Школа игры на компьютере в нотаторе Sibelius 6

Козлин В. И.

ДМК ПРЕСС
издательство
Москва, 2011

УДК 78.021.4:655.246.1:004.91Sibelius-6
ББК 85.31+32.973.6-018.2
К59

Козлин В. И.
К59 Школы игры на компьютере в нотаторе Sibelius 6. – М.: ДМК Пресс, 2011. – 352 с.: ил.

ISBN 978-5-94074-687-4

Книга представляет собой практическое руководство для самостоятельного изучения нотного редактора Sibelius 6, предназначенного для компьютерного набора музыкальных произведений в виде нотного текста и качественного их озвучивания. В книге приводится много иллюстраций, нотных примеров и схем. Она адресована прежде всего профессиональным музыкантам и любителям музыки, имеющим представление об основах Windows, а также студентам музыкальных учебных заведений, изучающим дисциплины «Создание и аранжировка музыкальных произведений на основе персонального компьютера», «Основы компьютерной звукозаписи», «Музыкально-информационные технологии», «Инструментовка» и др.

Данная книга также будет полезна всем, кто интересуется созданием, воспроизведением, аранжировкой и оцифровкой музыкальных произведений на компьютере.

УДК 78.021.4:655.246.1:004.91Sibelius-6
ББК 85.31+32.973.6-018.2

Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Материал, изложенный в данной книге, многократно проверен. Но поскольку вероятность технических ошибок все равно существует, издательство не может гарантировать абсолютную точность и правильность приводимых сведений. В связи с этим издательство не несет ответственности за возможные ошибки, связанные с использованием книги.

ISBN 978-5-94074-687-4

© Козлин В. И., 2011
© Оформление, ДМК Пресс, 2011

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 форшлагов....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. Сокрытие 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
Крещендо 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 125
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 обьектов 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. Сокрытие 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 разбивок 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. Стилевое оформление партитур....242
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....287
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`).