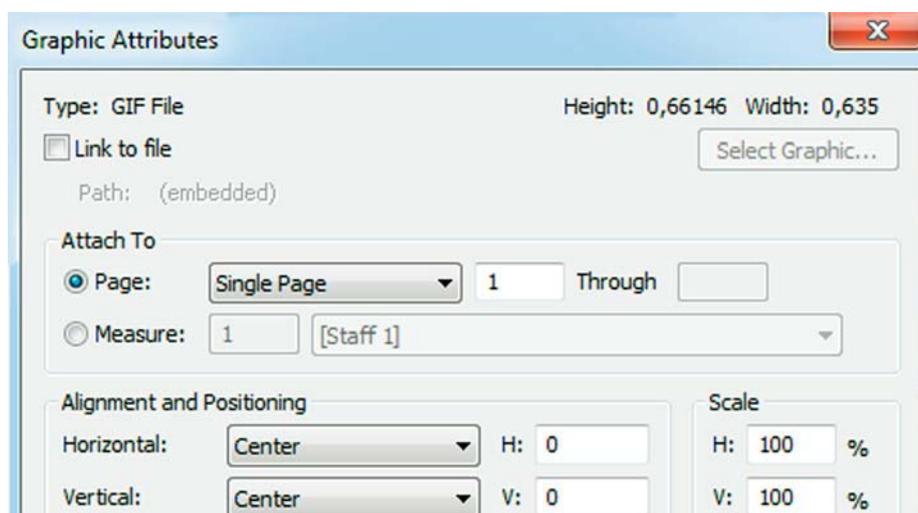


Рис. 392. Диалоговое окно Graphic Attributes.

Меню Graphics

— **Check Graphics...** (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 Ok внизу диалогового окна;

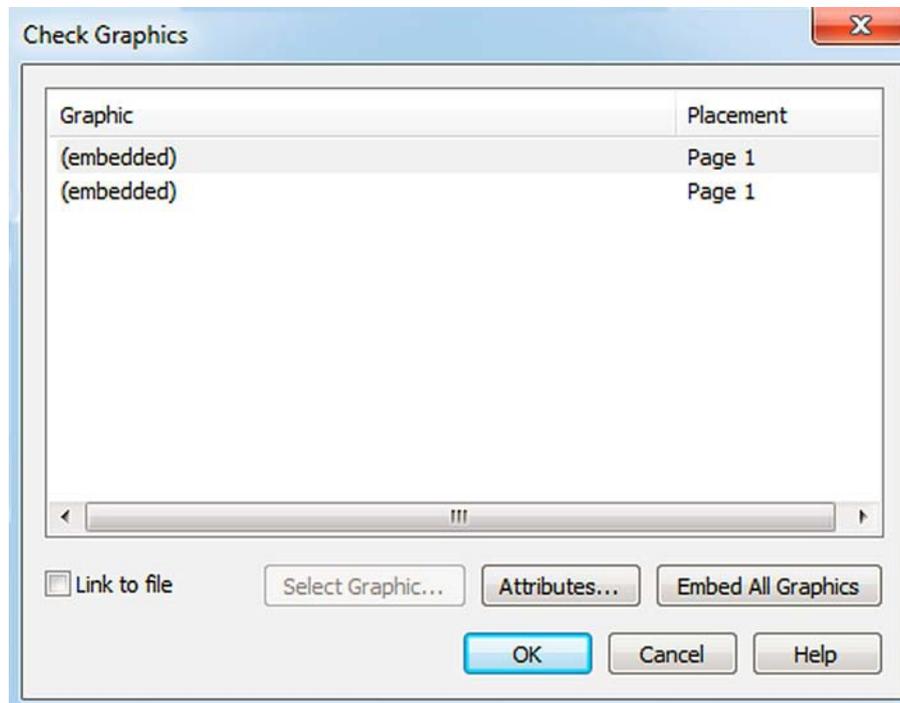


Рис. 393. Диалоговое окно Check Graphics.

— **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;

Меню *MIDI Tool*

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); щелчком появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню MIDI Tool (рис. 394, стр. 209).

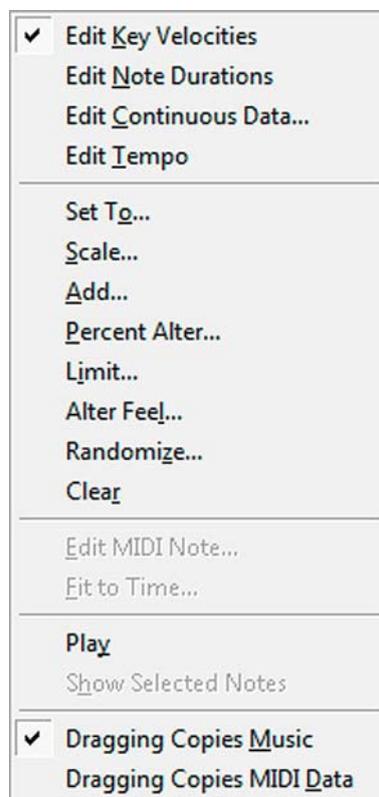


Рис. 394. Спускающаяся панель меню MIDI Tool.

— ***Edit Key Velocities*** (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 Note Durations*** (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 Continuous Data...*** (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;

Меню MIDI Tool

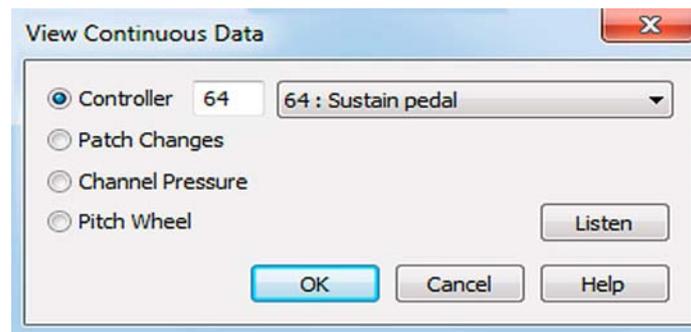


Рис. 395. Диалоговое окно View Continuous Data.

— **Edit Tempo** (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):

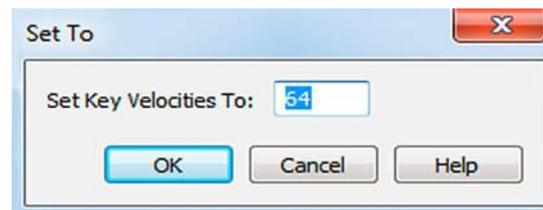


Рис. 396. Диалоговое окно Set To – Key Velocities.

— если в спускающейся панели меню MIDI Tool была выбрана команда Edit Note Durations, диалоговое окно Set To будет иметь вид (рис. 397, стр. 210):

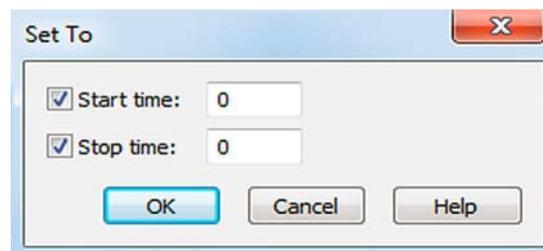


Рис. 397. Диалоговое окно Set To – Start/Stop Times.

— если в спускающейся панели меню MIDI Tool была выбрана команда Edit Tempo, диалоговое окно Set To будет иметь вид (рис. 398, стр. 210):

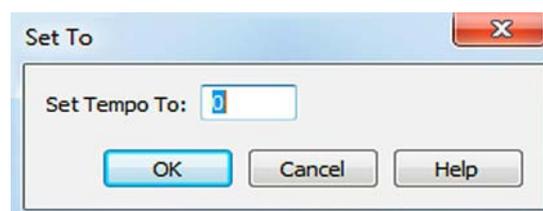


Рис. 398. Диалоговое окно Set To – Tempo.

— **Scale...** (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):

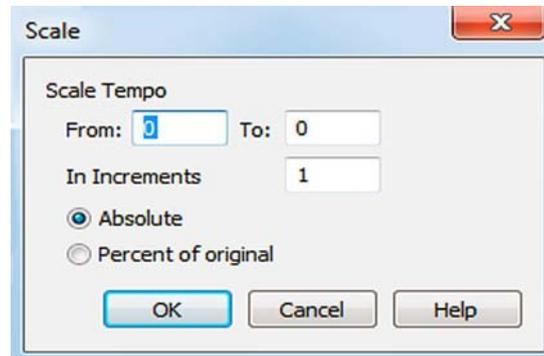


Рис. 399. Диалоговое окно Scale – Tempo.

— **Add...** (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):

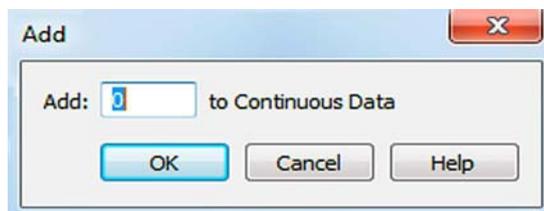


Рис. 400. Диалоговое окно Add – Continuous Data.

— **Percent Alter...** (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):

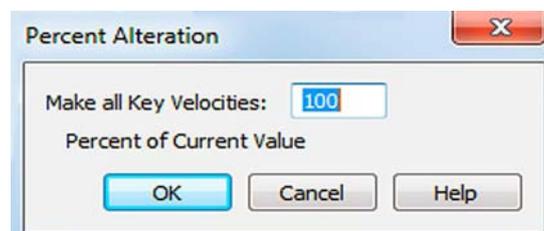


Рис. 401. Диалоговое окно Percent Alteration – Key Velocities.

— **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

Меню MIDI Tool

спускающейся панели меню MIDI Tool была выбрана команда Edit Tempo, диалоговое окно Limit будет иметь вид (рис. 402, стр. 212):

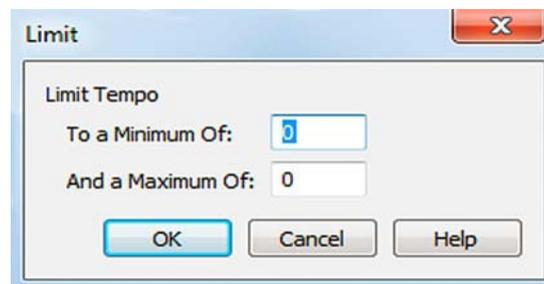


Рис. 402. Диалоговое окно Limit – Tempo.

— **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):

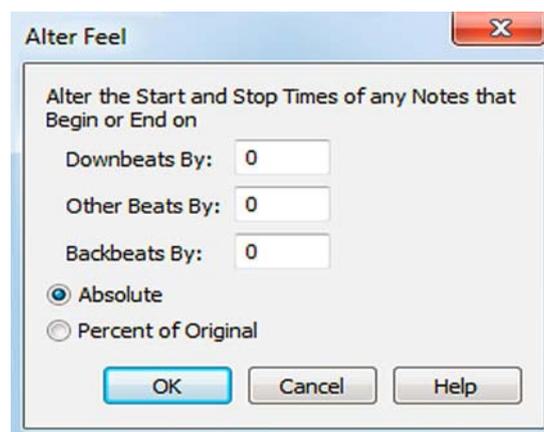


Рис. 403. Диалоговое окно Alter Feel – Note Durations.

— **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):

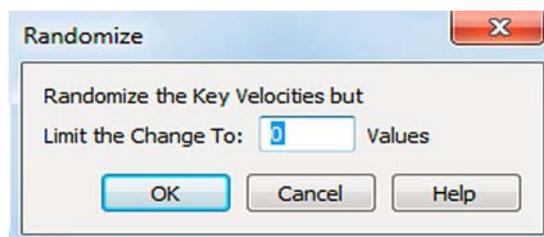


Рис. 404. Диалоговое окно Randomize – Key Velocities.

— **Clear** (Удалить); выбор этой команды в спускающейся панели меню MIDI Tool удалит все MIDI данные в выделенной области;

— ***Edit MIDI Note...*** (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 Ok в правом верхнем углу диалогового окна;

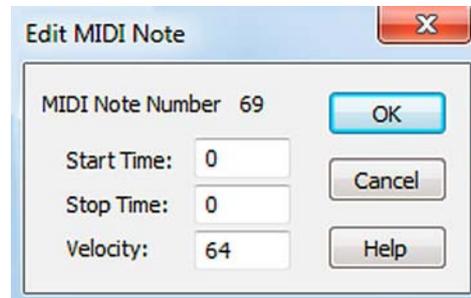


Рис. 405. Диалоговое окно Edit MIDI Note.

— ***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 Data*** (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 *Mirror*

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*); щелчком появившееся в постоянной текстовой панели название нового меню, в результате чего откроется спускающаяся панель меню *Mirror* (рис. 406, стр. 214).

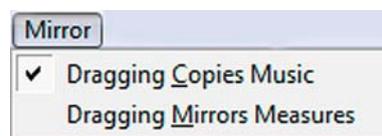


Рис. 406. Спускающаяся панель меню *Mirror*.

— *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 Mirrors Measures* (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);

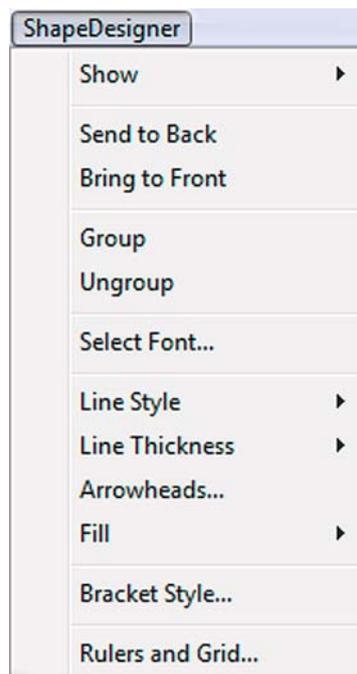


Рис. 407. Спускающаяся панель меню *Shape Designer*.

— *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;

Меню Shape Designer



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 Ok 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:



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 Ok в левом нижнем углу диалогового окна; выбор команды Dashed добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

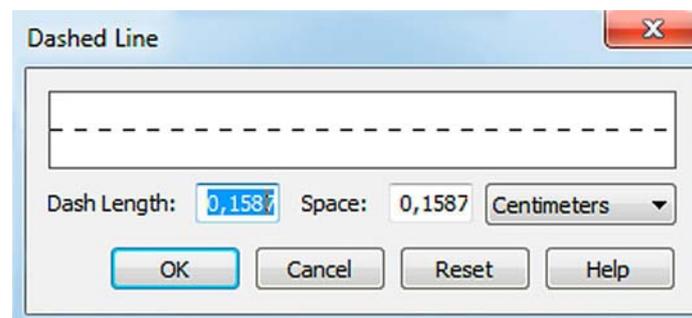


Рис. 410. Диалоговое окно Dashed Line.

- *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* (Нет); выбор этой команды добавит в подменю слева от названия команды маленькое квадратное поле с уже установленным флажком;

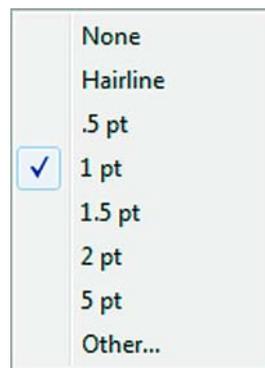


Рис. 411. Подменю команды Line Thickness.

— *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 Ok внизу диалогового окна;

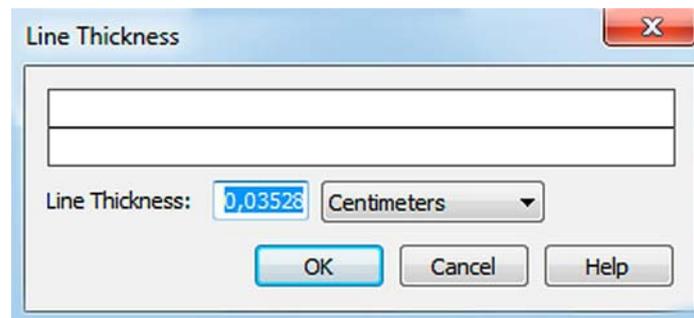


Рис. 412. Диалоговое окно Line Thickness.

— *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 Ok внизу диалогового окна;

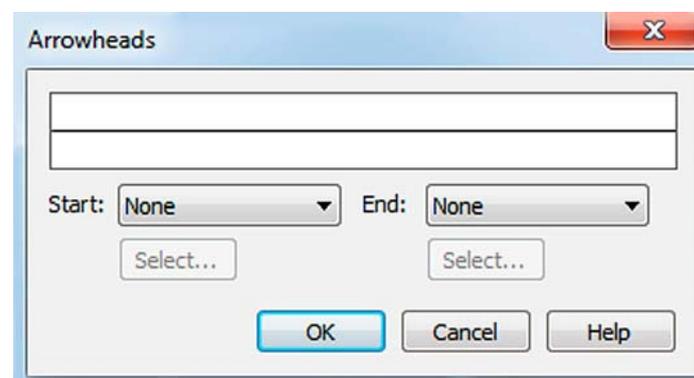


Рис. 413. Диалоговое окно Arrowheads.

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:

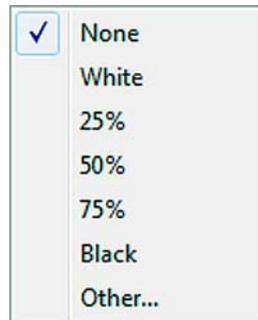


Рис. 414. Подменю команды Fill.

— **None** (Нет); 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 **Ok** внизу диалогового окна;

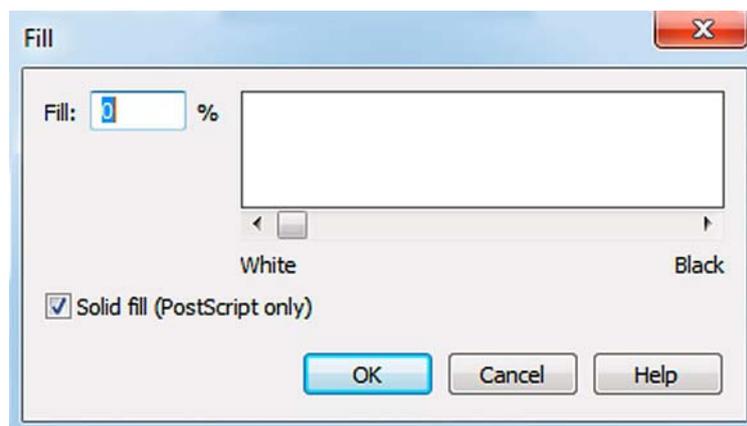


Рис. 415. Диалоговое окно Fill.

— **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 **Ok** 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 **Ok** внизу диалогового окна;

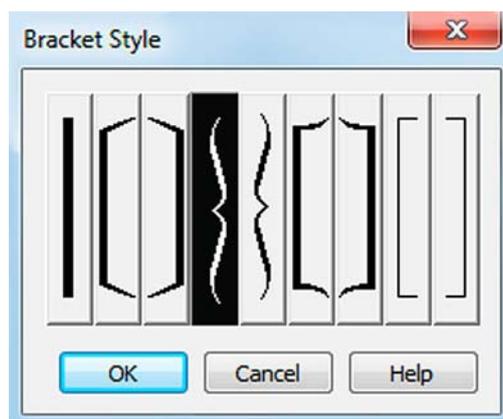


Рис. 416. Диалоговое окно Bracket Style.

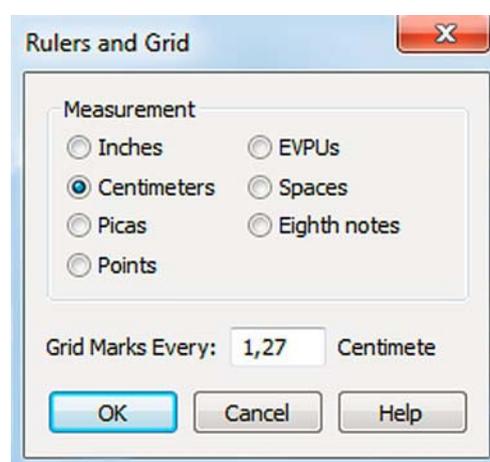


Рис. 417. Диалоговое окно Rulers and Grid.

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);

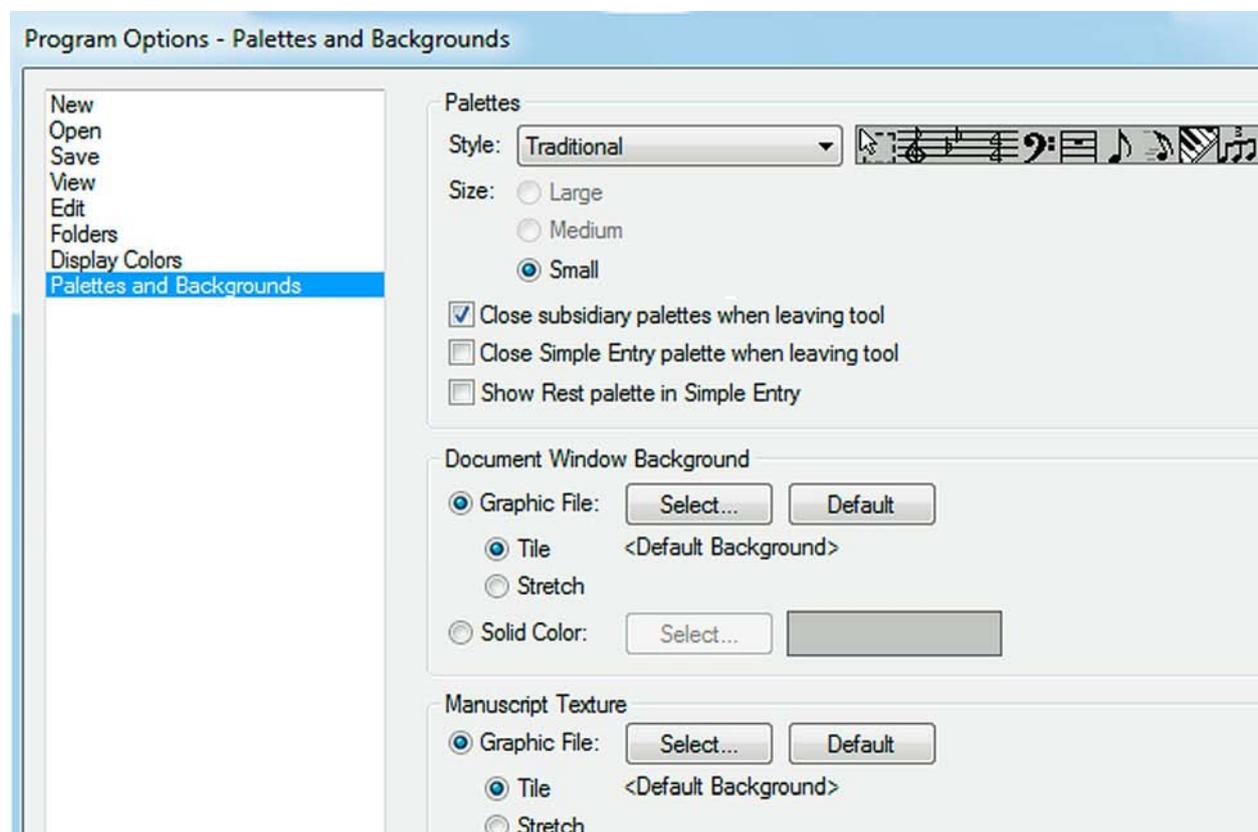


Рис. 418. Диалоговое окно Program Options – Palettes and Backgrounds.

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);

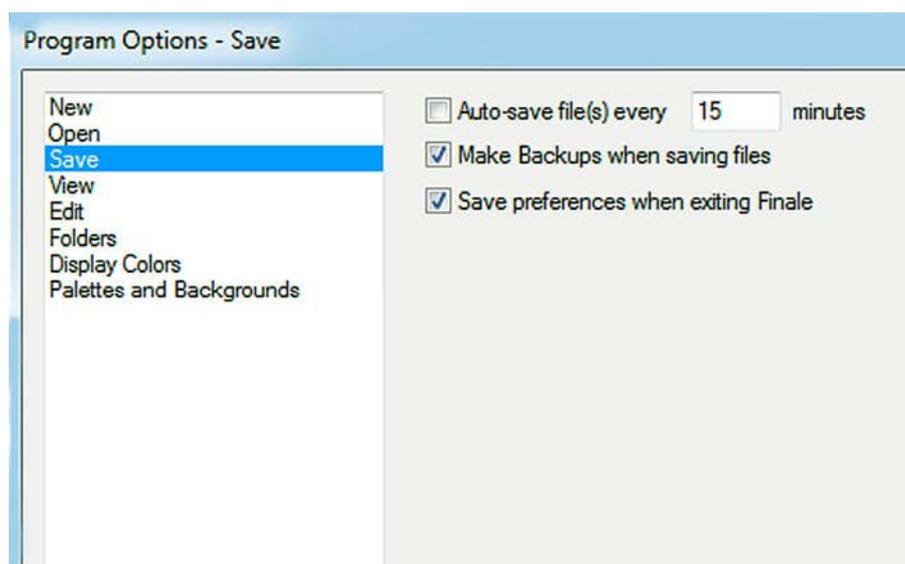


Рис. 419. Диалоговое окно Program Options – Save.

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 (Закреть) 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, Orchestral 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

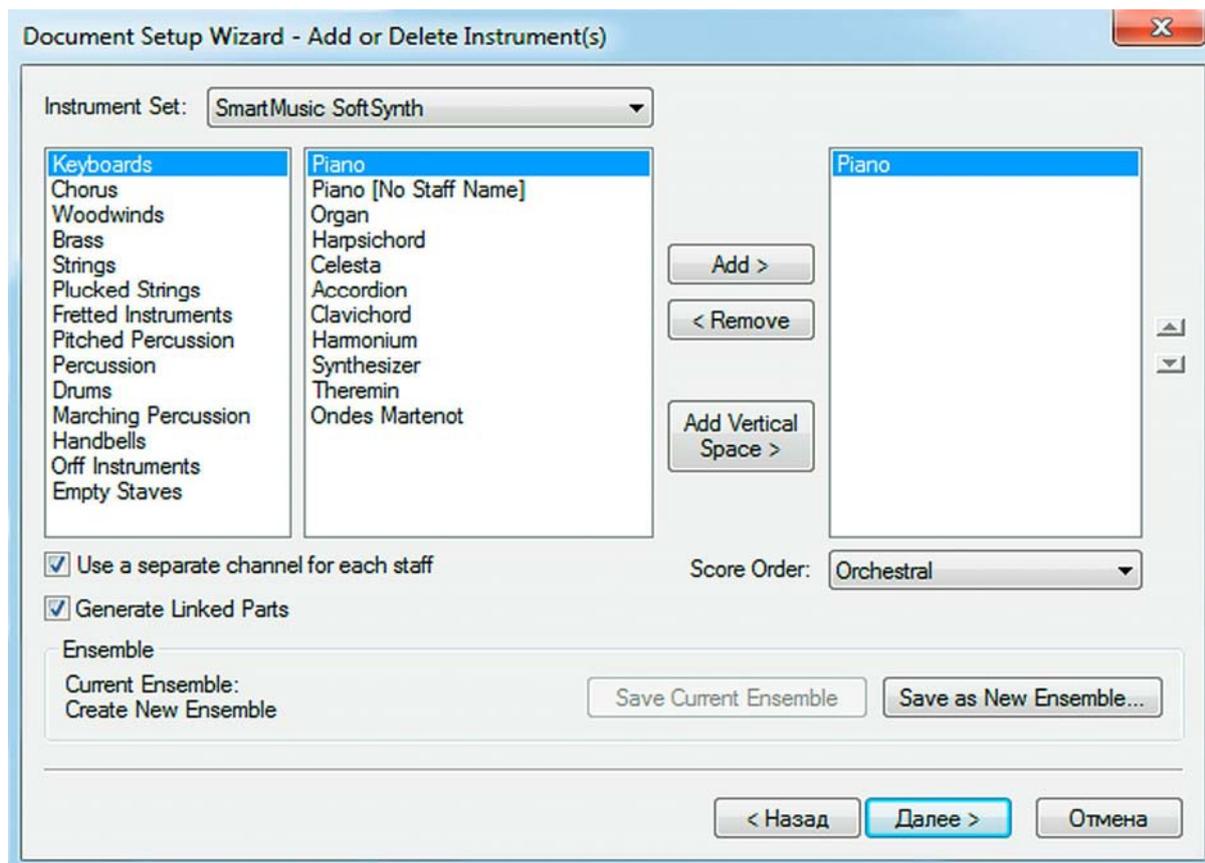


Рис. 420. Диалоговое окно Document Setup Wizard – Add or Delete Instrument(s).

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.

Щелчком 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).

Рис. 421. Диалоговое окно Document Setup Wizard – Score Information.

В этом диалоговом окне имеется несколько полей: Title (Название), Subtitle (Подзаголовков), Composer (Композитор), Arranger (Аранжировщик), Lyricist (Поэт), Copyright (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).

Создание нового документа

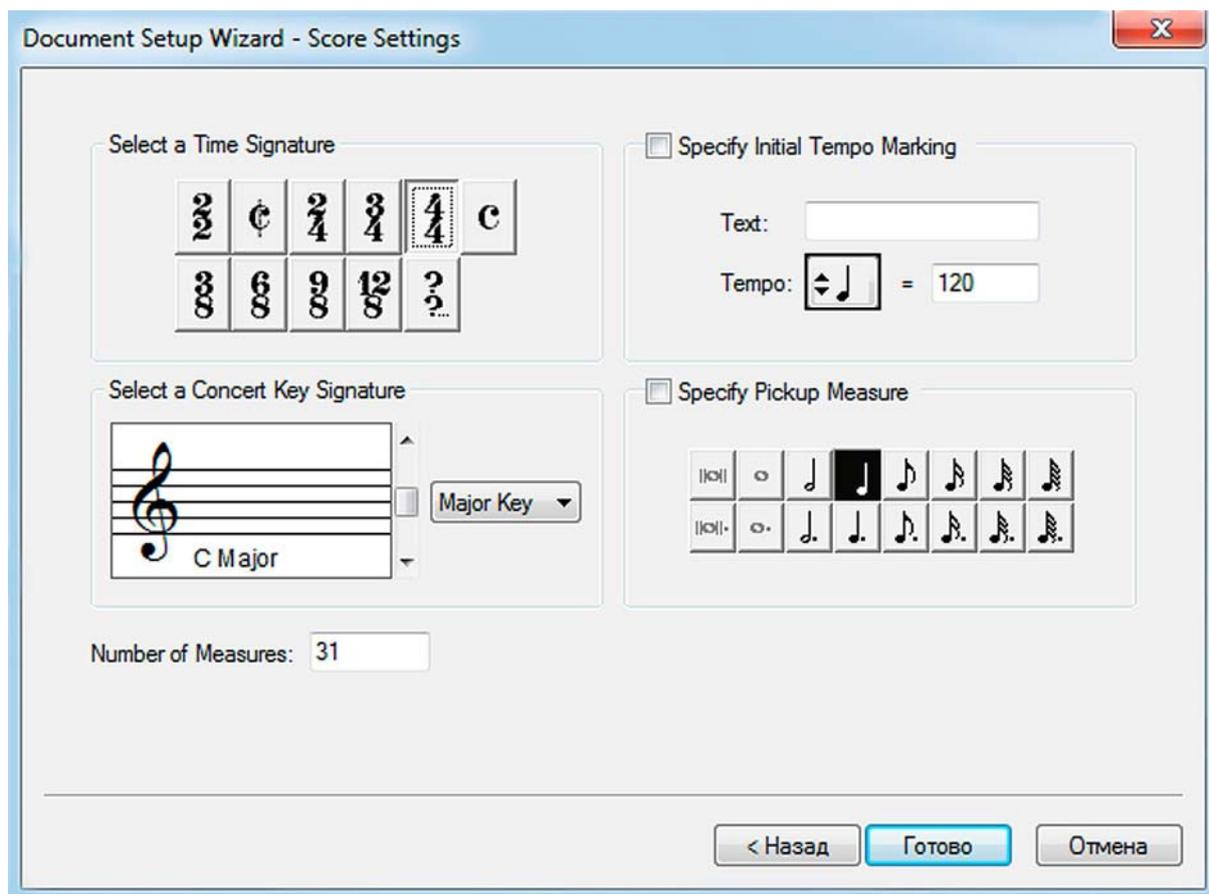


Рис. 422. Диалоговое окно Document Setup Wizard – Score Settings.

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 большом 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.

Простой ввод нотного текста

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. Стилль 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 сверху 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 какие-либо 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*, щелчком 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*.

Простой ввод нотного текста

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, щелчком 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*, щелчком 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).

Простой ввод нотного текста

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).

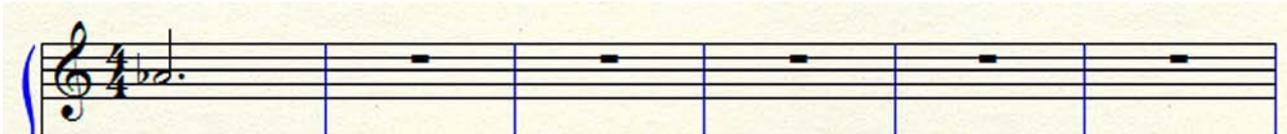


Рис. 427. На нотном стане появилась половинная нота с точкой *ля бемоль первой октавы*.

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).

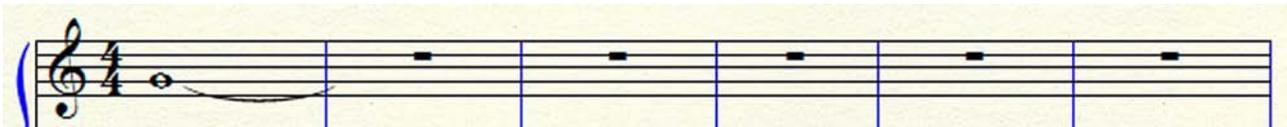


Рис. 428. На нотном стане появилась целая нота с лигой *соль первой октавы*.

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).

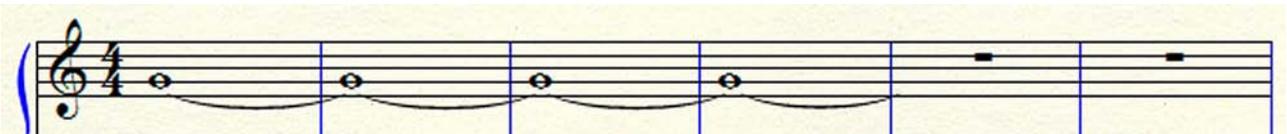


Рис. 429. Целая нота с лигой *соль первой октавы* установлена несколько раз подряд.

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).

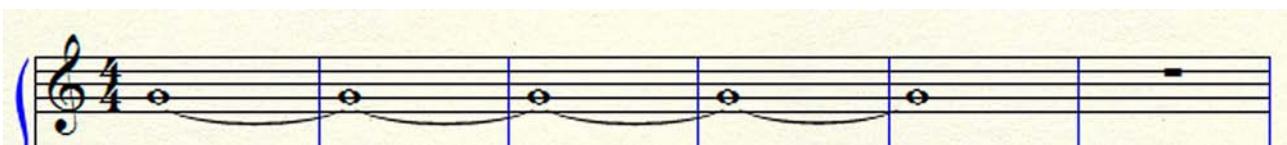


Рис. 430. На нотном стане появилась последняя целая нота без лиги *соль первой октавы*.

Простой ввод нотного текста

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).

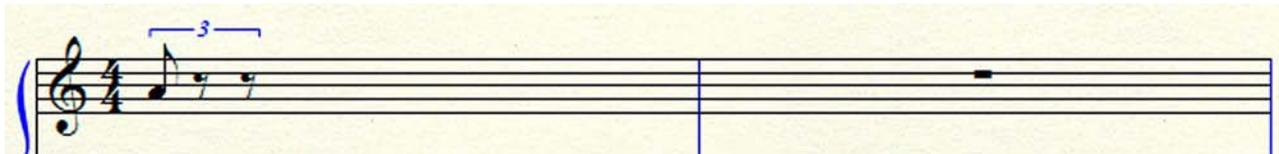


Рис. 431. На нотном стане появилась первая восьмая нота будущей триоли.

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 превращаться в ребро вязки, соединяющее штили всех трех нот триоли (рис. 432, стр. 231).

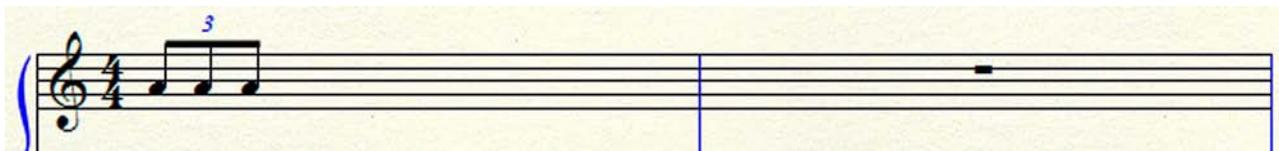


Рис. 432. Появилось ребро вязки, соединяющее штили всех трех нот триоли.

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).

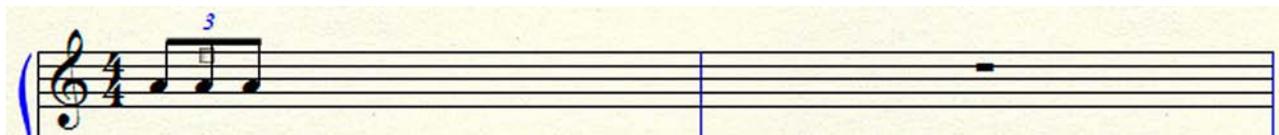


Рис. 433. Под цифрой 3, обозначающей триоль, появился хендл.

Простой ввод нотного текста

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).



Рис. 434. Набраны 5 шестнадцатых нот, которые затем составят триолеобразную фигуру.

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 перечеркнутый форшлаг *соль второй октавы* (рис. 436, стр. 233).

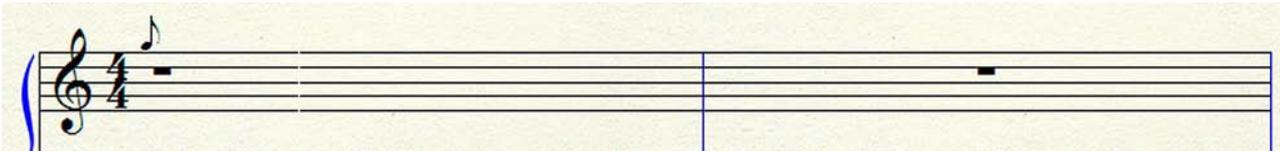


Рис. 436. На нотном стане появился неперечеркнутый форшлаг *соль второй октавы*.

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*, щелчком левой клавишей мыши, в результате чего на нотном стане появится половинная нота *ля второй октавы* (рис. 438, стр. 233).

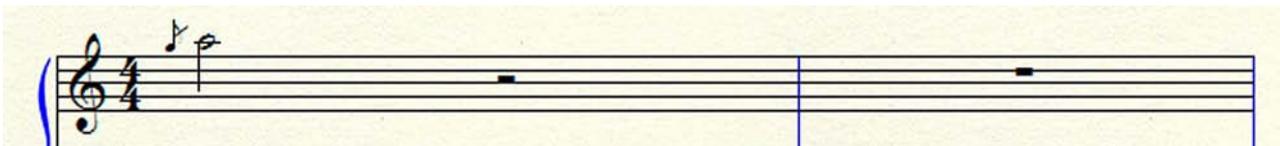


Рис. 438. На нотном стане появилась половинная нота *ля второй октавы*.

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, щелчком 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).

Простой ввод нотного текста

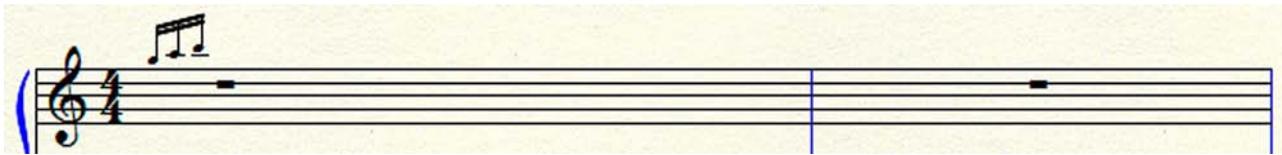


Рис. 439. На нотном стане появился форшлаг из трех шестнадцатых нот.

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*, щелчком левой клавишей мыши, в результате чего на нотном стане появится целая нота *до третьей октавы* (рис. 440, стр. 234).

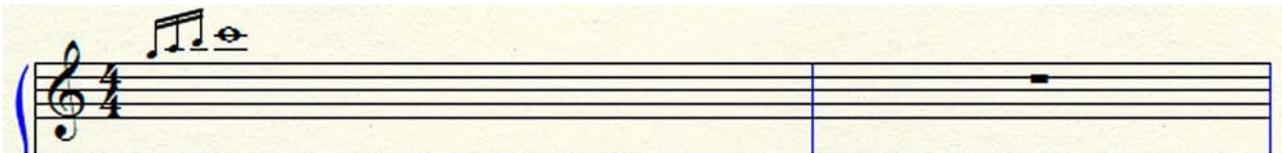


Рис. 440. На нотном стане появилась целая нота *до третьей октавы*.

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).

Простой ввод нотного текста

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).



Рис. 442. Набран второй голос во 2-м слое — красном.

Скоростной ввод нотного текста

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. Щелчком 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.

Скоростной ввод нотного текста

Установив курсор в виде восьмой ноты в том месте, где должна будет располагаться первая восьмая нота определенной высоты, например, нота *до второй октавы*, щелчком 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).

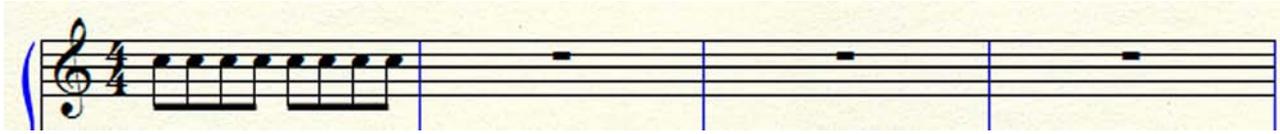


Рис. 443. Восьмые ноты сгруппированы в две группы по четыре восьмых ноты.

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).

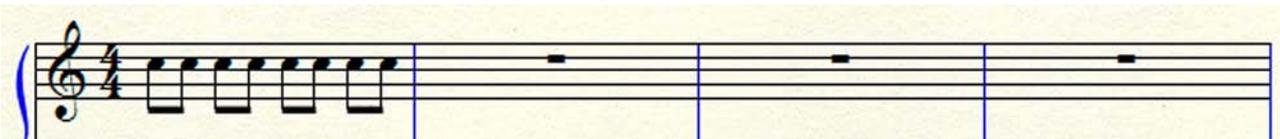


Рис. 444. Восьмые ноты сгруппированы по две восьмые на каждую счетную долю такта.

Повторное нажатие клавиши В или клавиши / (backslash) в каждом конкретном случае возвращает предыдущее состояние группировки восьмых нот. Чередую 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).

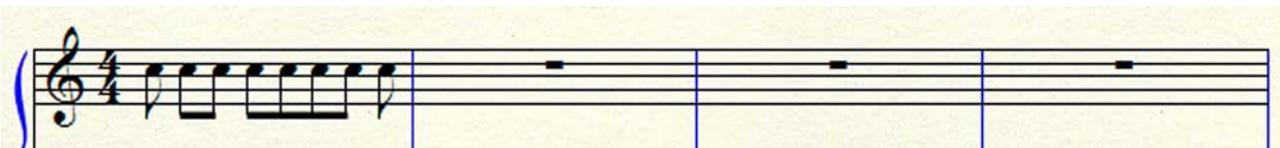


Рис. 445. Восьмые ноты сгруппированы в произвольной конфигурации.

Также только с помощью режима скоростного ввода нотного текста (Speedy Entry) можно выставлять напоминающие знаки альтерации. Предположим, что в одном такте нам

Скоростной ввод нотного текста

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).

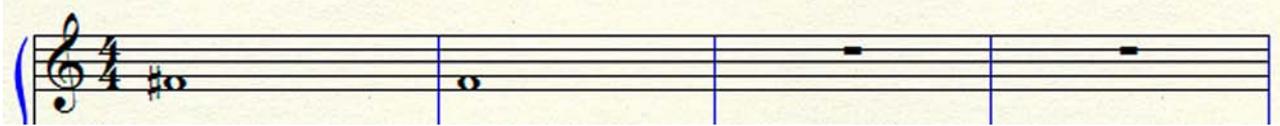


Рис. 446. В первом такте нота с диезом, а во втором — без знака альтерации.

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).

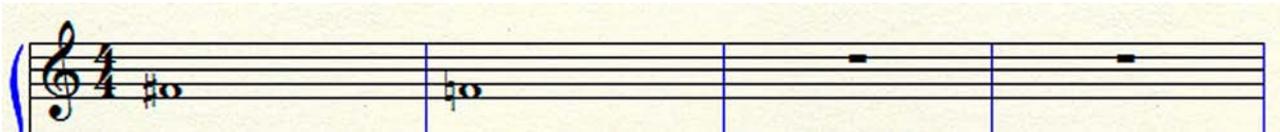


Рис. 447. Во втором такте знак альтерации — бекар — стал видимым.

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).

Скоростной ввод нотного текста

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).

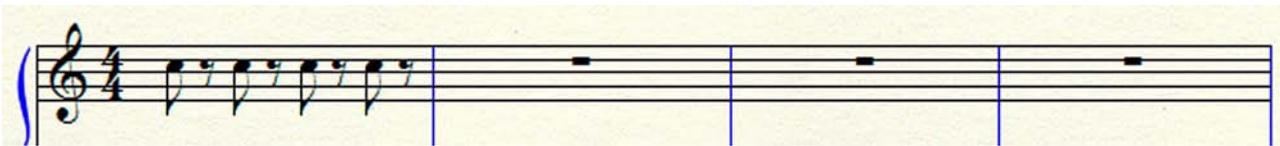


Рис. 451. Набраны восьмые ноты, чередующиеся с восьмыми паузами.

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, стр. 239).



Рис. 452. Восьмые ноты связаны ребрами вязки через восьмые паузы.

Лиги и линии

При наборе нотного текста довольно часто приходится устанавливать обозначения связанного 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).

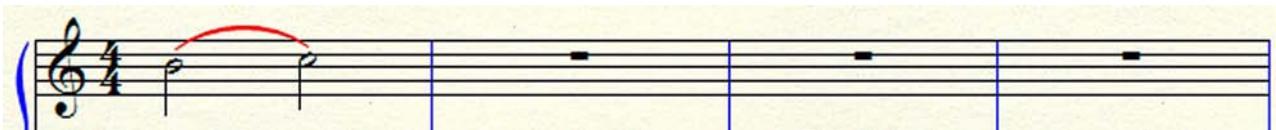


Рис. 454. После отключения инструмента Smart Shape Tool, хендл исчез.

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).

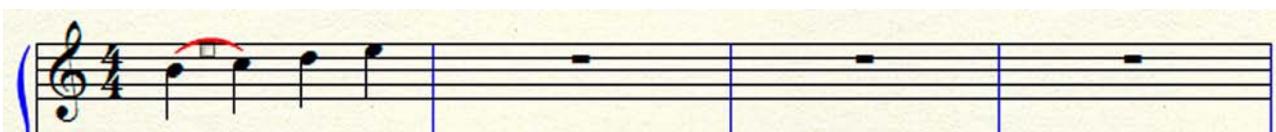


Рис. 455. Первые две ноты связаны лигой, под которой расположен хендл.

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).

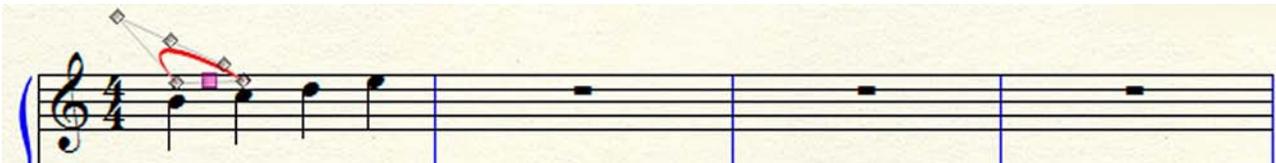


Рис. 459. Один из вариантов конфигурации изгиба лиги.

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).

Лиги и линии

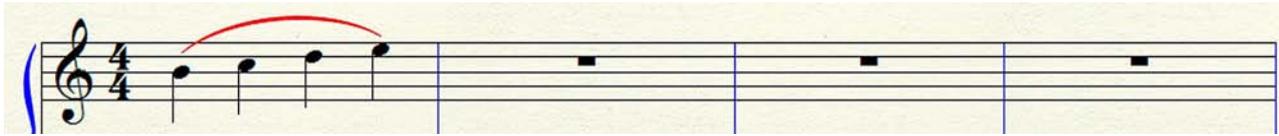


Рис. 460. Связывающая лига продлена до четвертой четвертной ноты в такте.

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).

Щелчком 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), щелчком 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 открывает 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).

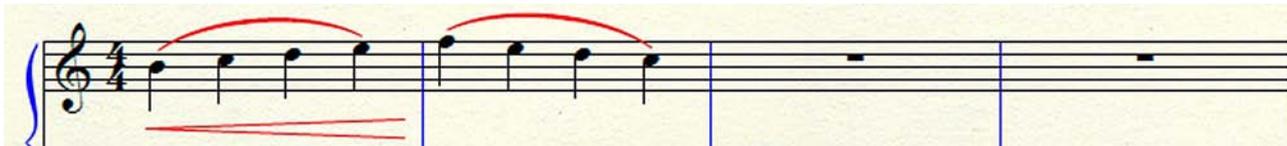


Рис. 463. В первом такте под нотным текстом появился графический знак крещендо.

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).

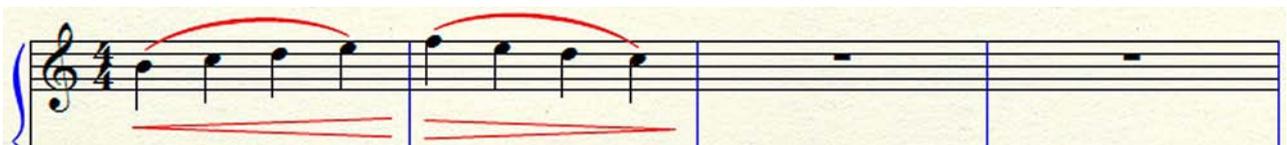


Рис. 464. Во втором такте под нотным текстом появился графический знак декрещендо.

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).

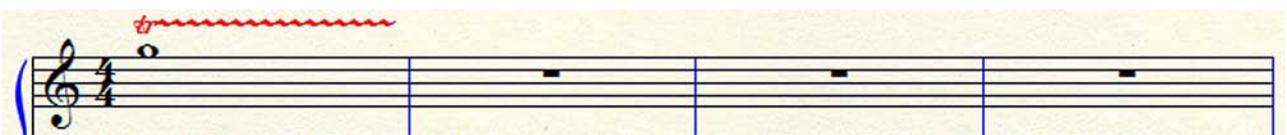


Рис. 465. Над нотой соль второй октавы появилось обозначение трели.

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).

Лиги и линии

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).

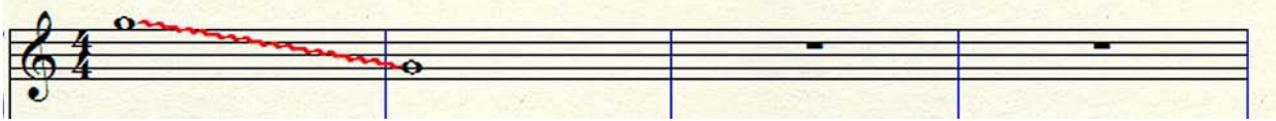


Рис. 466. Между нотами *соль второй октавы* и *соль первой октавы* появилось обозначение глиссандо.

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).

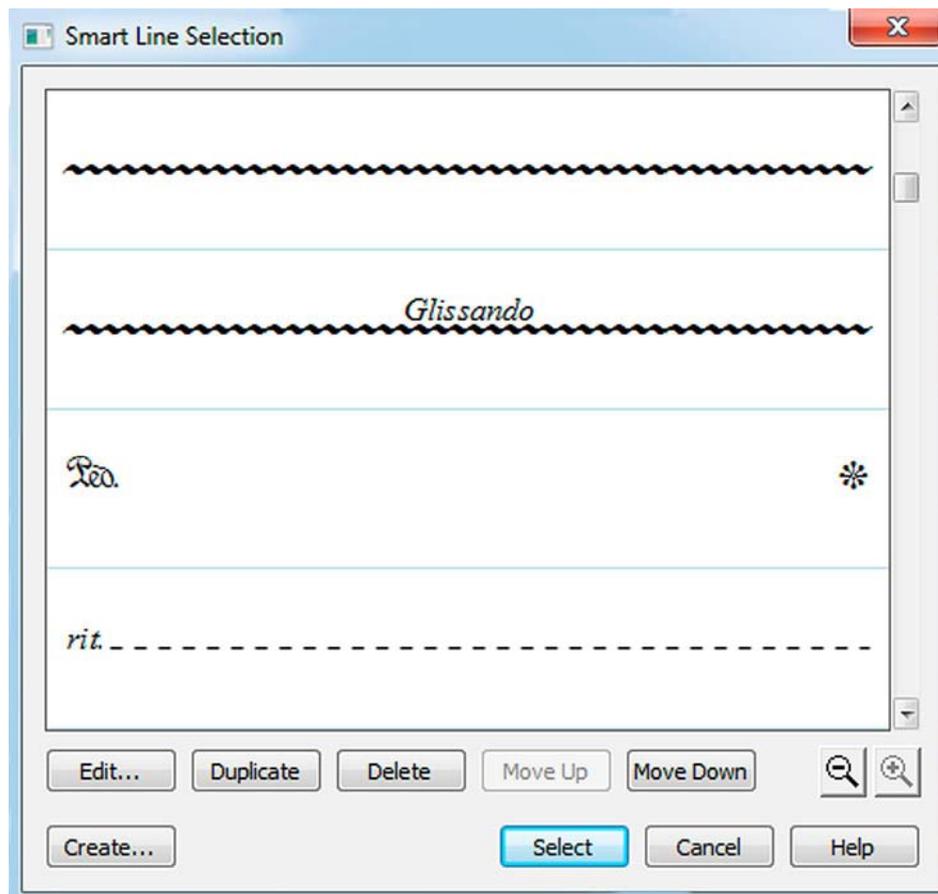


Рис. 467. Диалоговое окно Smart Line Selection.

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 глissандо (Glissando Tool). Дважды щелкнем ноту *соль второй октавы*, в результате чего между нотами *соль второй октавы* и *соль первой октавы* появится обозначение глissандо с надписью Glissando (рис. 468, стр. 245).

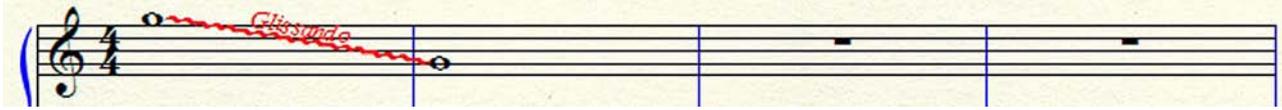


Рис. 468. Появилось обозначение глissандо с надписью Glissando.

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).

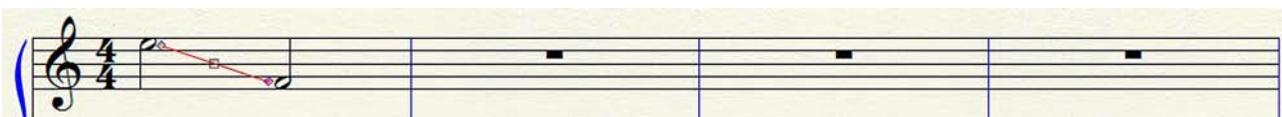


Рис. 472. Появилась линия с квадратным и двумя ромбовидными хендлами.

Лиги и линии

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 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).

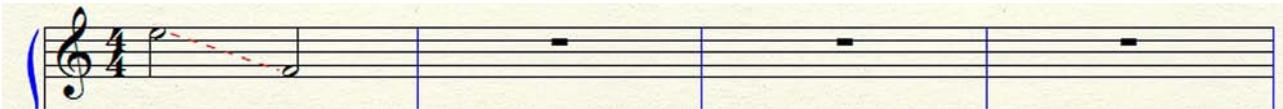


Рис. 473. Между двумя нотами установлена пунктирная линия.

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) — двухсторонняя скобка (Double-Ended Bracket Tool), пунктирная двухсторонняя скобка (Dashed Double-Ended Bracket Tool), односторонняя скобка (Single-Ended Bracket Tool) или пунктирная односторонняя скобка (Dashed Single-Ended Bracket Tool) (рис. 474, стр. 246).



Рис. 474. Установлены односторонние и двусторонние скобки (обычные и пунктирные).

Нюансы

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 располагаться 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).



Рис. 476. Окончательно установлен нюанс mezzoforte.

С помощью инструмента для работы с нюансами (Expression Tool) можно устанавливать не только нюансы, поэтому рассмотрим некоторые другие возможности.

Нюансы

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).

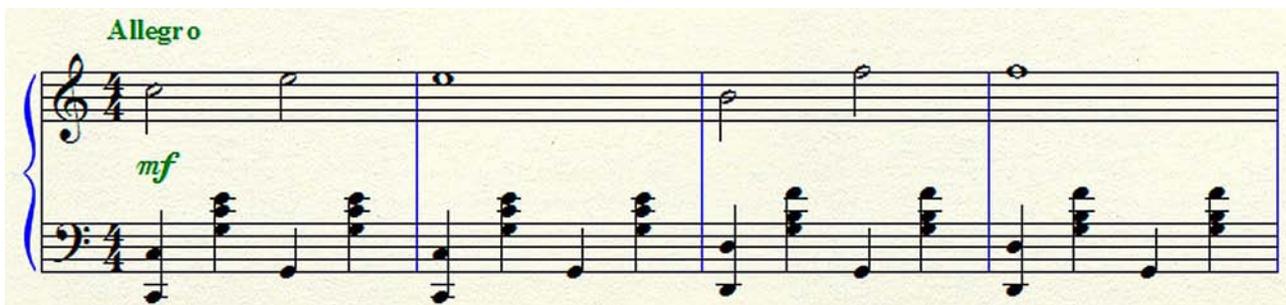


Рис. 478. Темповое обозначение Allegro установлено окончательно.

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 — Tempo 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).

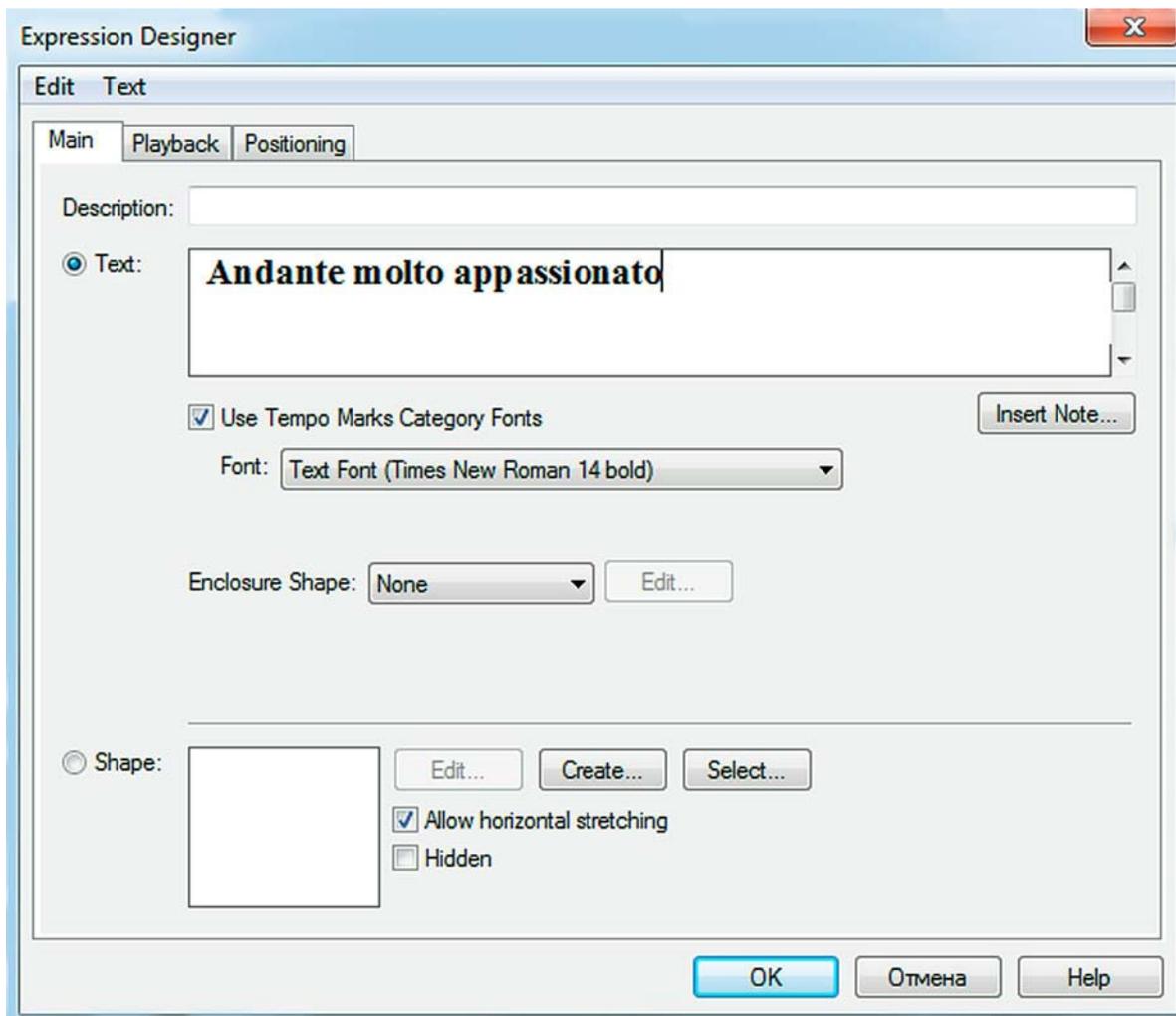


Рис. 479. Диалоговое окно Expression Designer (Create Tempo Mark...).

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).

Нюансы



Рис. 480. Появилось темповое обозначение *Andante molto appassionato*.

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).

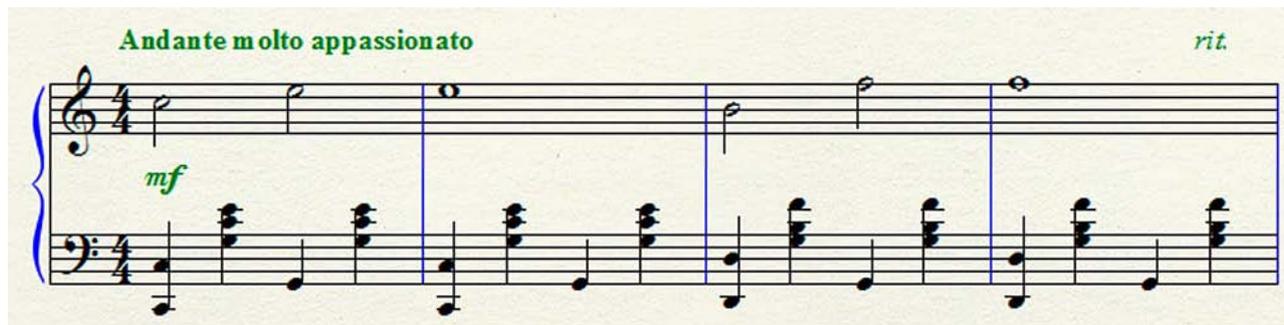


Рис. 481. Появилось вспомогательное темповое обозначение *rit.*

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 — Tempo 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 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 вспомогательного темпового обозначения — *rosso 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 Marks 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 Marks, затем в правом большом поле найдем ячейку с обозначением ориентира — А,В,С...АА,ВВ,СС 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 — А (рис. 482, стр. 251).

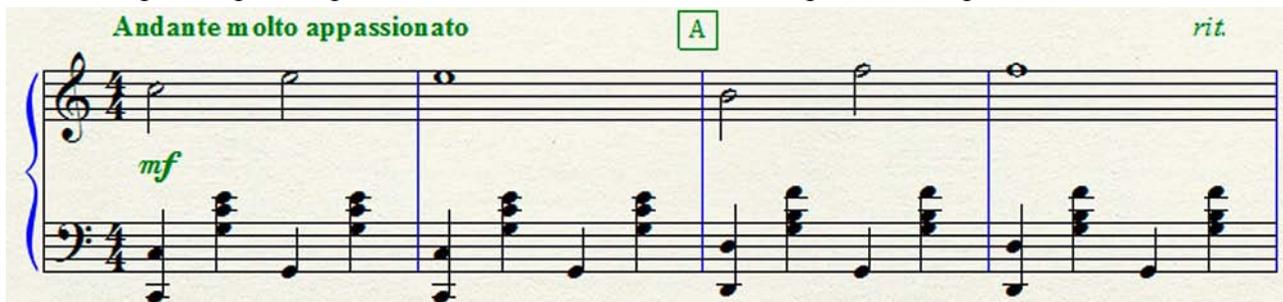


Рис. 482. Появилось обозначение первого ориентира — А.

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 — А,В,С... АА,ВВ,СС 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 следующая установка ориентира таким образом будет давать очередное обозначение ориентира — С, D, E, и т.д.

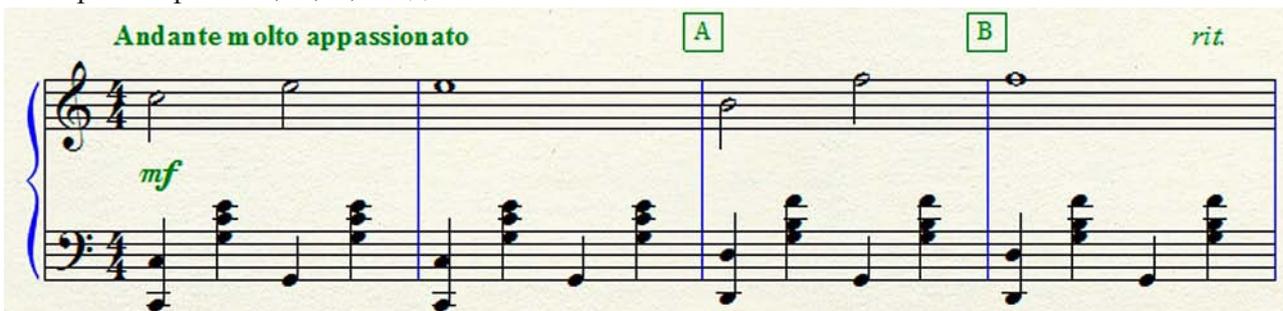


Рис. 483. Появилось обозначение второго ориентира — В.

Нюансы

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).

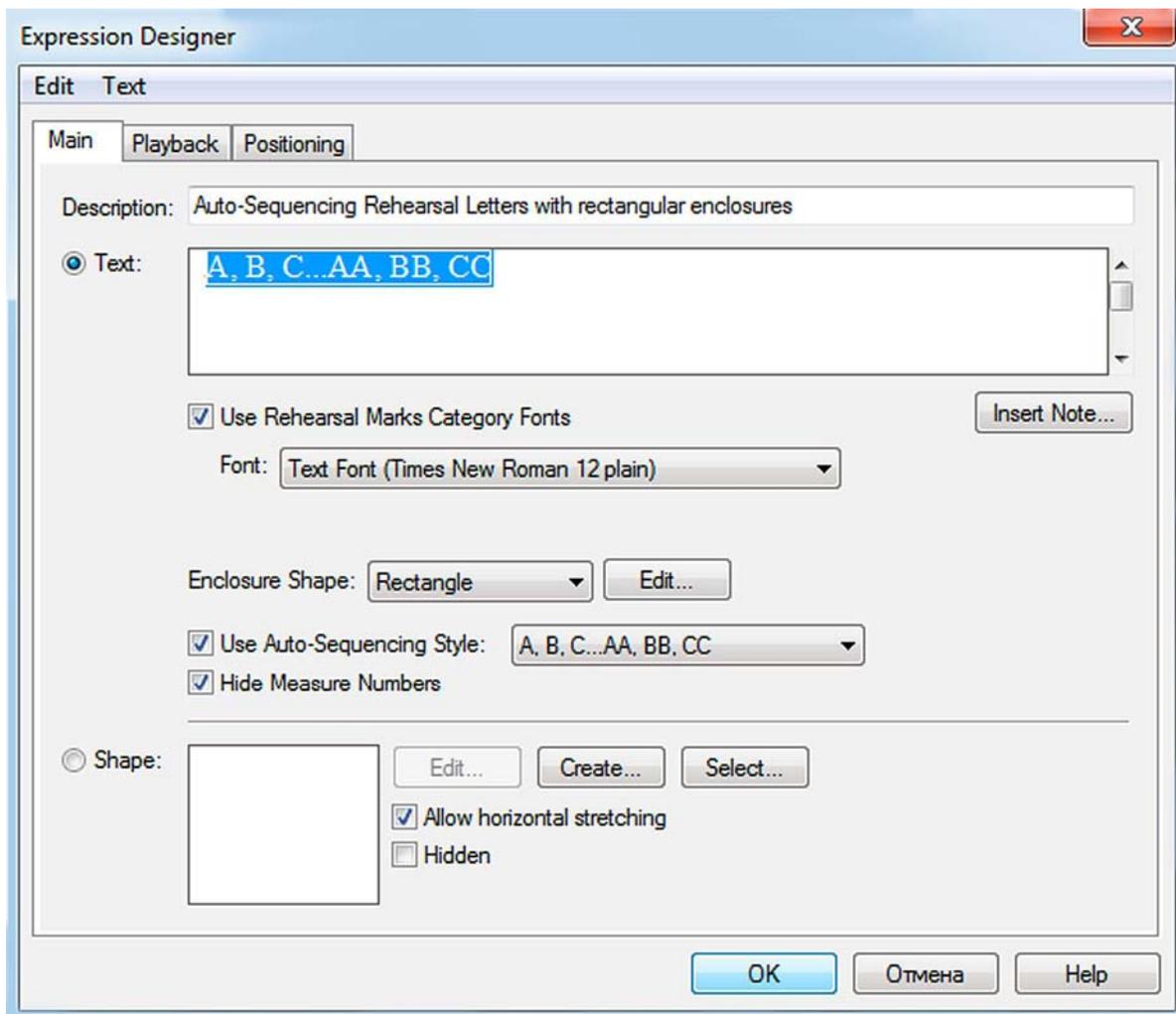


Рис. 484. Диалоговое окно Expression Designer (Rehearsal Marks).

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 следующая установка цифры таким образом будет давать очередное обозначение цифры — 2, 3, 4, и т.д.



Рис. 485. Появилось обозначение первой цифры.

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 — <Measure Number>.

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 Marks, 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 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 — 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.

Нюансы

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 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 — 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 ММ (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		Double Whole Note (Breve)	Shift-E		Eighth Note - Downstem
Alt+0135		Alternate Double Whole Note (Breve)	X		Sixteenth Note - Upstem
Alt+0221		Breve	Shift-X		Sixteenth Note - Downstem
W		Whole Note	Alt+0169		Small Quarter Note - Upstem
H		Half Note - Upstem	Alt+0237		Small Quarter Note - Downstem
Shift-H		Half Note - Downstem	;		Small Eighth Note (Grace Note) - Upstem
Q		Quarter Note - Upstem	Shift-;		Small Eighth Note (Grace Note) - Downstem
Shift-Q		Quarter Note - Downstem	Alt+0201		Slashed Grace Note
E		Eighth Note - Upstem	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).

Нюансы

Other Notation Symbols

Keystroke	Character	Description	Keystroke	Character	Description
K	.	Dot	Shift -]	()	Closed Parenthesis
Shift-G	´	Acute	Alt+0200	=	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 numbers			

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 $\text{♩} = 116$.

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 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).



Рис. 488. Появилось метрономическое обозначение.

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).

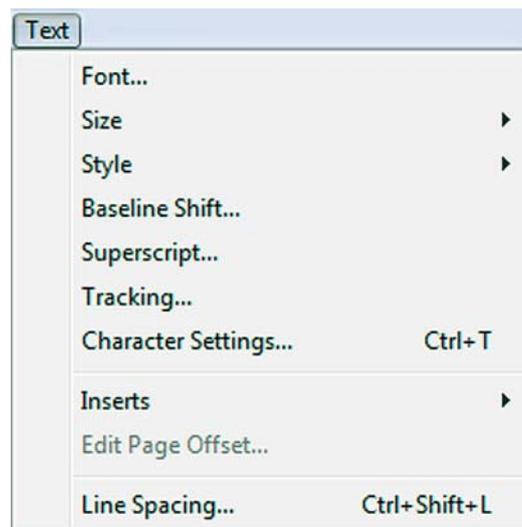


Рис. 491. Спускающаяся панель меню Text диалогового окна Expression Designer.

В спускающейся панели меню Text диалогового окна Expression Designer выберем команду Superscript... (Индекс...), в результате чего откроется диалоговое окно Superscript (рис. 492, стр. 258).

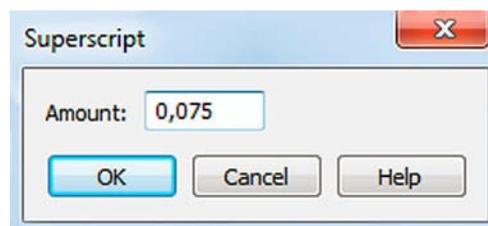


Рис. 492. Диалоговое окно Superscript.

В диалоговом окне Superscript в строке Amount: (Значение:) в прямоугольном поле введем значение 0,075. Выберем команду Ok 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 Marks. 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).

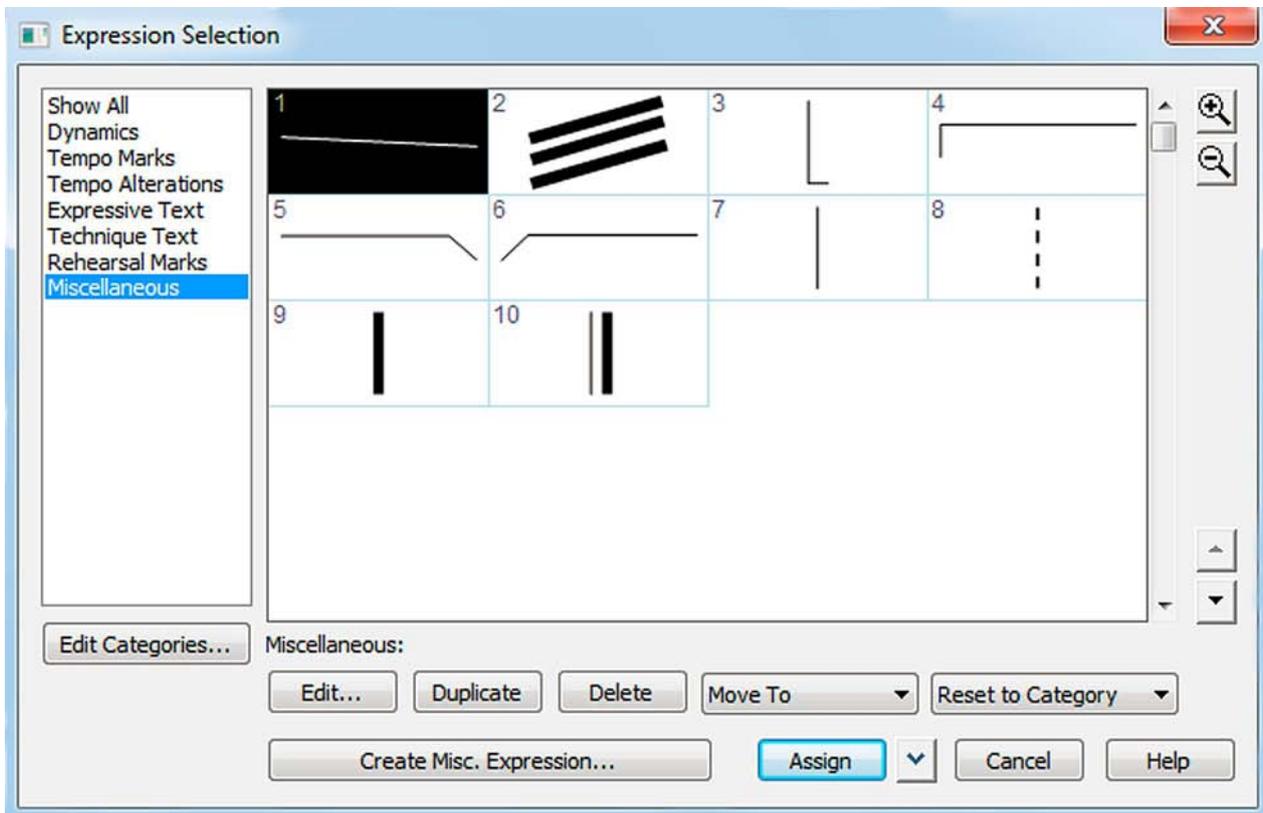


Рис. 494. Диалоговое окно Expression Selection (Miscellaneous).

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 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 Ok 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).

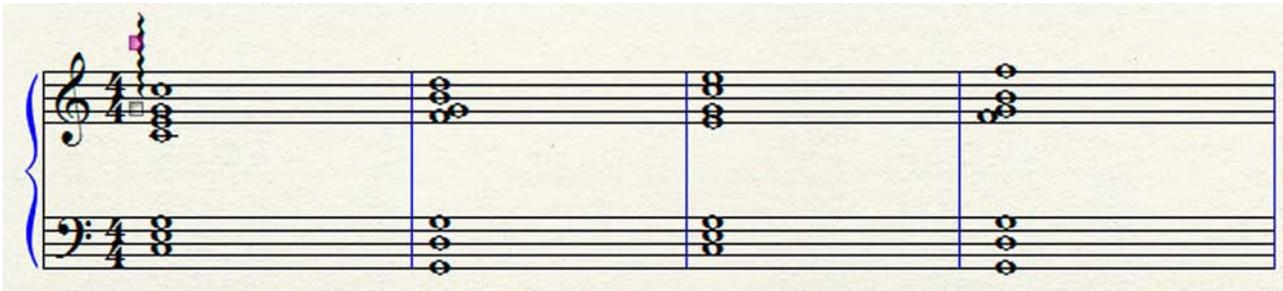


Рис. 498. Появилось обозначение арпеджио с двумя квадратными хендлами.

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).

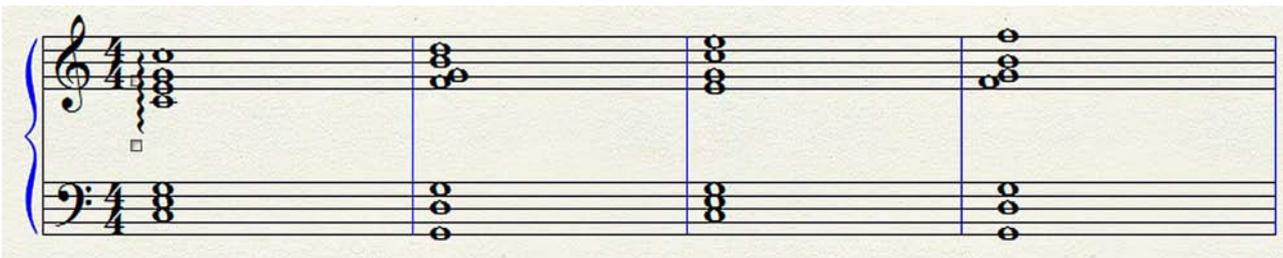


Рис. 499. Арпеджио с двумя квадратными хендлами переместилось вниз.

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).

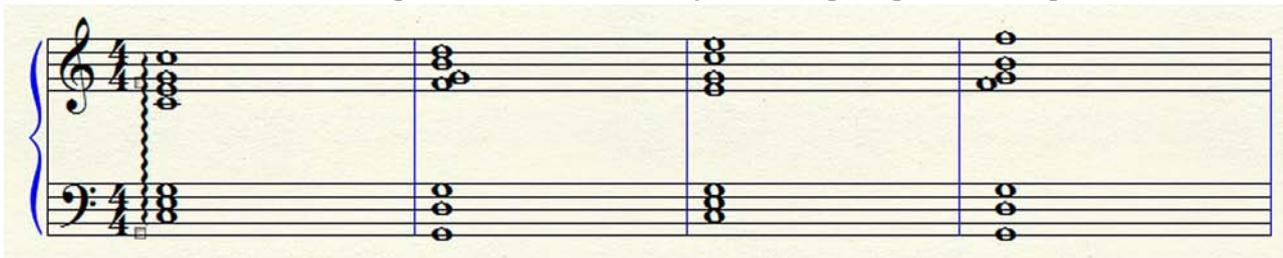


Рис. 500. Арпеджио с двумя квадратными хендлами продлено до нижней ноты аккорда.

Артикуляция

Установим таким же образом обозначение арпеджио и к другим аккордам, а затем уберем хендлы (рис. 501, стр. 262).



Рис. 501. Установлены арпеджио ко всем аккордам.

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).

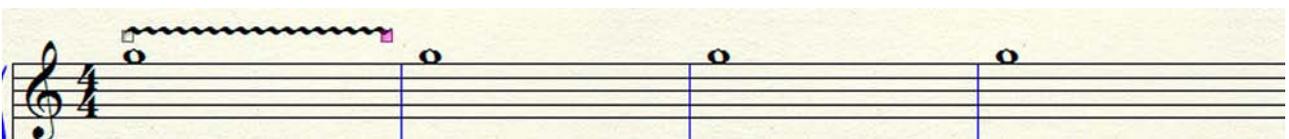


Рис. 503. Обозначение продолжения трели продлено вправо до конца такта.

Выбирая ячейки № 11 (обозначение трели), № 12 (обозначение трели с бемолем), № 13 (обозначение трели с диэзом), № 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).



Рис. 505. Установлены обозначения взятия педали и снятия педали.

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).

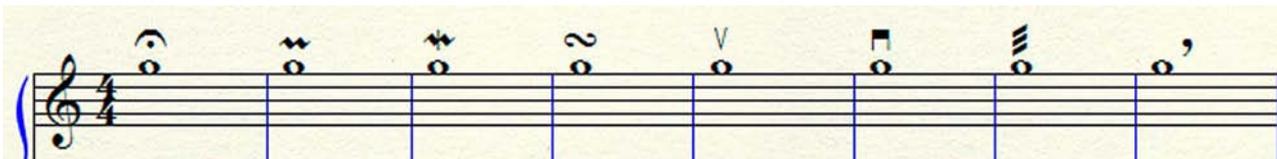


Рис. 506. Над каждой нотой установлены соответствующие обозначения артикуляции.

Сокращенная запись нотного текста

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).

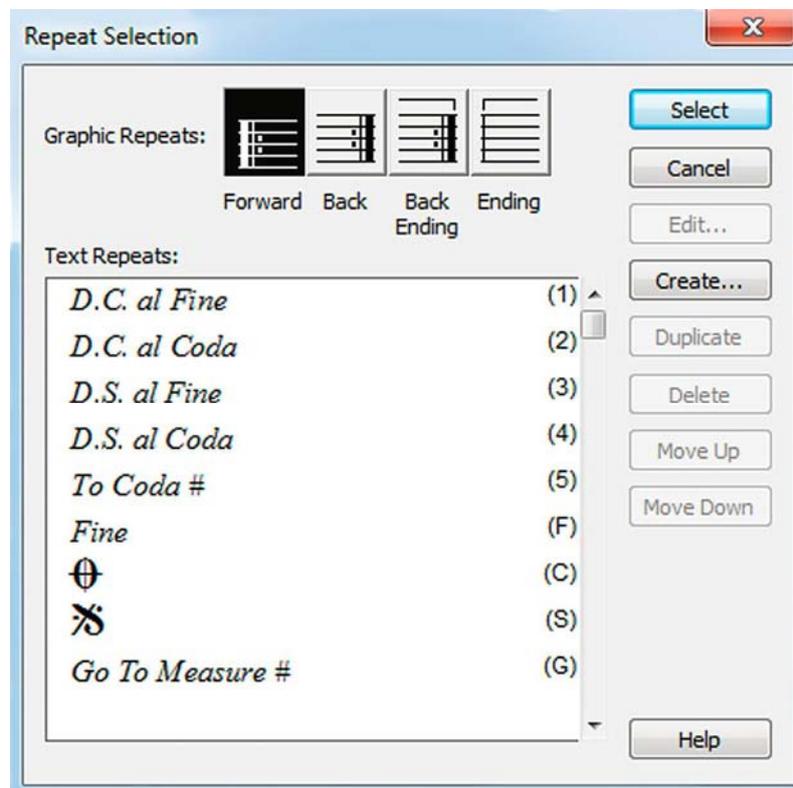


Рис. 507. Диалоговое окно Repeat Selection.

В строке Graphic Repeats: диалогового окна Repeat Selection выберем ячейку с обозначением прямой репризы (Forward). Затем щелкнем кнопку команды Select.

Сокращенная запись нотного текста

В результате выбора этой команды, диалоговое окно Repeat Selection закрывается, а в первом такте нотного фрагмента появится прямая реприза (рис. 508, стр. 265).

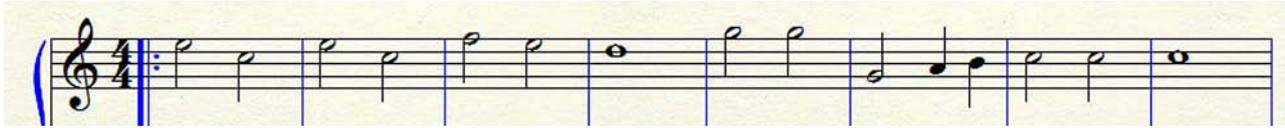


Рис. 508. В первом такте нотного фрагмента появилась прямая реприза.

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). Щелчком кнопки команды Select, в результате чего откроется диалоговое окно Backward Repeat Bar Assignment, Measure 8 (Назначение знака окончания репризы, такт 8) (рис. 509, стр. 265).

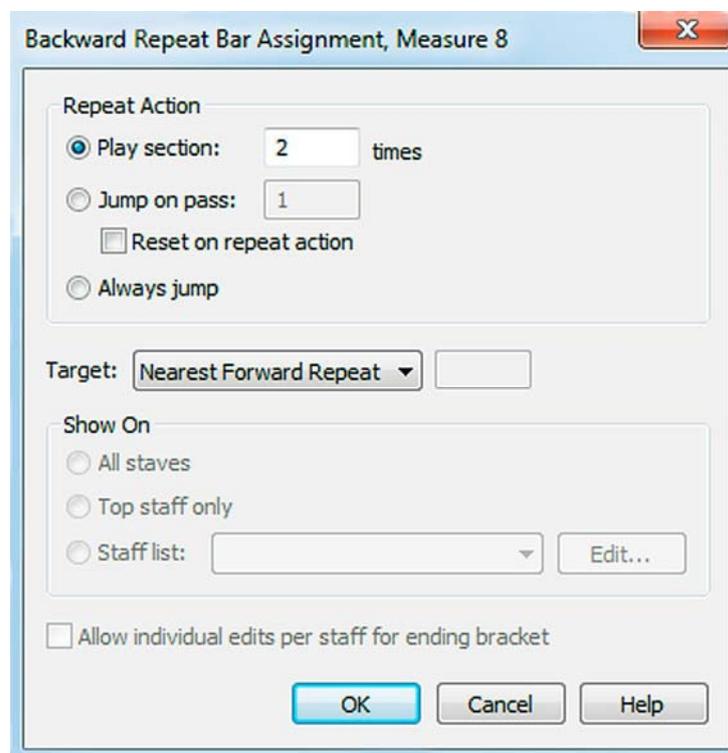


Рис. 509. Диалоговое окно Backward Repeat Bar Assignment, Measure 8.

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).

Сокращенная запись нотного текста

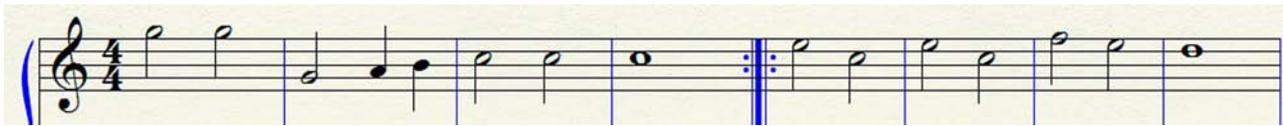


Рис. 511. На границе четвертого и пятого такта появилась двойная реприза.

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).

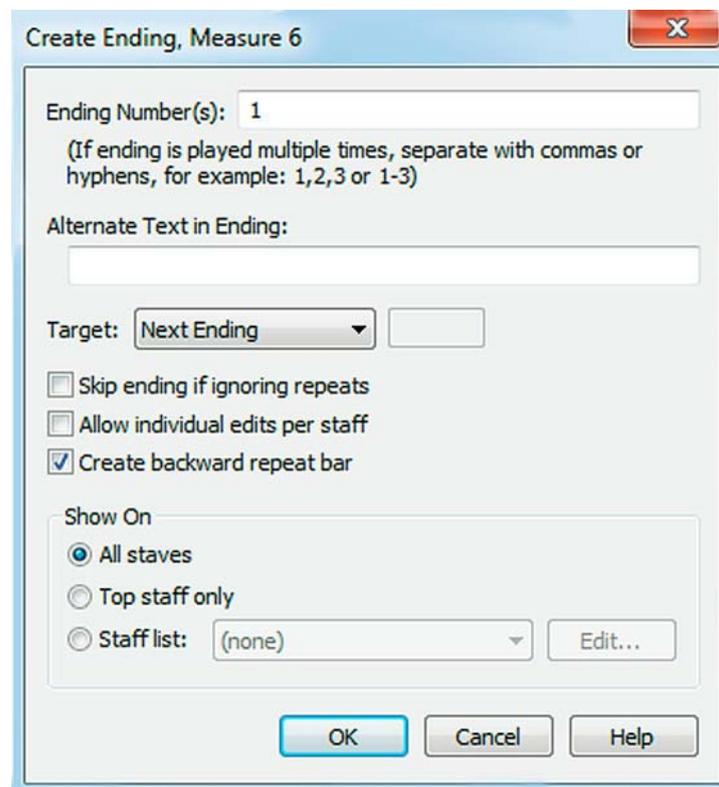


Рис. 512. Диалоговое окно Create Ending, Measure 6.

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).

Сокращенная запись нотного текста

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).

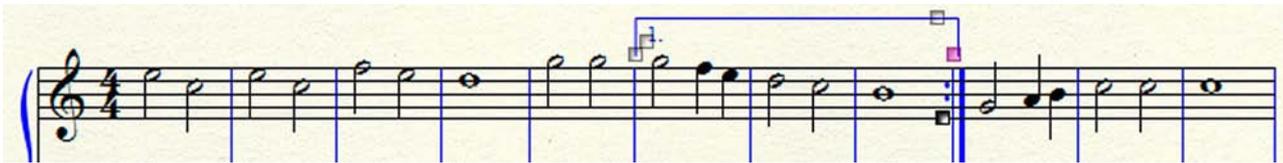


Рис. 515. Первая вольта закрыта с двух сторон квадратными скобками.

Вторую вольту установим так же, как и первую, но закрывать ее квадратной скобкой с правой стороны не будем (рис. 516, стр. 267).



Рис. 516. Установлены первая и вторая вольты.

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. 67). Щелчок мышью команды **Document Options...** в спускающейся панели меню **Document** открывает 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 **Ок** в правом верхнем углу этого окна.

Сокращенная запись нотного текста

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).

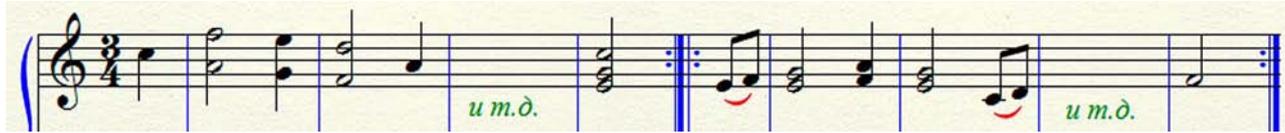


Рис. 517. Репризы установлены внутри тактов.

В настоящее время репризы среди такта не выставляются, внутренние “затакты” заменяются волтами, что делает более наглядной структуру произведения и облегчает его исполнение (рис. 518, стр. 268).

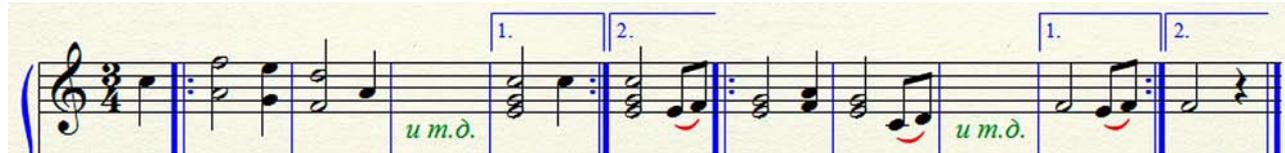


Рис. 518. Вместо внутренних “затактов” установлены волты.

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 Ok внизу диалогового окна. Все обозначения размера во всех внутренних тактах нотного фрагмента исчезнут (рис. 522, стр. 270).

Сокращенная запись нотного текста

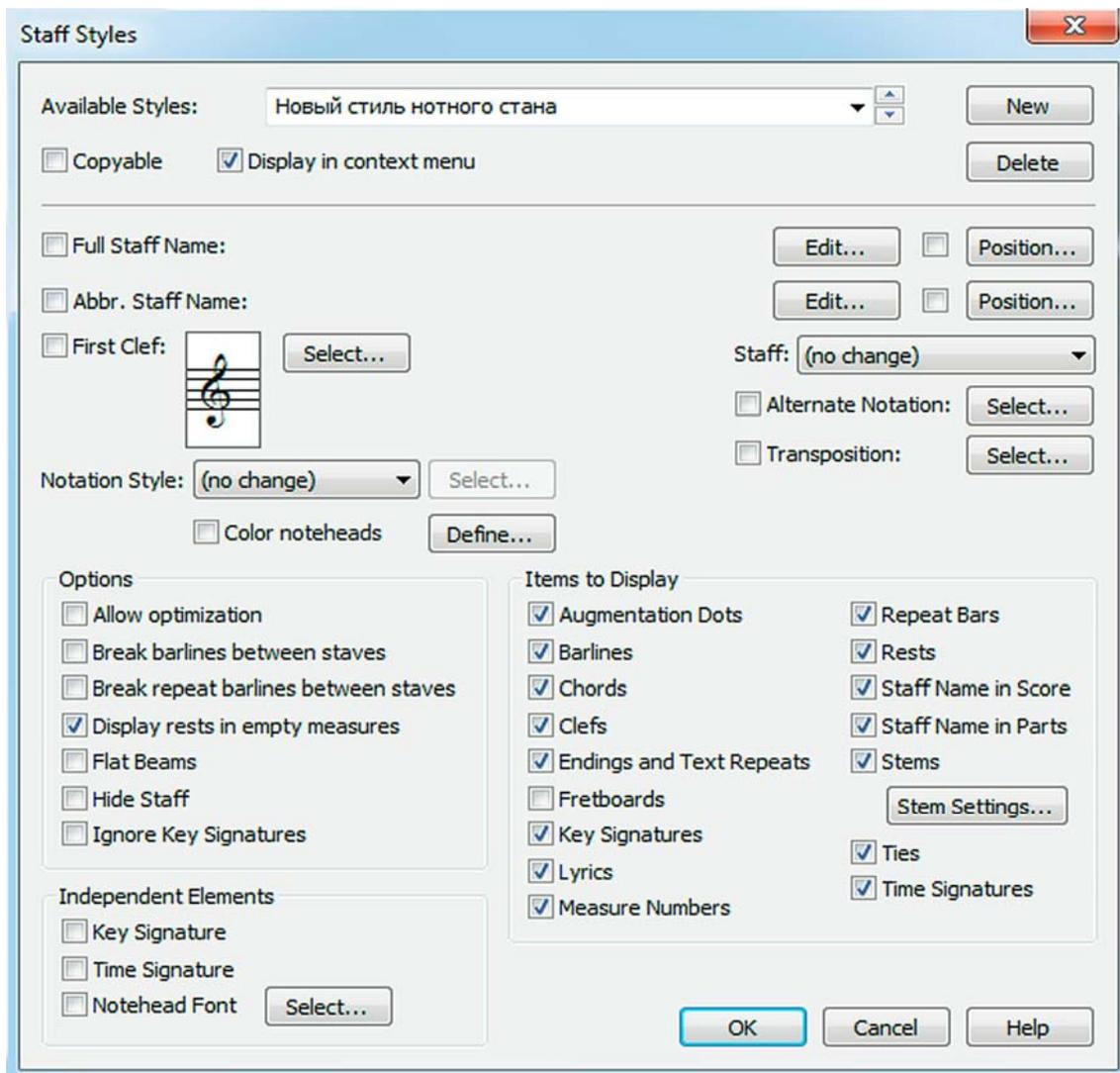


Рис. 520. Диалоговое окно Staff Styles.

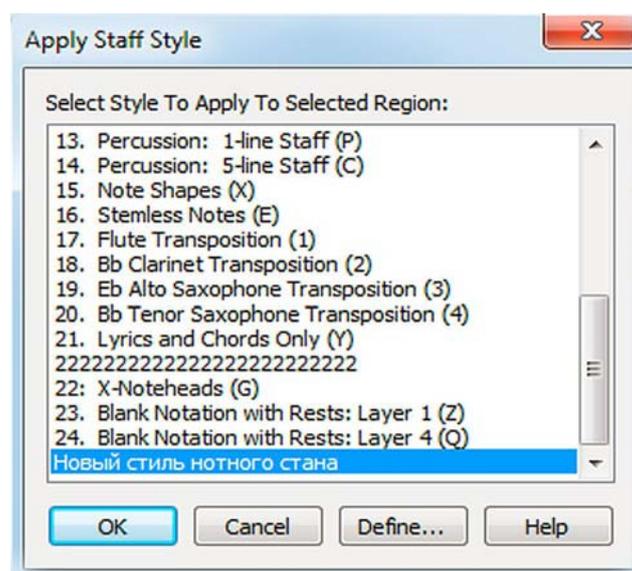


Рис. 521. Диалоговое окно Apply Staff Style.

Сокращенная запись нотного текста



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 обозначением — Coda.

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 (Репризы и альтернативная нотация), чтобы в ней уточнить клавиатурные комбинации для символов сеньо и фонарь (рис. 523, стр. 270).

Repeats and Alternate Notation

Keystroke	Character	Description	Keystroke	Character	Description
Shift-5	⌘	Segno	Alt+0213	/	Large Slash
Alt+0222	⦿	Coda	Alt+0243	/	Small Slash

Рис. 523. Таблица Repeats and Alternate Notation.

Сокращенная запись нотного текста

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 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 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.

Буквенно-цифровые обозначения аккордов

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).



Рис. 525. Система буквенного обозначения нот.

В программе Finale для буквенно-цифрового обозначения аккордов используется так называемая американская система обозначения нот, в которой нота *си* обозначается латинской буквой B, а нота *си бемоль* — B^b. В так называемой европейской системе обозначения нот, в отличие от американской системы, нота *си* обозначается латинской буквой H, а нота *си бемоль* — B.

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, C⁷, Cm⁷. Для обозначения нонаккорда, ундецимаккорда, терцдецимаккорда и квинтдецимаккорда применяются цифры 9, 11, 13, и 15, соответственно, например, C⁹, C¹¹, C¹³, C¹⁵. В каждом из этих случаев за основу аккорда берется доминант-септаккорд.

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

Буквенно-цифровые обозначения аккордов

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).

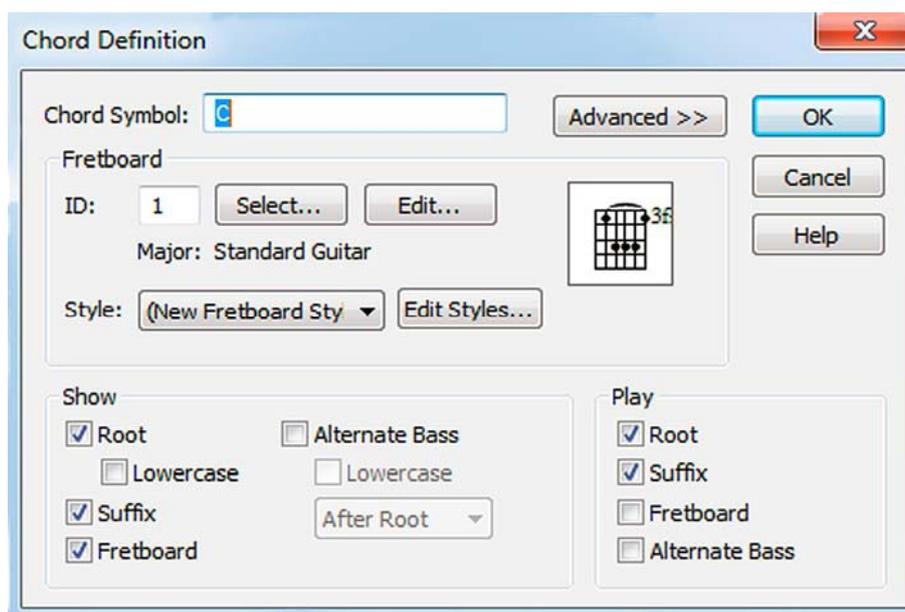


Рис. 527. Диалоговое окно Chord Definition.

Буквенно-цифровые обозначения аккордов

В прямоугольном поле строки Chord Symbol: открывшегося диалогового окна Chord Definition снова окажется прописная латинская буква C, 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 — C.

Мы можем во втором такте нотного фрагмента вместо буквенно-цифрового обозначения C ввести какое-либо другое буквенно-цифровое обозначение, например, Am. С этой целью, в прямоугольном поле строки Chord Symbol: диалогового окна Chord Definition вместо выделенной прописной латинской буквы C введем прописную латинскую букву A. Затем в строке Suffix: внизу диалогового окна выберем кнопку команды Select..., в результате чего откроется диалоговое окно Chord Suffix Selection (рис. 530, стр. 275).

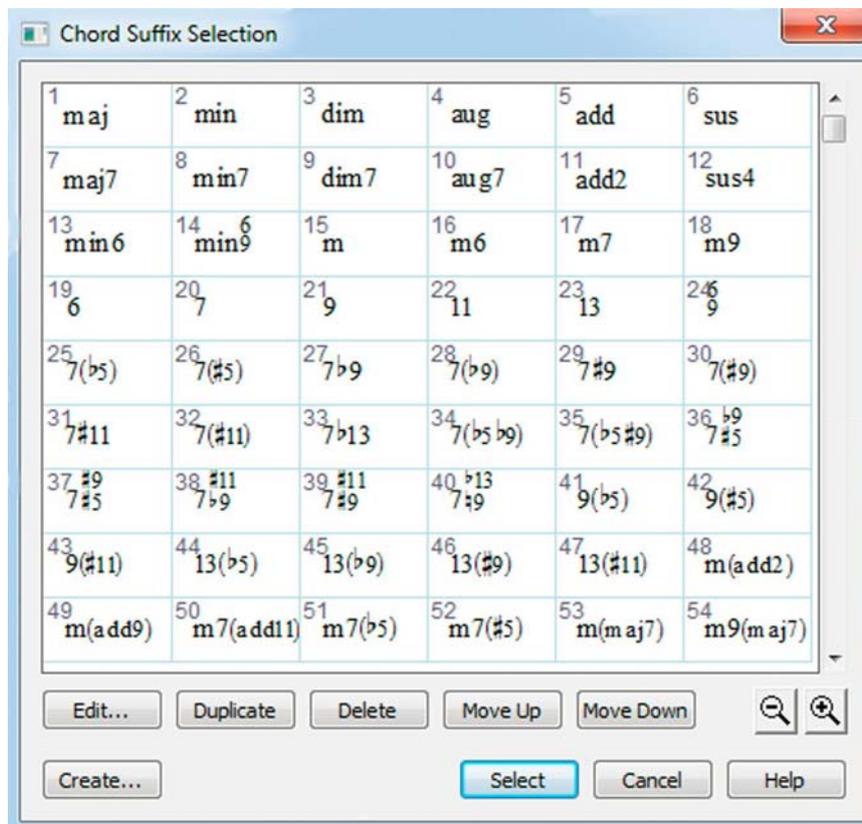


Рис. 530. Диалоговое окно Chord Suffix Selection.

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 Ok сверху диалогового окна, в результате чего это окно закроется, а над первой нотой во втором такте нотного фрагмента появится буквенно-цифровое обозначение аккорда — Am (рис. 531, стр. 275).



Рис. 531. Появилось буквенно-цифровое обозначение аккорда во втором такте нотного фрагмента.

Буквенно-цифровые обозначения аккордов

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).

Буквенно-цифровые обозначения аккордов

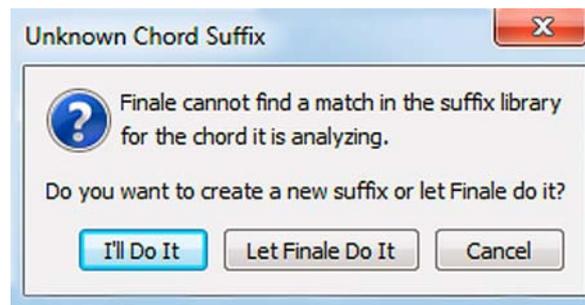


Рис. 535. Диалоговое окно Unknown Chord Suffix.

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 Type: (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).

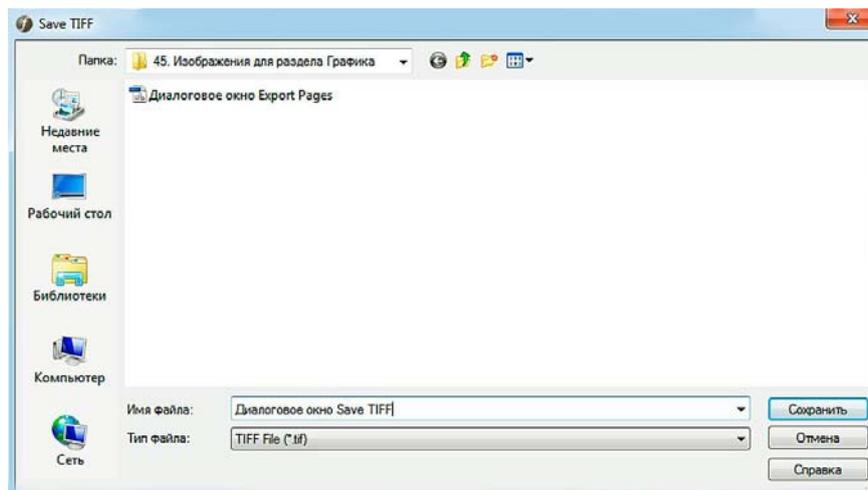


Рис. 537. Диалоговое окно Save TIFF.

В прямоугольном поле строки Type: (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.

Смена тональности “по-русски”

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 (E 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 E 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).

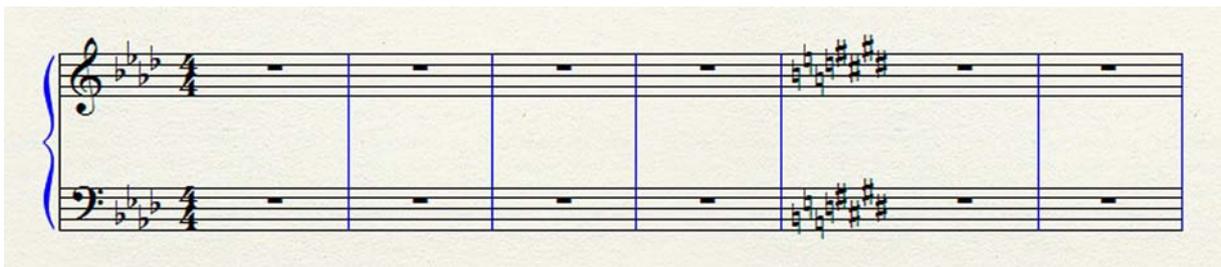


Рис. 538. Смена тональности “по-американски”.

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.

Смена тональности “по-русски”

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 Ok внизу диалогового окна. Теперь необходимо в появившихся новых тактах установить новые тональности, в 1-м вставленном такте — C Major, а во 2-м — E Major (рис. 539, стр. 281).

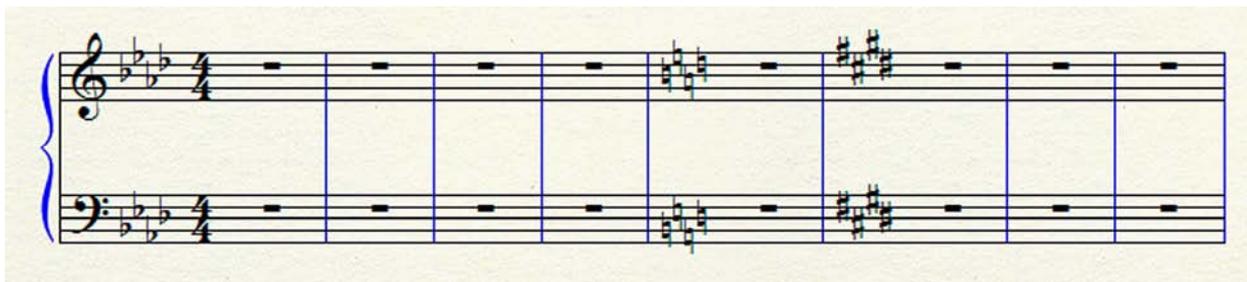


Рис. 539. В 1-м вставленном такте установлена тональность C Major, а во 2-м — E Major.

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.

Смена тональности “по-русски”

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).

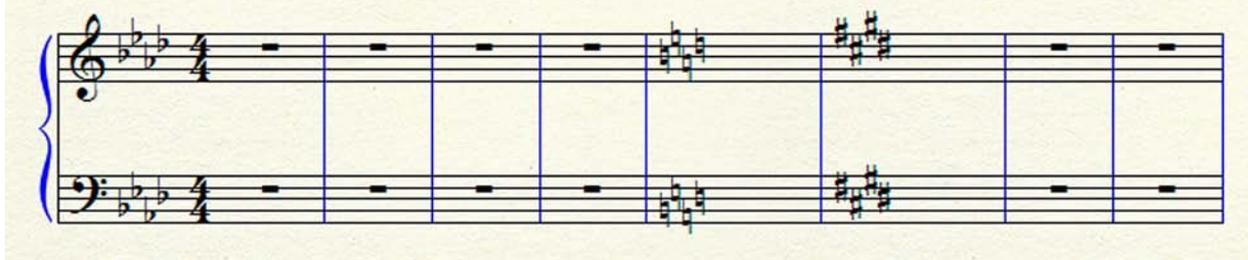


Рис. 540. Очередной этап смены тональности “по-русски”.

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 Ok в правом нижнем углу диалогового окна (рис. 541, стр. 282).

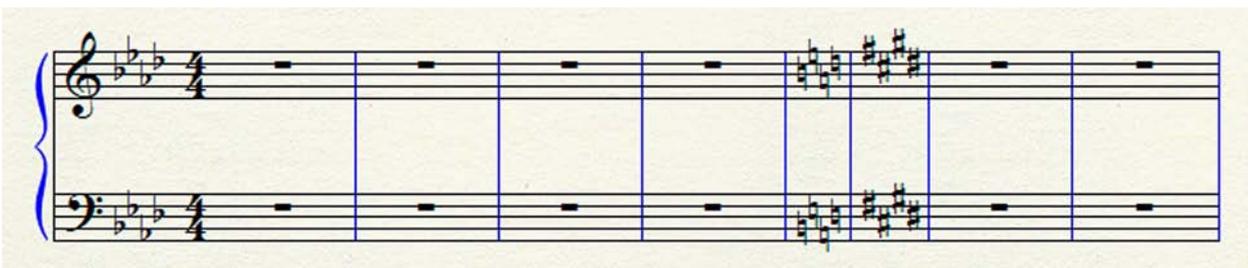


Рис. 541. Еще один этап смены тональности “по-русски”.

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).

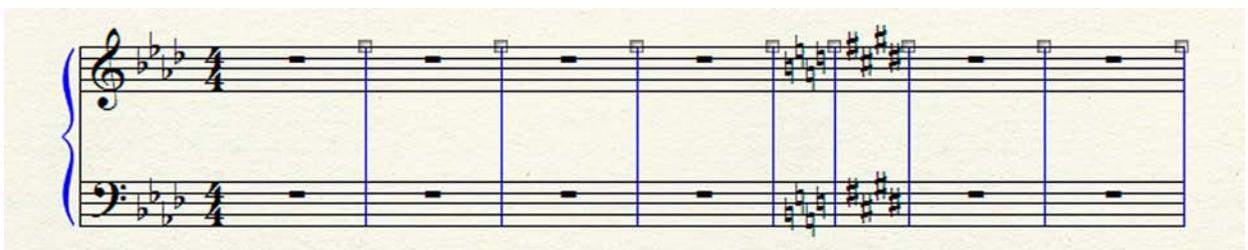


Рис. 542. На всех тактовых линиях появились хендлы.

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 диэзов (рис 543, стр. 283).

Смена тональности “по-русски”

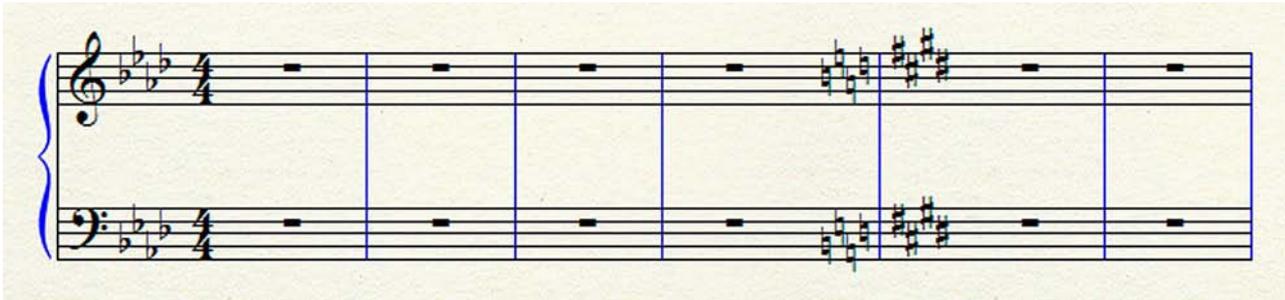


Рис. 543. Смена тональности “по-русски”.

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).

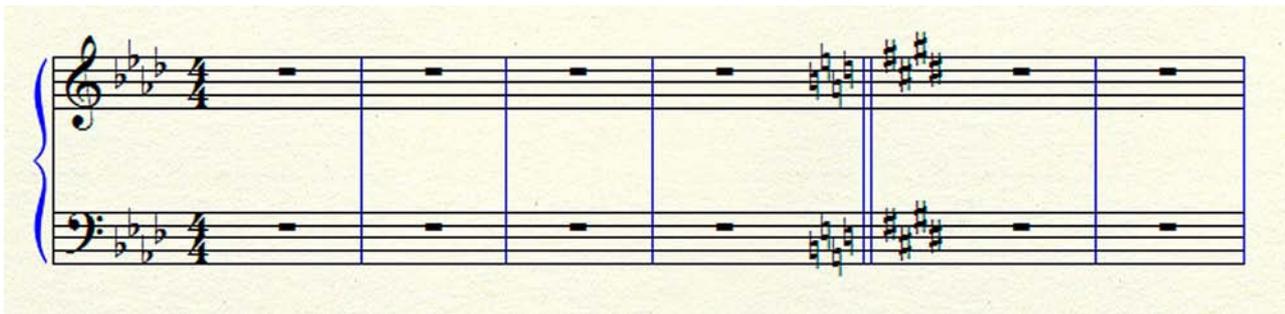


Рис. 544. Появилась двойная тактовая линия.

Верстка фортепианных произведений

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;

Верстка фортепианных произведений

— в постоянной текстовой панели сверху 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 Ok 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 сверху 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);

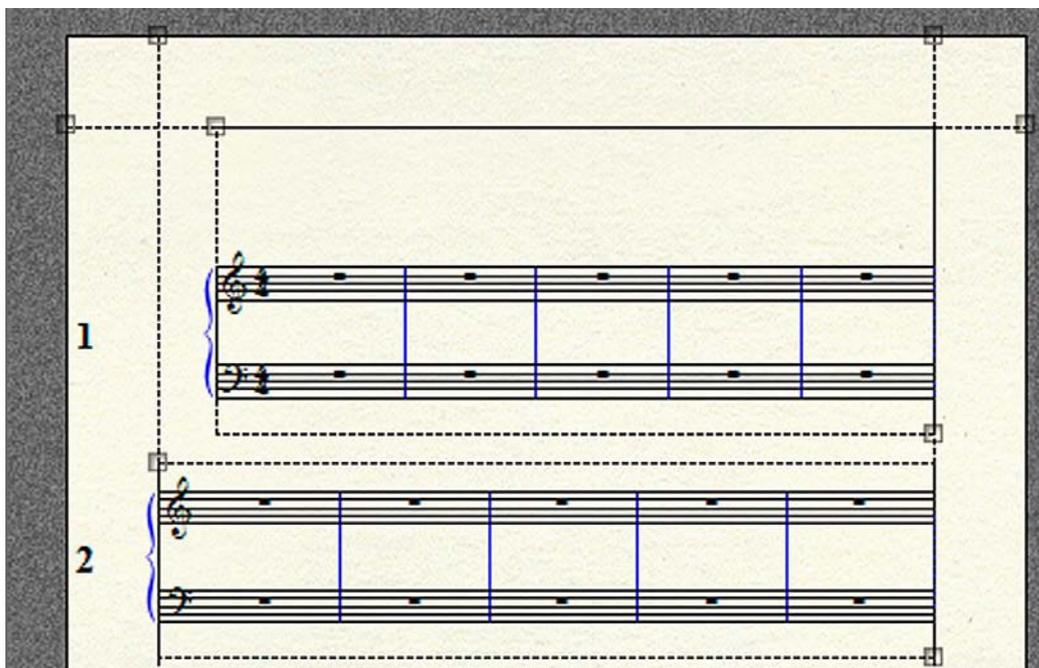


Рис. 545. Слева от каждой нотной системы отразился ее порядковый номер.

— 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);

Верстка фортепианных произведений

В диалоговом окне Edit System Margins верхний текст — Values for System: 1 — говорит о том, что в нижерасположенных полях Top, 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 (Top — 3,10444). Также по умолчанию левое поле 1-й системы всегда устанавливается 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, переместить 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 View 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.

Верстка фортепианных произведений

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 установленное 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.

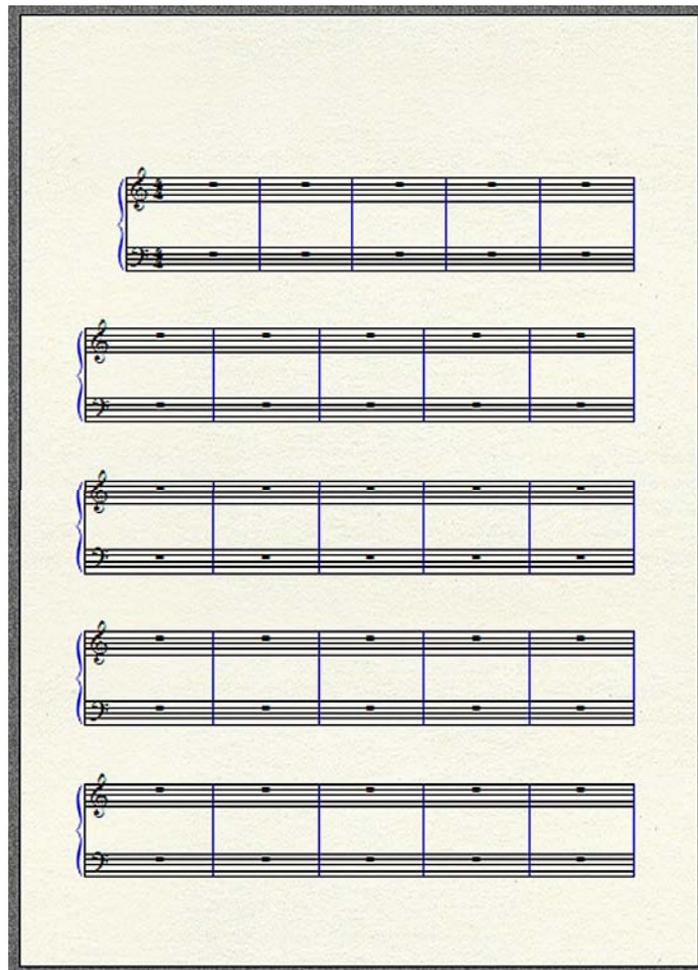


Рис. 546. На первой странице разместились пять нотных систем.

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).

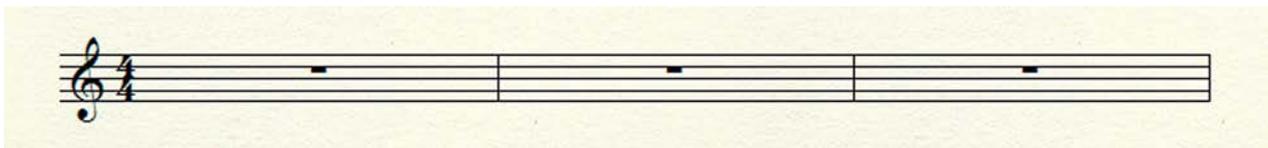


Рис. 547. Открылся файл, в котором всего лишь один нотный стан.

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).

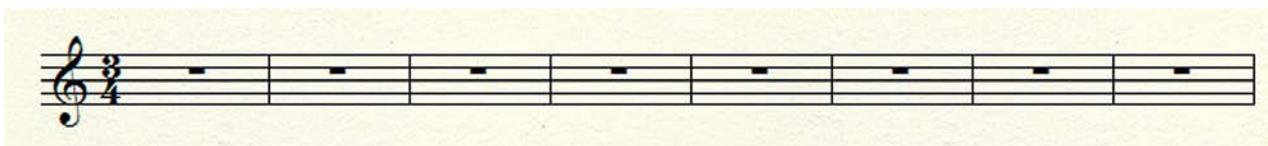


Рис. 548. Размер 4/4 заменен размером 3/4.

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 Ok 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 сверху 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.

Камерный ансамбль

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 Ok в правом нижнем углу диалогового окна Group Attributes (рис. 552, стр. 290).

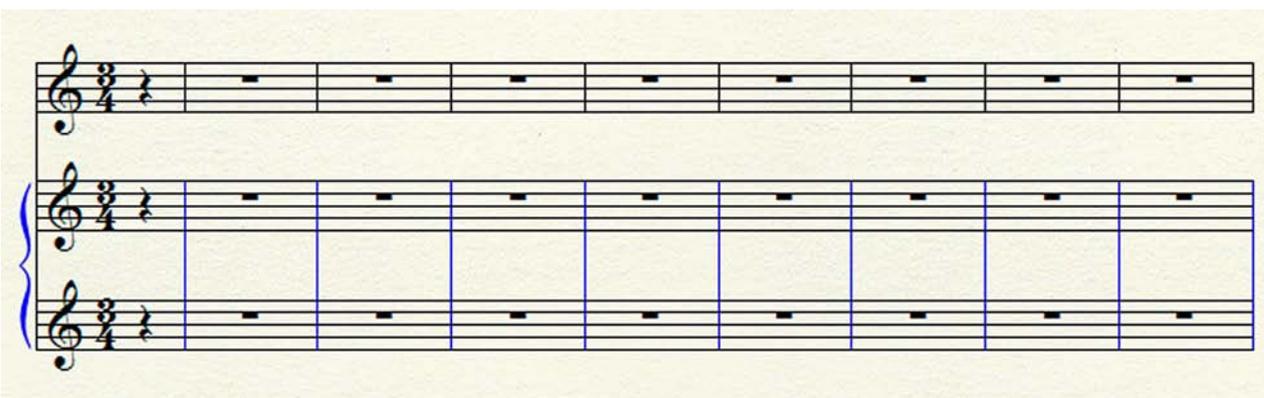


Рис. 552. Образована партия фортепиано.

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);

Камерный ансамбль

— 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);

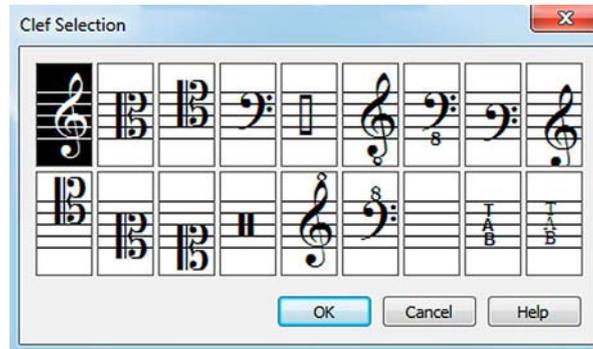


Рис. 553. Диалоговое окно Clef Selektion.

— 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 Ok внизу диалогового окна Staff Attributes (рис. 554, стр. 291).

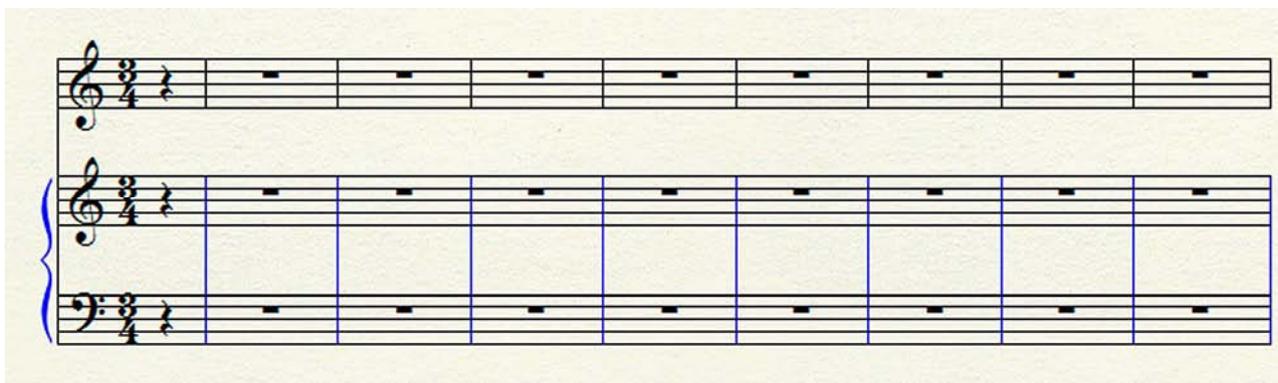


Рис. 554. Установлен басовый ключ.

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.

Камерный ансамбль

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);

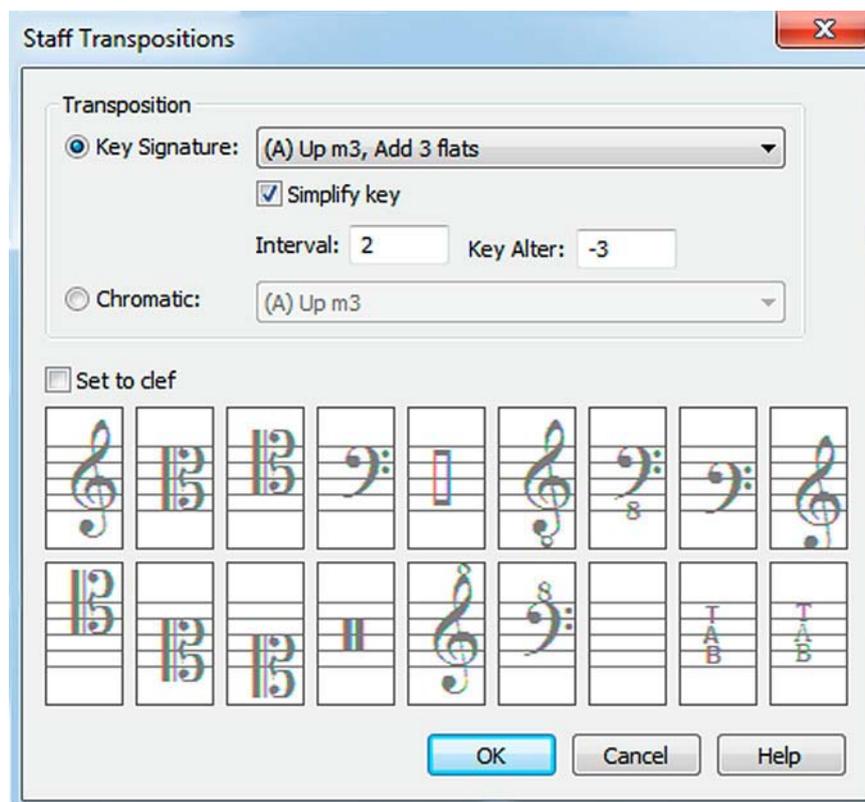
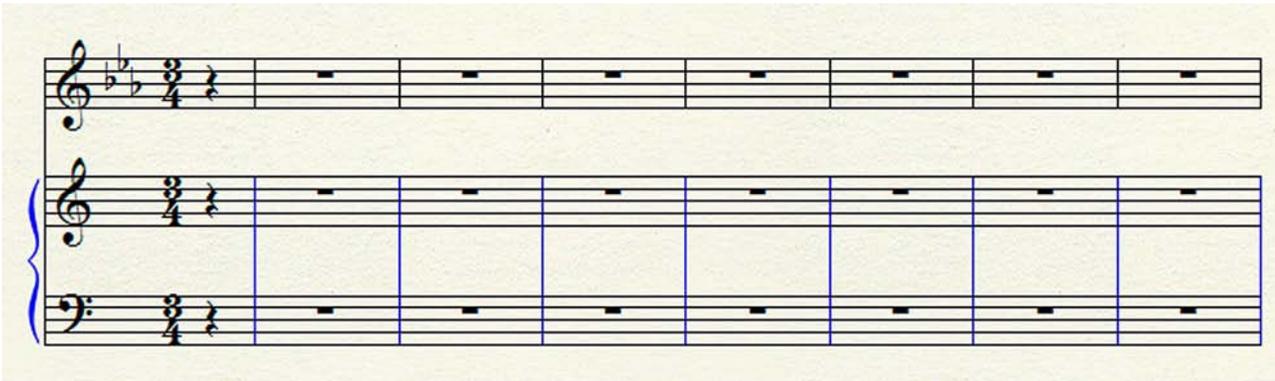


Рис. 555. Диалоговое окно Staff Transpositions.

— 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 клавише 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);
- щелчком в 1-м такте нотного стана партии кларнета, в результате чего откроется диалоговое окно Resize Staff (рис. 557, стр. 293);

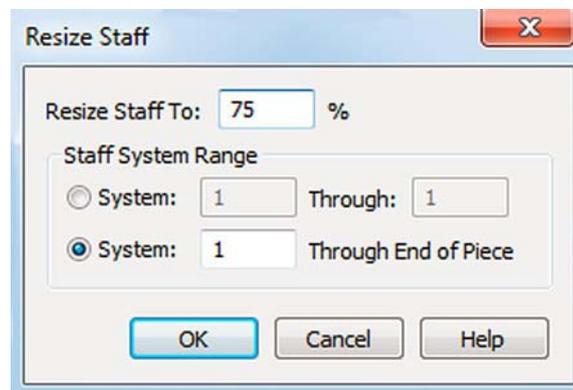
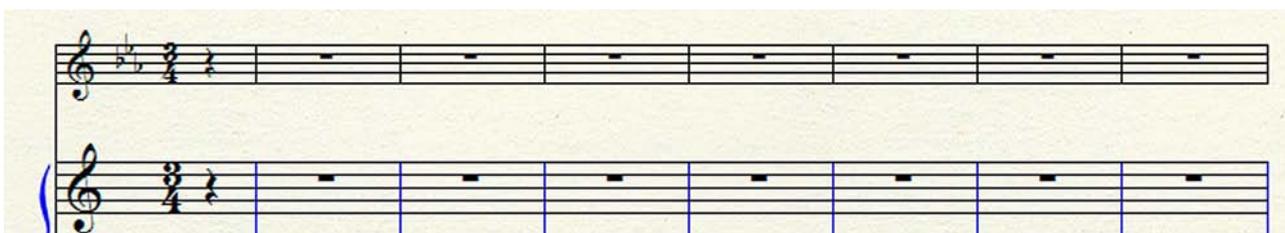


Рис. 557. Диалоговое окно Resize Staff.

- 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. 558. Установлен масштаб 75 % для партии кларнета *Ля*.

Камерный ансамбль

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.

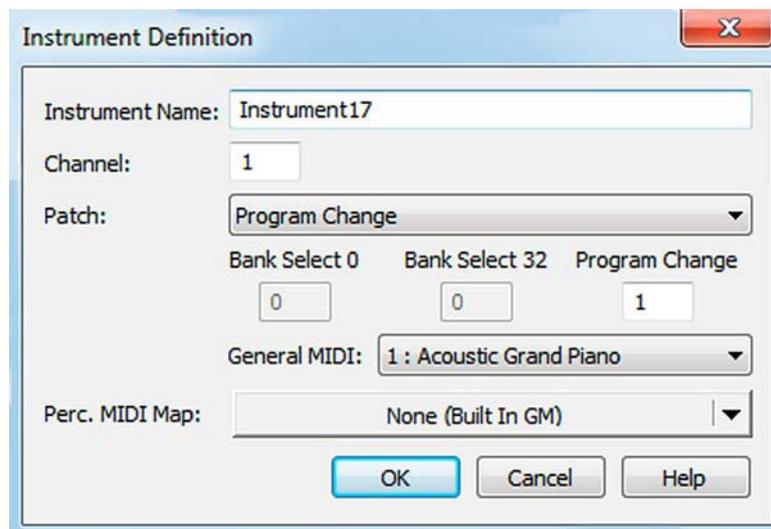


Рис. 559. Диалоговое окно Instrument Definition.

Хоровая партитура

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).

Хоровая партитура

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 нотуется на отдельном нотном стане. Партии сопрано, альтов и теноров нотуются 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 нотуется в басовом ключе, она записывается по звучанию.

Если же партия теноров нотуется в скрипичном ключе, она записывается октавой выше реального звучания. Когда партия теноров в хоровой партитуре размещается на отдельном нотном стане и нотуется 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 Ok 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 слогe Ах). 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;

Хоровая партитура

- 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 — С;
- выберем кнопку команды Ok внизу диалогового окна Edit Text, а затем — кнопку команды Ok 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 определенным 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 “распеваётся”, 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).

Хоровая партитура



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 заливана с ней, т.е., слог *Как* “распеваётся” 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 подстроичном 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.

Духовой оркестр

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 *Си бемоль*) большая терция вверх, добавляется 2 знака повышения (диеза). Точно такую же настройку транспозиции необходимо установить для нотных станов еще нескольких оркестровых партий — труб *Си бемоль* 1-2 и корнетов *Си 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 *Фа* (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 *Фа*) 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 Tool 1), 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 — 1-line with Short Barline (одна нотная линейка с короткими 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 Ok внизу диалогового окна Clef Selektion;

Духовой оркестр

— 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 следующее:

— 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 *Фа* 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 следующее:

— 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 **Ok** внизу диалогового окна **Edit Text**;

— на 1-й партитурной странице перед верхним нотным станом появится название партии флейты, у этого названия справа сверху 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.

Духовой оркестр

Названия оркестровых партий кларнетов *Си бемоль* 1-3, саксофонов, валторн, тромбон 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, тромбон 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 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 B, и т.д. (рис.562, стр. 304).

The image shows a musical score for a woodwind and saxophone section. The staves are labeled on the left: Флейта (Flute), Гобой (Oboe), Кларнеты B (Clarinets B) with sub-staves 1, 2, and 3, Фагот (Bassoon), Альты Es (Alto Saxophones) with sub-staves 1 and 2, and Тенор B (Tenor Saxophone). The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 2/4. All staves contain whole rests.

Рис. 562. Группа деревянных духовых инструментов и группа саксофонов духового оркестра.

Духовой оркестр

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 *Фа* 1-2 и 3-4, труб *Си бемоль* 1-2, тромбонів 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.

Духовой оркестр

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);

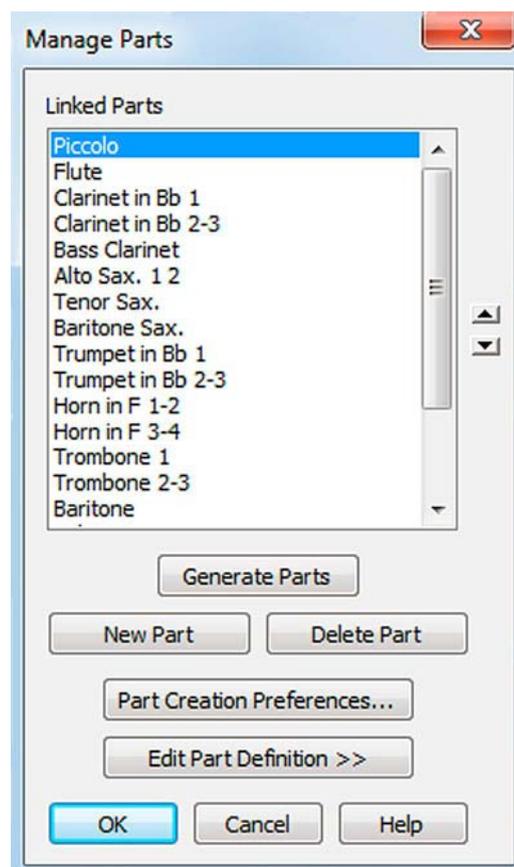


Рис. 565. Диалоговое окно Manage Parts.

— 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);

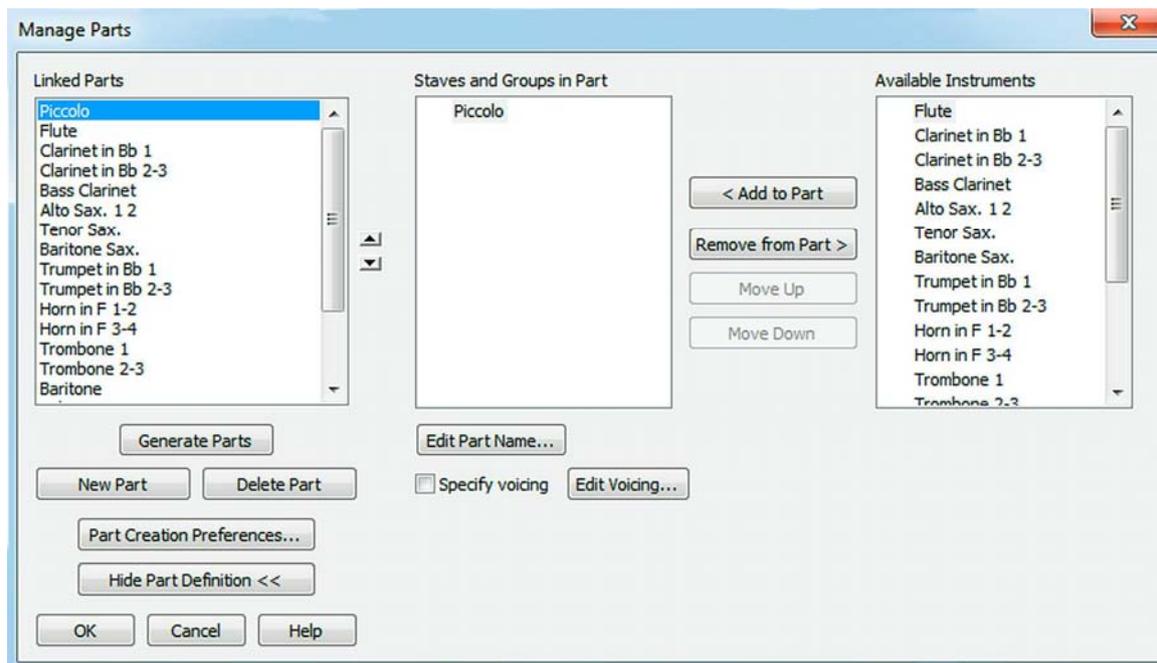


Рис. 566. Диалоговое окно Manage Parts (Edit Part Definition).

— 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).

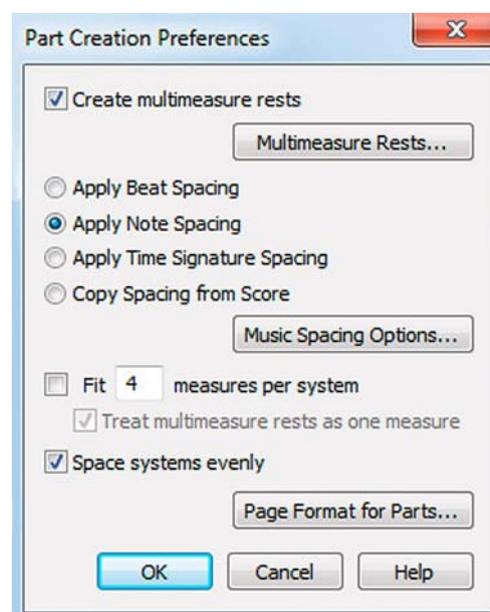


Рис. 567. Диалоговое окно Part Creation Preferences.

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.

Духовой оркестр

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 *Фа 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 *a2*.

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 *Фа 1-2* и *3-4*, трубы *Си бемоль 1-2*, тромбоны *1-2* и басы *1-2*.

Симфоджаз

Перейдем к очередному виду работы — наберем партитуру для симфоджаза (эстрадно-симфонического 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*);

Симфоджаз

— 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 удаленных 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 Ok 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-

жаты 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.

Симфоджаз

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);

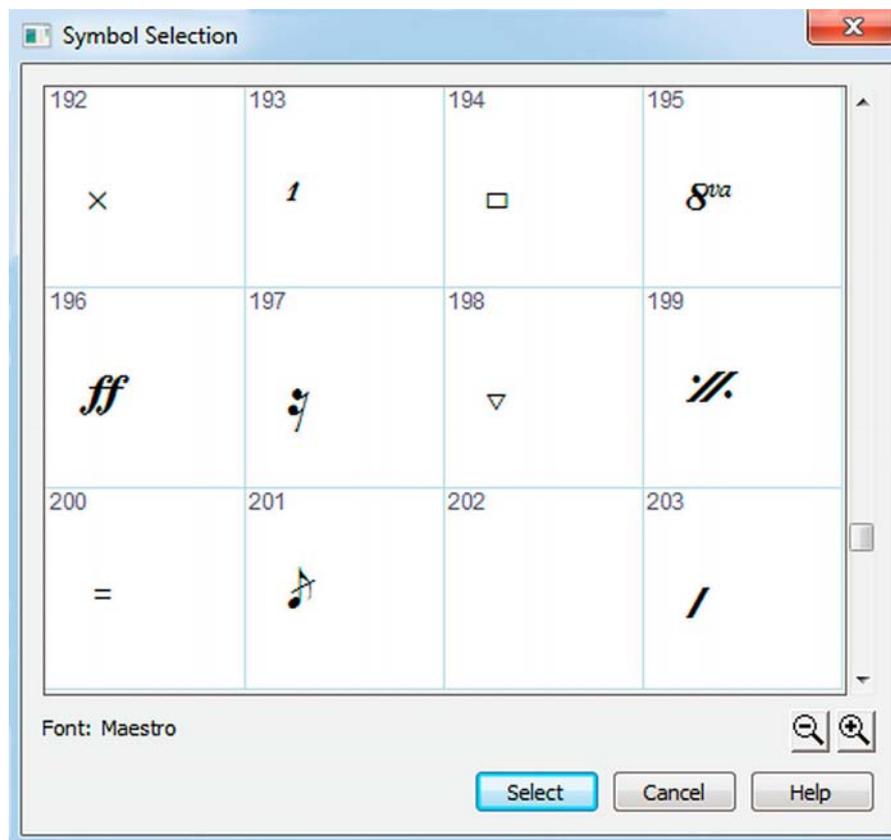


Рис. 569. Диалоговое окно Symbol Selection.

- в большом поле диалогового окна Symbol 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
Меню Plug-ins.....	89
Меню 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
Меню Expression.....	170
Меню Repeat.....	171
Меню Chord.....	174
Меню Lyrics.....	178
Меню Text.....	183
Меню Page Layout.....	193
Меню Special Tools.....	201
Меню NoteMover.....	203
Меню Graphics.....	205
Меню 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

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