

Содержание

Введение	10
Обозначения, используемые в книге.....	10
Глава 1. Подготовка программы к работе	11
1.1. Вызов программы	11
1.2. Окно быстрого запуска.....	11
1.3. Формирование новой партитуры.....	12
1.4. Главное окно Sibelius	17
1.4.1. Элементы главного окна Sibelius	17
Глава 2. Справочная система	19
Глава 3. Работа с партитурой	21
3.1. Перемещение партитуры	21
3.2. Нумерация тактов.....	21
3.3. Увеличение количества тактов	23
3.4. Режимы работы с партитурой.....	24
3.4.1. Создание линейного и страничного режимов партитуры	24
3.4.2. Изменение размеров партитуры	26
Глава 4. Ввод нот	27
4.1. Использование малой клавиатуры.....	27
4.2. Ввод нот с помощью основной клавиатуры компьютера	28
4.3. Ввод нот с помощью мыши.....	29
4.4. Ввод нот с помощью клавиши <R>	30
4.5. Совмещенный ввод нот	30
4.6. Ввод нот с помощью MIDI-клавиатуры.....	31
4.7. Ввод нот в режиме реального времени.....	31
4.7.1. Настройка режима реального времени	32

4.8. Ввод нот с помощью виртуальной фортепианной клавиатуры	34
4.9. Ввод нот с помощью виртуального грифа гитары	34
4.10. Ввод форшлаггов.....	35
4.11. Ввод аккордов.....	36
Перемещение внутри аккорда	36
Удаление нот из аккордов	36
4.12. Работа с объектами.....	36
4.12.1. Выделение объектов.....	36
4.12.2. Удаление объектов	37
4.12.3. Копирование объектов	37
4.12.4. Скрытие объектов.....	37
4.13. Перегруппировка ребер длительности нот	37
4.14. Перемещение по партитуре	39
4.15. Ввод голосов.....	39

Глава 5. Работа со звуком.....41

5.1. Устройство звуковоспроизведения	42
5.2. Микшер	45
5.3. Режим Preferred Sounds	49
5.4. Сохранение звуков в виде аудиофайла.....	50
5.5. Оживление исполнения	52
5.6. Динамика звука	53
Естественное изменение динамики звука	53
Искусственное изменение динамики звука	54
Крециендо и диминуэндо.....	55
5.7. Динамика темпа	56
Естественное изменение темпа	56
Искусственное изменение темпа	57

Глава 6. Создание, сохранение и сканирование музыкального текста.....59

6.1. Сканирование партитур.....	60
Основные функции программы Neuratron PhtotoScore	60
Элементы партитуры, распознаваемые программой	61
Работа с программой Neuratron PhotoScore	62
Системные настройки	64
Сканирование партитуры.....	70
Распознавание партитуры.....	77
Редактирование партитуры	85

Объединение нескольких партитур	93
Редактор Worksheet Creator	93
Добавление материала в редактор Worksheet Creator	97
Редактировать материалы в Worksheet Creator	99
6.2. Экспортирование партитур	100
6.3. Сохранение музыкального текста в виде графического файла	101
6.4. Создание специальных партитур	102
6.5. Экспортирование MIDI-файла	102
6.6. Публикация результатов работы в Интернете	103
6.7. Преобразование Sibelius 6 в ранние версии	105
6.8. Работа с версиями	105
6.9. Настройка основных параметров	106
Команда Display	107
Команда File	108
Команда Font Equivalents	109
Команда Ideas	109
Команда Input Devices	110
Команда Menus and Shortcuts	111
Команда Mouse	113
Команда Music Fonts	115
Команда Note Input	115
Команда Paste as Cue	117
Команда Playback	117
Команда Score Position	119
Команда Textures	120
Команда Versions	121
Команда Word Menus	122
Команда Other	123

Глава 7. Редактирование

7.1. Команды для отмены выполненных действий	126
7.2. Фиксация идеи	127
Категории идей	127
Введение идей в партитуру	127
Сохранение нотного фрагмента в качестве идеи	130
7.3. Выравнивание объектов	132
7.4. Окрашивание объектов	133
Применение цвета предыдущего объекта	134
7.5. Выделение объектов	134
7.6. Работа в режиме фильтрации	135

Расширенный фильтр	137
7.7. Поиск объектов	140
7.8. Коллизии.....	142
7.9. Переход к нужному такту или странице.....	142
Глава 8. Изменение вида партитуры	144
8.1. Работа со страницами	145
8.2. Работа с режимами партитуры	145
8.3. Фокусирование нотных станов	146
8.4. Особенности нумерации тактов	147
8.5. Метки разметки.....	147
8.6. Поля страницы	148
8.7. Разметка объектов	148
8.8. Отображение линий привязки объектов	148
8.9. Изменение размеров и формы объектов.....	148
8.10. Работа со скрытыми объектами.....	149
8.11. Создание комментариев	149
8.12. Различия в инструментах.....	150
8.13. Различия между версиями.....	150
8.14. Работа с версиями и их редактирование	152
8.15. Подсветка фрагментов	154
8.16. Выбор цвета нот	154
8.17. Слежение за звучанием.....	155
8.18. Переход в полноэкранный режим	155
8.19. Полосы прокрутки	156
8.20. Отображение и сокрытие панели инструментов	156
8.21. Выбор масштаба изображения.....	156
Глава 9. Работа с нотами	157
9.1. Аранжировка и оркестровка	158
9.2. Редактирование стилей аранжировки	160
9.3. Транспонирование произведения	162
Переход в режим транспонирования	165
9.4. Добавление интервалов	165
9.5. Добавление нот.....	165
9.6. Создание пересекающихся нотных станов	166
9.7. Энгармоническое изменение нот	167
9.8. Задание групп ребер длительностей.....	167
9.9. Восстановление штилей и позиций ребер длительностей	169
9.10. Корректировка заданной аппликатуры в табулатурах	169

Глава 10. Добавление объектов в партитуру	170
10.1. Как увеличить число тактов.....	170
10.2. Типы тактовых линий	171
10.3. Введение аккордовых символов	172
10.4. Изменение типа ключей	176
10.5. Добавление изображений в партитуру	176
10.6. Изменение инструментов	177
10.7. Изменение тональности	178
10.8. Добавление линий.....	178
10.9. Ввод репетиционных меток	180
10.10. Ввод вспомогательных символов	182
10.11. Добавление текста в партитуру	182
Metric modulation	188
10.12. Выбор тактового размера.....	191
10.13. Создание титульных страниц	191
10.14. Задание ритмического дробления долей.....	192
10.15. Добавление других объектов	193
10.15.1. Изменение инструмента	195
Глава 11. Воспроизведение музыкального текста	198
Элементы панели Playback	199
11.1. Проигрывание партитуры	200
11.2. Восстановление нормального звучания при искажениях	200
11.3. «Живое» воспроизведение	200
11.4. Модификация режима живого воспроизведения	202
11.5. Создание реального темпа	203
11.6. Улучшение воспроизведения партитуры.....	206
11.7. Режим видео	208
11.8. Работа со словарем (Dictionary).....	210
Staff Text	211
System text	217
Staff Lines.....	225
Articulations	227
Noteheads	228
Symbols	228
Когда изменения звука дают эффект	229
Глава 12. Работа с макетом партитуры	231
12.1. Выбор параметров расположения партитуры.....	232

12.2. Соккрытие и отображение пустых нотных станов	233
12.3. Восстановление интервалов между нотными станами.....	234
12.4. Оптимизация интервалов между нотными станами	234
12.5. Выравнивание нотных станов	234
12.6. Добавление автоматических разбинок	235
12.7. Вставка разрывов страниц и систем.....	236
12.8. Форматирование макета партитуры	238
Притягивающая верстка	239
12.9. Выравнивание символов в строку или столбец.....	240
12.10. Восстановление интервалов между нотами	240
12.11. Восстановление позиций	240
12.12. Восстановление дизайна.....	241

Глава 13. Стилизовое оформление партитур.....

13.1. Редактирование шрифтов	243
13.2. Редактирование стилей текста	244
13.3. Редактирование линий	245
13.4. Редактирование нотных головок.....	247
13.5. Редактирование символов	249
13.6. Редактирование инструментов.....	251
13.7. Редактирование аккордовых символов.....	256
13.8. Задание музыкальных стандартов	261
13.9. Установка интервалов между нотами.....	282
13.10. Позиции системных объектов.....	283
13.11. Установка позиций по умолчанию	284
13.12. Экспортирование созданного стиля	285
13.13. Импортирование созданного стиля	285

Глава 14. Использование встроенных приложений.....

14.1. Работа со знаками альтерации	287
14.2. Анализ нотного текста	288
14.3. Групповая обработка файлов	291
14.4. Работа с аккордовыми символами	293
14.5. Средства для создания музыкального текста	296
14.6. Работа с нотами и паузами	306
14.7. Установка других параметров.....	311
14.8. Параметры воспроизведения	318
14.9. Проверка интерпретации данных в партитуре	321
14.10. Упрощение нотации.....	322

14.11. Работа с текстом	325
14.12. Трансформирование музыки	334
14.13. Редактирование туплетов	340
14.14. Редактирование надстроек.....	342

Глава 15. Работа с окнами.....343

15.1. Отображение партитуры в новом окне.....	344
15.2. Использование панели свойств	344
Вкладка General панели свойств	345
Вкладка Text панели свойств	345
Вкладки Playback и Lines панели свойств	346
Вкладка Bars панели свойств.....	347
Вкладка Notes панели свойств	348

Алфавитный указатель.....350

Введение

Программа **Sibelius** – мощный нотный редактор, позволяющий создавать оригинальные партитуры на профессиональном уровне для последующего тиражирования. Программа представляет множество полезных инструментальных средств, с помощью которых пользователь сможет работать как с разнообразным (практически полным) набором символов нотной графики, так и с созданными самостоятельно специфическими обозначениями. Редактор **Sibelius** обладает неограниченным спектром регулировки динамики звука и темпа, что позволяет создавать образцы звучащих произведений или их фонограмм. Кроме того, программа обладает MIDI-секвенсорными возможностями, расширяющими ее область применения.

Обозначения, используемые в книге

Для того чтобы облегчить восприятие и понимание материала, в этой книге используются следующие обозначения.

- ❑ Элементы интерфейса программы (такие как команды меню, кнопки панелей инструментов, опции, флажки и переключатели в диалоговых окнах) выделяются таким специальным стилем. А для указания пути к требуемой команде применяются командные стрелки ⇨. Например, инструкция «Выберите команду **Create** ⇨ **Barline** ⇨ **Double**» означает, что нужно раскрыть меню **Create**, выбрать в нем команду **Barline**, после чего в раскрывшемся подменю выбрать команду **Double**.
- ❑ Названия клавиш и комбинаций клавиш заключаются в угловые скобки <>, например <**Ctrl+S**>, <**Enter**>, <**Ctrl+↓**>.
- ❑ Имена файлов, названия папок и дисков, расширения файлов выделяются таким стилем (диск **E:**, расширение **.gig**).

Глава 1

Подготовка программы к работе

1.1. Вызов программы

Программа установки помещает команду вызова программы Sibelius в подменю **Программы**. Вы можете запустить Sibelius, используя меню кнопки **Пуск** (она расположена в нижнем левом углу экрана Windows), выбрав команду **Пуск** ⇒ **Программы** ⇒ **Sibelius Software** ⇒ **Sibelius 6**. Если в процессе инсталляции вы создали на рабочем столе Windows ярлык Sibelius, то открыть программу можно двойным щелчком мыши на этом ярлыке (рис. 1.1).



Рис. 1.1. Ярлык программы Sibelius 6

1.2. Окно быстрого запуска

При первом открытии программы Sibelius мы попадаем в диалоговое окно быстрого запуска **Quick Start** (рис. 1.2).

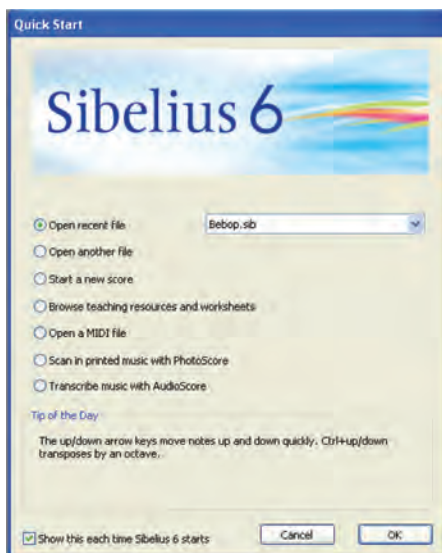


Рис. 1.2. Диалоговое окно быстрого запуска **Quick Start**

Верхняя кнопка **Open Recent File** предназначена для открытия партитур, над которыми вы работали ранее. Перечень их названий расположен в раскрывающемся списке справа, который открывается щелчком на кнопке с черным треугольником.

С помощью кнопки **Open another file** открываются любые другие программы, созданные в Sibelius, с помощью кнопки **Start a new score** открывается новая партитура, с помощью **Browse reaching resources and worksheets** открывается информация с помощью в обучении. С помощью кнопки **Open a MIDI FILE** открываются MIDI-файлы. Кнопка **Scan in printed music with PhotoScore** позволяет открыть программу сканирования Neuratron Photo Score Lite. Кнопка **AudioScore** позволяет работать с помощью приложения AudioScore Lite.

Если сбросить флажок **Show this each time Sibelius 6 start**, находящийся в нижней части окна, то это окно при загрузке программы появляться не будет, о чем и говорит название данного флажка.

1.3. Формирование новой партитуры

Щелчком на кнопке **Start a new score**. Появится диалоговое окно **New Score** (рис. 1.3).

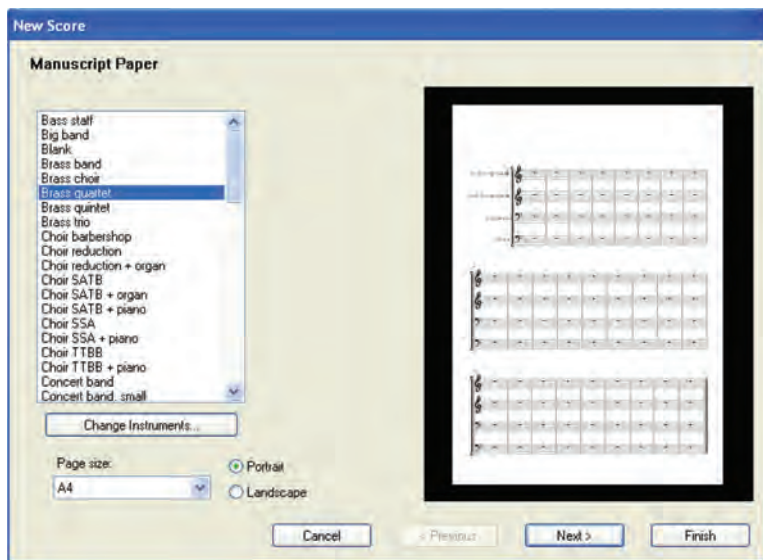


Рис. 1.3. Диалоговое окно **New Score**

В левой части данного окна нам предлагается список **Manuscript Paper**, включающий партитуры различных музыкальных инструментальных составов. Справа отображается окно партитуры с выбранными инструментами. Как видно по ри-

сунку, мы выбрали элемент **Brass quartet**, и справа видна партитура для четырех соответствующих ему инструментов.

В раскрывающемся списке **Page size** выбирается формат листа, на котором будет помещен нотный текст, а путем установки переключателя в положение **Portrait** или **Landscape** – соответственно вертикальное или горизонтальное расположение листа.

Для того чтобы создать партитуру ансамбля из своих инструментов, необходимо в списке **Manuscript Paper** выбрать элемент **Blank** (пустая партитура) и щелкнуть на кнопке **Chang instruments**. Появится диалоговое окно **Instruments and Staves** (рис. 1.4).

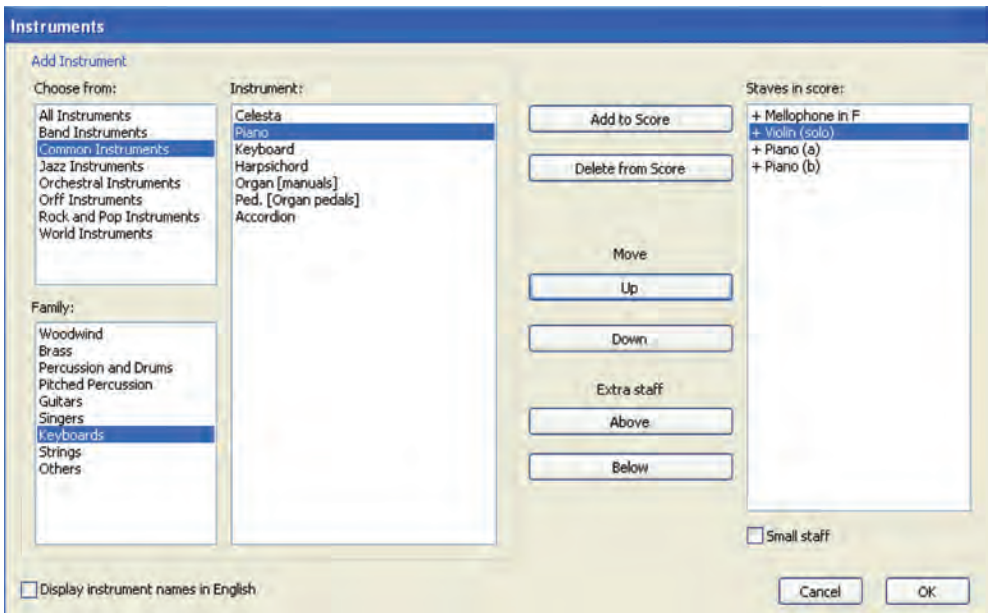


Рис. 1.4. Окно **Instruments and Staves**

В списке **Choose from** музыкальные инструменты сгруппированы по их принадлежности к разным оркестрам (все инструменты, духовые, общие, джазовые, оркестровые).

В списке **Family** перечислены группы инструментов, а в списке **Instruments** – состав групп. Для выбора необходимого инструмента нужно определиться с оркестром, к которому он относится, далее – с группой, в последнем списке выделить требуемый инструмент и щелкнуть на кнопке **Add to Score**. Выбранный инструмент оказывается в списке **Staves in Score**. Для каждого инструмента в партитуре будет создан отдельный нотный стан. Если инструмент выделить в списке **Staves in Score**, то становится активной расположенная ниже списка надпись **Small staff**,

если поставить рядом с ней галочку, то нотный стан для выделенного инструмента будет в уменьшенном размере.

Используя кнопку **Delete from Score**, инструмент можно удалить из партитуры, а с помощью кнопок **Move Up** и **Move Down** можно изменить место инструмента в партитуре (переместить его вверх или вниз).

С помощью кнопок **Extra Staff Above** и **Extra Staff Below** создаются дополнительные нотные станы выше или ниже выбранного инструмента.

Для подтверждения выбора необходимо щелкнуть на кнопке **OK**. Мы снова возвращаемся в диалоговое окно **New Score** (см. рис. 1.3).

Для продолжения щелкнем на кнопке **Next**. В окне появляется список **House Style** (рис. 1.5), в котором можно выбрать стиль написания нот.

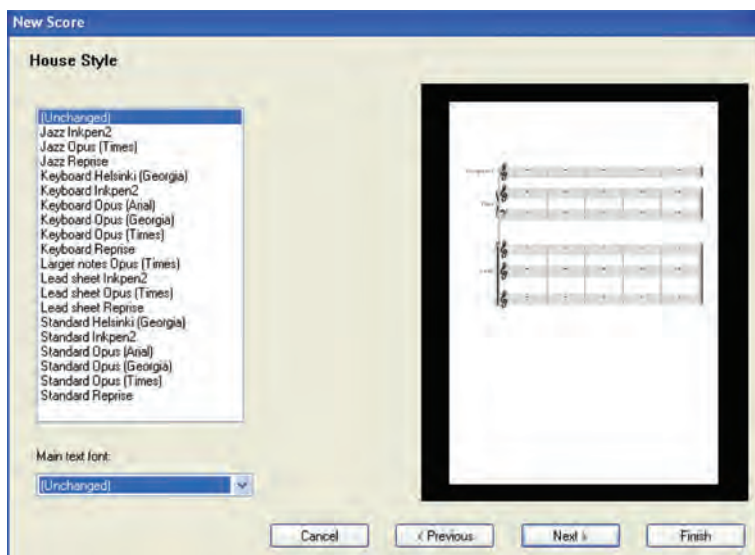


Рис. 1.5. Окно с полем **House Style**

В раскрывающемся списке **Main text font** нам предлагается выбрать шрифт для написания будущих текстов.

Щелкаем на кнопке **Next**. Открывается окно тактового размера и темпа, показанное на рис. 1.6.

В поле **Time Signature**, установив переключатель в нужное положение, можно выбрать стандартный размер и метр. Если же установить переключатель в положение **Other**, можно задать нестандартный размер.

В поле **Pick-up (Upbeat) Bar**, установив флажок **Start with bar of length**, можно открыть раскрывающийся список, где формируется затакт (если он требуется) в результате добавления длительностей нот в списке.

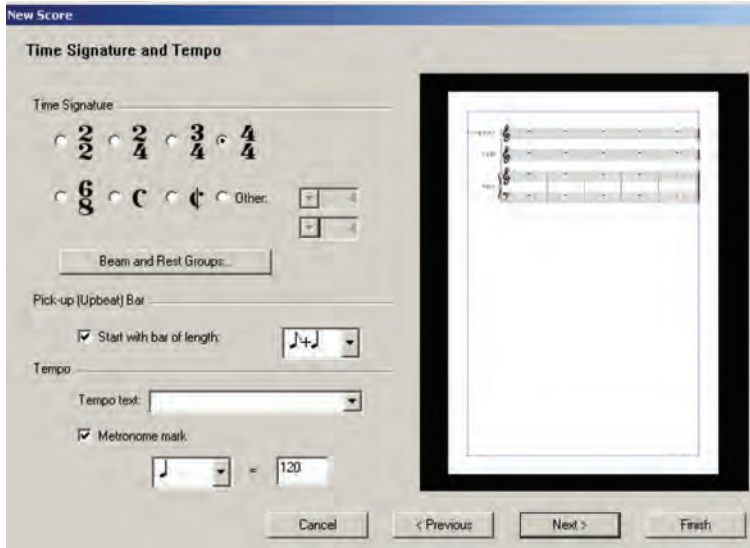


Рис. 1.6. Окно тактового размера и темпа

В раскрывающемся списке **Tempo text** (рис. 1.7) можно выбрать темповые обозначения.

Установкой флажка **Metronome mark** задаются цифровые значения темпа по отношению к выбранной в раскрывающемся списке длительности (в нашем случае 120 ударов в минуту в одной четверти).

С помощью кнопки **Beam and Rest Groups** раскрывается окно формирования нот в группы. Детально мы рассмотрим работу этого окна позже в разделе 9.8 главы 9 «Работа с нотами».

Последующим щелчком на кнопке **Next** (см. рис. 1.6) открывается окно выбора тональности (рис. 1.8).

Установкой переключателя в положение **Major keys** или **Minor keys** выбирается мажорная или минорная тональность, а в списках ниже задается непосредственно тональность.

Щелкнув на кнопке **Previous**, можно вернуться в предыдущее состояние.

Следующий щелчок на кнопке **Next** раскрывает окно информации о произведении (рис. 1.9).

Вам предлагается ввести название нового произведения, указать имя композитора, представить поэта, указать владельца авторских прав.

При установке флажка **Create title page** перед нотным текстом появится пустая страница.



Рис. 1.7. Темповые обозначения

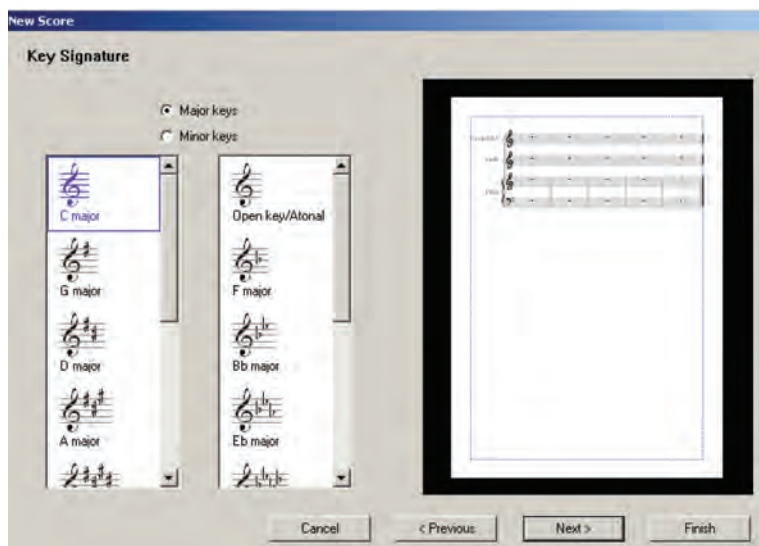


Рис. 1.8. Окно выбора тональности

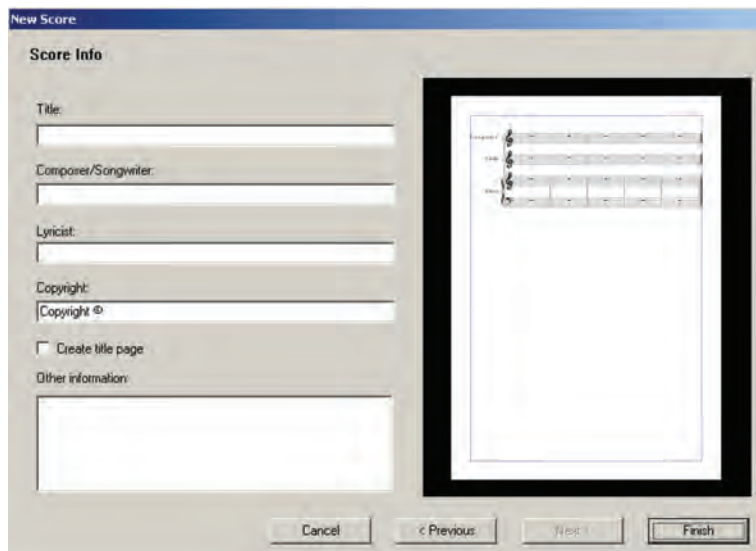


Рис. 1.9. Окно информации о произведении

Поле **Other information** служит для дополнительной информации. В нашем примере оставим информационное окно пустым и щелкнем на кнопке **Finish**. На экране появится главное окно программы Sibelius.

1.4. Главное окно Sibelius

В верхней части главного окна программы Sibelius (рис. 1.10) находится строка заголовка, ниже – строка основного меню, и еще ниже – панель инструментов.

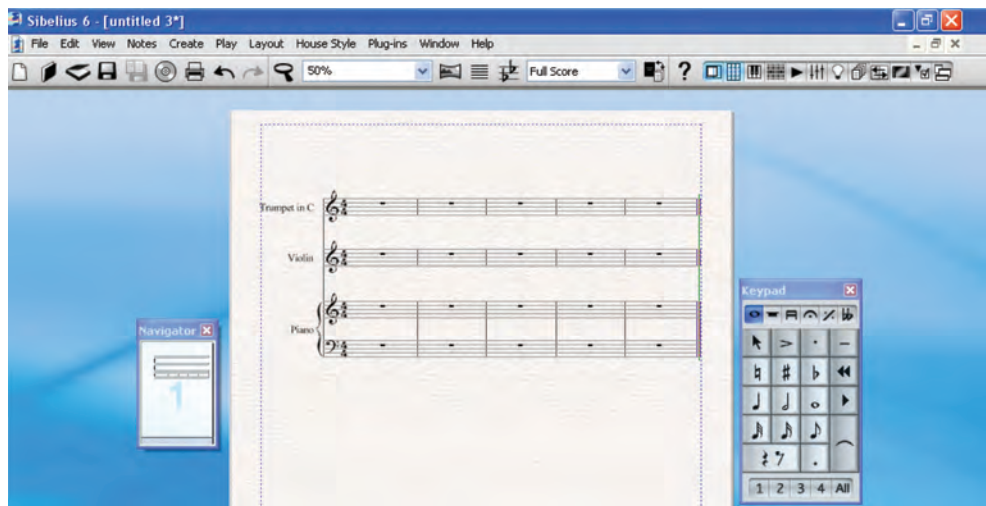




















Рис. 1.10. Главное окно программы Sibelius

1.4.1. Элементы главного окна Sibelius

На панели инструментов находятся следующие элементы:

- NEW** – открыть новый документ;
- Open** – открыть уже существующий документ;
- Scan** – открыть программу сканирования партитур;
- Save** – сохранить документ;
- Save Version** – сохранить версию;
- Save as audio track** – сохранить результат как аудиофайл;
- Print** – печать текущего файла;
- Undo** – отменить последнюю команду/команды;
- Redo** – вернуть отмененную команду;
- Edit Versions** – редактировать версии;
- Current version** – перейти на другую версию из выпадающего списка;
- Comment** – комментарий;
- Zoom** – изменить масштаб изображения (в сторону увеличения – левой кнопкой мыши и уменьшения – правой);
- 100%** – изменить масштаб изображения из выпадающего списка;

-  **Panorama** – линейный режим партитуры;
-  **Focus on Staves** – фокусировать нотный стан;
-  **Transposing Score** – транспонировать партитуру;
-  **Full Score** – выбрать режим полной партитуры или отдельных партий из выпадающего списка;
-  **Switch Between Full Score and Part** – переключатель между полной партитурой и партиями;
-  **Help** – помощь;
-  **Navigator** – навигатор;
-  **Keypad** – малая панель;
-  **Keyboard** – клавиатура;
-  **Fretboard** – гриф;
-  **Play** – воспроизведение нотного материала;
-  **Mixer** – микшер;
-  **Ideas** – включение режима идей;
-  **Parts** – партии;
-  **Compare** – сравнение;
-  **Video** – видео;
-  **Properties** – свойство;
-  **Hide Tool Windows** – спрятать инструмент окон.

Назначение любого элемента можно узнать из всплывающей подсказки, возникающей при подведении указателя мыши к элементу.

Слева от партитуры находится панель **Navigator** (будет рассмотрена в разделе 3.1 главы 3 «Работа с партитурой»), справа – малая клавиатура **Keypad** (будет рассмотрена в разделе 4.1 главы 4 «Ввод нот»).

Глава 2

Справочная система

В данной книге достаточно детально представлены все разделы Sibelius, но нетерпеливые пользователи захотят получить ответы на некоторые вопросы раньше, чем прочитают ее до конца, поэтому мы решили предварительно познакомить с помощником.

При щелчке на меню **Help** открывается следующее подменю со списком команд (рис. 2.1).

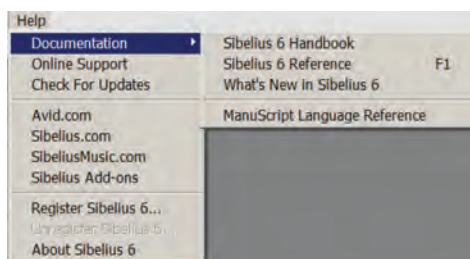


Рис. 2.1. Список команд меню **Help**

Сведения в меню **Help** приведены на английском языке.

При помощи подменю **Sibelius 6 Handbook** открывается справочник Sibelius 6 в Интернете.

В результате выбора команды подменю **Sibelius 6 Reference** раскрывается традиционная для MS Windows справочная система в Adobe Acrobat.

При помощи подменю **What's New in Sibelius 6** открывается информация о том, что в данной версии Сибелиуса нового.

При выборе команды **Online Support** мы попадаем в систему поддержки Сибелиуса, где можно задать вопросы по программе и получить ответы.

Команда **Check For Updates** предназначена для обновления программы.

Включение **Avid.com** вводит нас в информацию о возможностях объединенных программ.

Включение **Sibelius.com**, **SibeliusMusic.com**, **Sibelius Add-ons** открывает доступ к справочной информации по Sibelius, предлагает обращаться со всеми интересующими вопросами по программе, объясняет условия ее приобретения, сообщает о новинках в программном обеспечении Sibelius. Предоставляется информация о преимуществах программного продукта и возможности покупки. Даются сведения для профессионалов. Предоставляются сайт для обучения и музыка для всех.

Предлагаются различные по степени сложности комплекты обучения по уровням: первичный, вторичный, колледж (университет), профессиональный, домашний и инструментальные уроки. Предоставляется большое количество партитур: классических, джазовых, рок, обучающих, для богослужений, вспомогательных и т. д.

С помощью команды **Register Sibelius 6** раскрывается окно, в котором вы можете зарегистрироваться как пользователь Sibelius.

Команда **About Sibelius 6** вызывает окно, содержащее сведения об авторах, авторских правах, версии продукта и лицензии.

Глава 3

Работа с партитурой

3.1. Перемещение партитуры

Программа Sibelius позволяет перемещать партитуру в разных направлениях и несколькими способами. С левой стороны внизу главного окна находится панель **Navigator** (см. рис. 1.10), которая содержит как бы уменьшенное изображение партитуры, а белый прямоугольник на ней обозначает видимую в данный момент на экране область. Подведя к этой области указатель и щелкнув на левой кнопке мыши, можно перемещать ее в разных направлениях, тем самым перемещая саму партитуру.

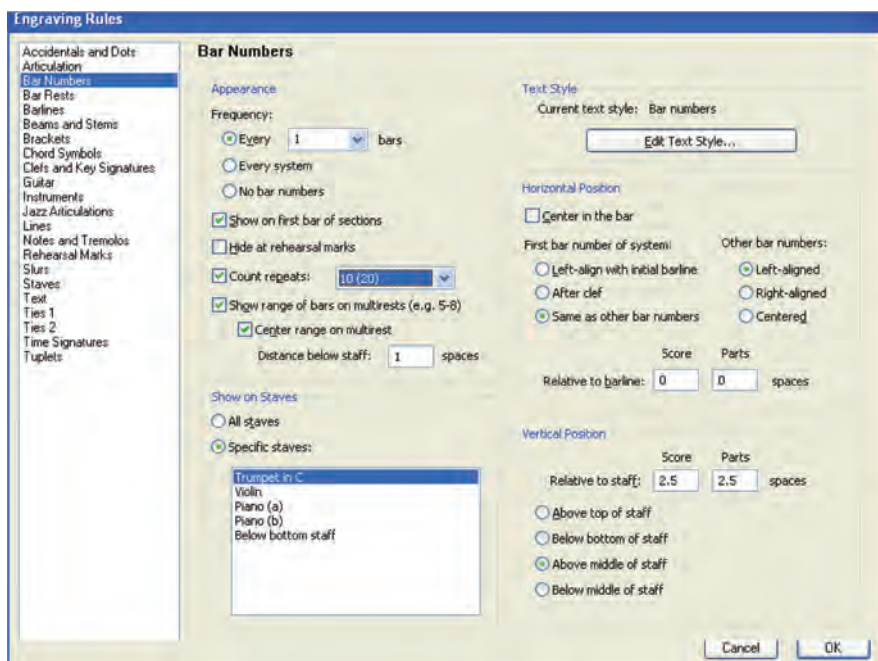
Можно щелкнуть левой кнопкой мыши на пустом месте партитуры (при этом появится изображение кисти руки) и перемещать лист в любом направлении с помощью мыши.

Вверх и вниз можно перемещать партитуру клавишами **<Page Up>** и **<Page Down>**, расположенными в центре компьютерной клавиатуры, а влево и вправо – клавишами **<Home>** и **<End>**.

3.2. Нумерация тактов

При создании произведения удобно, чтобы были пронумерованы такты его и оригинала. Для примера выберем один инструмент, например фортепиано. Выполним следующую последовательность действий.

1. В меню **House Style** главного окна (см. рис. 1.10) выберем команду **Engraving Rules** или воспользуемся комбинацией клавиш **<Ctrl+Shift+E>**.
2. В раскрывшемся окне **Engraving Rules** (рис. 3.1) в списке слева выберем элемент **Bar Numbers**.
3. Выбрав соответствующий элемент в поле **Appearance** списка **Every**, можно пронумеровать каждый такт, каждые 5 тактов, каждые 10 тактов. Включив кнопку **Every System** или **No Bar Numbers**, пронумеруем каждую систему или отменим нумерацию тактов вообще.
4. Установка флажка **Show on first bar of sections** включает нумерацию с первого такта.
5. Если в поле **Show on Staves** включить кнопку **All Staves**, то номера появятся около тактов всех нотных станов, а если включить **Specific staves** и выбрать в списке ниже соответствующий музыкальный инструмент, то номер такта появится нотном стане, соответствующем этому инструменту.

Рис. 3.1. Окно **Engraving Rules**

6. В поле **Text Style** редактируется стиль текста.
7. В поле **Horizontal Position** можно выбрать настройки для установки номеров в центре такта, слева или справа.
8. Настройками поля **Vertical Position** номера тактов можно расположить сверху или снизу нотных станов.
9. Щелчком на кнопке **ОК**. В результате на созданном нотном стане появятся номера тактов (рис. 3.2).



Рис. 3.2. Нотный стан с номерами тактов

Можно пронумеровать такты, если открыть меню **View** и отметить **Staff Names and Bar Numbers**, но при этом номера появятся на фиксированных местах в начале каждого такта.

3.3. Увеличение количества тактов

Редактор Sibelius по умолчанию создает всего пять тактов в строке (см. рис. 3.2). Если мы занимаемся переложением или аранжировкой, то желательно подсчитать необходимое количество тактов произведения. Если же произведение новое, то можно задать приблизительно начальное количество тактов, например 100. Сделать это можно несколькими способами.

Войдем в подменю **Create** ⇒ **Bar** (рис. 3.3). Если выбрать команду **At End**, будет добавлен один такт к концу партитуры, но тогда придется 95 раз заходить в указанное подменю и столько же раз выбирать эту команду. Проще нажать комбинацию клавиш <Ctrl+B> и, удерживая ее, следить на экране за количеством добавленных тактов, отпустив клавиши в нужный момент. Можно, удерживая клавишу <Ctrl>, нажимать необходимое количество раз клавишу .



Рис. 3.3. Способы прибавления количества тактов

С помощью команды **Single** (и соответствующей ей комбинации клавиш <Ctrl+Shift+B>) можно добавить такт в любое место партитуры, но только один.

Если выбрать команду **Other** (или воспользоваться комбинацией клавиш <Alt+B>), раскроется диалоговое окно **Create Bars** (рис. 3.4).

В поле **Numbers of bars** добавляем 95 тактов к 5 имеющимся. После щелчка на кнопке **OK** появляется заданное количество тактов в измененной партитуре (рис. 3.5).

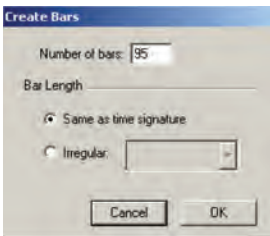


Рис. 3.4. Диалоговое окно **Create Bars**

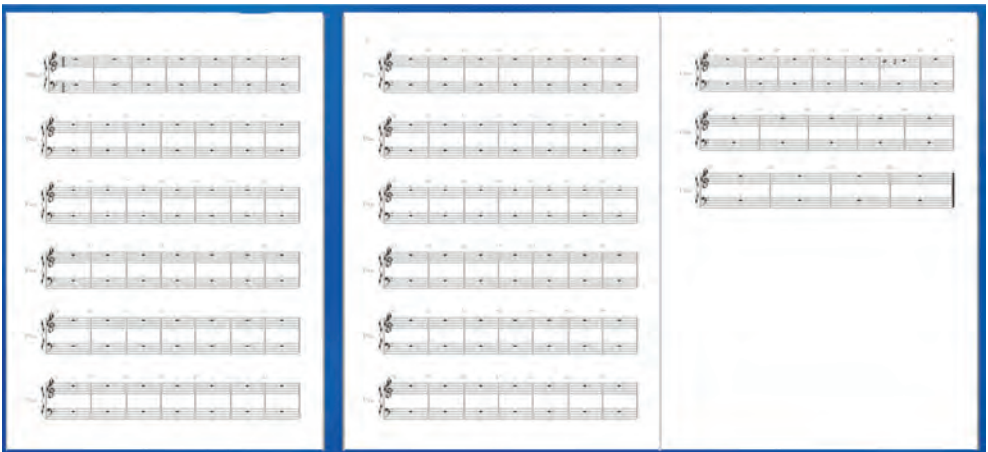


Рис. 3.5. Измененная партитура

С увеличением количества тактов одновременно увеличится и количество страниц, и системы инструментов на них расположатся одна под другой. Система – часть партитуры, состоящая из расположенных друг под другом нотных станков, предназначенных для одновременного исполнения.

3.4. Режимы работы с партитурой

В практике применения некоторых программ (таких как Finale, Encore) существуют два типа партитур – страничная и линейная. В страничной партитуре на одном листе бумаги располагаются несколько систем (см. рис. 3.5). В линейном режиме на одном листе расположена только одна система, которая проходит через все страницы. На наш взгляд, в этом режиме набирать ноты гораздо удобнее, ибо нотные станы находятся на экране дисплея практически на одном уровне с глазами. В редакторе Sibelius автоматически задается страничный режим, поэтому линейный нужно научиться создавать.

3.4.1. Создание линейного и страничного режимов партитуры

Для создания линейного режима выполним следующую последовательность действий.

1. Выберем команду **House Style** ⇒ **Engraving Rules** или нажмем комбинацию клавиш <Ctrl+Shift+E>.
2. В раскрывшемся окне **Engraving Rules** (см. рис. 3.1) в списке слева выберем элемент **Staves**.
3. В правой части окна **Engraving Rules** (рис. 3.6) зададим следующие расстояния: между нотонаосцами 10 (**spaces between staves**), между системами 60 (**spaces between systems**), и заполнение последней страницы ограничим 90% (поле **Justify staves when page is at least**).
4. Подтвердим действия щелчком на кнопке **OK**.
5. С помощью комбинации клавиш <Ctrl+A> выделим партитуру.
6. Нажмем клавишу <Alt> и будем удерживать ее вместе с клавишей <↓>. Изображение, показанное на рис. 3.5, начнет перемещаться вниз.

В результате получим линейный режим партитуры (рис. 3.7).

Если необходимо переместить один нотный стан, то нужно его выделить и воспользоваться комбинацией клавиш <Alt+Shift+↓> или <Alt+Shift+↑>. Можно попытаться задать линейный режим без изменения параметров в меню **House Style** и, если не получится, воспользоваться этими параметрами.

Для возврата в страничный режим партитуры необходимо выделить ее и выполнить установки, противоположные вышеописанным.

Следует отметить, что такой линейный режим партитуры целесообразно создавать, если есть необходимость видеть отдельные страницы. Если нас устраива-