
MUSICANEO

Dmitrij Ostankovich
Нотный редактор Sibelius 6.
Учебное пособие

Book

Д.В. Останькович

Нотный редактор Sibelius 6

Учебное пособие по курсу
«Компьютерная нотография»
для студентов музыкальных специальностей

Астана
2013

Введение

В среде профессиональных музыкантов компьютерные нотографические программы используются настолько часто, что они уже вошли в разряд обыденных, обязательных в повседневной работе. Из всего разнообразия программного обеспечения разработанного специально для набора нот, наибольшее распространение получили редакторы «Finale» и «Sibelius». Музыканты разных возрастов и специальностей усердно осваивают (или уже освоили) их. Огромные и ранее не виданные перспективы открываются для музыканта овладевшего набором нот на компьютере. Исполнители, таким образом, обновляют свою библиотеку (играть по плохо от руки написанным нотам не очень-то удобно). Музыковеды – набирают нотные примеры для своих научных работ. Композиторы - ... Я уже и не могу представить, как раньше обходился без «Сибелиуса». Начальные заготовки для моих произведений я делаю в голове или за фортепиано, а всё остальное наращиваю уже за компьютером в моей любимой нотографической программе.

Редактор «Sibelius» довольно прост в освоении и удобен в работе. Новые возможности, добавляемые разработчиками в последние версии программы, делают её ещё более самодостаточной, позволяющей создавать партитуры любой степени сложности на профессиональном издательском уровне, записывать неплохие демо-записи на CD, а также объединять видео с аудио для написания музыки к кинофильмам.

В данном учебном пособии, я попытаюсь, насколько это возможно, кратко и доступно объяснить основные элементы управления программой «Sibelius 6», а также способы и этапы работы над созданием партитуры.

С уважением, Дмитрий Останькович

Используемые в учебном пособии обозначения:

- ✓ Элементы интерфейса программы (команды меню, кнопки панелей инструментов, опции, флажки и переключатели в диалоговых окнах), **выделяются специальным шрифтом.**
- ✓ Название клавиш и комбинации клавиш заключаются в угловые скобки и также выделяются шрифтом, например <Ctrl+L>, <Enter>.
- ✓ Для указания пути к требуемой команде применяются командные стрелки «⇔».

Глава 1

Подготовка программы к работе

1.1. Запуск программы Sibelius 6

После установки программы на ваш компьютер¹ запустить её можно с помощью ярлыка, расположенного на рабочем столе (рис 1.1),

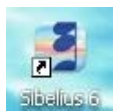


Рис. 1.1. Ярлык программы Sibelius 6

или с помощью меню кнопки <Пуск> (она расположена в нижнем левом углу экрана) выбрав команду Пуск⇒Все программы⇒Sibelius Software⇒Sibelius 6.

1.2. Окно быстрого запуска

При первом запуске программы на экране появится диалоговое окно быстрого запуска – Quick Start (быстрый старт) (рис. 1.2).

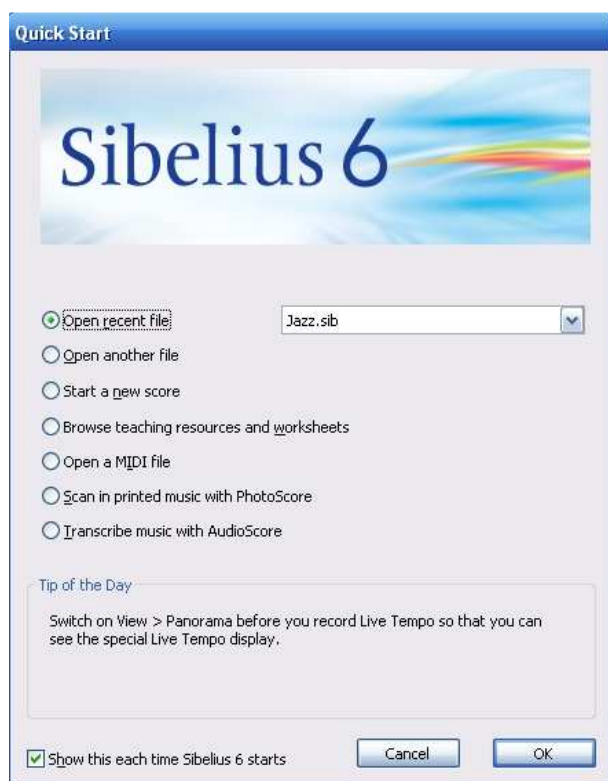


Рис. 1.2. Диалоговое окно быстрого запуска Quick Start

В этом окне можно выбрать одно из семи положений переключателя:

1. **Open recent file** (открыть последний файл) – позволяет открыть партитуру (файл) над которой вы работали ранее. Перечень партитур расположен в раскрывающемся списке справа;
2. **Open another file** (открыть другой файл) – открывает любые другие файлы формата Sibelius (.sib) имеющиеся на вашем компьютере;
3. **Start a new score** (начать новую партитуру) – открывает шаблон новой партитуры;

¹ С операционной системой Windows XP/Vista/7

4. **Browse teaching resources and worksheets** (просмотреть педагогические материалы и учебные пособия) – позволяет открыть библиотеку педагогического материала для преподавателей и студентов музыкальных учебных заведений (в ней можно найти более 1700 разнообразных заданий и упражнений по теории музыки, сольфеджио, гармонии, композиции, и другим предметам, а также небольшую нотную библиотеку);

5. **Open a MIDI file** (открыть MIDI-файл) – открывает стандартный MIDI²-файл для дальнейшего его редактирования в Sibelius. Стандартный MIDI-файл – это специально разработанный формат файлов, предназначенный для хранения данных, записываемых и/или исполняемых секвенсором³;

6. **Scan in printed music with PhotoScore** (сканировать печатные ноты с помощью PhotoScore) – открывает плагин сканирования и распознавания нотного текста PhotoScore (если он установлен на ваш компьютер);

7. **Transcribe music with AudioScore** (записать музыку с помощью AudioScore) – открывает плагин записи с микрофона и распознавания нотного текста AudioScore (если он установлен на ваш компьютер);

Ниже всех переключателей, в отдельном блоке под названием **Tip of the Day** (полезный совет), при каждом запуске программы будет предложена полезная информация по её освоению;

Сбросив флажок **Show this each time Sibelius 6 starts** (показывать каждый раз при загрузке Sibelius 6) внизу окна, можно отменить его появление при последующей загрузке программы.

1.3. Создание новой партитуры

Выбор из диалогового окна третьего положения переключателя **Start a new score** (начать новую партитуру) приводит к появлению нового окна под названием **New Score** (новая партитура) изображенного на рисунке 1.3.

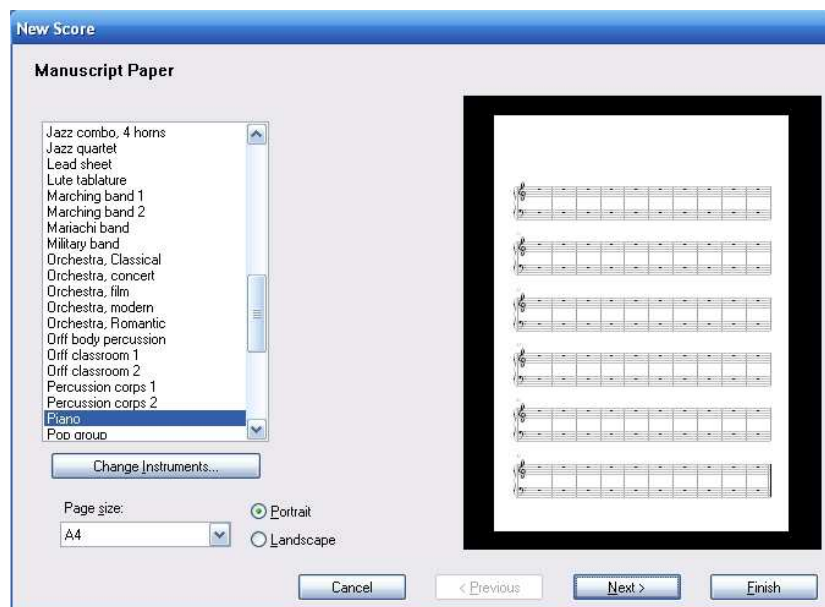


Рис. 1.3. Диалоговое окно New Score

В этом окне осуществляется выбор шаблонов-заготовок для будущей партитуры. Из списка **Manuscript Paper** (рукописный лист) можно выбрать один из распространённых вариантов

² MIDI (англ. *Musical Instrument Digital Interface* – цифровой интерфейс музыкальных инструментов) – стандарт на формат обмена данными между электронными музыкальными инструментами.

³ Секвенсор – (англ. *Sequencer*) – согласующее устройство для интерфейса MIDI.

инструментальных составов, при этом в правой части окна отображается вид выбранного нотного листа.

В раскрывающемся списке **Page size** (размер страницы) выберите необходимый формат партитурного листа, а переключателями **Portrait** (портрет) и **Landscape** (пейзаж) вертикальное или горизонтальное его положение.

Если ваше произведение не соответствует по инструментальному составу ни одной из предлагаемых заготовок, то необходимо воспользоваться кнопкой **<Change Instruments>** (переменить инструменты), открываемое при этом окно **Instruments** (инструменты) изображено на рисунке 1.4.

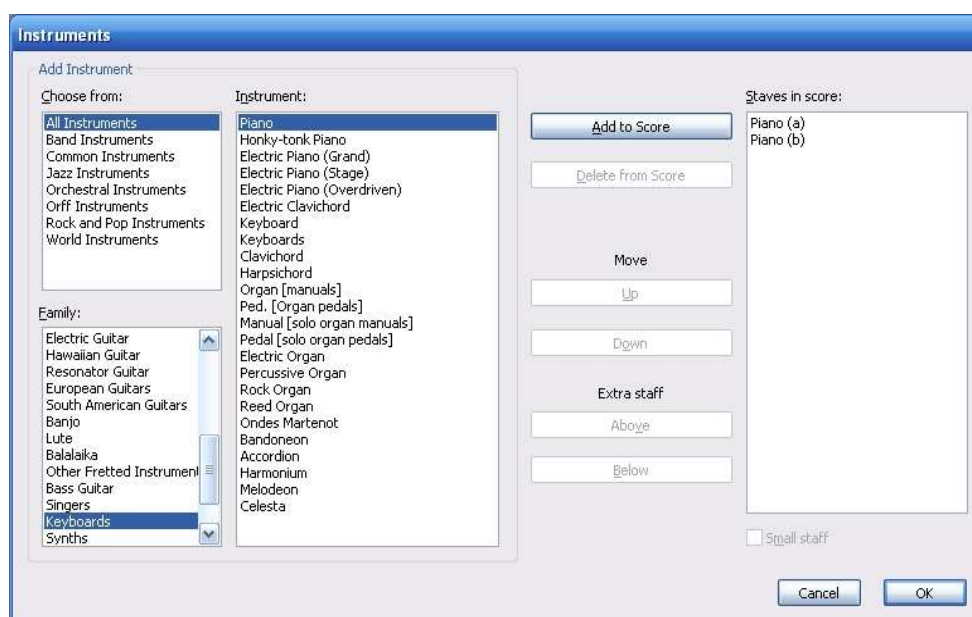


Рис. 1.4. Диалоговое окно Instruments

Программа Sibelius знает и умеет работать с 600 различными музыкальными инструментами. Все они сгруппированы в трёх списках:

1. **Choose from** (выбрать из) – группировка инструментов производится по принадлежности их к видам оркестров (все инструменты, инструменты духового оркестра, общие, джазовые, оркестровые, инструменты Орфа, рок и поп, мировые);
2. **Family** (семейство) – группировка по инструментальным группам (деревянные духовые, медные духовые, ударные, струнные и т.д.);
3. **Instrument** (инструмент) – состав группы.

Выбрав из третьего списка необходимый инструмент, добавляем его в партитуру с помощью кнопки **<Add to Score>** (добавить в партитуру). Название этого инструмента появится в правом окне списка **Staves in Score** (нотоносец в партитуре), причём его местоположение в нотах будет таким же, как в списке. Менять положение нотоносца инструмента в партитуре можно с помощью кнопок **<Up>** (вверх) и **<Down>** (вниз). Кнопки **<Above>** и **<Below>** добавляют снизу или сверху нотоносца инструмента дополнительные нотоносцы (они бывают необходимы для удобства разделения голосов в партиях). Кнопка **<Delete from Score>** (удалить из партитуры) служит для удаления инструментов из партитуры.

Если возникла необходимость создать нотоносец меньшего размера (по умолчанию 75% от обычного), то выбираем нужный инструмент и ставим галочку на опции **Small staff** (маленький нотоносец) в правой нижней части окна.

После добавления (или удаления) всех необходимых инструментов щёлкните левой кнопкой мыши на **<OK>** для возврата в диалоговое окно **New Score**, в котором нажмите на кнопку **<Next>**. В новом окне появится список **House Style** (домашний стиль) (рис. 1.5) в котором выбирается стиль отображения всех элементов партитуры.

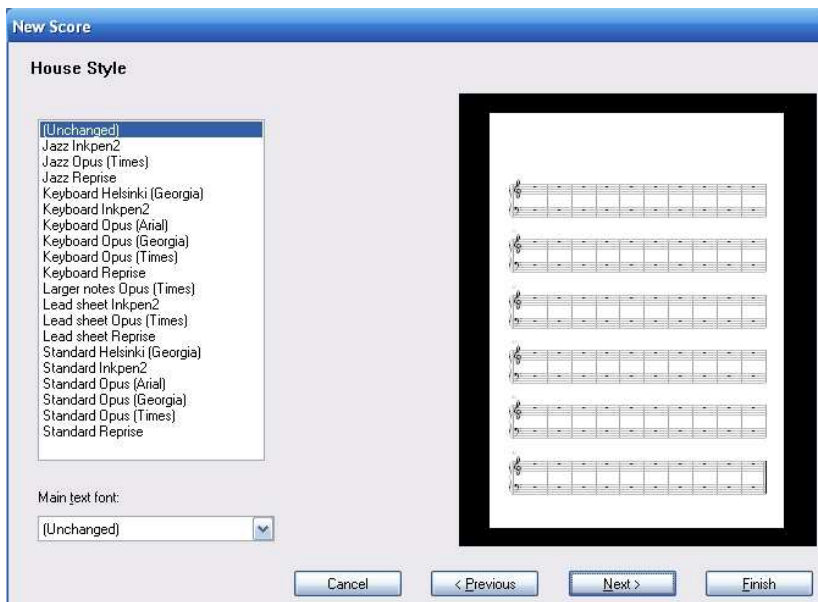


Рис. 1.5. Окно со списком House Style

Список состоит из нескольких типов стилей: неизменный, джазовый, фортепианный, крупные ноты, песенный, стандартный и вокальный, которые являются вариантами отображения четырёх встроенных в программу музыкальных шрифтов: печатных – **Opus** и **Helsinki** и рукописных – **Reprise** и **Inkpen**. В последствии, вы опытным путём подберёте оптимальный стиль написания нот в партитуре. На начальном же этапе лучше пользоваться неизменным стилем (**Unchanged**). В раскрывающемся списке **Main text font** (основной текстовый шрифт) выберите шрифт написания любого немusического текста в вашей партитуре или оставьте его без изменений (**Unchanged**).

Если щелкнуть по кнопке << **Previous**> (предыдущий), то мы вновь окажемся в окне выбора партитурных заготовок. Кнопка <**Cancel**> (отменить) возвращает нас в диалоговое окно быстрого запуска – **Quick start**. Нажатие на кнопку <**Next**>> (далее) приводит к открытию окна тактового размера и темпа (рис 1.6).

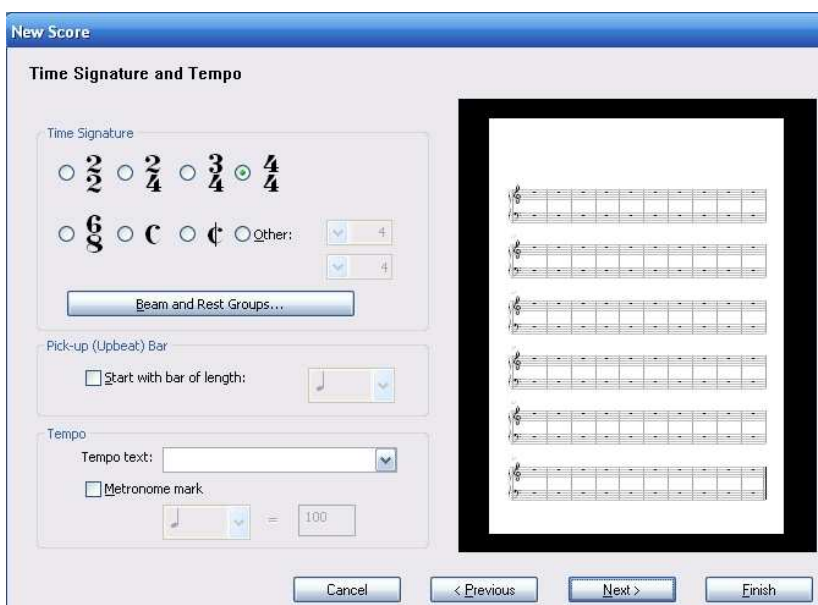


Рис. 1.6. Окно тактового размера и темпа

В блоке **Time Signature** (размер) можно выбрать один из предложенных тактовых размеров или назначить свой, установив переключатель в положение **Other** (прочие). Кнопка <**Beam**

and Rest Groups> (группировка рёбер и пауз) отвечает за правильную группировку в размере. Любые, даже самые прихотливые ритмические группировки, поддаются предварительной настройке в программе. Причём возможна регулировка, как групп нот, так и их подгрупп при уменьшении длительностей.

В блоке **Pick-up (Upbeat) Bar** (затакт), установите флажок на **Start with bar of length** (начать с длительности такта) чтобы задать в раскрывающемся списке длительность затакта.

В списке **Tempo text** блока **Tempo** (темп) выберите необходимое вам словесное указание темпа произведения. Установкой флажка **Metronome mark** (обозначение темпа по метроному) задаётся цифровое значение темпа к выбранной длительности.

Вновь щёлкните на кнопку **<Next>**, и перед вами откроется окно **Key Signature** (ключевой знак) выбора тональности произведения (рис 1.7).

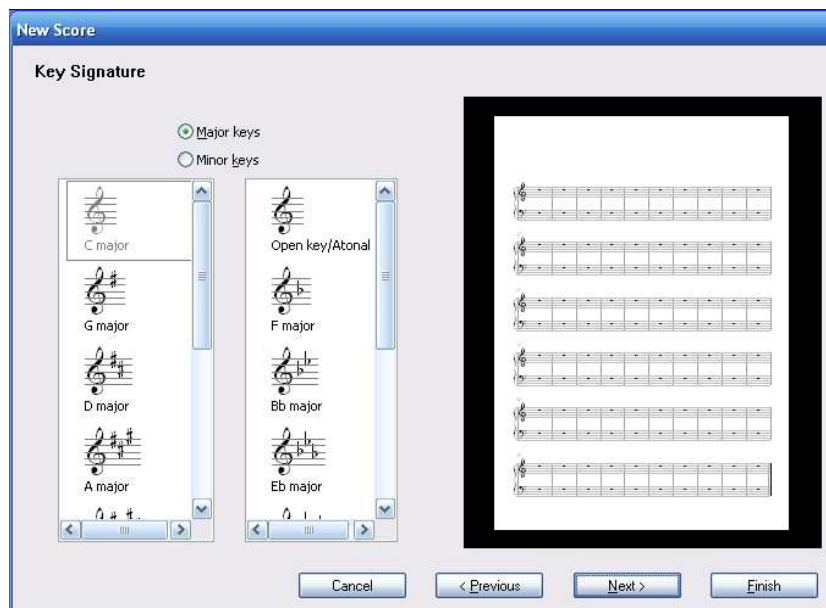


Рис. 1.7. Окно выбора тональности

Одним из двух положений переключателя **Major keys** (мажорные тональности) или **Minor keys** (минорные тональности) определитесь с ладовым наклоном и выберите из ниже расположенных списков диезную или бемольную тональность.

Щёлчком по кнопке **<Next>** открывается окно **Score info** (информация о партитуре) информации о вашем произведении (рис 1.8). Наименования полей окна говорят сами за себя: в поле **Title** вводится название произведения, в поле **Composer/Songwriter** – имя композитора, **Lyricist** - поэта, **Copyright** – владельца авторских прав. Флажок на **Create title page** создаёт титульный лист в начале произведения, в поле **Other information** можно добавить любую другую дополнительную информацию, которая вам покажется необходимой. Щелкните на кнопку **<Finish>** и на экране появится главное окно программы Sibelius.

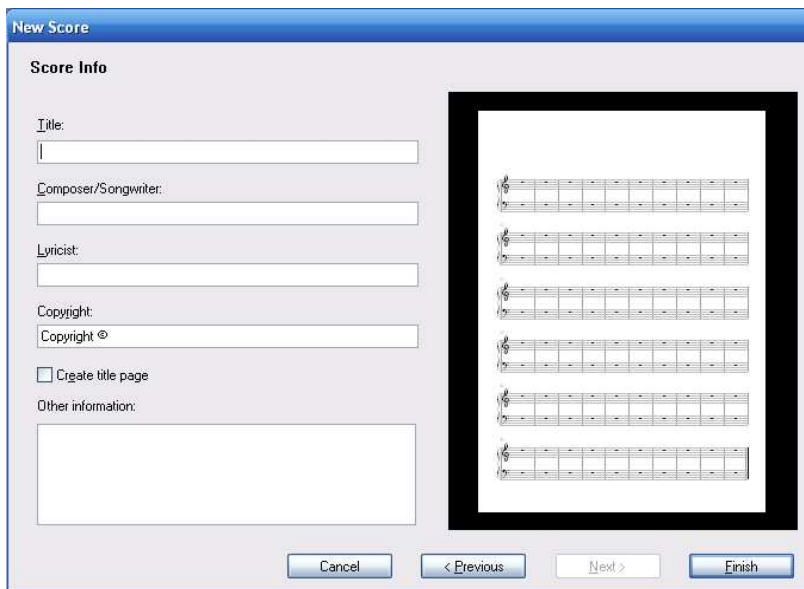


Рис. 1.8. Окно информации о произведении

Интерфейс программы (рис 1.9) имеет стандартный вид и состоит из следующих элементов:

1. **Строка заголовка** - сине-голубая полоса в самой верхней части окна. Строка содержит пиктограмму и имя программы, название открытого документа, а также три стандартные кнопки управления окном: Свернуть, Свернуть в окно/Развернуть, Закреть.
2. **Главное меню (строка меню)** - находится сразу под строкой заголовка. Главное меню содержит основные и дополнительные команды для управления программой.
3. **Главная панель инструментов** - находится сразу под строкой меню. Главная панель содержит пиктограммы наиболее часто востребованных команд (все эти команды так же можно найти и в главном меню).
4. **Плавающие панели инструментов (плавающие окна)** – предназначены для быстрого и удобного доступа к командам общего применения, не привязанным к информации конкретного окна. Панели можно вызывать по необходимости и произвольно перемещать по экрану в зависимости от выбранного режима работы. На рисунке 1.9. они находятся по краям окна.

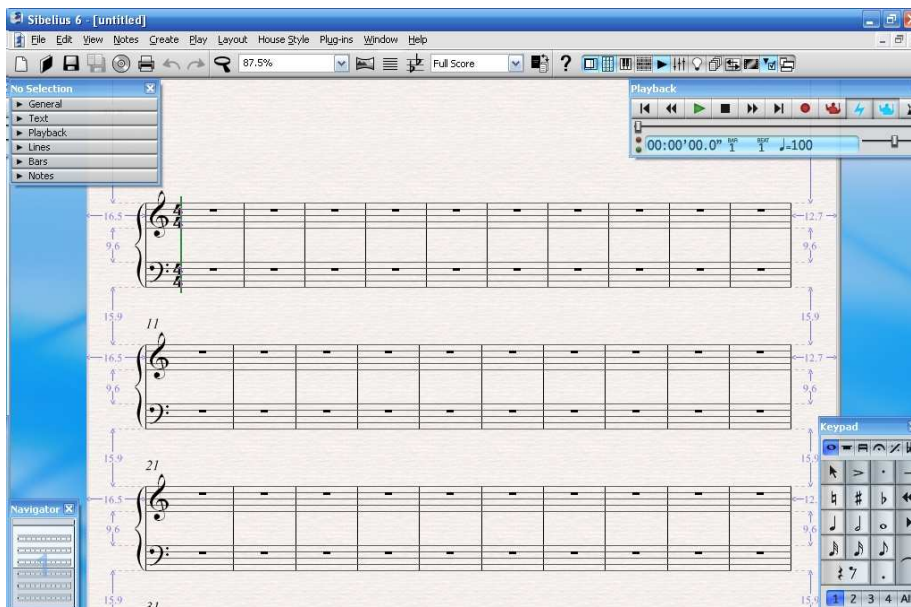


Рис. 1.9. Главное окно программы Sibelius 6

Кнопки панели инструментов

Пиктограмма	Название команды	Перевод на русский язык	Описание команды
	New	Новый	Создать новый файл (партитуру)
	Open	Открыть	Открыть файл
	Save	Сохранить	Сохранить файл
	Save version	Сохранить версию	Сохранить версию партитуры в файл
	Export Audio	Экспортировать в аудио	Сохранить файл в аудиоформате WAV
	Print	Печать	Распечатать файл
	Undo	Отменить	Отменить последнюю команду
	Redo	Вернуть	Вернуть отменённую команду
	Zoom	Изменение масштаба	Изменить масштаб изображения на экране (левой кнопкой мыши – в сторону увеличения, правой – уменьшения)
	Zoom presets	Заданные настройки изменения масштаба	Изменить масштаб изображения, выбрав значение из раскрывающегося списка.
	Panorama	Панорама	Включить панорамный режим просмотра партитуры (режим свитка) при котором исчезает деление партитуры на страницы
	Focus on Staves	Сфокусироваться на нотеносцах	Отобразить в партитуре только избранные нотные станы
	Transposing scores	Транспонирование партитур	Транспонировать партитуру. Применяется для включения и выключения нотации транспонирующих инструментов
	List of dynamic parts	Список динамических партий	Переключение между основной партитурой и партиями инструментов из раскрывающегося списка
	Switch Between Full Score and Part	Переключить между полной партитурой и партией	Переключение между партитурой и партией инструмента, нотеносец которого в данный момент выделен
	Sibelius Reference	Справочник по Sibelius	Вызов на экран справочника по программе Sibelius

Плавающие окна

Двенадцать кнопок, объединенных одной рамкой, на главной панели инструментов, предназначены для включения и выключения отображения на экране плавающих окон.

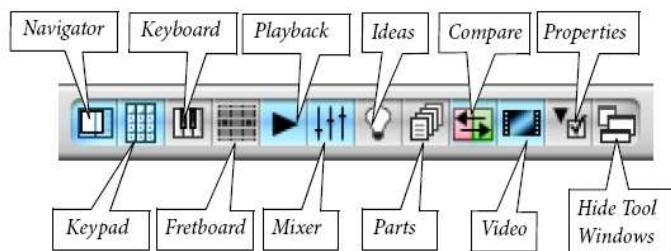


Рис. 1.10. Кнопки вызова плавающих окон

1. Navigator – (окно навигатора)

Применяется для быстрого перемещения по партитуре.

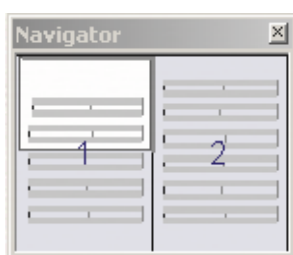


Рис. 1.11. Панель Navigator

2. Keypad – (панель малой цифровой клавиатуры)

Основная панель для ввода нотного текста. Кнопки панели соответствуют клавишам малой цифровой клавиатуры компьютера.



Рис. 1.12. Панель Keypad

3. Keyboard (панель фортепианной клавиатуры)

Служит для вызова экранной фортепианной клавиатуры.

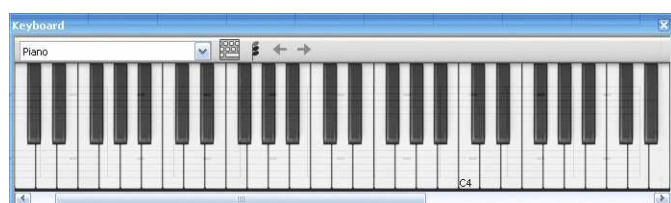


Рис. 1.13. Панель Keyboard

4. Fretboard (панель гитарного грифа)

Панель служит для вызова гитарного грифа.



Рис. 1.14. Панель Fretboard

5. Playback (воспроизведение)

Панель служит для управления воспроизведением нотного текста.



Рис. 1.15. Панель Playback

6. Mixer (микшер)

Окно микшера предназначено для регулирования основных параметров звука при воспроизведении.



Рис. 1.16. Панель Mixer

7. Ideas (идеи)

Окно идей содержит музыкальные фрагменты – заготовки для будущих партитур.

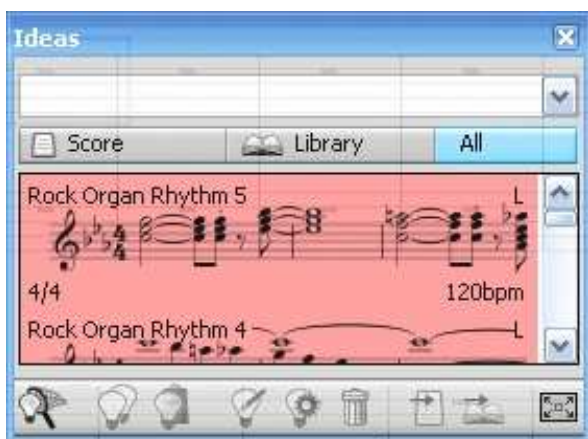


Рис. 1.17. Панель Ideas

8. Parts (партии)

Панель инструментальных партий.



Рис. 1.18. Панель Parts

9. Compare (сравнение)

Панель сравнения двух версий одной и той же партитуры.

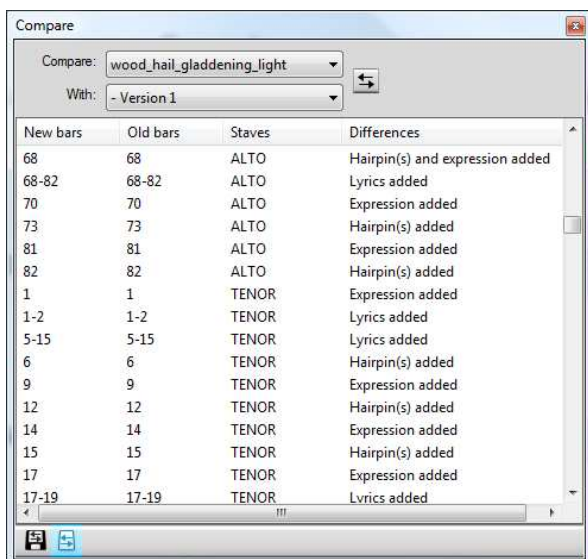


Рис. 1.19. Панель Compare

10. Video (видео)

Панель используется для воспроизведения видеофайлов, к которым пишется музыкальное сопровождение.



Рис. 1.20. Панель Video

11. Properties (свойства)

Окно редактирования свойств объектов партитуры.



Рис. 1.21. Панель Properties

12. Кнопка **Hide Tool** (скрыть инструменты) убирает с экрана все включённые плавающие окна.

Главное меню программы

На рисунке 1.22. изображена строка главного меню программы.

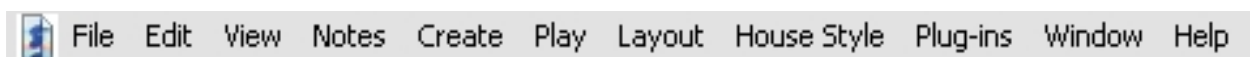


Рис. 1.22. Состав главного меню

В каждом меню находится список команд, собранных по категориям:

Меню **File** (файл)

В нем содержатся команды для создания, открытия, сканирования, сохранения и печати документа, а также глобальные настройки программы;

Меню **Edit** (редактирование)

В этом меню расположены команды редактирования объектов нотной партитуры;

Меню **View** (вид)

Настраивает внешний вид окна программы и внешний вид партитуры;

Меню **Notes** (ноты)

Содержит команды для ввода и редактирования нот;

Меню **Create** (создать)

С его помощью можно создавать различные объекты нотной партитуры (такты, линии, символы, ключевые знаки, текст и т.п.). Это меню также вызывается нажатием правой кнопки мыши в любом свободном месте партитуры (контекстное меню);

Меню Play (воспроизведение)

В нем находятся команды позволяющие воспроизводить музыку и видео, а также настраивать параметры их воспроизведения;

Меню Layout (вёрстка)

С помощью команд данного меню можно произвольно формировать страницы вашей партитуры, путём компоновки её основных элементов (тактов и нотных осцев);

Меню House Style (свой стиль)

В нем редактируется индивидуальный стиль оформления вашей партитуры;

Меню Plug-ins (плагин)

Содержит плагины - дополнительные программные модули, созданные с помощью встроенного в Sibelius языка программирования **ManuScript**. Плагины существенно расширяют возможности программы и облегчают некоторые моменты работы в ней;

Меню Window (окно)

В данном меню находятся команды, предназначенные для работы с окнами программы;

Меню Help (помощь)

Здесь расположены справочные материалы по использованию программы и ссылки на официальные сайты разработчика.

MUSICANEO

Dmitrij Ostankovich

Нотный редактор Sibelius 6.

Учебное пособие, Глава 2

Book

Работа с партитурой


2.1. Перемещение партитуры

Перемещать партитуру в редакторе можно несколькими способами:

1. С помощью плавающей панели **Navigator**. Она представляет собой уменьшенное изображение партитуры, а белый прямоугольник на ней – видимую на мониторе область. Нажав любой кнопкой мыши на эту область можно перемещать партитуру в произвольном направлении. Если щелкнуть мышью в любом месте навигатора, то окно также переместится в указанную часть партитуры;
2. При помощи нажатия левой кнопкой мыши на пустом месте в партитуре (указатель мыши примет форму кисти руки) переместите лист в любом направлении;
3. Применяя функциональные клавиши: <Page Up> (вверх), <Page Down> (вниз), <Home> (в начало), и <End> (в конец);
4. С помощью колеса прокрутки мыши можно перемещаться по вертикали, а если при этом нажать клавишу <Shift>, то и по горизонтали;
5. Если установить в меню **View >** флажок **Scroll Bars**, то по краям рабочего окна появятся стандартные полосы для перемещения.

2.2. Режимы работы с партитурой

В программе предусмотрены два режима работы с партитурой:

1. Страничный (установлен по умолчанию) при котором на одном листе бумаги расположены несколько систем.
2. Линейный (активируется нажатием кнопки  - **Panorama**) при котором на одной странице расположена только одна система. Этот режим наиболее удобен для нотного набора.


2.3. Горячие клавиши

Многие операции (действия) в редакторе быстрее и легче производить не мышью, а с помощью клавиатуры, используя различные комбинации клавиш быстрого доступа (горячие клавиши). Перечень и описание основных горячих клавиш программы **Sibelius 6** представлены на последней странице пособия. Их назначения необходимо запомнить.

На многих ноутбуках цифровая клавиатура наложена на обычную, поэтому воспользоваться ей возможно только с помощью функциональной клавишей <fn>. Для работы на ноутбуках и лэптопах в программе предусмотрены специальные настройки горячих клавиш. Для их включения необходимо в меню **File** выбрать команду **Preferences** и в открывшемся окне слева найти страницу настройки **Menus and Shortcuts**. Далее из раскрывающегося списка справа **Current feature set** выбрать установку **Notebook (laptop) shortcuts**, и нажать **OK**.

2.4. Изменение масштаба изображения

Изменять размеры партитуры можно несколькими способами:

1. С помощью кнопки  - **Zoom** на панели инструментов. Нажатие левой кнопки мыши по партитуре увеличивает её масштаб, нажатие правой кнопки – уменьшает. Также можно нажать левую кнопку мыши и удерживая её выделить прямоугольником нужный фрагмент в партитуре. При отпускании кнопки мыши выделенный фрагмент увеличится до размеров рабочего окна;
2. Выбрав значение из раскрывающегося меню предустановленного масштаба на панели инструментов (оно находится справа от кнопки **Zoom**);

- Используя комбинацию клавиш <Ctrl+=> для увеличения <Ctrl+-> для уменьшения на основной клавиатуре и <Ctrl++>, <Ctrl+-> на цифровой.

Чтобы отменить масштабирование партитуры, нужно снова нажать на кнопку **Zoom**, или на клавишу <Esc>.

2.5. Добавление и удаление тактов

Добавить такты в партитуру можно несколькими способами:

В меню **Create** программы выберите подменю **Bar** (такт). В нём находятся три команды добавления тактов в партитуру (рис. 2.1):

- Команда **At End** (в конце) – добавляет один такт в конце партитуры. Гораздо удобнее для её применения воспользоваться комбинацией клавишей <Ctrl+B>. Если нажать и удерживать клавиши несколько секунд, то в конце партитуры добавится пара десятков тактов, а если удерживать только клавишу <Ctrl> и при этом нажимать клавишу , то можно добавлять такты в партитуру по одному;
- Командой **Single** (один) <Ctrl+Shift+B> можно добавить один такт в любое место партитуры. Для этого выберите данную команду в подменю **Bar** (указатель мыши при этом изменит свой цвет на синий) и щелкните мышью в нужном месте партитуры. Если перед применением команды предварительно выделить любой объект (ноту, паузу и т.п.), тогда новый такт добавится в партитуру сразу после этого выделения;
- Командой **Other...** (другое) <Alt+B> вызывается диалоговое окно **Create Bars** (создать такты) (рис. 2.2). В поле **Number of bars** (количество тактов) вносим количество добавляемых тактов, если они не изменяются в размере, то оставляем переключатель в поле **Bar Length** (длина такта) в положении **Same as time signature** (также как в обозначении метра), если нужен другой их размер (например для затакта), то установите переключатель в положение **Irregular** (нерегулярный) и из раскрывающегося меню выберите необходимые длительности.

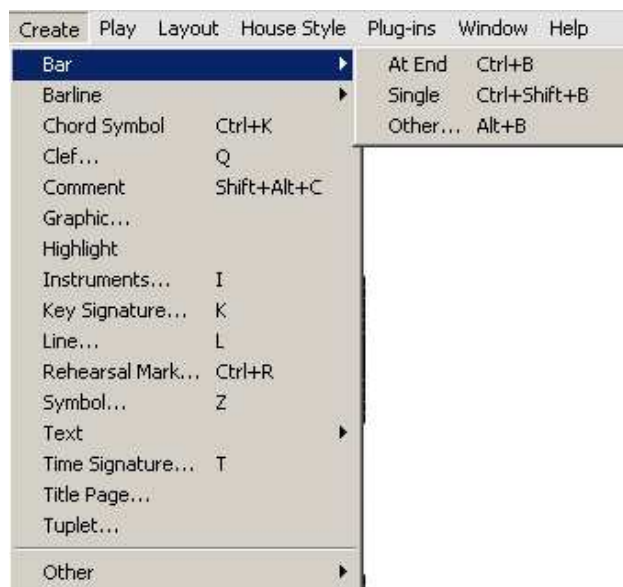


Рис. 2.1. Команды добавления тактов в партитуру



Рис. 2.2. Диалоговое окно Create Bars

Для удаления выделенных тактов из партитуры в Sibelius 6 предусмотрена команда меню **Edit**⇒**Delete Bars** (<Ctrl+Delete> или <Ctrl+Backspace>). В предыдущих версиях программы удаление тактов производилось следующим образом:

- Для удаления одного такта из партитуры, необходимо удерживая клавишу <Ctrl> щелкнуть мышью на этом такте, при этом он должен обязательно выделиться двойной синей рамкой (рис. 2.3) после чего нажать на клавишу или <Backspace>.



Рис. 2.3. Выделение такта для его удаления

2. Для удаления группы тактов вначале выделите двойной рамкой первый такт (по предыдущему образцу), а затем нажмите и удерживайте клавишу **<Shift>** и выделите последний. Клавишей **** или **<Backspace>** удалите группу тактов из партитуры. Этими проверенными способами можно пользоваться и в Sibelius 6.

MUSICANEO

Dmitrij Ostankovich

Нотный редактор Sibelius 6.


Учебное пособие, Глава 3

Book

Ввод нот

3.1. Использование малой цифровой клавиатуры

Для того, чтобы начать набирать ноты в программе Sibelius, необходимо изучить лишь некоторые её меню и панели инструментов.

Важнейшая из плавающих панелей – панель **Keypad** (кнопочная панель) с её помощью вводится большинство элементов нотного текста (рис. 3.1). При запуске программы она появляется автоматически в правом нижнем углу рабочего окна. Если её нет на месте, то вызвать панель можно кнопкой  на главной панели инструментов или сочетанием клавиш <Ctrl+Alt+K>, или командой меню Window⇒Keypad. Кнопки этой панели (кроме верхнего и нижнего рядов) соответствуют клавишам малой цифровой клавиатуры компьютера. Выбор нужной кнопки на панели осуществляется как с помощью мыши, так и с клавиатуры.



а) Простые ноты (F7)



б) Другие ноты (F8)



в) Рёбра и тремоло (F9)



г) Артикуляция (F10)



д) Джазовая артикуляция (F11)



е) Альтерация (F12)

Рис. 3.1. Плавающая панель Keypad

Панель **Keypad** состоит из шести вкладок. На первой вкладке (наиболее часто используемой) можно набирать простой нотный текст (ноты, паузы, знаки альтерации и артикуляции), вторая вкладка предназначена для набора форшлаггов, а также самых мелких и самых крупных длительностей нот, третья – отвечает за группировку и написание тремоло, четвёртая – за ферматы и дополнительную артикуляцию, пятая – за джазовую артикуляцию, арпеджио и знаки повторения, шестая – за альтерацию. Переключение между вкладками осуществляется с помощью нажатия левой кнопки мыши на корешки вкладок в верхнем ряду

панели, либо на кнопке с черным треугольником на ней или с помощью функциональных клавиш <F7> - <F12> клавиатуры компьютера.

Кнопки нижнего ряда окна предназначены для набора нотного текста в разных голосах. На одном нотоносце можно записать до четырех самостоятельных голосов.

3.2. Ввод нот с помощью мыши

Самый простой, но малоэффективный способ набора нот в редакторе.

Перед началом работы нажмите клавишу <Esc> на основной клавиатуре компьютера для отмены всех выбранных объектов в партитуре. Далее воспользуйтесь командой меню **Notes⇒Input Notes** или нажмите на клавиатуре горячую клавишу <N>;

На панели **Keypad** мышью выберите необходимую длительность ноты, если нужно добавьте к ней знаки альтерации и артикуляции, при этом нота и указатель мыши изменят свой цвет (примут цвет голоса). Подведите указатель мыши вместе с тенью от будущей ноты к началу пустого такта, установите ноту на нужную линейку и щёлкните левой кнопкой мыши. Следующую ноту, если она той же длительности, щелкните рядом, наведя её ровно на образовавшуюся паузу. Если нота меняет длительность, её необходимо взять на **Keypad** заново.

Для отмены режима ввода нот вновь нажмите клавишу <Esc> на основной клавиатуре компьютера. Эта клавиша в программе применяется довольно часто для остановки какого-либо действия или для отмены выбора объекта.

Вы также можете вводить ноты мышью в панелях **Keyboard** и **Fretboard**.

3.3. Ввод нот с основной клавиатуры компьютера

Алфавитный набор (**Alphabetic input**) – гораздо более продуктивен, чем набор мышью. Необходимо только запомнить расположение на клавиатуре компьютера следующих кнопок (буквенных обозначений нот): **C** – «до»; **D** – «ре»; **E** – «ми»; **F** – «фа»; **G** – « соль», **A** – «ля»; **B** – «си».

Выполнение алфавитного набора:

1. Выделите мышью такт, с которого начнете ввод нот (можно выделить любую ноту или паузу);
2. Нажмите на клавиатуре клавишу <N> (горячая клавиша команды меню **Notes⇒Input Notes**). Команда приведёт к появлению в выделенном месте вертикальной линии - каретки (текстового курсора);
3. Пальцем правой руки выберите нужную длительность на цифровой клавиатуре компьютера, если это необходимо добавьте к ней знаки альтерации и артикуляции (используя вкладки панели **Keypad**);
4. Пальцем левой руки нажмите на основной клавиатуре буквенное обозначение ноты.

В итоге на нотоносце появится нота необходимой длительности и высоты. Поднять или опустить её на октаву можно с помощью комбинаций клавиш <Ctrl+↑> или <Ctrl+↓>. Стрелками на основной клавиатуре вверх <↑> и вниз <↓> можно изменять высоту ноты постепенно, а вправо <→> и влево <←> перемещаться от одной ноты к другой.

Для добавления к ноте интервала сверху используются цифры основной клавиатуры: 1 – унисон, 2 – секунда, 3 – терция и т.д. Для добавления интервала снизу необходимо вместе с цифрой нажать клавишу <Shift>. Таким же способом вводятся аккорды.

Вертикальное перемещение по звукам аккорда производится клавишами <↑> и <↓> нажимаемыми совместно с клавишей <Alt>.

Повторить введенную ноту (аккорд) можно, нажав на клавишу <R>.

Для удаления неправильно введенной ноты, используется клавиша .

Паузы, выбранной величины, вводятся с помощью клавиши <0> на цифровой клавиатуре компьютера при активной 1 вкладке панели Keypad (<F7>). Для того, чтобы ввести паузу длительностью в целый такт, необходимо нажать <0> при активной 2 вкладке (<F8>). Знаки альтерации и артикуляции возможно вводить и по окончании набора нот, для этого выделите нужную ноту и нажмите соответствующие клавиши на цифровой клавиатуре (переключая её между вкладками клавишами <F7> - <F12>). Удаляются ненужные знаки повторным нажатием тех же клавиш клавиатуры.

3.4. Ввод нот с помощью окна фортепианной клавиатуры

В шестой версии программы Sibelius появилась новая возможность ввода нот с помощью экранной фортепианной клавиатуры. Этот способ объединил в себе два предыдущих так как играть на фортепианной клавиатуре можно и мышью и клавишами компьютерной клавиатуры.


Панель фортепианной клавиатуры, изображенная на рисунке 3.2, может быть трех различных размеров: большой, средней или малой. Увеличить или уменьшить её можно с помощью мыши, потянув за верхнюю или нижнюю границы окна. Ширина клавиатуры регулируется точно также с правой или с левой стороны.



Рис. 3.2. Панель Keyboard

Ввод нот с помощью фортепианной панели:

1. Вызовите кнопкой на главной панели инструментов плавающее окно Keyboard (<Ctrl+Alt+B>);
2. Выделите мышью такт, с которого начнете ввод нот (можно выделить любую ноту или паузу);
3. Выберите нужную длительность на цифровой клавиатуре компьютера, если это необходимо добавьте к ней знаки артикуляции (используя вкладки панели Keypad);
4. Щелкните мышью требуемую клавишу на фортепианной панели.

После ввода ноты символ каретки (вертикальная линия) передвинется автоматически к следующей позиции вправо и будет ожидать ввода другой ноты. Для набора интервалов и аккордов необходимо переключиться в аккордовый режим кнопкой  на панели Keyboard. Перемещение вправо или влево в этом режиме производится двумя кнопками со стрелками, расположенными рядом.

При игре по черным клавишам изменить их написание (энгармонически заменить) можно клавишей <Enter> на основной клавиатуре компьютера.


В этом же окне реализован еще один интересный способ набора нот с компьютерной клавиатуры формата QWERTY, при котором клавиши располагаются по подобию фортепианных в диапазоне одной октавы (рис. 3.3). Активируется QWERTY-ввод кнопкой , расположенной на панели Keyboard или горячими клавишами <Shift+Alt+Q>.



Рис. 3.3. QWERTY-клавиатура

После этого клавише <A> на компьютерной клавиатуре будет соответствовать нота «до» на фортепианной, <W> – «до диез»/«ре бемоль», <S> – «ре», <E> – «ре диез»/«ми бемоль», <D> – «ми» <F> – «фа» и т.д. Клавиша <Z> – транспонирует клавиатуру на октаву вниз, а <X> – вверх.

Для ввода интервалов и аккордов в QWERTY-режиме нужно нажать две или три клавиши одновременно. Более многозвучные аккорды технически невозможны.

3.5. Ввод нот с помощью MIDI-клавиатуры

Еще более удобен и естественен набор нот с помощью MIDI-клавиатуры. Большинство современных клавиатур подключаются к компьютеру непосредственно через USB порт и после установки драйверов уже готовы к работе в Sibelius. Необходимо только запустить программу и она автоматически определит подключенное USB-устройство. Для проверки его работоспособности выберите в главном меню программы команду File⇒Preferences (предпочтения) и в появившемся диалоговое окне Preferences выделите вкладку Input Devices (устройство ввода). На этой вкладке находится список всех активных устройств ввода и имеется возможность их тестирования.

Не забудьте подключить вашу MIDI-клавиатуру к компьютеру перед запуском Sibelius.

В программе предусмотрены два режима набора нот на MIDI-клавиатуре:

Режим Step-time (пошаговый) позволяет вводить ноты и аккорды друг за другом.

Выполнение пошагового набора нот:


1. Выделите мышью такт, с которого начнете ввод нот (можно выделить любую ноту или паузу);
2. Нажмите на клавиатуре клавишу <N> (горячая клавиша команды меню Notes⇒Input Notes). Команда приведёт к появлению в выделенном месте вертикальной линии - каретки (текстового курсора);
3. Выберите нужную длительность на цифровой клавиатуре компьютера и, если это необходимо, добавьте к ней знаки альтерации и артикуляции (используя вкладки панели Keypad);
4. Сыграйте нужную ноту или аккорд на MIDI-клавиатуре.

Если длительность ноты (аккорда) не изменилась, то продолжайте вашу игру. При изменении длительности необходимо заново выбрать её на цифровой клавиатуре. Энгармоническая замена ступеней производится клавишей <Enter> на основной клавиатуре. Паузы вводятся клавишей <0> на вспомогательной.

Режим Flexi-Time (реального времени) записывает ваше исполнение на MIDI – клавиатуре под метроном.

Запись музыки в реальном времени:

1. Установите в начало вашей партитуры тактовый размер, который укажет метроному правильное количество ударов в такте;
2. Выделите мышью такт, с которого начнете ввод нот (можно выделить любую ноту или паузу). Для записи партии фортепиано выделите сразу два нотоносца;

3. Выберите команду **Notes⇒Flexi-time Input** (<Ctrl+Shift+F>) или включите её кнопкой , расположенной на панели **Playback**;
4. Под появившиеся звуки ударов метронома (по умолчанию программа задаёт 1 такт отсчёта) играйте ноты на MIDI-клавиатуре;
5. Для остановки записи нажмите <Space>.

Темп записи можно регулировать на панели **Playback** ползунком.

Для точного распознавания программой вводимого нотного текста необходимо произвести настройку режима реального времени:

Выберите команду **Notes⇒Flexi-time Options** и в раскрывшемся диалоговом окне (рис. 3.4) в списке **Flexibility of tempo** (свободный темп) задайте величину «рубато» при игре на клавиатуре.

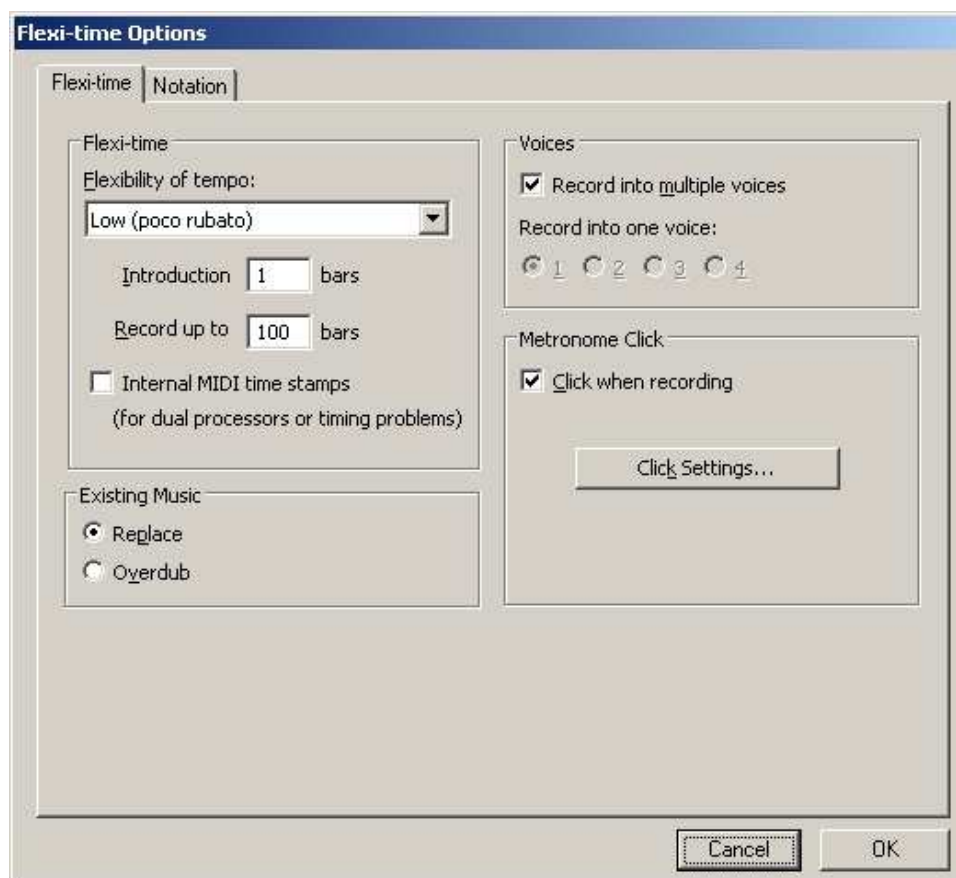


Рис. 3.4. Диалоговое окно Flexi-time Options

В поле **Introduction** введите количество тактов ударов метронома до начала записи, а в поле **Record up to** количество записываемых тактов. Установка флажка на **Internal MIDI time stamps** позволяет улучшить точность распознавания ритмических фигур на двухпроцессорных компьютерах. Установленный флажок **Record into multiple voices** позволяет записывать музыку в нескольких голосах одновременно, при его снятии, голоса можно выбирать с помощью переключателей 1-4. Переключатель **Existing Music** имеет два положения – **Replace** и **Overdub**. При установке **Replace** каждая новая запись будет стирать предыдущую, в положении **Overdub** записи будут накладываться одна на другую (это удобно при вводе полифонических произведений). Установив флажок на **Click when recording** и нажав на кнопку **Click Setting**, вы можете в появившемся окне, (рис. 3.5) произвести настройку инструмента, которым метроном будет отстукивать доли, а также разрешить подразделять его удары на более мелкие и акцентировать сильную долю в сложных размерах.



Рис. 3.5. Диалоговое окно Click Setting

Во второй вкладке окна Flexi time Options – Notation настраиваются параметры записи нот (рис. 3.6).

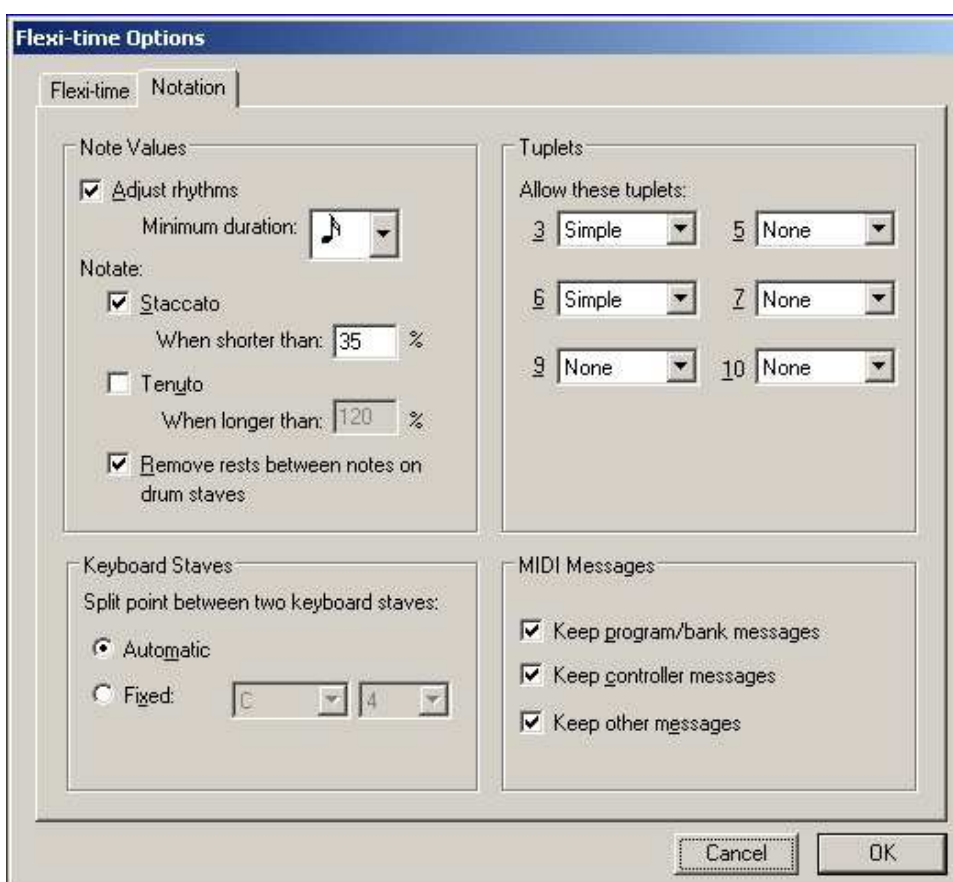








Рис. 3.6. Диалоговое окно Notation

В группе **Note Values** при установке флажка **Adjust rhythms** (выравнить ритм) из раскрывающегося списка нужно выбрать минимальную ритмическую долю в вашем произведении. Флажки на **Staccato** и **Tenuto** определяют появление этих знаков артикуляции в зависимости от длительности ноты в процентах. Флажок на **Remove rests between notes on drum staves** позволит удалять лишние паузы из партий ударных инструментов. В группа **Tuplets** можно настроить появление в партитуре триолей и более сложных ритмических делений (квартоль, квинтоль и т.д.). Если триоль простая, то ставим **Simple**, если имеет в своём составе деления на мелкие ритмические доли – **Moderate**, если чередуется с паузами – **Complex**. Группа параметров **Keyboard Staves** позволяет настроить ноту перехода при записи из нотного стана левой руки в правую. Группа **MIDI Messages options** предназначена для сохранения в программе различных MIDI-сообщений.

3.6. Ввод форшлагов

Форшлаг в программе вводится с помощью второй вкладки на панели **Keypad** (горячая клавиша <F8>). В верхнем ряду панели (рис. 3.1, б) расположены две кнопки

форшлагов:  (неперечёркнутый) и  (перечёркнутый), которым соответствуют клавиши  и  на цифровой клавиатуре и клавиши  и  на основной.

Для ввода форшлага необходимо выделить на панели нужный его вид и выбрать на первой вкладке **Keypad** (горячая клавиша <F7>) его длительность. Далее введите ноты любым из ранее описанных способов. Отменить ввод форшлагов можно повторным нажатием тех же клавиш на панели **Keypad**.

3.7. Работа с объектами

Любой выделенный символ в программе (нота, пауза, линия, слово и т.д.) является объектом, который можно копировать, удалять или скрывать.

Выделение объекта или объектов:

Щелчок левой кнопкой мыши на любом объекте приводит к его выделению;

Если необходимо выделить несколько подряд идущих объектов (например – нот), тогда выделите первый объект, нажмите клавишу <Shift> и удерживайте её, а затем выделите последний;

Для выборочного выделения нажмите и удерживайте клавишу <Ctrl> и щёлкните мышью по нужным объектам;

Выбор одного такта на нотномосце производится с помощью щелчка по такту левой кнопкой мыши;

Выбор всех тактов на нотномосце в пределах одной системы производится с помощью двойного щелчка по нотномосцу левой кнопкой мыши;

Выбор всех тактов на нотномосце до конца партитуры производится с помощью тройного щелчка по нотномосцу левой кнопкой мыши;

Выбор одного такта на всех нотномосцах в пределах системы производится с помощью нажатия и удерживания клавиши <Ctrl> и щёлчка по такту левой кнопкой мыши;

Выбор всех тактов на нотномосцах в пределах системы производится с помощью нажатия и удерживания клавиши <Ctrl> и двойного щёлчка по любому такту левой кнопкой мыши;

Выбор всех тактов на нотномосцах в пределах партитуры производится с помощью нажатия и удерживания клавиши <Ctrl> и тройного щёлчка по любому такту левой кнопкой мыши.

Удаление объектов

Любой выделенный объект можно удалить клавишами или <Backspace> основной клавиатуры.

Копирование объектов

Первый способ:

Любой объект можно скопировать с помощью клавиши <Alt>. Для этого выделите объект, нажмите и удерживайте клавишу <Alt> и щёлкните мышью на то место, куда хотите поместить копию.

Второй способ:

1. Выделите объект (или группу объектов), скопируйте его в буфер обмена компьютера с помощью комбинаций клавиш <Ctrl+C>;
2. Выделите другой объект (такт или паузу) в том месте партитуры где вы хотите поместить копию;
3. Вставьте копию в партитуру с помощью комбинации клавиш <Ctrl+V>.

Соккрытие объектов

Иногда в процессе набора возникает необходимость скрыть какой-либо из объектов партитуры (ноту, паузу, текст, линию). Для этого в программе предусмотрена команда **Hide** (спрятать) в подменю **Edit⇒Hide or Show** (<Ctrl+Shift+H>). Воспользоваться этой командой удобнее из контекстного меню, вызываемого правой кнопкой мыши на объекте, который вы хотите скрыть (рис. 3.7).

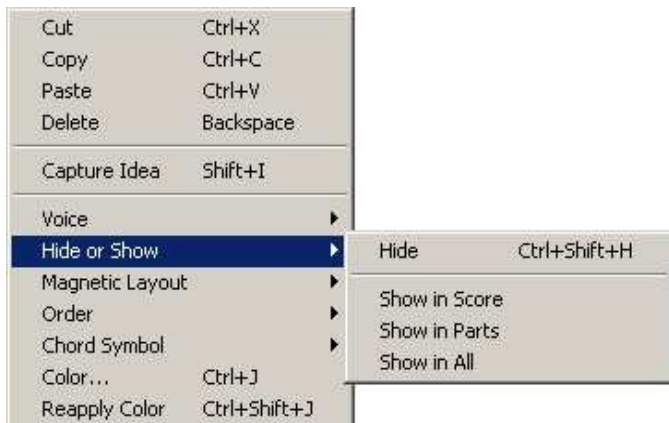


Рис. 3.7. Контекстное меню

Для возврата объекта в партитуру применяются остальные команды подменю:

1. **Show in Score** - показывать объект в партитуре, но скрывать его в партиях;
2. **Show in Parts** - скрывать объект в партитуре, но отображать в партиях;
3. **Show in All** - отображать объект и в партитуре и в партиях.

3.8. Перегруппировка рёбер длительностей и тремоло

Довольно часто при наборе нотного текста возникает необходимость в изменении группировок длительностей нот. Для выполнения этой задачи нужно сначала выделить соответствующую ноту, потом перевести **Keypad** в третий режим <F9> (рис. 3.8) и нажать на панели или цифровой клавиатуре нужную клавишу группировки.








- Кнопка:  – отделяет ноту от рёбер;
-  – присоединяет ноту к группе слева;
-  – к группе справа;
-  – объединяет рёбра справа и слева;
-  – объединяет рёбра справа и слева через разделитель.

Рис. 3.8. Keypad в режиме рёбер и тремоло

Кнопка:  – создает стебелек к паузе.

Тремоло

Тремоло разной частоты вводится также как и рёбра длительностей на третьей вкладке **Keypad** <F9> (рис. 3.8). Для ввода тремоло на одной ноте необходимо сначала выделить эту ноту, затем нажать на панели нужную клавишу частоты тремолирования (от

<1> до <5> на цифровой клавиатуре). Клавишей <6> вводится особый тип тремоло для ударных без определённой высоты звучания.

Тремоло из двух нот вводится с помощью клавиши <Enter> на цифровой клавиатуре. Для этого нужно выделить ноту или аккорд, затем выбрать клавишами от <1> до <5> частоту тремолирования и нажать <Enter>. Тремолирующие ноты автоматически увеличивают свою длительность в два раза, поэтому набирать их нужно в двукратном уменьшении.

3.9. Перемещение по партитуре

Перемещение от ноты к ноте удобнее производить клавишами со стрелками <←> и <→> на основной клавиатуре компьютера. Альтернативный вариант с помощью клавиш <Tab> (вправо) и <Shift+Tab> (влево) используется реже;

Комбинациями клавиш <Ctrl+←> и <Ctrl+→> можно переходить от одного такта к другому;

Для перехода к любому такту скачком используется комбинация клавиш <Ctrl+Alt+G>. В раскрывшемся окне (рис. 3.9) необходимо задать номер такта, к которому совершается переход и нажать кнопку ОК;

Чтобы перейти на нужную страницу в партитуре нажмите клавиши <Ctrl+Shift+G> и задайте в раскрывшемся окне (рис. 3.10) номер страницы, а затем нажмите ОК.



Рис. 3.9. Окно перехода к такту



Рис. 3.10. Окно перехода на страницу

Переход из одного нотного стана на другой (от выделенного объекта) производится с помощью горячих клавиш <Ctrl+Alt+↑> и <Ctrl+Alt+↓>.

3.10. Ввод голосов

На каждой нотной строчке вашей партитуре программа Sibelius позволяет расположить 4 самостоятельных голоса, при этом каждый из голосов окрашивается в свой цвет. Первый – синий, второй – зелёный, третий – оранжевый, четвёртый – розовый (рис. 3.11). Для набора нот в разных голосах используется нижний ряд кнопок на панели Keypad (рис. 3.12) или горячие клавиши <Alt+1>, <Alt+2>, <Alt+3>, <Alt+4>. Кнопка <All>, (<Alt+5>) действует на некоторые объекты партитур (текст, символы, линии), которые могут относиться сразу ко всем голосам. Эти объекты программа окрашивает в светло-голубой цвет.

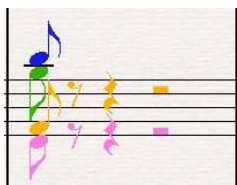


Рис. 3.11. Четыре голоса в цвете

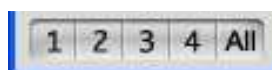



Рис. 3.12. Нижний ряд кнопок панели Keypad

3.11. Сохранение работы

Набор нот довольно долгий и утомительный процесс и поэтому, чтобы не было жалко потраченного времени и сил на него при очередном компьютерном сбое, чаще сохраняйте вашу работу. Для этого в меню File выберите команду Save As. В открывшемся окне (рис. 3.13) выберите из раскрывающегося списка папку или съёмный носитель (флешку), куда вы

хотите сохранить свой файл, задайте ему имя внизу окна и нажмите кнопку <Сохранить> (по умолчанию ваши файлы программа сохраняет в специально созданную папку **Мои документы**⇒**Scores**). В следующий раз для очередного сохранения достаточно будет простого нажатия комбинаций клавиш <Ctrl+S> на клавиатуре компьютера или щелчка мыши на кнопке главной панели инструментов – . При этом программа не только сохранит текущий файл, но и скопирует его в папку резервного копирования (**Мои документы**⇒**Scores**⇒**Backup Scores**) добавив к имени файла порядковый номер его версии. В этой папке можно найти до 40 сохраненных версий вашей партитуры. Резервные файлы не удаляются при закрытии программы и нужную версию партитуры всегда можно восстановить в непредвиденных случаях.

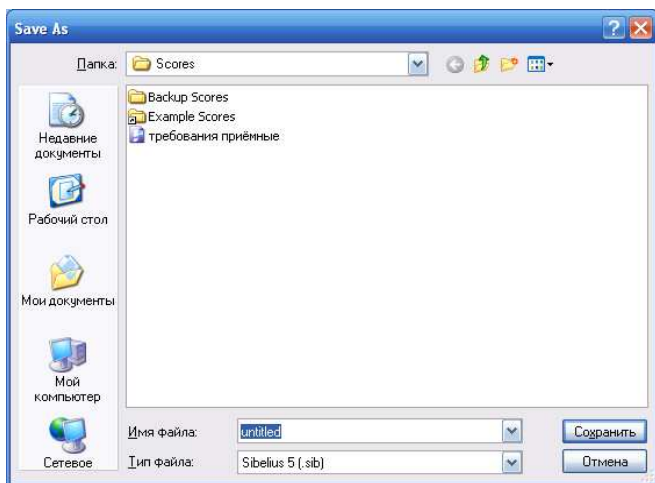


Рис. 3.13. Окно Save As

Sibelius также автоматически сохраняет копию вашей партитуры в специальную папку **AutoSave** (по умолчанию каждые десять минут). Если ваш компьютер пострадал от скачка напряжения или произошёл сбой программы, то в следующий раз, запустив Sibelius, вы сможете восстановить свою работу.

В Sibelius 6 реализована новая функция сохранения партитуры и её версий в одном файле. По окончании работы над партитурой, когда вы закрываете ноты, программа предложит вам заполнить диалоговое окно **New version** (рис. 3.14), для создания новой версии файла.

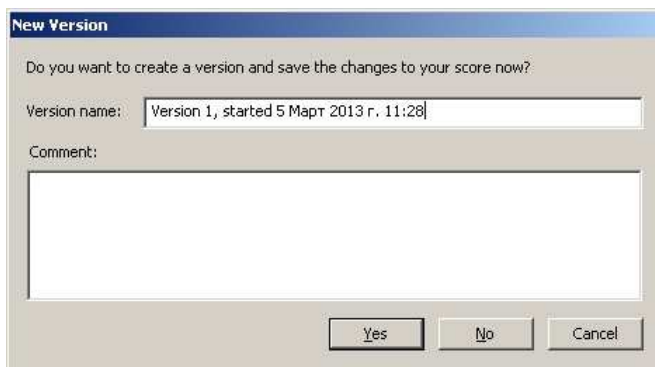



Рис. 3.14. Окно New version

В поле **Version name** указаны: номер версии, дата и время её создания. В поле **Comment** можно добавить любой комментарий. Благодаря этой функции все ваши изменения в партитуре можно будет проследить в динамике и даже сравнить между собой. Кнопкой  на панели инструментов вы можете сохранить версию своего файла в любое время.

MUSICANEO

Dmitrij Ostankovich

Нотный редактор Sibelius 6.

Учебное пособие. Глава 4.

Book

Работа со звуком

4.1. Устройство звуковоспроизведения

Прежде чем прослушать партитуру необходимо настроить в программе устройство звуковоспроизведения. Существует три типа устройств поддерживаемых Sibelius 6. Это внешние звуковые модули и синтезаторы со встроенными банками звуков, внутренние звуковые карты со встроенными синтезаторами и VST инструменты (вместе с программой поставляется Kontakt Player 2 с библиотекой звуков Sibelius Sounds Essentials). Для их настройки выберите команду **Play⇒Playback Devices**. В открывшемся окне (рис. 4.1) доступны четыре вкладки. В первой вкладке **Active Devices** (доступные устройства) в левой части окна отображаются все доступные на вашем компьютере звуковоспроизводящие устройства. Для выбора одного из них сначала выделите его мышью, а затем нажмите кнопку **<Activate>**. Для отключения устройства выберите его из правого окна и нажмите кнопку **<Deactivate>**. В программе Sibelius возможно активировать любое количество звуковоспроизводящих устройств (VST-инструменты даже можно дублировать), их использование ограничено только вашим желанием и системными требованиями VST-синтезаторов к компьютеру. Кнопка **<Test>** позволяет прослушать звучание выбранного устройства, а кнопка **<Show>** открывает окно виртуального синтезатора, для выбора в нём необходимого инструмента и регулирования его громкости, тембра, стерео-панорамы, а также других эффектов.

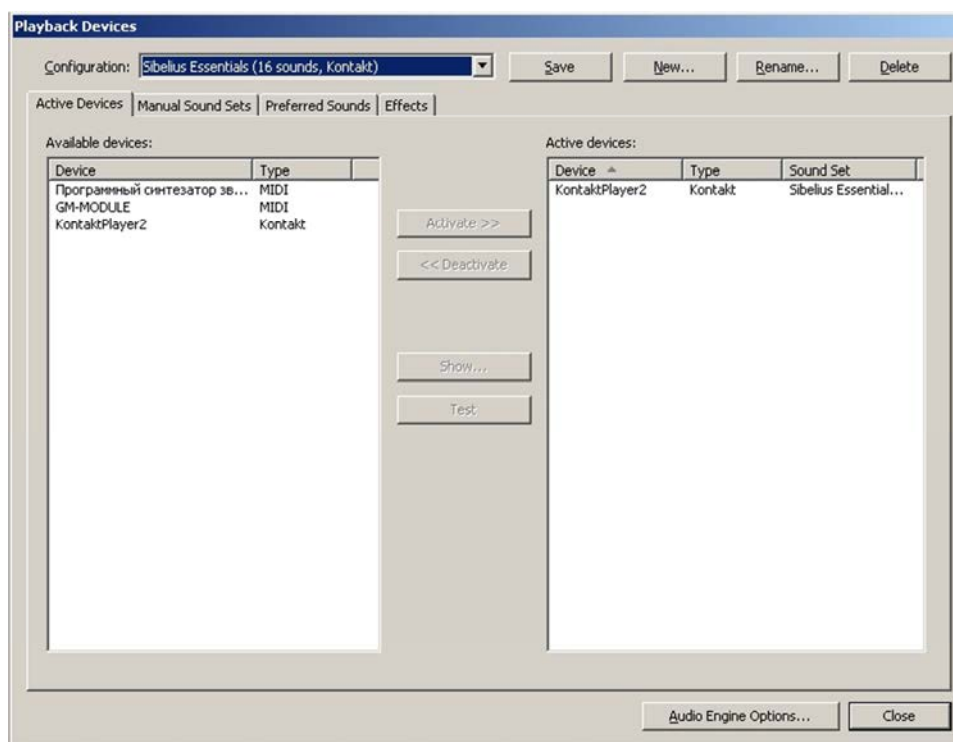


Рис. 4.1. Окно Playback Devices

Sibelius позволяет сохранить все выбранные вами активированные звуковоспроизводящие устройства, с их настройками в специальных конфигурациях воспроизведения. В верхней части окна **Playback Devices** расположены кнопки для сохранения, создания, переименования и удаления конфигураций.

Кнопкой **<Audio Engine Options>** (настройка аудио-устройств) вызывается одноимённое диалоговое окно (рис. 4.2). В нём можно: разрешить или отменить использование в программе виртуальных инструментов и эффектов (флажок на **Use virtual instruments and**

effects); выбрать и настроить в поле **Audio Interface** интерфейс воспроизведения аудио (зависит от звуковой карты, установленной на вашем компьютере и от её драйверов); в поле **Virtual Instruments and Effects Folder** указать папку, в которой расположены установленные на ваш компьютер VST-инструменты и эффекты, а также назначить повторный просмотр этой папки программой при перезагрузке; в поле **ReWire** нажать кнопку **<Repair>** (исправить) если Sibelius не появляется в вашей DAW-программе¹ как устройство ReWire.²

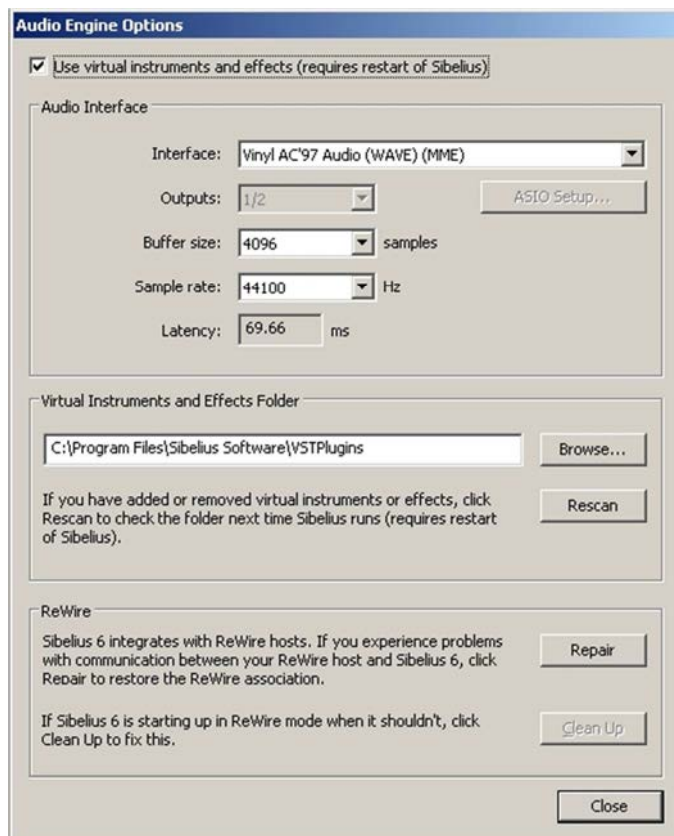


Рис. 4.2. Диалоговое окно Audio Engine Options

Остальные вкладки окна **Playback Devices** предназначены для более тонкой настройки VST-инструментов и эффектов.

4.2. Проигрывание партитур

При создании новой партитуры вначале первого такта автоматически появляется зелёная вертикальная линия – так называемая линия воспроизведения, которая при проигрывании движется по партитуре и показывает, в каком такте звучит музыка. Положение линии воспроизведения указывает ещё и на то, с какого такта программа начнёт проигрывание вашей партитуры. Если вы хотите убрать линию с экрана, то воспользуйтесь командой **View⇒ Playback Line**.

Для воспроизведения звучания набранного нотного текста служит плавающая панель **Playback** (рис. 4.3).

¹ DAW-программа (digital audio workstation - цифровая звуковая рабочая станция) - компьютерная программа-секвенсер, предназначенная для записи, хранения, редактирования и воспроизведения цифрового звука.

² ReWire - это виртуальный аудио кабель, с помощью которого можно соединить несколько программ между собой. Кроме передачи самих аудиоданных обеспечивается синхронизация связанных программ с точностью до семпла и становятся общими команды управления воспроизведением.



Рис. 4.3. Панель Playback

Назначение кнопок панели:


Пиктограмма	Название команды	Перевод на русский язык	Описание команды
	Move Playback Line to Start	Переместить линию воспроизведения в начало	Переместить линию воспроизведения в начало партитуры;
	Rewind	Перемотка назад	Перемотка линии воспроизведения назад;
	Play	Проиграть	Воспроизведение;
	Stop	Остановиться	Остановить воспроизведение;
	Fast-forward	Быстрая перемотка вперед	Быстрая перемотка вперед;
	Move Playback Line to End	Переместить линию воспроизведения в конец	Переместить линию воспроизведения в конец партитуры;
	Flexi-time Input	Ввод Flexi-Time	Ввод музыки с MIDI-клавиатуры;
	Record Live Tempo	Запись живого темпа	Запись изменений темпа с помощью MIDI-клавиатуры, MIDI-педали или клавиатуры компьютера;
	Live Playback	Живое воспроизведение	Воспроизведение при проигрывании нюансов исполнения на MIDI-клавиатуре (темп, ритм, нюансировка и т.п.);
	Live Tempo	Живой темп	Воспроизведение ранее записанного темпа;
	Click When Playing	Щелчок при игре	Включить метроном при воспроизведении.

Ниже кнопок расположена линия времени (timeline) с ползунком, которым можно управлять началом воспроизведения в программе. Еще ниже – информационное поле, в котором отображается время воспроизведения музыки (в часах, минутах, секундах и миллисекундах), номер текущего такта (bar), тактовая доля (beat), проигрываемая в данный момент, а также текущий темп в произведении.

В правом нижнем углу рядом с информационным полем находится линия регулирования темпа воспроизведения.

4.3. Микшер

С помощью микшера регулируется звучание (тембр, громкость, расположение в пространстве) любого инструмента в партитуре, а также устанавливаются настройки виртуальных инструментов и эффектов. Окно микшера вызывается командой главного меню

программы Window⇒Mixer, горячими клавишами <Ctrl+Alt+M>, клавишей <M> или щелчком мыши на кнопке  главной панели инструментов. Микшер состоит из панелей, объединенных в функциональные секции (рис. 4.4).



Кнопки управления секциями микшера и индикатор загрузки процессора

Секция нотоносцев.

Позволяет управлять тембром, громкостью, панорамой, MIDI каналом, выделением соло или глушением музыкальных инструментов, используемых в партитуре

Панель настройки звучания метронома

Секция групп инструментов.

Позволяет настраивать громкость, выделение соло или глушение инструментальных групп

Секция виртуальных инструментов.

Настройка звучания используемых виртуальных инструментов

Секция эффектов.

Настройка наложения звуковых эффектов

Панель общей громкости и эффектов

Рис. 4.4. Панель Mixer

Кнопками, расположенными в верхней части окна, (рис. 4.5) можно включать или выключать отображение секции и панелей в микшере.



Рис. 4.5. Кнопки управления

Первая кнопка (слева направо) включает и выключает секцию нотоносцев, вторая - групп инструментов, третья - виртуальных инструментов, четвёртая - эффектов, пятая - общей громкости.

Панель секции нотоносцев

Переключатель в форме треугольника в левой части панели позволяет переводить её в расширенный или сокращенный вид (рис. 4.6).



Рис. 4.6. Панели секции нотоносцев

Сокращенная панель содержит следующие элементы управления:

1. Табло, на котором отображается название инструмента;
2. Регулятор и индикатор уровня громкости инструмента;
3. Кнопки выделения соло - <S> и заглушения инструмента - <M>;

В расширенном виде к ним добавлены:

4. Окно выбора устройства воспроизведения (из активированных в окне Playback Devices);
5. Кнопка вызова окна виртуального инструмента (она активна, если VST-инструмент подключен);
6. Окно номера слота (канала);
7. Регулятор панорамы;
8. Окно переключателя тембров (инструментов);
9. Кнопка «Тест» (прослушивание выбранного инструмента);
10. Регуляторы уровня реверберации и хоруса;
11. Дополнительные элементы управления звуками (эквализация и компрессия).

Панель настройки звучания метронома

Панель похожа на предыдущую, только вместо окна переключателя тембров на ней расположена кнопка <Setting> (Настройка) (рис. 4.7).



Рис. 4.7. Панель метронома

Нажатие на эту кнопку приводит к появлению на экране диалогового окна Click Setting подробно разобранного в главе 3.5.

Панель секции групп инструментов

В микшере предусмотрена возможность регулирования громкости, а также выделение соло или глушение не только отдельных инструментов, но и каждой из инструментальных групп (деревянной, медной, струнной и т.д.). Программа автоматически определяет группу используемого в партитуре инструмента и позволяет управлять ею с помощью панели групп инструментов (рис. 4.8).



Рис. 4.8. Панели групп инструментов

Панель секции виртуальных инструментов

Каждый виртуальный инструмент, используемый в вашей конфигурации воспроизведения, имеет в микшере свою панель (рис. 4.9).



Рис. 4.9. Панели виртуальных инструментов

Сокращенная панель содержит:

1. Табло, на котором отображается название виртуального инструмента;
2. Кнопка вызова окна виртуального инструмента;
3. Регулятор и индикатор уровня громкости инструмента;

В расширенном виде к ним добавлены:

4. Регуляторы уровня реверберации и хоруса;
5. Регуляторы уровня посылы сигнала в шины эффектов (effects buses) FX 1, FX 2, FX 3, FX 4;
6. Кнопки выделения соло - <S> и заглушения инструмента - <M>;
7. Регулятор панорамы.

Панель секции эффектов

Секция эффектов содержит четыре панели шин эффектов в каждую из которых можно загрузить по два различных эффекта (рис. 4.10).

Сокращенная панель содержит:

1. Табло, на котором отображается название шины;
2. Регулятор уровня добавления эффекта;

В расширенном виде к ним добавлены:

3. Два окна с именами используемых эффектов (из активированных в окне Playback Devices);
4. Две кнопки вызова окон эффектов;
5. Регулятор входного уровня TRIM (почти не применяется).



Рис. 4.10. Панели эффектов

Панель общей громкости и эффектов

Расположена в самом низу окна **Mixer** (рис. 4.11). Панель позволяет изменять громкость звучания всех виртуальных инструментов и эффектов в произведении одним регулятором уровня и добавлять к общему их звучанию дополнительные эффекты.

Сокращенная панель содержит:

1. Табло, на котором отображается название панели;
2. Регулятор и индикатор уровня общей громкости;

В расширенном виде к ним добавлены:

3. Четыре окна выбора эффектов (из активированных в окне **Playback Devices**) с кнопками их вызова.




Рис. 4.11. Панель общей громкости и эффектов

4.4. Контакт-плеер 2

Программа **Sibelius 6** поставляется вместе со звуковой библиотекой **Sibelius Sounds Essentials**, включающей в себя большое количество высококачественных музыкальных инструментов. Для их воспроизведения используется универсальный виртуальный инструмент **Kontakt Player 2** созданный фирмой **Native Instruments**. Универсальность этого проигрывателя в том, что он может работать с большим количеством звуковых библиотек от разных производителей.

Для полноценной работы контакт-плеера необходим довольно быстрый компьютер. Звуковые библиотеки требуют много свободного места на диске, а использование большого количества инструментов в партитуре зависит от объёма оперативной памяти.

Минимальные системные требования программы **Sibelius 6** (без поддержки **VST**) - **Windows XP SP2** или **Windows Vista** или **Windows 7**, **512MB** - **RAM**, **550MB** свободного места на хард-диске, а с поддержкой **Sounds Essentials** и **Kontakt Player 2**, - процессор **Intel Core Duo** или **AMD Turion**, **1(2)GB** - **RAM**, **3,5GB** свободного места на хард-диске, **ASIO**-совместимая звуковая карта. Если эти требования ниже, тогда вы не сможете использовать большое количество звуков одновременно.

Для вызова **Kontakt Player 2**, откройте микшер (**<Ctrl+Alt+M>** или **<M>**), и нажмите на панели любого инструмента, озвучиваемого данным устройством, кнопку . При этом откроется окно **Kontakt Player 2** (рис. 4.12), содержащее панели загруженных в память инструментов, а также другие дополнительные элементы.



Окно проводника

Рис. 4.12. Окно Kontakt Player2

Кнопка фокусирования на инструменте,  расположенная в правом верхнем углу, включает сокращенный вид окна плейера (рис. 4.13).



Рис. 4.13. Сокращённый вид окна Kontakt Player2

В этом режиме в центре окна отображается только одна панель выбранного музыкального инструмента. Переход на другие панели осуществляется кнопками со стрелками, расположенными сверху на основной панели; там же расположена кнопка, включающая и выключающая отображение фортепианной клавиатуры. Повторное нажатие кнопки фокуса возвращает окну обычный вид.

Основная панель управления

В верхнем ряду панели (рис. 4.14) расположены четыре кнопки, позволяющие скрывать или показывать отображение в окне: проводника (кнопка <Browser>); панели эффектов (кнопка <Outputs>); фортепианной клавиатуры (кнопка <Keyboard>) и панели общей настройки (кнопка <MasterKontrol>). Четыре кнопки нижнего ряда позволяют: загружать или сохранять инструменты (кнопка <Load/Save>); настраивать дополнительные (необязательные) опции (кнопка <Options>); очищать оперативную память от ненужных семплов (кнопка <Purge>); изменять размер окна плейера (кнопка <View>).

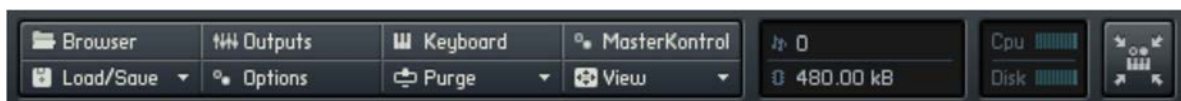


Рис. 4.14. Основная панель управления

Справа от кнопок находится информационное табло, на котором отображается количество одновременно звучащих голосов в произведении (полифония), степень загруженности процессора, размер всех используемых (загружаемых в RAM) семплов инструментов, частота обращений программы к жесткому диску.

Мастер-панель

Позволяет регулировать некоторые настройки для всех инструментов (рис. 4.15). Так как контакт-плеер является составной частью программы Sibelius, то эти настройки почти не имеют практического значения, кроме установки частоты звучания «А3».



Рис. 4.15. Мастер-панель

Панели музыкальных инструментов

Содержат стандартные регуляторы громкости, панорамы, кнопки <Solo> и <Mute>, а также дополнительные регуляторы, различные для каждого инструмента (рис. 4.16). Стандартными параметрами звучания удобнее всего управлять из окна микшера программы, а более тонкую настройку осуществлять в панели инструментов.

Нажатие на кнопку <X> в правом верхнем углу панели выключает ее и выгружает инструмент из памяти компьютера. Кнопка <-> минимизирует панель. Кнопка <Aux> показывает или скрывает полосу посылов на эффекты для каждого инструмента.



Рис. 4.16. Панели инструментов

Панель выходов

Панель (рис. 4.17) содержит пять регуляторов уровня сигнала с кнопками выбора эффектов: первый - стерео-выход (st.1), со второго по пятый - четыре шины возврата эффектов (aux 1 – aux 4). Эта панель служит для применения встроенных в Kontakt Player аудио-эффектов, которые можно накладывать на любые звучащие в произведении инструменты.



Рис. 4.17. Панель выходов

Кнопками выбора эффектов, на каждую шину одновременно возможно наложить до 4-х различных эффектов. Выбор эффекта осуществляется нажатием на треугольник, расположенный в правой части кнопки, и из раскрывшегося списка добавить необходимый эффект. Общий регулятор уровня сигнала контролирует степень воздействия эффекта (-ов) на инструмент (-ы).

Двойной щелчок мыши по кнопке выбора эффектов приводит к появлению панели редактирования данного эффекта (рис. 4.18) в которой настраиваются параметры его звучания вручную или с помощью специальных пресетов (предустановок), вызываемых кнопкой <Pre>.



Рис. 4.18. Панель выходов и панель редактирования эффекта

По умолчанию, программа загружает эффекты реверберации и хоруса в первую и вторую вспомогательную шину возврата. Повторное двойное нажатие на кнопку эффекта или кнопку <Edit Effect> убирает с экрана панель редактирования.

Проводник


В левой части окна Kontakt Player находится панель проводника (рис. 4.12). Она состоит из трёх вкладок: Libraries (библиотеки), Engine (двигатель) и Auto (автоматизация). В первой вкладке отображаются панели установленных у вас звуковых библиотек; во второй

– в реальном времени отражается информация о размерах используемых семплов в партитуре и о загруженности компьютера; третья вкладка в программе не используется.

4.5. Экспортирование в аудио формат

При использовании виртуальных инструментов появляется возможность сохранения вашей партитуры в виде аудио-файла WAV-формата. Для этого необходимо:

1. Проверить все ли инструментальные партии озвучиваются виртуальными инструментами в вашей конфигурации;
2. Переместить линию воспроизведения в начало партитуры;

3. Выбрать команду главного меню программы **File⇒ExportAudio** или щелкнуть кнопку  на главной панели инструментов;

4. В диалоговом окне (рис. 4.19) необходимо задать имя файлу и кнопкой **<Choose Folder>** выбрать папку, в которую он будет сохранён и нажать **<OK>**. Также в этом окне отображается информация о приблизительном размере сохраняемого файла и его времени звучания.

Программа экспортирует ваше произведение в аудио-формат без его проигрывания в реальном времени. В зависимости от сложности партитуры и скорости компьютера экспортирование может быть быстрее или медленнее по времени реального звучания партитуры.



Рис. 4.19. Диалоговое окно Export Audio

4.6. Оживление исполнения

В программе предусмотрена возможность «очеловечивания» звучания вашей партитуры. Командой **Play⇒Performance** (воспроизведение⇒исполнение) вызывается диалоговое окно **Performance** (рис 4.20).

В поле **Style** (стиль) данного окна присутствуют три параметра, каждый из которых регулируется выбором значения в раскрывающемся списке:

Espressivo – параметр влияет на экспрессивность исполнения (выделение артикуляции и динамики) произведения;

Rubato – позволяет при проигрывании изменять темп исполнения;

Rhythmic feel (чувство ритма) – параметр, позволяющий программе проигрывать музыку в соответствии с определённым ритмическим стилем.

Флажок **Only change beats** (только смена долей) предназначен для изменения ритма только тех нот, которые выпадают на сильную и относительно сильную доли.

Поле **Reverb** (реверберация) предназначено для установки различных эффектов

реверберации (эха) при воспроизведении. Всего их семь разновидностей (от **Dry** – (сухо) до **Cathedral** – (собор). Встроенный в программу проигрыватель имеет два типа ревербераторов: высококачественный сверточный (импульсный), который требует большой обрабатываемой мощности от компьютера и обычный стереоревербератор не столь ресурсоемкий. По умолчанию, в программе включен сверточный ревербератор и для того, чтобы воспользоваться стандартным, нужно командой **File⇒Preferences** вызвать меню настройки программы и на странице **Playback** сбросить флажок **Use convolution reverb** (использовать сверточный ревербератор). Уровень реверберации регулируется одноименным фейдером в окне инструмента микшера.

В поле **Gap after final barlines** (пауза после финальной черты) задаётся длительность паузы после любой финальной тактовой черты в нотах. Включенный флажок **Also play gaps after section ends** (также играть паузы после концов секций) позволяет делать паузы после каждого установленного вами конца секции в нотах (панель **Properties⇒** вкладка **Bars⇒** флажок **Section end**).

В поле **Mixer Faders** (смещение регуляторов) флажком на **Mixer faders scale note velocity as well as volume** можно установить зависимость управления силой извлечения звука от его громкости.

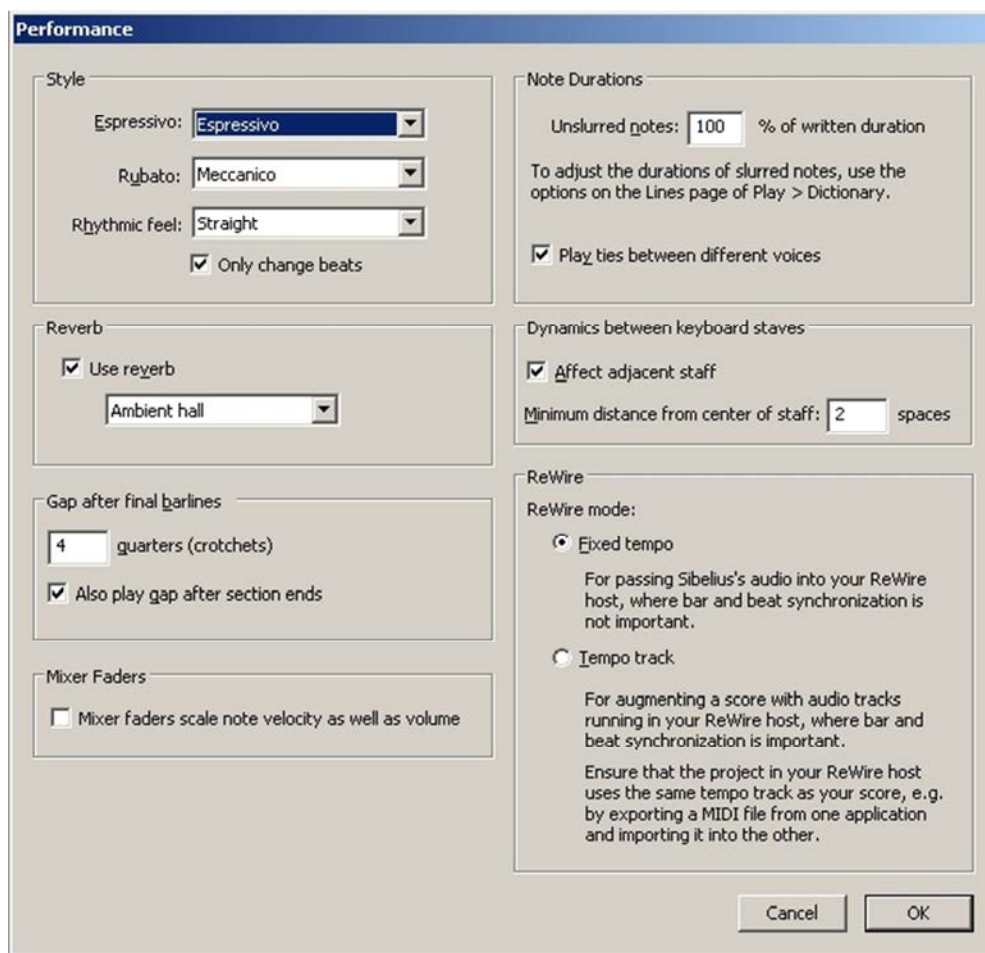


Рис. 4.20. Диалоговое окно Performance

Поле **Note Durations** (длительности нот) позволяет настроить продолжительность звучания (в процентах) незалигованных длительностей нот. По умолчанию, установленный флажок **Play ties between different voices** сообщает программе о том, что вторую залигованную ноту между разными голосами проигрывать не нужно.

В поле **Dynamics between keyboard staves** (Динамика между клавишными нотоносцами) регулируется применение динамики между нотоносцами правой и левой руки

клавишных инструментов. Программа автоматически играет их в одном нюансе с небольшим разделением (**Minimum distance from center of staff**) друг от друга. Если необходима раздельная нюансировка нотных знаков, то флажок с **Affect adjacent staff** нужно убрать.

В поле **ReWire** выбирается один из двух способов передачи информации о темпе в произведении при синхронизации Sibelius с другими программами через виртуальный аудио кабель **Rewire**:

1. **Fixed tempo** (неизменный темп) темп в произведении не изменяется на всем протяжении;
2. **Tempo track** (дорожка темпа) темп изменяется и записывается в специальную дорожку.

4.7. Оживление темпа произведения

Функция **Live Tempo** (живой темп) позволяет довольно тонко управлять темпом вашего музыкального произведения, отстукивая его на компьютерной или MIDI-клавиатуре, или MIDI-педали.

Для того, чтобы записать темп вашего исполнения, нужно сначала выбрать входное устройство и откалибровать его. Для этого в меню **Play** воспользуйтесь командой **Calibrate Live Tempo**. В раскрывшемся диалоговом окне (рис 4.21) переключателями в верхней части выберите одно из трех возможных входных устройств, а затем нажмите кнопку **<Start Calibration>**. После чего вы услышите щелчки метронома, под которые необходимо нажимать любую клавишу на клавиатуре компьютера, MIDI-клавиатуре или на MIDI-педали. При калибровке программа определит время задержки сигнала в компьютерной системе воспроизведения, и время вашей собственной скорости ответа на сигнал.

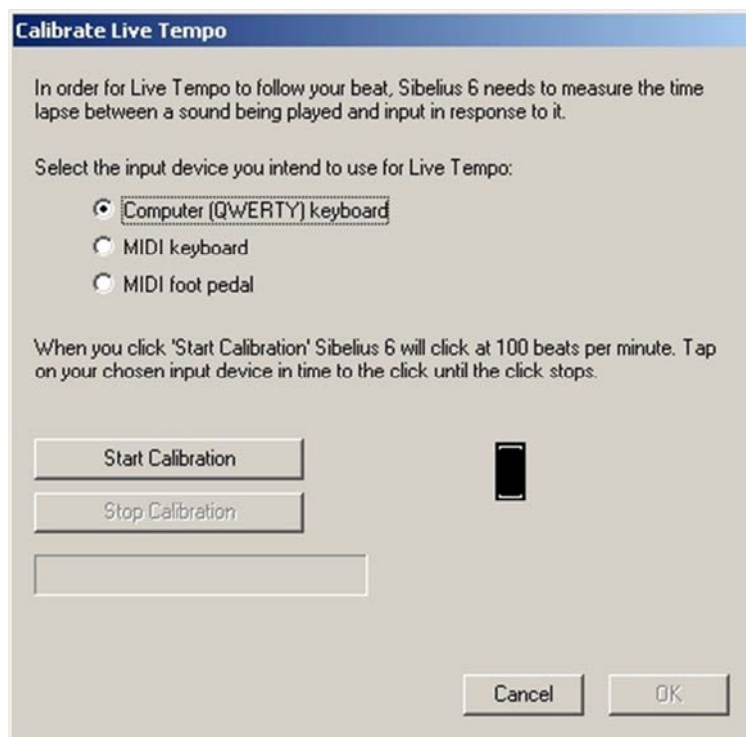


Рис. 4.21. Диалоговое окно **Calibrate Live Tempo**

Однажды откалибровав входное устройство, нет необходимости повторять эту процедуру в следующий раз если вы используете то же устройство и ту же конфигурацию воспроизведения.

Настройка параметров записи

Прежде, чем начать запись, необходимо настроить её основные параметры. Для этого командой меню **Play⇒Live Tempo Options**, вызовите диалоговое окно, изображенное на

рисунке 4.22. В этом окне вы можете отрегулировать несколько параметров записи, помогающие Sibelius интерпретировать ваше исполнение:

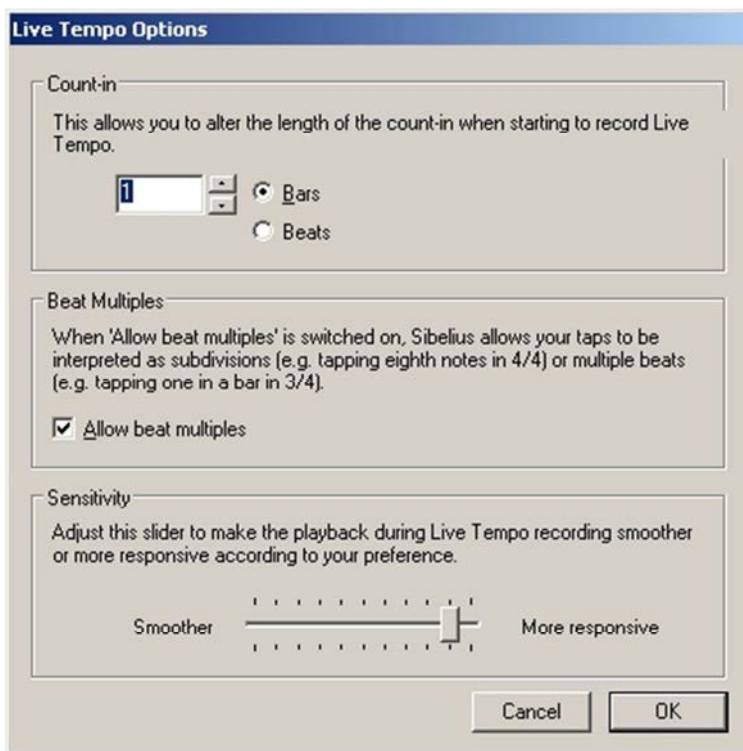


Рис. 4.22. Диалоговое окно Live Tempo Option

В поле **Count-in** (включить) настраивается количество ваших ударов перед началом записи «живого» темпа. По умолчанию программа задаёт 1 такт. Если произведение начинается с затакта, то удобнее выставить количество ударов в долях (**Beats**);

Поле **Beat Multiples** (составные доли) предназначено для включения или выключения флажка **Allow beat multiples**, позволяющего программе интерпретировать ваши удары как составные доли в размере (шестнадцатые ноты в размере 4/4, половинная с точкой в размере 3/4). По умолчанию этот флажок включен;


В поле **Sensitivity** (чувствительность) слайдером можно отрегулировать чувствительность программы к вводимым вами изменениям ритма в диапазоне от **Smoother** (сглаживание) до **More responsive** (более отзывчивый).

После настройки всех параметров нажмите кнопку **OK** и приступайте к записи.

Запись «живого темпа»

Перед началом записи включите панорамный режим отображения партитуры **View⇒Panorama** так как только в этом режиме реализована возможность видеть график изменения темпа, изображенный на рисунке 4.23.

Теперь установите линию воспроизведения в начальную позицию от которой вы начнете запись «живого темпа», а затем щелкните красную кнопку с пиктограммой на панели

Playback  или воспользуйтесь командой меню **Play⇒Record Live Tempo**. После этого линия воспроизведения окрасится в красный цвет, а сверху над нотоносцем первого такта в красном квадрате появится цифра с нотой, показывающая количество ударов перед началом записи, заданных в поле **Count-in**. Нажимайте на клавишу или педаль в том темпе, который вам нужен и Sibelius начнет в нем свою игру. Программа также будет следовать за любыми вводимыми вами изменениями темпа. Если темп на каком-либо из участков произведения не меняется, то просто не нажимайте клавишу. Если необходимы изменения начните ввод


ударов снова. Для остановки записи воспользуйтесь клавишей <Esc> или нажмите кнопку <Stop> на панели Playback.



Рис. 4.23. График изменения темпа

На графике изменения темпа (рис 4.23) вертикальные линии соответствуют тактовым чертам в нотках, а центральная горизонтальная линия предварительно установленному темпу. Все введенные вами изменения отражаются как линии графика, расположенные выше или ниже этой центральной оси координат. Когда вы выбираете несколько нот или тактов в произведении, то на графике автоматически серым цветом выделяется тот же участок изменения темпа. Очистить записанные изменения можно с помощью команды меню **Play⇒Clear Live Tempo**.

Воспроизведение темпа

Для воспроизведения «живого темпа» нажмите синюю кнопку с пиктограммой на панели Playback  или воспользуйтесь командой меню **Play⇒Live Tempo**.


4.8. «Живое» воспроизведение

Настоящее «живое» исполнение музыки содержит большое количество тонких нюансов изменения темпа, ритма и динамики. Если вы записали произведение с помощью MIDI - клавиатуры в режиме реального времени **Flexi-time** или импортировали в Sibelius MIDI-файл, записанный вживую, то с помощью функции **Live Playback** вы сможете управлять этими нюансами исполнения.

Функция **Live Playback** точно воспроизводит, то какая была сыграна нота (одна или в аккорде), любые малейшие изменения в скорости нажатия на клавиши инструмента (громкость), длительность ноты и её стартовую позицию (насколько она отклоняется от точного ритма).

«Живое» исполнение можно отредактировать в программе или даже самим задать его параметры для музыки, которую вы набрали с помощью пошагового или алфавитного набора, используя вкладку **Playback** плавающей панели **Properties** (рис 4.25) или воспользовавшись командой меню **Play⇒Transform Live Playback dialog**.

Прослушивание «живого» воспроизведения

Функция «живого» воспроизведения включается по умолчанию во всех новых партитурах. Для того, чтобы отключить её, воспользуйтесь командой меню **Play⇒Live Playback**, горячими клавишами <Shift+L> или щелкните по кнопке  на панели **Playback**.

Просмотр «живых» скоростей воспроизведения

Для того, чтобы увидеть «живые» скорости воспроизведения (громкость каждой ноты), сохраненные в вашей партитуре, воспользуйтесь командой меню **View⇒Live Playback Velocities**. Эта команда становится доступной, когда функция **Live Playback** включена. Ноты, которые имеют данные «живого» воспроизведения, будут отображаться с вертикальным столбцом выше ноты (рис 4.24). Высота столбца определяет максимальную возможную скорость (127), а цветная секция, поднимающаяся от низа столбца, представляет «живую» скорость воспроизведения ноты или аккорда.



Рис. 4.24. Ноты с вертикальными столбцами громкости

Редактирование «живого» воспроизведения



Существуют три способа редактирования «живых» данных воспроизведения:

1. Непосредственно редактируя значения для каждой ноты на панели Properties вкладки Playback (рис 4.25);
2. Перетаскивая мышью вертикальные столбцы над нотами, отображаемые на экране после активации команды Live Playback Velocities в меню View;
3. Используя диалоговое окно команды меню Play⇒Transform Live Playback (рис 4.26).

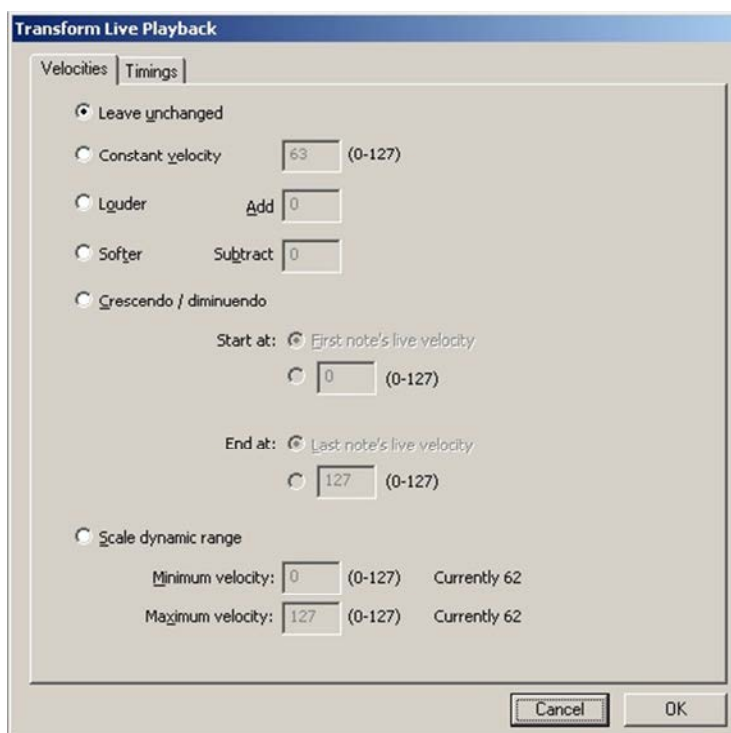


Рис. 4.26. Диалоговое окно Transform Live Playback

Рис. 4.25. Панель Properties вкладка Playback

4.7. Динамика звука

В программе можно задавать отдельную громкость каждому из голосов. Для этого необходимо:

1. Выделить ноту голоса, с которой будет действовать нюанс;
2. Выбрать команду Create⇒Text⇒Expression (или воспользуйтесь горячими клавишами <Ctrl+E>). После чего, ниже выделенной ноты появится мигающий текстовый курсор;
3. Нажать правой кнопки мыши в любом месте партитуры для вызова списка символов динамики звука (рис. 4.27);
4. Выбрать из списка необходимый нюанс;
5. Нажать клавишу <ESC> для появления в нотах символа динамики;
6. После редактирования его положения в партитуре мышью или клавишами со стрелками

основной клавиатуры, нажать <Esc> ещё раз для снятия выделения с объекта. Нюансы можно выставлять и без помощи списка символов, путём набора их на клавиатуре с предварительно нажатой клавишей <Ctrl>.

<i>ppp</i>	<i>cresc.</i>	Ctrl+Shift+C	<i>tenuto</i>	Ctrl+]	<i>è</i>	<i>ò</i>
<i>pp</i>	<i>dim.</i>	Ctrl+Shift+D	<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>é</i>	<i>ó</i>
<i>p</i>	<i>dolce</i>		<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>ò</i>	Ctrl+Shift+Alt+O
Ctrl+P	<i>espress.</i>		<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>ó</i>	Ctrl+Shift+O
<i>mp</i>	<i>legato</i>		<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>ô</i>	
<i>mf</i>	<i>leggero</i>		<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>ó</i>	
<i>f</i>	<i>marcato</i>		<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>ô</i>	
Ctrl+F	<i>meno</i>		<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>ù</i>	Ctrl+Shift+Alt+U
<i>ff</i>	<i>molto</i>		<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>ú</i>	Ctrl+Shift+U
<i>fff</i>	<i>niente</i>		<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>û</i>	
<i>fp</i>	<i>più</i>		<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>ù</i>	
<i>fz</i>	<i>poco</i>		<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>á</i>	Ctrl+Shift+Alt+A
<i>sfz</i>	<i>sempre</i>		<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>à</i>	Ctrl+Shift+A
<i>r fz</i>	<i>staccato</i>		<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>á</i>	
<i>m</i>	<i>subito</i>		<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>â</i>	
Ctrl+M	<i>con</i>		<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>ç</i>	
<i>n</i>	<i>senza</i>		<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>è</i>	Ctrl+Shift+Alt+E
Ctrl+N			<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>é</i>	Ctrl+Shift+E
<i>r</i>			<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>ê</i>	
Ctrl+R			<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>ë</i>	
<i>s</i>			<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>ì</i>	Ctrl+Shift+Alt+I
Ctrl+S			<i>tr</i>	Ctrl+]	<i>í</i>	Ctrl+Shift+I
<i>z</i>			<i>tr</i>	Ctrl+]		
Ctrl+Shift+Z			<i>tr</i>	Ctrl+]		

Рис. 4.27. Список символов динамики

Чтобы исправить неверно введенный символ динамики, нужно дважды щёлкнуть левой кнопкой мыши на нём, и в появившемся поле мигающего курсора, удалить его клавишей <Backspace> или <Delete> и вставить новый нюанс. Все ноты, расположенные справа от введенного символа динамики будут звучать с новой громкостью.

Настройка значений (если в этом возникнет необходимость) громкости нюансов производится с помощью команды Play⇒Dictionary. В появившемся окне Playback Dictionary (рис. 4.28) на первой вкладке Staff Text, в её левой части из списка выбираем нужный нюанс, а в правой части настраиваем его новую громкость и атаку звучания. В шести вкладках окна Playback Dictionary можно изменить огромное количество настроек параметров, влияющих на воспроизведение партитуры.

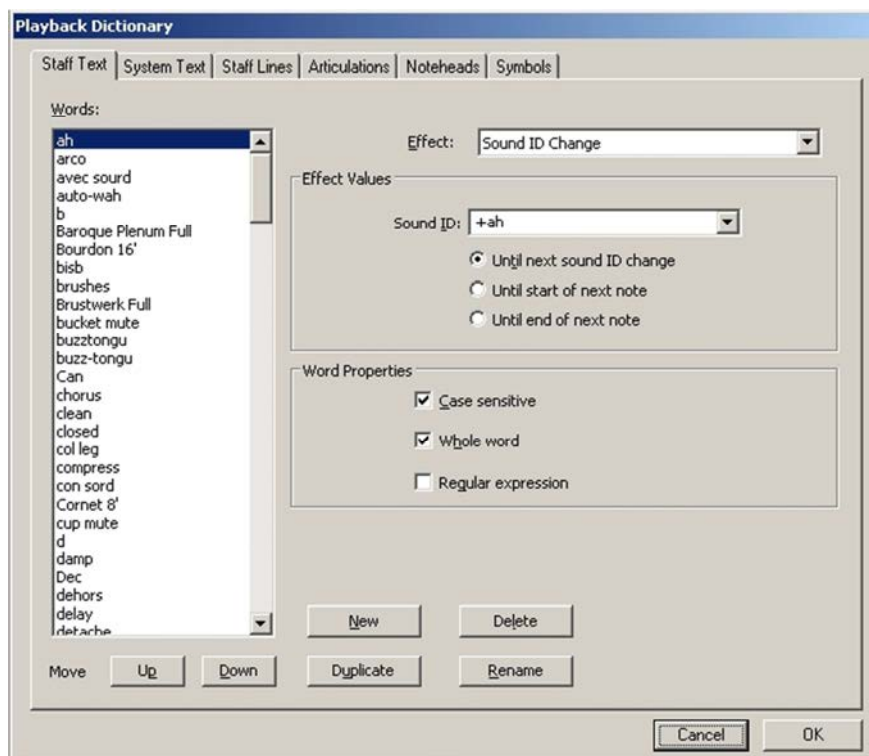


Рис. 4.28. Окно Playback Dictionary

Крециендо и диминуэндо

Чтобы постепенно усилить или ослабить громкость звука необходимо:

1. Выделить ноту или паузу с которой будет производиться усиление или ослабление;
2. Выбрать команду **Create**⇒**Line** (горячая клавиша <L>);
3. В раскрывшемся окне **Lines** (рис. 4.29) выбрать обозначение крециендо или диминуэндо и нажать **OK**.

Появившееся графическое обозначение можно растянуть на необходимое количество нот клавишей <Space>, а сузить комбинацией клавиш <Shift+space>. Длину «вилки» и её положение в партитуре, возможно, также регулировать мышью. По краям справа и слева от «вилки» находятся небольшие квадратики (хендлы) (рис. 4.30). Если захватить хендл с правой стороны, то вилку можно растянуть и сузить или повернуть в любую сторону, а с левой – переместить или повернуть. Вверх и вниз вилка передвигается с помощью клавиш со стрелками на клавиатуре или перетаскивается мышью.

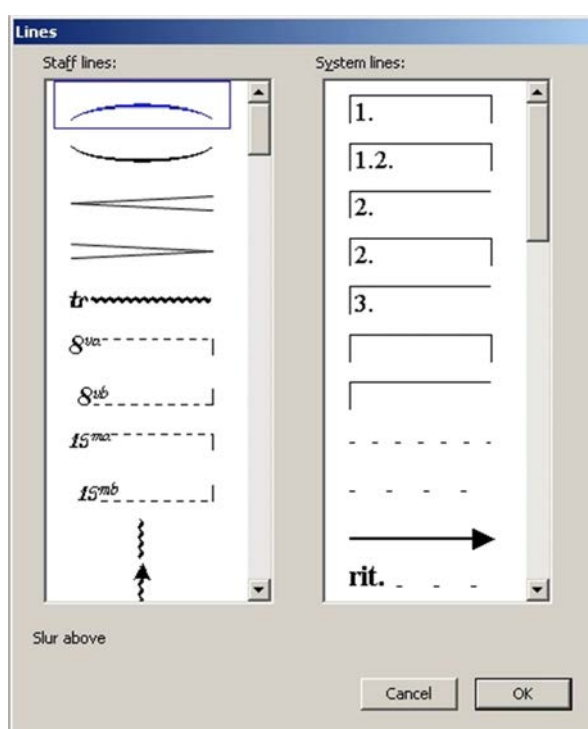


Рис. 4.29. Окно Lines



Рис. 4.30. Символ крециендо с выделенными хендлами

4.8. Темп в произведении

Основные значения темпов отрегулированы в программе по умолчанию в темповых обозначениях. Для того, чтобы установить темп в произведении необходимо:

1. Выделить ноту или паузу там, где нужно вставить новый темп;
2. Выбрать команду **Create**⇒**Text**⇒**Tempo** (или комбинацию клавиш <Ctrl+Alt+T>) после чего над выделенным участком появится мигающий текстовый курсор;
3. В любом месте партитуры щёлкнуть правой кнопкой мыши и в появившемся окне (рис. 4.31) выбрать левой кнопкой необходимый темп. Обозначение темпа вставится в партитуру, и будет звучать в соответствии с ним.

Meno mosso	Back-beat	o	Ctrl+Num 6	ë		Ï
Più mosso	Ballad	∞		ê		Í
A tempo	Bebop	.	Ctrl+Num Del	ì	Ctrl+Shift+Alt+I	Ò
Adagio	Cool	←	Ctrl+[í	Ctrl+Shift+I	Ó
Allegretto	Fusion	→	Ctrl+]	î		Ù
Allegro	Hard Bop	← ♩ = ♩ →		ï		Ú
Andante	Medium	♩		ò	Ctrl+Shift+Alt+O	Û
Con moto	Up	♩		ó	Ctrl+Shift+O	Ü
Grave	CODA	♩		ô		Ů
Largo	⌘	♩	Ctrl+Shift+4	õ		В
Lento	⌘	♩		ö		‘
Maestoso	⌘	♩	Ctrl+0	ù	Ctrl+Shift+Alt+U	,
Moderato	⌘	♩	Ctrl+3	ú	Ctrl+Shift+U	“
Prestissimo	⌘	♩		ü		”
Presto	♩	♩	Ctrl+Num 1	û		—
Tempo	♩	♩	Ctrl+Num 2	À		À
Tempo primo	♩	♩	Ctrl+Num 3	Á		Á
Vivace	♩	♩	Ctrl+Num 4	Ç		Ç
Vivo	♩	♩	Ctrl+Num 5	È		È
	II	♩		É		É
		à	Ctrl+Shift+Alt+A			
		á	Ctrl+Shift+A			
		ä				
		â				
		ç				
		è	Ctrl+Shift+Alt+E			
		é	Ctrl+Shift+E			

Рис. 4.31. Окно выбора темпа

Настройка значений темповых обозначений производится с помощью команды Play⇒Dictionary. В появившемся окне Playback Dictionary на второй вкладке System Text, в её левой части из списка выберите нужный темп, а в правой части настройте соответствующее ему количество ударов в минуту.

Часто словесное обозначение темпа сопровождается цифровым указанием метронома (Allegro ♩ = 125). Для этого после ввода темпового термина нажмите клавишу пробела и вновь вызовите правой кнопкой мыши окно выбора темпа, выберите в нем символ приравняемой длительности и после введите с клавиатуры знак «=» и необходимые цифры.

Для выставления отдельных обозначений метронома удобно пользоваться командой Create⇒Text⇒Metronome mark. Вводится она по тому же принципу.

MUSICANEO

Dmitrij Ostankovich

Учебное пособие. Таблица
основных горячих клавиш Sibelius
6

Book

Таблица основных горячих клавиш программы Sibelius 6

Ноты		Выбор всех тактов на нотоносце в пределах партитуры	Тройной щелчок по нотоносцу ЛМ
Начать ввод нот	N	Выбор всех тактов на нотоносцах в пределах партитуры	Ctrl+тройной щелчок по нотоносцу ЛМ
Ввод длительности нот	клавиши 1-6 на keypad	Выбрать такты	Ctrl+Alt+A
Ввод знаков альтерации	клавиши 7-9 на keypad	Перемещение вдоль нотоносца вправо / влево	Tab / Shift+Tab
Ввод знаков артикуляции и т. д.	клавиши / * - на keypad	Выбор всего текста в системе	Ctrl+Shift+A
Точка у ноты	клавиша . на keypad	Выбор области для графики	Alt+G
Ввод нот	C, D, E, F, G, A, B	Масштаб увеличить / уменьшить	Ctrl+ + / -
Ввод пауз (если выбрана её длительность)	клавиша 0 на keypad	Масштаб 100%	Ctrl+I
Добавить интервал сверху / снизу	1-9 / Shift+1-9	Масштаб – подогнать под страницу	Ctrl+0 (ноль)
Добавить ноту сверху	Shift+A-G	Текст – после появления текстового курсора (каретки) необходимо нажать ПМ для вызова меню	
Связующая лига	клавиша Enter на keypad	Текст экспрессии	Ctrl+E
Начать новый голос	N Alt+2/3/4	Песенный текст (вар. 1)	Ctrl+L
Превратить ноту в паузу	Delete / Backspace	Песенный текст (вар. 2)	Ctrl+Alt+L
Энгармоническая замена	Return (на основной кл-пе)	Технический текст	Ctrl+T
Переместить на секунду вверх или вниз	↑ / ↓ (клавиши курсора)	Темп	Ctrl+Alt+T
Переместить вверх или вниз на октаву	Ctrl+↑ / ↓	Начать редактирование	Enter / F2 / двойное нажатие ЛМ
Изменить нотную головку	Shift+Alt+0/1/2/3...	Остановить редактирование	Esc
Транспонировать	Shift+T	Редактирование	
Повторение ноты / аккорда и т.д.	R	Откат – Undo / Возврат - Redo	Ctrl+Z / Ctrl+Y
Перейти к следующей вкладке на keypad	+ / F7-F12	Вырезать	Ctrl+X
Создать		Копировать	Ctrl+C
Вызов меню Create	Shift+F10 / ПМ (когда ничего не выделено)	Вставить	Ctrl+V
Такт – в конце партитуры	Ctrl+B	Копировать щелчком мыши	Alt+ЛМ / средняя кнопка мыши
Такт – вставить в партитуру	Ctrl+Shift+B	Удалить такт	Ctrl+Backspace / Ctrl+Delete
Такты (м.б. нестандартными) – вставить в партитуру	Alt+B	Смена голосов 1/2/3/4/все	Alt+1/2/3/4/5
Цифровое обозначение аккорда (перемещение с помощью пробела)	Ctrl+K	Скрыть / Показать объект	Ctrl+Shift+H
Ключ	Q	Цвет объекта	Ctrl+J
Вилки (cresc / dim)*	H / Shift+H	Удалить выделенный объект	Backspace / Delete
Инструменты	I	Перевернуть объект	X
Ключевые знаки	K	Переместить выделенный объект	↑ / ↓ / ← / →
Линию	L	Переместить объект скачком	Ctrl+↑ / ↓ / ← / →
Лигу (сверху или снизу)*	Выделить ноту и нажать S / Shift+S	Переместить ноту / аккорд / паузу на нотоносец вверх или вниз	Ctrl+Shift+↑ / ↓
Символ	Z	Воспроизведение	
Тактовый размер	T	Играть или остановиться	Space (пробел)
Триоль	Ctrl+3	Повторное воспроизведение	Ctrl+Space
Мультиоль	Ctrl+2-9	Играть с выбранного объекта	P
Репетиционный знак	Ctrl+R	Остановиться	Esc
Комментарий	Shift+Alt+C	Возврат линии проигрывания в начало	Ctrl+[
* используйте Пробел для продления и Shift+Пробел для сокращения		Ускоренная перемотка вперед/назад] / [
Перемещение и выбор		Микшер	M
Переключиться между партитурой и партией	W	Живое воспроизведение Вкл./Выкл.	Shift+L
Перемещение по партитуре вверх или вниз (скачком/понемногу)	Page Up / Page Dn Alt+Page Up / Dn	Запись	
Перемещение по партитуре вправо и влево (постранично/понемногу)	Home / End Alt+Home / End	Запись с использованием Flexitime	Ctrl+Shift+F
Переместиться в начало / в конец	Ctrl+Home / End	Остановка записи	Space
Перейти к такту	Ctrl+Alt+G	Параметры Flexitime	Ctrl+Shift+O
Перейти к странице	Ctrl+Shift+G	Клавиши быстрого доступа WINDOWS	
Продвинутый фильтр	Ctrl+Shift+Alt+F	<i>Используются в Sibelius также как и в других программах</i>	
Поиск	Ctrl+F	Закрывать текущее окно	Ctrl+F4 / Ctrl+W
Поиск следующего	Ctrl+G	Закрывать все окна	Ctrl+Alt+W
Панорама	Shift+P	Выделить всё	Ctrl+A
Фокус на стан	Ctrl+Alt+F	Минимизация всех окон WINDOWS	Flag+M
Выбор следующей/предыдущей ноты или паузы	← / →	Открыть минимизированное окно / окна	Alt+Tab / Tab
Выбор начала следующего/предыдущего такта	Ctrl+← / →	Открыть новый файл / старый файл	Ctrl+N / Ctrl+O
Выбор одного такта на нотоносце	Щелчок по такту ЛМ	Печать	Ctrl+P
Выбор одного такта на всех нотоносцах в пределах системы	Ctrl+щелчок по такту ЛМ	Выход из программы	Alt+F4 / Ctrl+Q
Выбор всех тактов на нотоносце в пределах системы	Двойной щелчок по нотоносцу ЛМ	Сохранить как	Ctrl+Shift+S
Выбор всех тактов на нотоносцах в пределах системы	Ctrl+двойной щелчок по нотоносцу ЛМ	Сохранить	Ctrl+S
		Помощь (вызов на экран)	F1
		Останкович Дмитрий Валерьевич	
		Нотный редактор Sibelius 6	
		Учебное пособие по курсу «Компьютерная нотография» для студентов музыкальных специальностей	