

ЗАТВЕРДЖЕНО

Директор
Державного науково-методичного центру
змісту культурно-мистецької освіти

« 11 » _____ М.М. Бріль
_____ 2019 р.



МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНИЙ НАУКОВО-МЕТОДИЧНИЙ ЦЕНТР
ЗМІСТУ КУЛЬТУРНО-МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ

Finale для музиканта: практичний посібник

Навчальний посібник

галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
спеціальність 025 «Музичне мистецтво»

Київ – 2019

Укладач:

Т.І. Тучинська



кандидатка мистецтвознавства,
доцентка, спеціалістка вищої
категорії, викладачка-методистка,
викладачка предметної комісії
«Музичні комп'ютерні технології»
Київської муніципальної академії
музики ім. Р.М. Глієра

Рецензенти:

С.Г. Гоменюк

кандидатка мистецтвознавства,
доцентка, доцентка кафедри теорії
музики Національної музичної
академії України
ім. П.І Чайковського

В.М. Тормахова

кандидатка мистецтвознавства,
доцентка, доцентка кафедри
музичного мистецтва Київського
національного університету
культури і мистецтв

Відповідальна
за випуск:

В.М. Зінченко

Рекомендовано

на засіданні науково-методичної ради
Київської муніципальної академії музики
ім. Р.М. Глієра
(протокол № 04 від 10 жовтня 2019 р.)

© Тучинська Т.І., 2019 р.

© Державний науково-методичний центр
змісту культурно-мистецької освіти, 2019 р.

Київська Муніципальна Академія музики ім. Р.М. Глієра

Тетяна Тучинська

**FINALE ДЛЯ МУЗИКАНТА:
ПРАКТИЧНИЙ ПОСІБНИК**

Київ 2019

FINALE для музиканта: ПРАКТИЧНИЙ ПОСІБНИК

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
Для кого ця книга	6
СТРУКТУРА КНИГИ	6
УМОВНІ ПОЗНАЧЕННЯ, СКОРОЧЕННЯ І ТЕРМІНИ	6
ПРОГРАМИ ДЛЯ РОБОТИ З НОТАМИ	6
Finale чи Sibelius?	6
ЩО МОЖНА РОБИТИ У FINALE	7
ВСТАНОВЛЕННЯ FINALE	8
Системні вимоги для Windows (Finale 25).....	8
НАЛАШТУВАННЯ І КОНФІГУРУВАННЯ FINALE.....	8
Без чого не можна починати роботу в Finale.....	8
Резервні копії файлів	9
Налаштування резервного копіювання та автозбереження.....	9
Сумісність файлів старих і нових версій Finale.....	11
Налаштування параметрів створення нового документа і інтерфейсу програми	11
Speedy Entry Tool (Швидкісний набір).....	12
ОСОБЛИВОСТІ ІНТЕРФЕЙСУ ПРОГРАМИ.....	13
НАВІГАЦІЯ ПО ДОКУМЕНТУ	14
ІНСТРУМЕНТ SELECTION TOOL (ВИБІР)	15
ІНСТРУМЕНТ HAND GRABBER (РУКА)	16
РЕЖИМИ ПЕРЕГЛЯДУ ДОКУМЕНТУ	16
ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ РОБОТИ В FINALE.....	18
MAIN TOOL PALETTE (ГОЛОВНА ПАНЕЛЬ ІНСТРУМЕНТІВ).....	18
ADVANCED TOOLS PALETTE (ПАНЕЛЬ ІНСТРУМЕНТІВ РОЗШИРЕНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ)	19
СТВОРЕННЯ ДОКУМЕНТУ	19
ПОРЯДОК РОБОТИ НАД НОТАМИ.....	23
РОБОТА З НОТНИМ ТЕКСТОМ: ВВЕДЕННЯ НОТ РІЗНИМИ СПОСОБАМИ.....	24
ІНСТРУМЕНТ SIMPLE ENTRY (ПРОСТИЙ НАБІР).....	24
Перші питання при наборі нот за допомогою Simple Entry Palette:	24
ІНСТРУМЕНТ SPEEDY ENTRY TOOL (ШВИДКІСНИЙ НАБІР).....	25
Таблиця позначень тривалостей нот в Speedy Entry Tool	26
Перші питання при наборі нот за допомогою Speedy Entry Tool:	26
ВВЕДЕННЯ НОТ ЗА ДОПОМОГОЮ MIDI-КЛАВІАТУРИ В РЕЖИМІ РЕАЛЬНОГО ЧАСУ. ІНСТРУМЕНТ HYPERSCRIBE (ГІПЕРСКРАЙБ).....	29
Налаштування параметрів квантизації	30
БАГАТОГОЛОССЯ: РОБОТА З ГОЛОСАМИ І ШАРАМИ	32
Layers (Шари) і Voice 2 (Голоси)	33
Як скопіювати окремо один голос в двоголоссі	34
ГЛАВА 2. РОБОТА ЗІ ШТРИХАМИ ТА НЮАНСАМИ	38
ІНСТРУМЕНТ ARTICULATION TOOL (ЗНАКИ АРТИКУЛЯЦІЇ).....	38
Як назначити штрихи і артикуляцію.....	38
Як додати в бібліотеку артикуляції новий елемент.....	40
Як працювати з редактором фігур Shape Designer (Редактор форм)	46
ДОДАВАННЯ ЛІНІЙ І ЛІГ: ІНСТРУМЕНТ SMART SHAPE (ЛІГИ І ЛІНІЇ)	48
Редагування фігур.....	50
Створення нестандартних ліній	51
ІНСТРУМЕНТ EXPRESSION TOOL (НЮАНСИ)	53
Прив'язка елементів.....	54
Списки нотних станів (Staff Lists, Score List).....	56
Категорії.....	57
Shape Expressions (Графічні позначення).....	59
ГІТАРНІ АКОРДИ. ІНСТРУМЕНТ CHORD TOOL (АКОРД)	61
ПІСНЯ З АКОРДОВОЮ ЦИФРОВКОЮ (А. ЛОБОВИЧ. «МЕДИТАЦІЯ»).....	66
НОТНІ СТАНИ І ДІЇ З НИМИ. ІНСТРУМЕНТ STAFF TOOL (НОТНИЙ СТАН)	67
Додавання нових нотних станів	67
Створення груп нотних станів.....	67
Установка відстані між нотними станами	69

<i>Властивості Нотного стану</i>	69
ВИБІР ТОНАЛЬНОСТІ І КЛЮЧОВИХ ЗНАКІВ. ІНСТРУМЕНТ KEY SIGNATURE.....	71
РОЗМІР: ЗМІНА І ПРИЗНАЧЕННЯ. ІНСТРУМЕНТ TIME SIGNATURE.....	72
<i>Мішані розміри</i>	72
<i>Як відобразити не той розмір, який реально є в такті</i>	73
<i>Змінний розмір</i>	74
КЛЮЧІ ТА ЇХ ЗМІНА. ІНСТРУМЕНТ CLEF (Ключ)	74
<i>Ключ в середині такту</i>	75
ТАКТИ: ДОДАВАННЯ, ВИДАЛЕННЯ І ВСТАВКА. ІНСТРУМЕНТ MEASURE TOOL (ТАКТ).....	76
<i>Додаємо такти в кінець</i>	77
<i>Встаємо такти в середину п'єси</i>	77
<i>Видаляємо такти</i>	77
<i>Змінюємо параметри такту</i>	78
<i>Приховуємо розмір і ключові знаки</i>	78
<i>Змінюємо ширину такту</i>	78
РЕДАГУВАННЯ НОТНОГО ТЕКСТУ	79
ПРОСТЕ РЕДАГУВАННЯ: ЗМІНА ВИСОТИ І ТРИВАЛОСТІ, ВИДАЛЕННЯ І ВСТАВКА НОТ.....	79
ПРОСТЕ РЕДАГУВАННЯ: КОПІЮВАННЯ, ВСТАВКА І ЗАМІНА	80
ВИДІЛЕННЯ ФРАГМЕНТІВ НОТНОГО ТЕКСТУ	80
РЕДАГУВАННЯ ЗА ДОПОМОГОЮ ІНСТРУМЕНТА SELECTION TOOL (ВИБІР)	81
<i>Вибіркове копіювання</i>	83
<i>Редагування шарів</i>	85
<i>Розумне копіювання</i>	86
<i>Групування</i>	86
ІНСТРУМЕНТ NOTE MOVER (ПЕРЕМІЩЕННЯ НОТ)	86
ТРАНСПОНУВАННЯ.....	87
РЕДАГУВАННЯ ПАРАМЕТРІВ КОЖНОЇ НОТИ	89
ГЛАВА 3. ПРАЦЮЄМО В FINALE КОМФОРТНІШЕ І СКОРІШЕ	90
РОБОТА З БІБЛІОТЕКАМИ	90
МЕТАTOOLS (ГАРЯЧІ КЛАВІШІ)	93
<i>Артикуляція</i>	94
<i>Нюанси</i>	94
<i>Розмір</i>	95
<i>Ключі</i>	96
<i>Вибір</i>	96
<i>Репризи і текстові повтори</i>	96
<i>Стилі нотних станів</i>	97
<i>Ліги та лінії</i>	97
<i>Акордова цифровка</i>	97
<i>Ключові знаки (тональність)</i>	98
РОБОТА З ТЕКСТОМ: LYRICS TOOL (ВОКАЛЬНИЙ ТЕКСТ)	99
<i>Type Into Score: прямий набір в партитуру</i>	99
<i>Призначення слів клацанням (Click Assignment)</i>	100
<i>Куплети</i>	102
<i>Базова лінія</i>	103
<i>Редагування вокального тексту</i>	104
<i>Як позначити розспіви</i>	106
<i>Групування вокальної музики</i>	106
<i>Дефіси</i>	106
<i>Накладення складів</i>	107
<i>Вирівнювання складів</i>	107
<i>Копіювання фрагментів вокального тексту</i>	108
<i>Лінії, що продовжують склад (Інструмент Word Extensions)</i>	108
РОБОТА З ТЕКСТОМ: ІНСТРУМЕНТ TEXT TOOL (ТЕКСТ)	109
<i>Прив'язка текстових блоків</i>	109
<i>Набір тексту</i>	109
<i>Вирівнювання текстових блоків</i>	110
<i>Нумерація сторінок</i>	110
SPECIAL TOOLS (СПЕЦІАЛЬНІ ІНСТРУМЕНТИ).....	111
<i>Додавання і видалення інструментів. Менеджер партитур Score Manager</i>	112
<i>Транспонуючі інструменти та відображення партитури по звучанню (без транспозиції)</i>	113
<i>Створюємо шаблони (заготовки)</i>	115
<i>Як змінити назву інструмента в партитурі</i>	118
<i>Аколади і групи інструментів в партитурі</i>	119
<i>Репризи і повтори</i>	120

Додавання репетиційних міток (цифр).....	123
Додавання темпів, динаміки та інших позначень в партитуру	125
Додавання зображень в партитуру.....	129
Додавання тактів в партитуру.....	130
Типи тактових ліній.....	131
Нумерація тактів.....	131
УДАРНІ ІНСТРУМЕНТИ	133
Мапа ударних інструментів <i>Drum Map</i>	136
ХОРОВА ПАРТИТУРА.....	137
Робота з підрядковим текстом у хоровій партитурі	140
Які бувають складнощі під час роботи з хоровою партитурою:.....	140
РОБОТА З ПАРТІЯМИ	146
Що таке зв'язки між партитурою і партіями і як їх використовувати.....	146
Підготовка до створення партій	147
Створення партій	148
Як об'єднати кілька партій в одну групу.....	152
Якщо треба об'єднати вміст двох нотних станів в один (наприклад, партію першої і другої флейти).....	153
Як витягти партії, якщо на одному нотноносці записано по 2 інструменти	155
Як зробити перевороти	159
Створення многотактових пауз	160
ГЛАВА 5. ВЕРСТКА І ДОДРУКАРСЬКА ПІДГОТОВКА.....	163
КРАСА І ЕСТЕТИКА. РОБИМО МАКІЯЖ ПАРТИТУРИ	163
ОСОБЛИВОСТІ ВЕРСТКИ НОТ В FINALE	163
ЩО ПОТРІБНО ЗРОБИТИ ДО ПОЧАТКУ ВЕРСТКИ	164
ПОРЯДОК РОБОТИ НАД ВЕРСТКОЮ	164
ЯК ОПТИМІЗУВАТИ РОБОТУ З ПАРТИТУРОЮ	165
ЩЕ РАЗ ПРО ШАБЛони І СТИЛІ ДОКУМЕНТА	165
НАЛАШТУВАННЯ ВІДОБРАЖЕННЯ СТОРІНКИ	166
Налаштування напрямних (<i>Guides</i>).....	166
Які одиниці вимірювання вибрати?	167
ЯК ВИГЛЯДАЄ ДОКУМЕНТ В РЕЖИМІ ВЕРСТКИ	168
ВИЗНАЧЕННЯ ПАРАМЕТРІВ СТОРІНКИ	170
ВИБІР СТИЛІВ ТЕКСТОВИХ ЕЛЕМЕНТІВ	171
МАСШТАБУВАННЯ І ВИБІР РАШТРА	172
ОСНОВНА РОБОТА НАД МАКЕТОМ	174
КІЛЬКІСТЬ ТАКТІВ В СИСТЕМІ: РОЗКЛАДКА ТАКТІВ	174
РАНЖИР (<i>MUSIC SPACING</i>).....	176
Мапа долей <i>Beat Chart</i>	179
СТИЛІ НОТНИХ СТАНІВ	180
ПРИХОВУЄМО ПОРОЖНІ НОТНІ СТАНИ.....	183
УСТАНОВКА ВІДСТАНЕЙ МІЖ НОТНИМИ СТАНАМИ.....	184
НАЛАШТУВАННЯ ВІДСТАНИ МІЖ СИСТЕМАМИ.....	185
ВИЗНАЧЕННЯ ПОЛОЖЕННЯ БАЗОВИХ ЛІНІЙ (<i>BASELINES</i>) ДЛЯ СЛІВ ПІД НОТАМИ (<i>LYRICS</i>) І ТЕКСТОВИХ ПОЗНАЧЕНЬ (<i>TEXT EXPRESSIONS</i>)	186
РОЗСТАНОВКА НОМЕРІВ СТОРІНОК ТА ІНШИХ ТЕКСТОВИХ ЕЛЕМЕНТІВ (КОЛОНИТИУЛІВ , РОЗДІЛЬНИКІВ СИСТЕМ ТА ІН.).....	188
ПІДГОТОВКА ДО ДРУКУ В ДРУКАРНІ. ЕКСПОРТ ГРАФІКИ.	189
ЕКСПОРТ ФАЙЛУ FINALE В PDF	189
ПІДГОТОВКА НОТНИХ ПРИКЛАДІВ ДЛЯ КНИГ.....	192
СКАНУВАННЯ І РОЗПІЗНАВАННЯ НОТ	193
ВИВІД НА ДРУК	195
ГЛАВА 6. РОБОТА ЗІ ЗВУКОМ	198
ВІДТВОРЕННЯ ПАРТИТУРИ	198
НАСТРОЮВАННЯ HUMAN PLAYBACK ТА СТИЛІВ ВІДТВОРЕННЯ	199
ЯК НАЗНАЧИТИ ТЕМП	200
НАЗНАЧАЄМО ТЕМП ЧЕРЕЗ EXPRESSION TOOL	201
НАЗНАЧАЄМО ТЕМП ЗА ДОПОМОГОЮ MIDI TOOL.....	202
НАЗНАЧАЄМО ТЕМП ЧЕРЕЗ TEMPO TOOL (У ПОПЕРЕДНІХ ВЕРСІЯХ FINALE)	203
ЯК ДІЗНАТИСЯ ЧАС ЗВУЧАННЯ ТВОРУ	204
КОРОТКО ПРО MIDI-ТЕХНОЛОГІЮ.....	204

ЯК ПРАЦЮЄ MIDI	205
<i>MIDI-повідомлення</i>	205
<i>MIDI-канали</i>	205
<i>MIDI-контролери</i>	205
ЯКА ІНФОРМАЦІЯ ПЕРЕДАЄТЬСЯ ЗА ДОПОМОГОЮ MIDI	206
ПЕРЕВАГИ MIDI	206
ЗАСТОСУВАННЯ MIDI	206
СТАНДАРТ GENERAL MIDI (GM)	206
НАЗНАЧАЄМО ТЕМБРИ В SCORE MANAGER (МЕНЕДЖЕРІ ПАРТИТУР)	207
ОЗВУЧУВАННЯ ПАРТИТУРИ	211
STUDIO VIEW (Вид студії)	211
ІНСТРУМЕНТ MIDI TOOL (MIDI)	212
<i>Що ще можна робити за допомогою MIDI Tool</i>	212
<i>Меню MIDI Tool</i>	213
РЕДАГУЄМО ГУЧНІСТЬ І ТРИВАЛІСТЬ	213
<i>Гучність</i>	213
<i>Тривалість</i>	216
РЕДАГУЄМО MIDI КОНТРОЛЕРИ	218
РОБИМО ЗВУЧАННЯ LEGATO	219
ПРИЗНАЧАЄМО ПРАВУ ПЕДАЛЬ У ФОРТЕПІАНО	220
ПОЖВАВЛЮЄМО ЗВУЧАННЯ ЗА ДОПОМОГОЮ RANDOMIZE	221
MIDI ФУНКЦІЇ ARTICULATION TOOL І EXPRESSION TOOL	221
КОРОТКО ПРО СТАНДАРТ VST	223
ЯК КОРИСТУВАТИСЯ VST ІНСТРУМЕНТАМИ В FINALE	224
<i>Підключення VST плагінів</i>	224
ARIA PLAYER І РОБОТА З НИМ У FINALE	226
<i>Kontakt Player і робота з ним у Finale</i>	229
<i>Про бібліотеки для Kontakt Player'a</i>	230
ЕКСПОРТ У АУДІОФАЙЛ	233
ГЛАВА 7. ПЛАГІНИ	234
<i>Стандартні плагіни Finale</i>	234
<i>TG Tools (Інструменти Тобіаса Гізена)</i>	234
<i>Patterson Beams (Плагіни Паттерсона)</i>	236
<i>Beam Over Barlines (В'язки через тактову риску)</i>	237
<i>Change Fonts (Змінити шрифт)</i>	237
<i>Canonic Utilities (Поліфонічні інструменти)</i>	238
<i>Chord Analysis (Аналізатор акордів)</i>	239
<i>Score System Divider (Роздільник систем)</i>	239
<i>FinaleScript (Сценарій Finale)</i>	239
ГЛАВА 8. ДОВІДНИК З НОТНОЇ ГРАФІКИ	241
АПЛІКАТУРА	241
АРПЕДЖІО	241
ГРУПУВАННЯ	242
<i>Групування інструментальної музики</i>	242
<i>Групування вокальної музики</i>	243
СКЛАДНІ І МІШАНІ РОЗМІРИ	243
«ФРАНЦУЗЬКІ» ЛІГИ	244
ЗАТАКТ	245
ТРІОЛІ, КВАРТОЛЬ І ІНШІ ГРУПИ НЕНОРМАТИВНОГО ПОДІЛУ ТРИВАЛОСТЕЙ	246
КАДЕНЦІЇ, ЗАПИС ПЕТИТОМ	248
ЯК ЗРОБИТИ ЧИСТІ ПАРТИТУРНІ ЛИСТИ	248
ЯК РОЗСТАВИТИ РОЗДІЛЬНИКИ СИСТЕМ	250
ЯК ВИРІВНЯТИ ПО ГОРИЗОНТАЛІ ВИЛКИ КРЕЩЕНДО / ДІМІНУЕНДО, ПОЗНАЧЕННЯ ДИНАМІКИ І ОКТАВНІ ПУНКТИРИ	250
СКОРОЧЕНЕ ПИСЬМО	250
ТРЕМОЛО	251
МЕЛІЗМИ: МОРДЕНТ, ГРУППЕТТО, ТРЕЛІ, ФОРШЛАГИ	251
<i>Форшлаги, нахшлаги</i>	251
<i>Трелі</i>	252
ФЕРМАТА	253
<i>Фермата над пустим тактом</i>	253
<i>Фермата над тактовою рисою</i>	253
ФЛАЖОЛЕТІ	254

ЯК ПЕРЕКИНУТИ РЕБРО ЧЕРЕЗ ТАКОВУ РИСКУ	254
ЗМІНА КЛЮЧІВ В СЕРЕДИНІ ТАКТУ	254
ЯК ЕКСПОРТУВАТИ НОТНІ ПРИКЛАДИ	255
ЯК ПЕРЕКИНУТИ НОТИ З ОДНОГО НОТНОГО СТАНУ НА ІНШИЙ (НОТИ-ПЕРЕБІЖЧИКИ)	257
НАПРЯМОК ШТИЛІВ	259
СТВОРЕННЯ ТАКТІВ Ossia.....	260
ЗАПИС УНІСОНІВ	261
РІЗНІ ВАРІАНТИ ЗАПИСУ АКОРДОВОЇ ЦИФРОВКИ.....	262
ОКТАВНІ ПУНКТИРИ	262
ПОЛІТОНАЛЬНІСТЬ	263
ПОЛІМЕТРІЯ	264
ЯК СКОПІЮВАТИ ОКРЕМО ОДИН ГОЛОС	266
ЗМІНА КЛЮЧОВИХ ЗНАКІВ ПОСЕРЕД ТАКТУ	266
СУЧАСНА НОТАЦІЯ В FINALE.....	267
<i>Ритмічні групи з уповільненням/прискоренням (нестандартні ребра)</i>	267
<i>Алеаторика</i>	268
<i>Кластери</i>	273
<i>Запис розщеплених унісонів</i>	276
<i>Розмір великим шрифтом між нотними станами</i>	277
<i>Альтернативні види глісандо</i>	281
<i>Мікрохроматика, мікромітонова нотація</i>	284
<i>Як приховати нотний стан в середині системи</i>	286
<i>Як прибрати штилі у нот</i>	287
<i>Спеціальні нотні голівки</i>	288
<i>Як прибрати голівки у нот</i>	289
ЗАПИС РОЗШИФРОВОК ФОЛЬКЛОРНОЇ МУЗИКИ	292
<i>Нестандартні позначення тональностей і ладів</i>	292
ЧАСТІ ПИТАННЯ ПО FINALE	295
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	299

Вступ

Для кого ця книга

Серед величезного розмаїття літератури на тему «комп'ютер для музиканта» праць, присвячених тільки Finale, небагато (див. *Список літератури*). Багато з цих книг (що безсумнівно заслуговують уваги) або недостатньо докладні, або висвітлюють застарілі версії програми (а часто і те, і інше одночасно).



Я хочу заповнити цю прогалину і запропонувати читачам детальне керівництво по Finale, розраховане на широке коло музикантів – як тим, що вже мають досвід роботи з програмою, так і початківцям. Цю книгу можна використовувати і як підручник з Finale, і як довідник.

Сподіваюся, що вона буде корисна всім музикантам – професійним композиторам, аранжувальникам, музикантам-виконавцям, музикознавцям, нотним ботанікам, фахівцям в області додрукарської підготовки музичних видань та нотної верстки, і просто всім небайдужим.

Структура книги

Книга складається з восьми глав і списку літератури. Розглянуто особливості редагування нотного тексту, роботи з партитурами для різних складів, озвучування партитури, верстки та підготовки нот до друку, а також розміщені рецепти за принципом «як намалювати пташку в Finale».

Умовні позначення, скорочення і терміни

Хендл – квадратик біля об'єкта, взявшись за який мишею, можна перемістити об'єкт або зайти у вікно його властивостей. Виглядає так:  або  **Andantino**

Шейп – від англ. Shape (форма) – графічний об'єкт, що складається з кривих.

Програми для роботи з нотами

Будь-який музикант в процесі своєї роботи зустрічається з необхідністю запису і редагування результатів цієї роботи, і рано чи пізно йому доводиться вибирати найбільш зручну програму для цього. Програмне забезпечення для нотації існує вже давно. Зараз, крім Finale, в основному використовують Sibelius від Avid і Score – програму для професійних поліграфістів.

Багато аранжувальників, які працюють у віртуальній звуковій студії Cubase, застосовують його вбудований нотний редактор. Він буде доречним для роботи над нескладними піснями, але потрібно пам'ятати, що його можливості обмежені.

Нещодавно фірма Steinberg анонсувала новий нотний редактор Dorico, який може стати альтернативою Finale і Sibelius.

Варто також відзначити перспективний і недорогий редактор **MagicScore Maestro** від українських розробників (<http://www.musicaleditor.com>), а також **MuseScore** – безкоштовну програму, в якій можна непогано оформити ноти, хоча вона і не має таких потужних інструментів редагування нотного тексту, як Finale.

Finale чи Sibelius?

Часто задають питання: що краще – Finale або Sibelius? Спробую на нього відповісти.

Історично склалося так, що Sibelius протягом довгого часу не володів засобами для підготовки партитури, у порівнянні зі Score і Finale. Спочатку Finale був більш універсальним. Тому в 1995 році я почала працювати в його перших версіях, де вже тоді можна було зробити будь-які партитури.

Сучасний Sibelius від Avid – потужна програма для музикантів, в якій є величезна різноманітність засобів редагування нотного тексту і створення музики. Є в нього і такі

засоби, якими Finale досі не володіє (наприклад, можливість розпізнавання і рукописного введення нот з планшета в останніх версіях програми). Багато користувачів також відзначають зручність і «людяність» інтерфейсу.

Але правильним зауваженням також є і те, що в Finale існують такі інструменти для роботи з нотним текстом, які в Sibelius не реалізовані досі.

Досвідчені музиканти, які володіють обома програмами, відзначають, що є партитури, які зручніше зробити в Sibelius, а є партитури, які простіше зробити в Finale. Вони аналізують специфіку нотного тексту і приймають рішення в залежності від особливостей організації звукового матеріалу в кожному конкретному випадку.

Зараз обидві програми настільки вдосконалені, що вибір, в якій з них працювати – справа смаку і особистих переваг музиканта.

Що можна робити у Finale

Finale цікавий перш за все тим, що на сьогоднішній день в ньому можна зробити буквально будь-яку за складністю партитуру, починаючи від запису старовинної музики і закінчуючи найсучаснішою. Крім того, починаючи з версії 2004, цю партитуру можна озвучити, максимально наблизити звучання до «живого» і зберегти результати роботи в аудіофайл. Finale – це універсальна видавнича система, що призначена не тільки нотного набору і верстки, але і дозволяє працювати зі звуком. У Finale музикант має можливість створювати готовий до професійного друку оригінал-макет своєї партитури і під час творчого процесу чути той нотний текст, який він бачить у вікні редактора, редагувати і змінювати параметри його звучання. Після завершення роботи з партитурою файл можна зберегти у форматі MIDI і продовжити його вдосконалення в інших програмах (наприклад, віртуальних звукових студіях або аудіоредакторах).

Починаючи з версії 2004 року, в Finale з'явилася можливість експорту MIDI в найбільш поширені формати аудіо (wav, mp3), що полегшує музиканту шлях до створення власного компакт-диска. В останніх версіях також є імпорт, експорт і підтримка VST інструментів.

Отже, області застосування Finale:

Нотні верстальники та редактори:

- набір і верстка нот;
- додрукарська підготовка нотних видань.

Композитори та аранжувальники:

- створення своєї музики (мається на увазі музика, яка передбачає нотний запис);
- генерування музичного матеріалу;
- створення аранжувань у вигляді партитур;
- транскрипція (розшифровка музики по слуху);
- запис своєї музики з MIDI-клавіатури;
- озвучування партитур і створення звукових демо-версій своєї музики;
- витягування оркестрових партій з партитури;
- написання мінусовок і фонограм пісень;
- як засіб імпорту/експорту музики з одного редактора в інший;
- як MIDI-секвенсор і VST хост.

Виконавці:

- створення партії акомпанементу, якщо немає концертмейстера;
- транспонування пісні в зручну тональність;
- метроном і камертон;
- написання мінусовок;
- транскрипція (розшифровка музики по слуху);

- витягування оркестрових партій з партитури.

Викладачі музики та музикознавці:

- підготовка навчальних матеріалів (прикладні, завдання і т. п.);
- підготовка нотних прикладів для книг;
- створення порожніх нотних листів;
- поліфонічні перетворення мелодії;
- як засіб, що полегшує написання музики в поліфонічних жанрах (фуги, річеркар, канони та ін.);
- перевірка гармонізації мелодії на відповідність класичним правилам голосознавства (пошук паралельних Квінт, октав).

Небайдужі:

- малювання пташок в партитурі за допомогою спеціальних графічних інструментів;
- створення інсталяцій та арт-об'єктів візуального мистецтва у вигляді партитур.

Все це говорить про те, що можливості програми не обмежуються лише нотною графікою, а дозволяють музикантові використовувати Finale як універсальний інструмент у своїй роботі, розрахований на вирішення дуже широкого спектру завдань.

Якщо ви вперше працюєте в Finale і хочете якомога швидше почати, - переходьте відразу ж до глави **Швидкий старт**, залишивши огляд нових можливостей програми і питання установки програми для бувалих користувачів.

А зараз ми поговоримо про те, що при першому читанні і першому знайомстві з Finale можна пропустити, за винятком розділу «Без чого не можна починати роботу в Finale».

Встановлення Finale

Системні вимоги для Windows (Finale 25)

- Windows 7/Windows 8/Windows 10 (тільки 64-бітні)
- Intel Core 2 Duo або AMD Athlon, Intel i3 чи AMD Athlon II X2 (або вище)
- 2 GB оперативної пам'яті (рекомендовано 4 GB і вище)
- USB роз'єм
- 800X600 мінімальна роздільна здатність монітора, 1366×768 і вище
- 600 MB місця на жорсткому диску (ПЗ і керівництво) + додатково 8 GB для Garritan Instruments
- Чим більше GB додаткового місця на жорсткому диску, тим краще для всіх наявних VST інструментів
- Додатково: MIDI вхід і/або пристрої для відтворення. Принтер. Сканер. Мікрофон для використання MicNotator®. Звукова карта (у тому числі з підтримкою DirectSound, MME, ASIO драйверів) для відтворення VST звуків у Windows.

Налаштування і конфігурування Finale

Перш ніж почати роботу над новим проектом, Finale необхідно налаштувати так, щоб було зручно працювати і при цьому не боятися, що у разі збою в роботі комп'ютера або власної помилки доведеться втрачати час і робити роботу заново. Зрештою, відмовка типу «у мене жорсткий полетів» настільки заїжджена, що не викличе співчуття ні в кого.


Так що для комфортної і **безпечної** роботи важливо правильно налаштувати Finale.

Без чого не можна починати роботу в Finale

Вкрай небажано починати роботу в Finale без увімкненого автозбереження і створення резервних копій.

А ще дуже важливо, почавши роботу з новим проектом, не забути його зберегти

відразу ж після створення, вказавши точне місце файлу на диску. Якщо цього не зробити, у разі збою файл без назви відновити буде дуже важко. Скільки студентських робіт було безповоротно втрачено саме з цієї причини, важко порахувати!

 Якщо Ви раптом забули, в якій папці і на якому диску збережений файл Вашого проекту в Finale, це можна подивитися в Finale в меню File, де деякий час зберігається список нещодавно відкритих файлів.

Резервні копії файлів

Резервне копіювання є **надзвичайно важливим**.

У Finale є два типи файлів резервних копій: *.asv, *.asvx і *.bak, *.bakx.

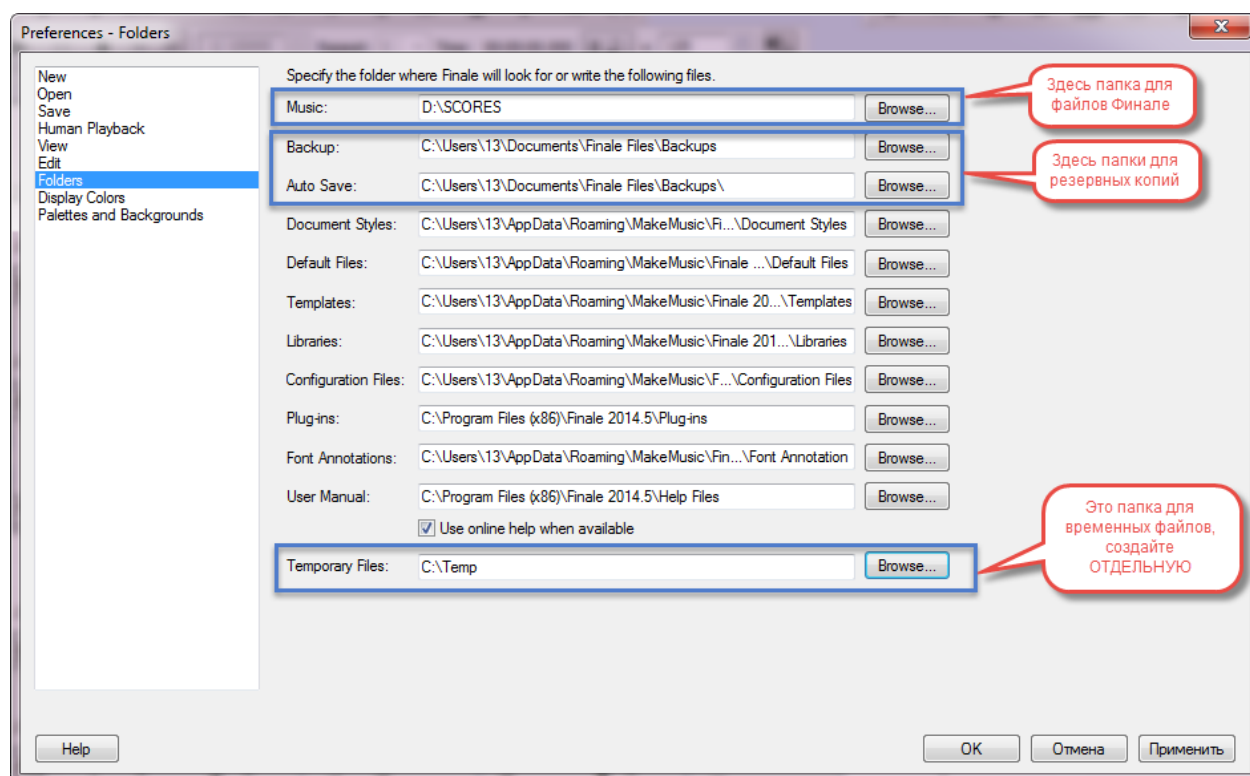
Перший тип, з розширенням asv (версії Finale до 2014), asvx (версії Finale після 2014), – це файли автоматичного збереження, які створюються або **не створюються** автоматично в залежності від налаштувань програми. Краще нехай створюються. Іноді їх дуже не вистачає, особливо, коли цей пункт налаштувань не був обраний, а збій роботи програми все ж відбувся.

Другий тип – з розширенням bak, bakx (починаючи з версії Finale 2014) - це файли резервної копії, які з'являються автоматично в момент збереження і являють собою копію попереднього стану файлу, до його збереження.

Для того щоб не втратити важливі дані, потрібно заздалегідь подбати про автозбереження. Крім того, важливо визначити, в яких папках будуть зберігатися резервні копії файлів автозбереження і основні файли.

Налаштування резервного копіювання та автозбереження

Для цього заходимо в **Edit (Правка) > Preferences (Налаштування)**. Перш за все, потрібно виставити параметри збереження документа, автозбереження і створення резервних копій. Спочатку потрібно створити окремі папки, в яких будуть знаходитися ваші документи і резервні копії. Після цього, вибравши пункт меню **Folders (Папки)**, у відповідних полях вказати шлях до них:

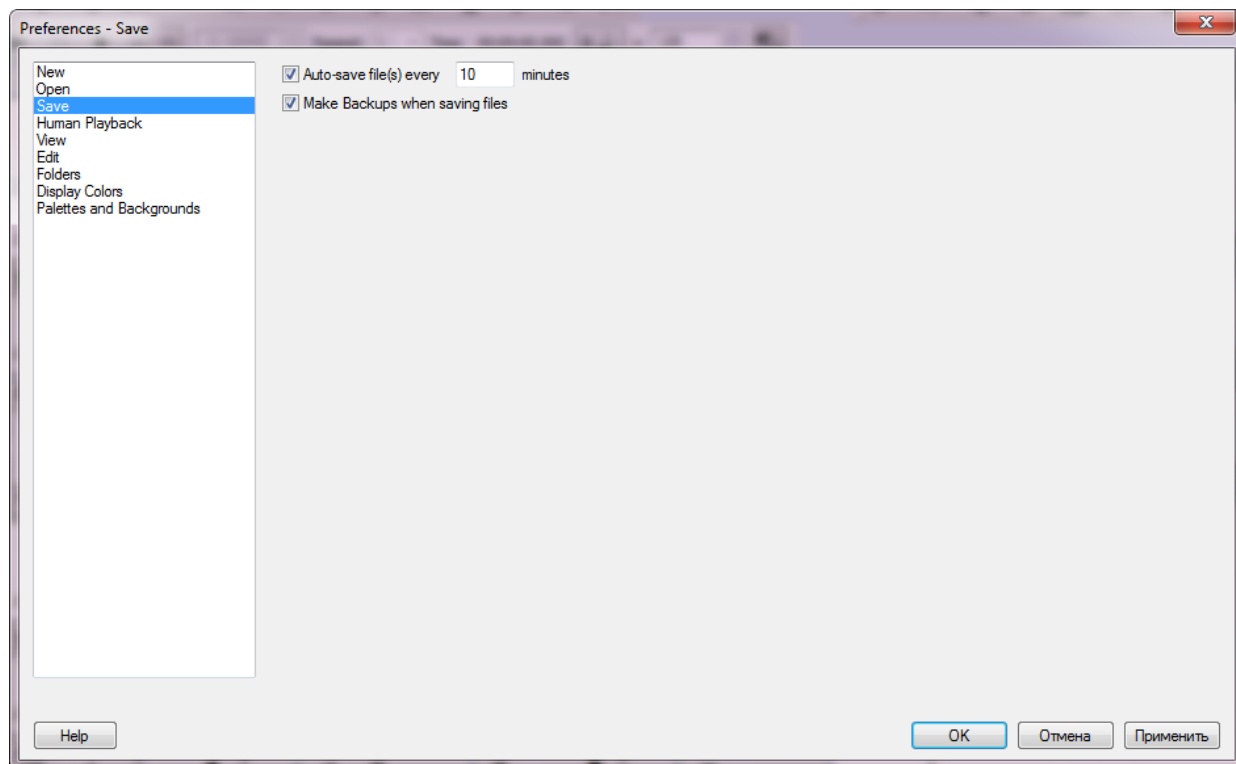


Можна також змінити запропоновані за замовчуванням місця розташування бібліотек,

шаблонів та інших компонентів.

Наполегливо рекомендую в останньому рядку таблиці вказати свою окрему папку для збереження тимчасових файлів – **Temporary Files (Тимчасові файли)**, яка відрізняється від заданої за замовчуванням системної папки тимчасових файлів Windows. У Finale є неприємний баг, причина якого - в некоректній роботі з папкою системних тимчасових файлів. Не допустіть втрати своїх даних!

У параметрах збереження – пункт меню **Save (Зберегти)** – не забудьте поставити галочки, вибравши автозбереження, інтервал автозбереження і створення резервних копій (**backups**). Це потрібно для запобігання втрати даних в разі збоїв у роботі Windows, "зависань", відключення електроживлення, Армагеддона та інших аварійних ситуацій.



Оптимальна періодичність автозбереження залежить від швидкодії комп'ютера. Для повільного комп'ютера підійде інтервал автозбереження 15 хвилин, для більш швидкого – 5 хвилин або менше. Пам'ятайте про те, що чим частіше відбувається автозбереження, тим більше накопичується файлів з розширенням *.asv, які періодично потрібно видаляти.

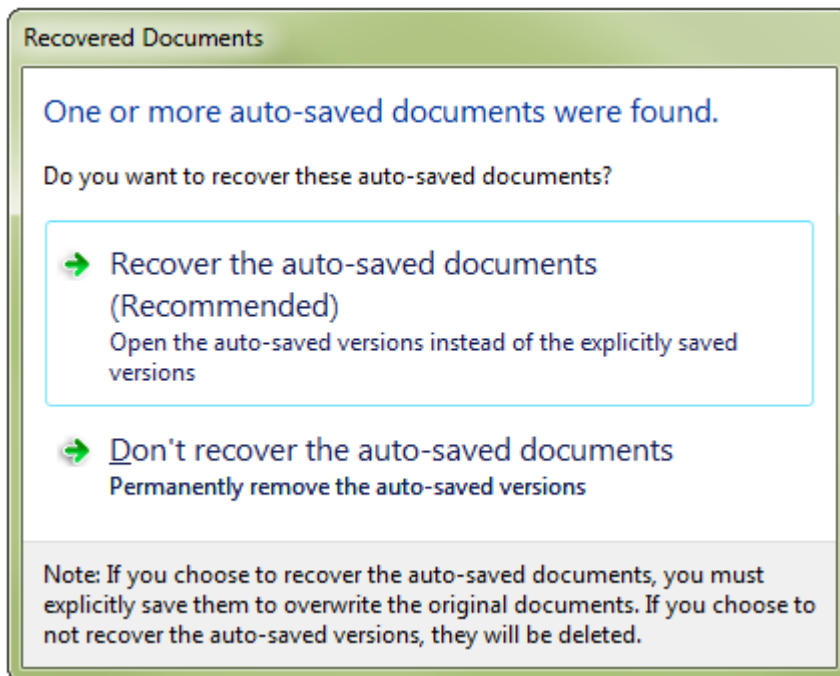
Варто залишити активною галочку **Make Backups when Saving Files (Створювати резервні копії при збереженні файлів)**. Коли ми зберігаємо і закриваємо документ, одночасно з цим створюється ще резервна копія з розширенням *.bak. Часто ці резервні копії допомагають у разі збоїв і різних випадків з втратою даних.

Що робити в разі збою

Якщо стався збій в роботі системи або програми, а ми не встигли зберегти свою роботу, то є кілька варіантів розвитку подій. У гіршому випадку, якщо файл ще жодного разу не був збережений і редагувався під ім'ям за замовчуванням (Untitled*), то можна вважати роботу втраченою.

Тому завжди на початку роботи зберігайте нові файли своїх проектів і лише після цього продовжуйте працювати.

Після збою Finale зазвичай відкриває вікно **Recovered Documents (Відновлені документи)**. У ньому можна вибрати, що робити з автозбереженими даними – відновити чи ні:



Будемо обережні з іменами файлів – якщо ми вибираємо **Recover the auto-saved documents (Відновити файли з автозбережених документів)**, вихідний файл буде перезаписаний. Краще відновлений файл перезберегти з новим ім'ям.

Якщо ж таке вікно не з'явилося після аварійного закриття Finale, послідовність дій така:

Якщо ми знаємо ім'я файлу і шлях до нього (в якій папці він знаходиться), то:

1. Знаходимо файли з розширенням *.asv або *.asvx в тій папці, куди зазвичай зберігаються резервні копії файлів. Подивитися, де це, можна в меню **Edit (Правка) > Preferences (Налаштування)** в пункті **Folders (Папки)**.

2. Якщо файл з розширенням *.asv або *.asvx не знайдено, шукаємо файл *.bak або *.bakx. Він створюється при кожному збереженні файлу проекту і в нього записується попередня версія файлу (до збереження).

Щоб була можливість резервного копіювання і автозбереження, ці параметри потрібно задати в налаштуваннях (про це див. вище).

Сумісність файлів старих і нових версій Finale

Від версії до версії, в Finale за традицією склалася така система сумісності файлів: файли, створені в попередніх версіях Finale, можна відкрити і редагувати в більш нових версіях, **але не навпаки**. Тобто, файл, створений в більш пізній версії програми, не можна відкрити в більш ранній. Починаючи з Finale 2014, файли проектів мають розширення *.musx, і з'явилася можливість експорту проекту в формат попередньої версії Finale 2012 з розширенням *.mus.

Якщо ж необхідно відкрити файл, створений в більш пізній версії, в одній зі старих версій, доведеться експортувати його в формат Music XML або MIDI. Про те, як це зробити – в наступних главах.

Налаштування параметрів створення нового документа і інтерфейсу програми

Після налаштування параметрів збереження можна задати параметри створення нового документа в пункті меню **New (Новий)**. За замовчуванням при створенні нового документа включається **Document With Setup Wizard (Майстер створення документа)**, але його можна замінити на відкриття документа з шаблону **Maestro Font Default.FTM** або власного шаблону користувача.

Крім цього, можна вибрати тип перегляду документа при його створенні. Для верстки

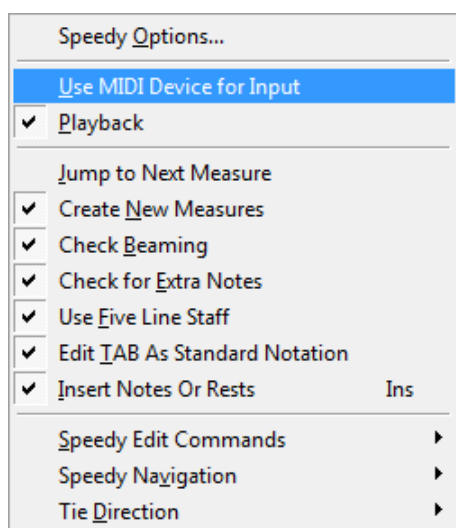
найбільш зручний **Page View (Вид сторінки)**.

Для налаштування вигляду програми на свій смак можна вибрати в меню **Edit (Правка) > Preferences (Налаштування)** в категорії **Palettes and Backgrounds (Панелі і фон)** текстуру документа і фон вікна робочого вікна документа.

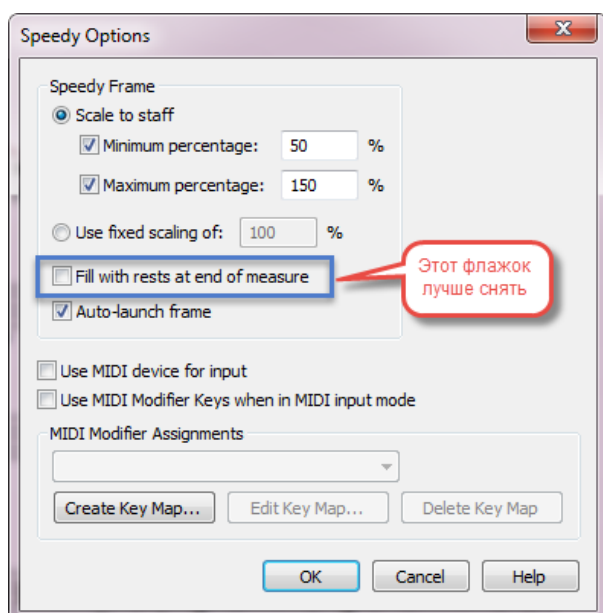
Speedy Entry Tool (Швидкісний набір)

Після того, як задані загальні налаштування програми, можна приступити до налаштування окремих інструментів, і, перш за все, швидкісного введення. Якщо ми використовуємо при введенні нот MIDI-клавіатуру, в меню **Speedy** вибираємо прапорець **Use MIDI device for Input (Використовувати MIDI пристрій для введення)**.

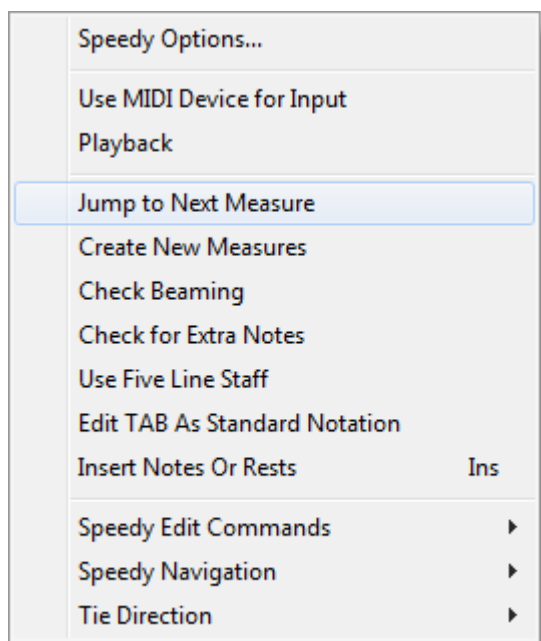
Для введення нот БЕЗ MIDI-клавіатури цей прапорець потрібно зняти. Якщо цього не зробити (а він виставлений за замовчуванням), при введенні нот зі звичайною клавіатури будуть з'являтися паузи замість нот.



За замовчуванням в налаштуваннях **Speedy** увімкнено автоматичне заповнення паузами залишку такту, що не завжди зручно. Вимкнути його можна так: в меню **Speedy (Швидкісний набір) > Speedy Options (Налаштування швидкісного введення)** знімаємо прапорець з опції **Fill With Rests at End of Measure (Заповнювати паузами в кінці такту)**.



У меню **Speedy** доступні змінювані параметри:



- **Jump to Next Measure (Переходити в наступний такт);**
- **Create New Measures (Створювати нові такти)** - автоматичне створення нових тактів при переході;
- **Check Beaming (Перевіряти в'язки)** - перевірка групування;
- **Check fo Extra Notes (Перевіряти зайві за тривалістю ноти).**

Їх можна вибрати, якщо з ними комфортніше. У мене вони не активні.

Для зручного введення нот з MIDI-клавіатури прапорець **Jump to Next Measure** повинен бути увімкненим; при введенні нот з звичайної клавіатури буде краще його вимкнути.

Особливості інтерфейсу програми

Інтерфейс Finale англomовний. Існують кілька версій русифікації програми, але я не рекомендую русифікувати Finale і користуватися русифікованою версією з двох причин. Перша – якість русифікації, де переклад специфічних музичних термінів не завжди хороший. Друга – наявність усталеної англomовної термінології в області музичних комп'ютерних технологій.

Finale не відноситься до числа програм з інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом, як, наприклад, багато програм Microsoft Office на чолі з Word'ом. За різноманітність технічних можливостей доводиться платити складністю структури програми. На заплутаність і незручність інтерфейсу часто доводиться чути нарікання з боку тих, хто порівнює Finale з іншими програмами такого класу, наприклад, з Sibelius. Таке порівняння цілком виправдане, адже в Sibelius і Finale реалізовані не тільки принципово різні підходи до облаштування користувальницького інтерфейсу, але і до самого процесу редагування нотного тексту та верстки.

Перед тим, як вперше приступити до роботи з проектом, потрібно познайомитися з вмістом головного вікна програми і його основними елементами.

У Finale існує розгалужена система меню і велика кількість корисних діалогових вікон, до яких не так-то просто дістатися. Як потрапити в будь-яке діалогове вікно, докладно описано у фірмовій документації до програми, де є повний перелік абсолютно всіх вікон, які в ній зустрічаються. Але найчастіше, до фірмової документації ми добираємося в найостаннішу чергу, випробувавши всі інші можливі способи, серед яких найбільш надійний

– емпіричний, або, іншими словами, метод тикю.

Взагалі є досить забавне спостереження, зроблене тими, хто професійно займається написанням (і подальшим продажем) програм. Воно полягає в різниці культур, а вірніше, підходів до вивчення нового продукту. Так, західний користувач спершу прочитає інструкцію до товару (і, можливо, не один раз), а потім вже сяде за роботу, в той час як «наша людина», гніваючись і обурюючись, буде намагатися інтуїтивно розібратися в тому, як працює програма, і звернеться за допомогою лише в разі моторошної необхідності. Це деякі розробники враховують, підсовуючи західному споживачеві розгорнуті талмуди про те, що це, і з чим його їдять, і, в той же час, оснащуючи російськомовний інтерфейс простими, і, головне, лаконічними допоміжними функціями. Тому неприйняття деякими людьми інструкцій - це проблема швидше культурного, ніж людського характеру.

І все ж, повертаючись до Finale. Деякі нові меню з'являються при включенні будь-якого з інструментів **Main Tool Palette (Головної панелі інструментів)**, тому, зробивши це, уважно подивіться на рядок головного меню програми – все нове з'являється там.

Багато простих і очевидних для музиканта речей не є такими ж простими і очевидними, коли справа доходить до їх реалізації в Finale. Часто, щоб здобути результат, доводиться робити довгий ряд логічних (а іноді і не цілком логічних, швидше шаманських) дій або хитрувати і «обманювати» програму. Управління багатьма елементами або трудомістке, або відсутнє, а контроль над об'єктами різних типів недостатній.

З кожною версією Finale стає все більш зручним і дружнім до користувача, але багато особливостей і багів залишаються і кочують з версії у версію.

Навігація по документу

Способів переміщення по документу багато. Найпростіший – за допомогою затисненої правої клавіші миші – дозволяє прокручувати сторінку вгору-вниз і вліво-вправо. Те ж саме можна зробити за допомогою вертикальної і горизонтальної смуг прокрутки, що не так зручно.

У режимі перегляду сторінки можна переключатися між сторінками, а в режимі прокрутки (**Scroll View**) – між тактами. Для цього внизу екрану, над рядком стану, є кнопки:



Перехід між сторінками можна зробити за допомогою стрілок або введенням в поле номеру сторінки.

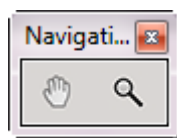
В режимі прокручування в полі **Measure (Такт)** відображається номер поточного такту, куди можна ввести номер потрібного такту і натиснути **Enter**, щоб переміститися туди. Те ж саме можна зробити за допомогою горизонтальної




прокрутки.

Переключитися між режимами перегляду можна за допомогою комбінації клавіш **Ctrl+E**, або вибрати потрібний режим в меню **View**.

Ще, звичайно, є спеціальні навігаційні інструменти – **Hand Grabber Tool (Посунути рукою)** і **Zoom Tool (Масштаб)**. Вони знаходяться на **Navigational Tools Palette** (активувати її можна в меню **Window (Вікно) > Navigational Tools Palette (Палітра Навігації)**):



Характер дії першого інструмента аналогічний прокручуванню за допомогою правої клавіші миші, але з тією різницею, що тут можна пересуватися за допомогою лівої клавіші.

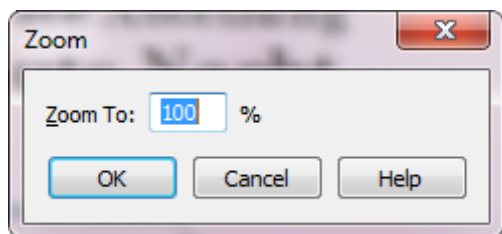
Zoom Tool  – збільшує і зменшує масштаб відображення на екрані. Коли в центрі лупи видно значок «+», при клацанні миші масштаб відображення буде збільшений. Коли «-», масштаб буде зменшений. Щоб з'явився значок «-», клацати потрібно з натисканням **Ctrl**.

Зручніше користуватися не навігаційними інструментами, а клавіатурними скороченнями для зміни масштабу відображення:

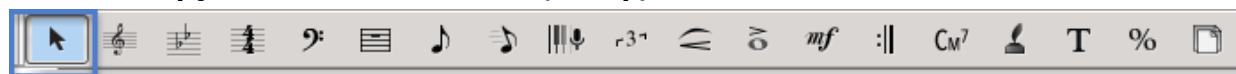
Ctrl+= збільшити масштаб

Ctrl+- зменшити масштаб

Ctrl+0 – вікно масштабу відображення, де можна точно вказати потрібний масштаб:



Інструмент Selection Tool (Вибір)



Перш ніж приступити до редагування, необхідно виділити те, що буде відредаговано. Для цього доведеться активувати відповідний інструмент, за допомогою якого був створений елемент, який буде змінено (наприклад, для зміни позначень темпу і характеру виконання повинен бути увімкненим інструмент **Text Expression Tool**). Але якщо вам не хочеться замислюватися про те, за допомогою якого інструменту ви створили те чи інше позначення можна включити **Selection Tool**. З його допомогою можна просто двічі клацнути по елементу, і потрібний інструмент запуститься сам.

Крім того, **Selection Tool** дозволяє переміщати, видаляти і редагувати деякі параметри без запуску відповідних інструментів – достатньо лише клацнути по елементу. Легше перерахувати те, з чим цей інструмент НЕ працює, але для повноти картини перелічимо те, з чим він працює:


- з нотами;
- тактами;
- артикуляцією;
- текстовими виразами;
- розумними шейпами (лігами, вилками кресцендо-дімінуендо і всім, що створено в Smart Shape Tool);
- словами;
- акордами;
- текстовими блоками;
- графічними об'єктами;
- дужками;
- іменами нотних станів;
- тріолями;
- ключами;
- позначеннями розміру;
- ключовими знаками;
- назвами груп;
- номерами тактів;

- а ще з розумними дефісами і розумними розширеннями слів;

Переключитися в інструмент Selection можна з будь-якого режиму за допомогою комбінації клавіш Ctrl+Shift+A.

Інструмент Hand Grabber (Рука)



Інструмент  призначений для зручного переміщення по партитурі. За допомогою нього можна лівою клавішею миші перетягувати сторінку партитури в будь-якому напрямку (в режимі сторінкового перегляду **Page View**). У **ScrollView** він працює трохи інакше – переміщатися перетягуванням можна, але при цьому лічильник тактів не змінює номер поточного такту, незалежно від того, як далеко ви пішли від поточного такту. Це означає, що поточним залишається все той же такт, і, якщо ви переміститеся досить далеко, вам доведеться довго повертатися на свою батьківщину. Таким чином, в режимі **ScrollView** цим інструментом можна користуватися тільки для дрібних і незначних переміщень (наприклад, щоб краще розглянути назви нотних станів і груп).



*Щоб скористатися інструментом **Hand Grabber**, не обов'язково його включати на панелі інструментів. У режимі будь-якого інструменту можна переміщати сторінку партитури, утримуючи праву клавішу миші.*

Налаштування масштабу відображення сторінки

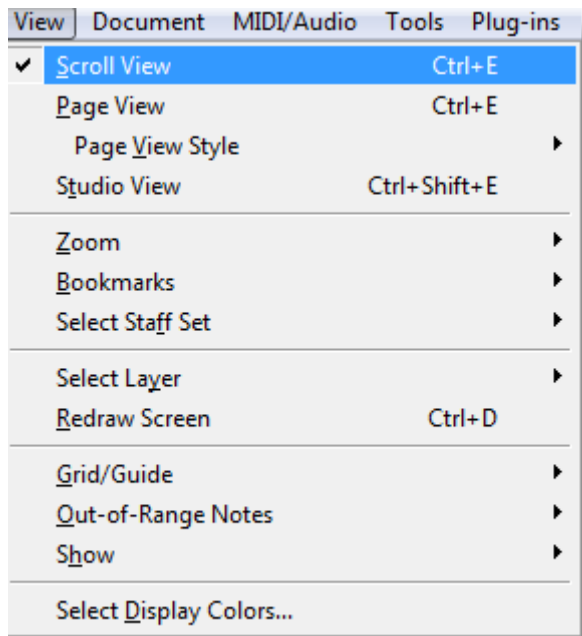
Для зручної роботи дуже важливо правильно налаштувати масштаб відображення. Це можна зробити кількома способами:

- в меню **View (Вид) > Scale View To (Встановити масштаб відображення)** вибрати потрібний масштаб;
- скористатися гарячими клавішами, призначеними для зміни масштабу відображення сторінки (**Ctrl+1=100%**; **Ctrl+2=200%**; **Ctrl+0**=задати довільний масштаб; **Ctrl+[** або **Ctrl+] =**підігнати масштаб під розміри вікна);
- увімкнути інструмент **Zoom (Масштаб)**, який знаходиться на одній панелі з **Hand Grabber'ом (Navigational Tools Palette)**. При кожному клацанні мишею масштаб буде збільшуватися, а при клацанні з натиснутим **Ctrl** – зменшуватися.

Можна також активувати відображення панелі інструментів Масштаб в меню View (Вигляд) > Zoom (Масштаб) і переключатися між різними масштабами відображення, вибираючи відповідний пункт у меню Zoom.

Режими перегляду документу

У Finale існують три режими перегляду документа – посторінковий **Page View (Вигляд сторінки)**, потактовий **ScrollView (Вигляд сувою)** і режим студії **Studio View (Вигляд студії)**. Переключитися між ними і вибрати найзручніший, можна в меню **View** або за допомогою комбінацій клавіш **Ctrl+E** або **Ctrl+Shift+E**:

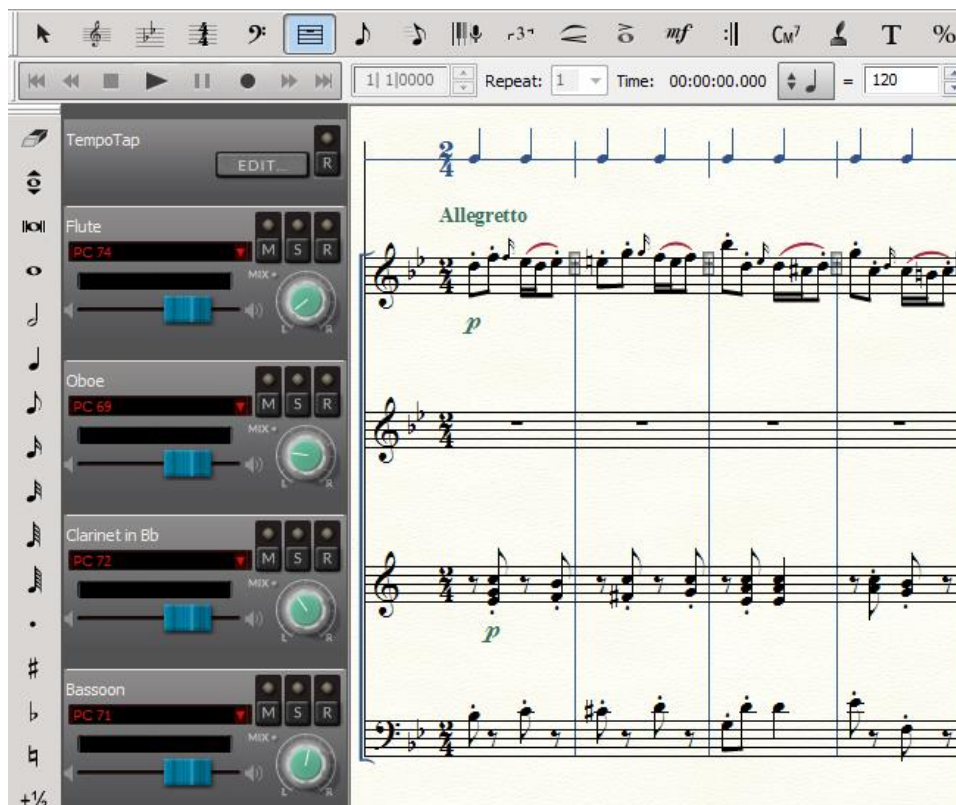


В режимі посторінкового перегляду ми бачимо сторінку з нотами. У режимі прокрутки (**Scroll View**) ноти представлені у вигляді сувою, який можна прокручувати по горизонталі. Внизу можна вибрати номери тактів.

В режимі студії (**Studio View**) стає можливим зміна звукових параметрів кожного нотного стана подібно трекам в віртуальній звуковій студії: зміна гучності на весь нотний стан, швидкий вибір тембру інструменту, визначення параметрів панорами (просторового положення звуку – праворуч, ліворуч, по центру або більш точно у відсотках), вмикання/вимикання звуку (кнопки SOLO, MUTE), кнопка RECORD.

Крім того, тут є доріжка Tempo Tap.

Цей режим є зручним при роботі з озвучуванням партитури, при транскрипції (розшифровці звучання), при роботі з аранжуванням і аудіофайлами.



Глава 1. Швидкий старт. Починаємо працювати з Finale

Основні принципи роботи в Finale

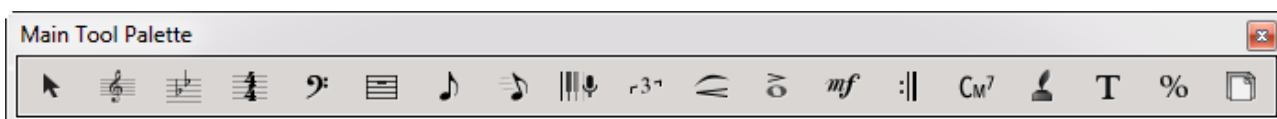
Щоб почати щось робити в Finale або внести якісь зміни, потрібно спочатку увімкнути відповідний інструмент, а для цього, відповідно, доведеться вивчити призначення кожного інструмента з **Main Tool Palette (Головної панелі інструментів)**. Далеко не все необхідне можна знайти в контекстному меню.

Тут найчастіше не вийде клацнути по об'єкту правою кнопкою миші і вибрати потрібну дію з контекстного меню – для цього потрібно увімкнути інструмент, за допомогою якого цей об'єкт був створений. Виділити потрібні об'єкти можна теж лише після увімкнення відповідного інструменту, за кількома винятками, для яких існує інструмент *Вибір*.












Таким чином, для ефективної роботи в Finale потрібно добре знати функції і особливості застосування інструментів, які знаходяться на Головній панелі інструментів.

Main Tool Palette (Головна панель інструментів)

Основні інструменти знаходяться на Головній панелі інструментів:



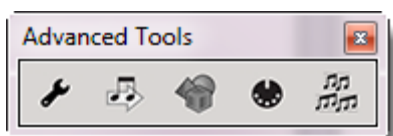
Перерахуємо назви кнопок головної панелі інструментів з коротким описом їх основних функцій.

	Selection Tool (Вибір): за його допомогою можна виділити фрагмент нотного тексту і редагувати його. Це інструмент "для всього" - видалення і очищення фрагментів, транспозиції та ін.
	Staff Tool (Нотний стан): Він дозволяє додати нові інструменти, видалити непотрібні нотні стани, змінити відстань між нотними станами, змінити параметри відображення елементів нотного стану та ін.
	Key Signature Tool (Ключові знаки) – для зміни ключових знаків.
	Time Signature Tool (Розмір) – для зміни розміру або створення нестандартного розміру (напр., 3/4 + 1/8)
	Clef Tool (Ключ) – для зміни ключів
	Measure Tool (Такт) – для додавання і видалення тактів і зміни тактових рис.
	Simple Entry Tool (Простий ввід) – для набору нот за допомогою миші
	Speedy Entry Tool (Швидкісний ввід) - для набору нот зі звичайною або MIDI –клавіатури
	Hyperscribe (Гіперскрайб) – для точного запису з MIDI -клавіатури того, що грає музикант.
	Tuplet Tool (Тріолеподібні фігури) - для нотації ненормативного поділу тривалостей (дуолі, тріолі, квартолі і т. д.)
	Smart Shape Tool (Ліги і лінії) – для позначення ліг, крещендо-димінуендо, знаків на октаву вгору-вниз і багатьох інших ліній і стрілок
	Articulation Tool (Знаки артикуляції) – для позначення акцентів, стакато та інших знаків артикуляції

	Expression Tool (Текстові позначення) – для позначення динаміки, темпу і характеру виконання
	Repeat Tool (Реприза) – для позначення різних видів повторів
	Chord Tool (Акорд) - для скороченого цифрованого позначення гармонії (напр., гітарних акордів)
	Lyrics Tool (Вокальний текст) – для підписування слів у музиці з текстом
	Text Tool (Текст) – для вставки текстових блоків (назва, автор твору, номери сторінок і т. д.)
	Resize Tool (Зміна розміру) – для реальної зміни параметрів масштабу нотного тексту (менше – більше) .
	Page Layout Tool (Планування сторінки) – для зміни розмірів сторінки, полів, відстаней між системами нотних станів і т. д.

Advanced Tools Palette (Панель Інструменти розширених можливостей)

Крім того, існує ще Розширена панель інструментів, в яку винесені деякі потрібні і часто використовувані інструменти:



Special Tools (Спеціальні інструменти) – призначені для тонкої правки і позиціонування окремих елементів (нот, нотних головок, штилей, ребер) і введення нестандартних нотних головок, ребер штилей і т. п.



Note Mover (Переміщення нот) – для переміщення нот і створення нотних груп, що «перебігають» на інший нотний стан.



Graphics Tool (Графіка) – для збереження сторінок або виділених фрагментів в графічних форматах, а також для вставки малюнків і графічних об'єктів у документ.



MIDI Tool (MIDI) – управляє майже всім, що стосується параметрів звучання.



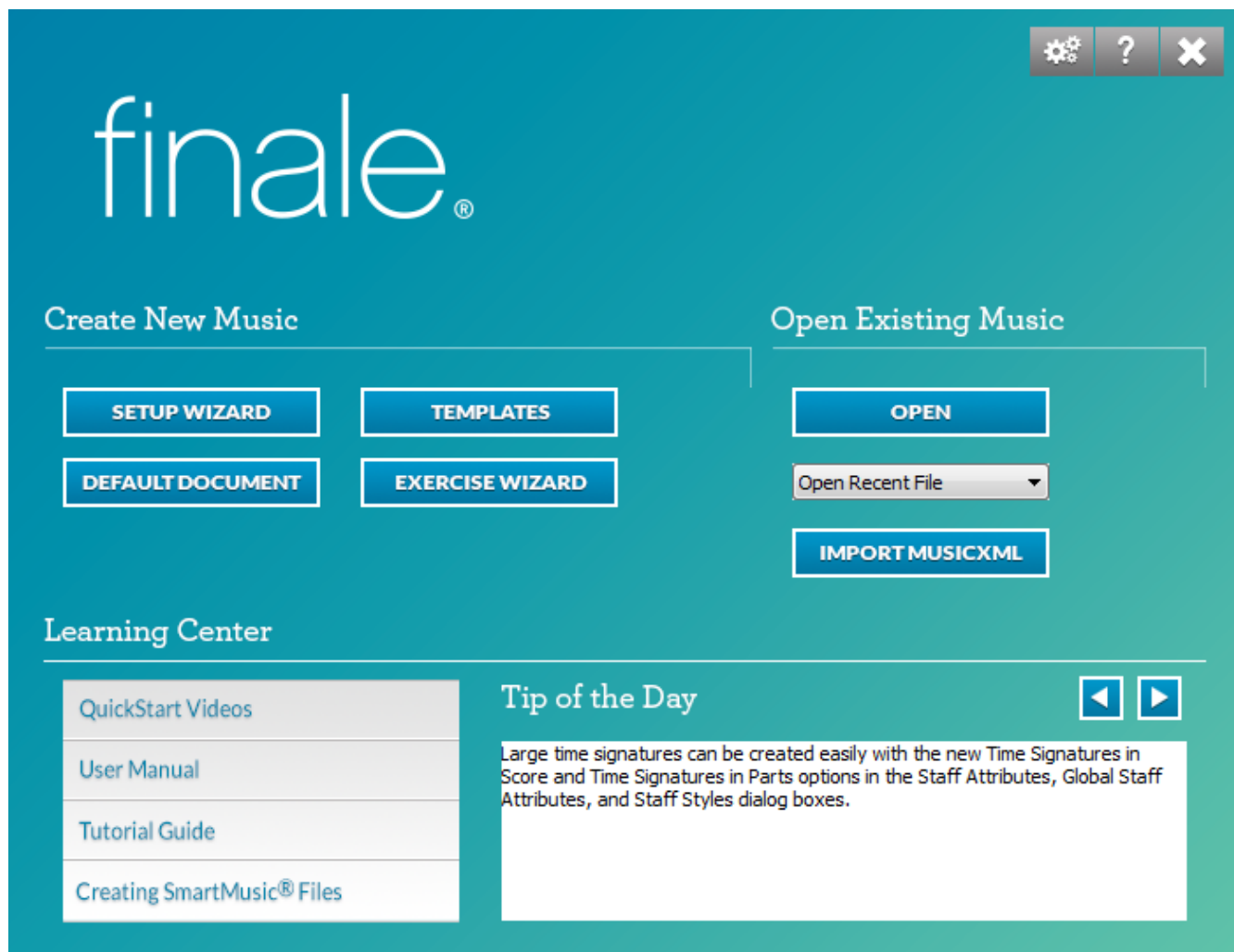
Ossia Tool (Інструмент Ossia) – призначений для створення тактів Ossia (варіантів виконання)

За замовчуванням Розширена панель інструментів не відображається, тому, щоб її включити, потрібно зайти в меню **Window (Вікно)** і поставити галочку навпроти пункту **Advanced Tools Palette (Панель Інструменти розширених можливостей)**.

Тепер можна починати працювати. Як це зробити і з чого почати?

Створення документу

При запуску Finale з'являється стартове вікно, де можна вибрати, що ми будемо робити – створювати новий документ, відкривати вже існуючий або навчатися роботі в Finale за допомогою відеоуроків або керівництва користувача:



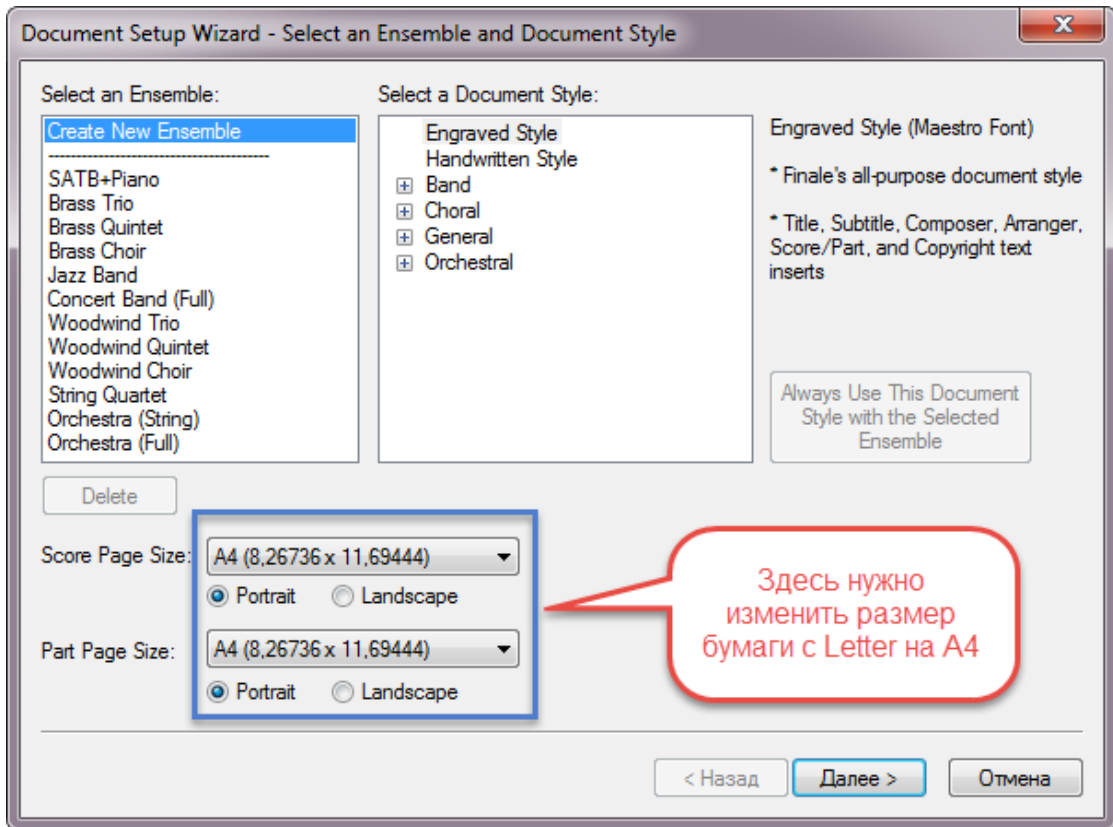
Finale пропонує чотири варіанти створення нового документа:

- за допомогою **Setup Wizard (Майстра створення документа)**;
- **Default Document (Документ за замовчуванням)**;
- **Templates (Документ з шаблонів)**;
- за допомогою **Exercise Wizard (Майстра вправ)**.

Якщо Вам потрібно **швидко** створити документ з одним нотним станом, то можна вибрати кнопку **Default Document**.

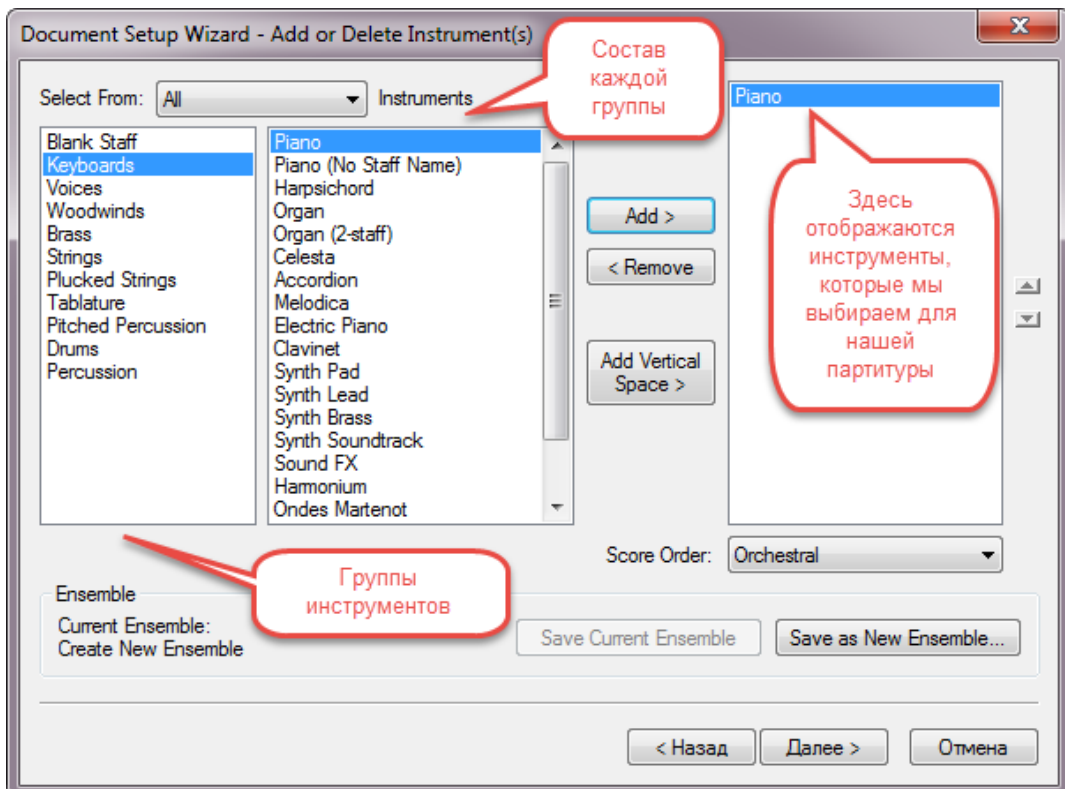
Якщо передбачається ансамблевий або оркестровий склад, а вибирати інструменти і ставити інші параметри документа ~~зніж~~ немає часу, або Ви це зробили вже якось самі, можна скористатися готовими шаблонами Finale або своїми власними, заздалегідь створеними (про це докладніше поговоримо в розд. Шаблони).

А зараз розглянемо, як створити новий документ за допомогою **Setup Wizard**. Після натискання відповідної кнопки з'явиться вікно вибору ансамблю і стилю документа:



Перша сторінка пропонує користувачу вибрати стиль документа: друкований (Engraved Style) або рукописний (Handwritten Style), створити новий ансамбль або вибрати його з існуючих шаблонів. Крім того, варто змінити заданий за замовчуванням розмір паперу Letter на A4.

Після натискання кнопки "Далі" з'являється друга сторінка майстра, яка містить три важливі частини:



У лівій частині – назви груп інструментів, у середній – склад інструментів, що входять

у групу, яка в даний момент виділена мишею, а в правій – список тих інструментів, які ми обрали.

Можна вибрати з таких груп інструментів:

Blank Staff – порожні нотні стани;

Keyboards – клавішні;

Voices – хор і голоси;

Woodwinds – дерев'яні духові;

Brass – мідні духові;

Strings – струнні;

Plucked Strings – щипкові струнні;

Tablature – гітарна табулатура;

Pitched Percussion – ударні з певною висотою звучання;

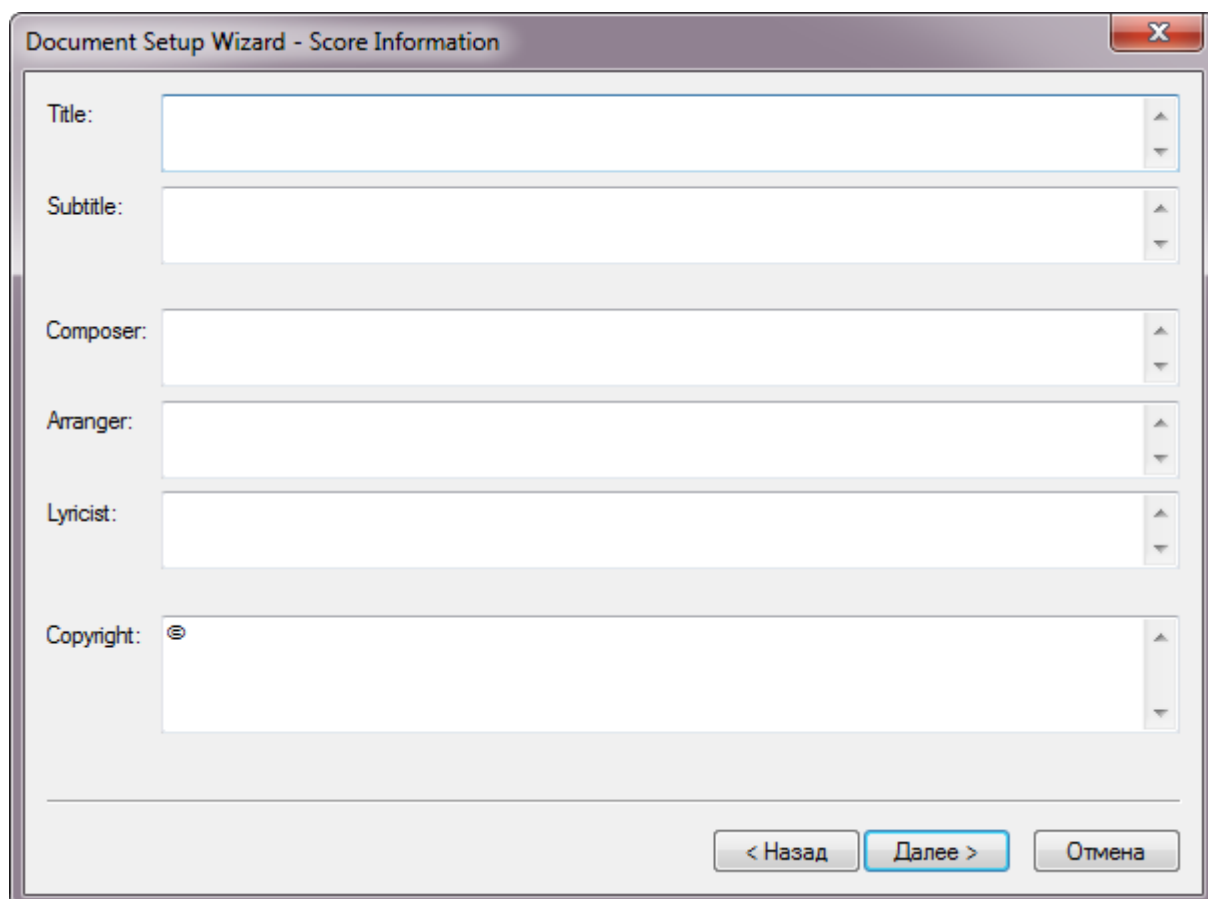
Drums – барабани;

Percussion – ударні без певної висоти звучання.

Щоб вибрати інструмент, потрібно його виділити і натиснути кнопку **Add** або двічі клацнути мишею по інструменту.

Потім можна вибрати порядок розташування партій в партитурі (за замовчуванням – оркестровій) – хоровий, джазовий оркестр, естрадний оркестр, довільний (**Custom**) і натиснути «Далі».

Після цього можна ввести інформацію про партитуру – назву, автор та інші деталі. Ці поля можна залишити порожніми і написати цю інформацію пізніше, у вже створеній партитурі.



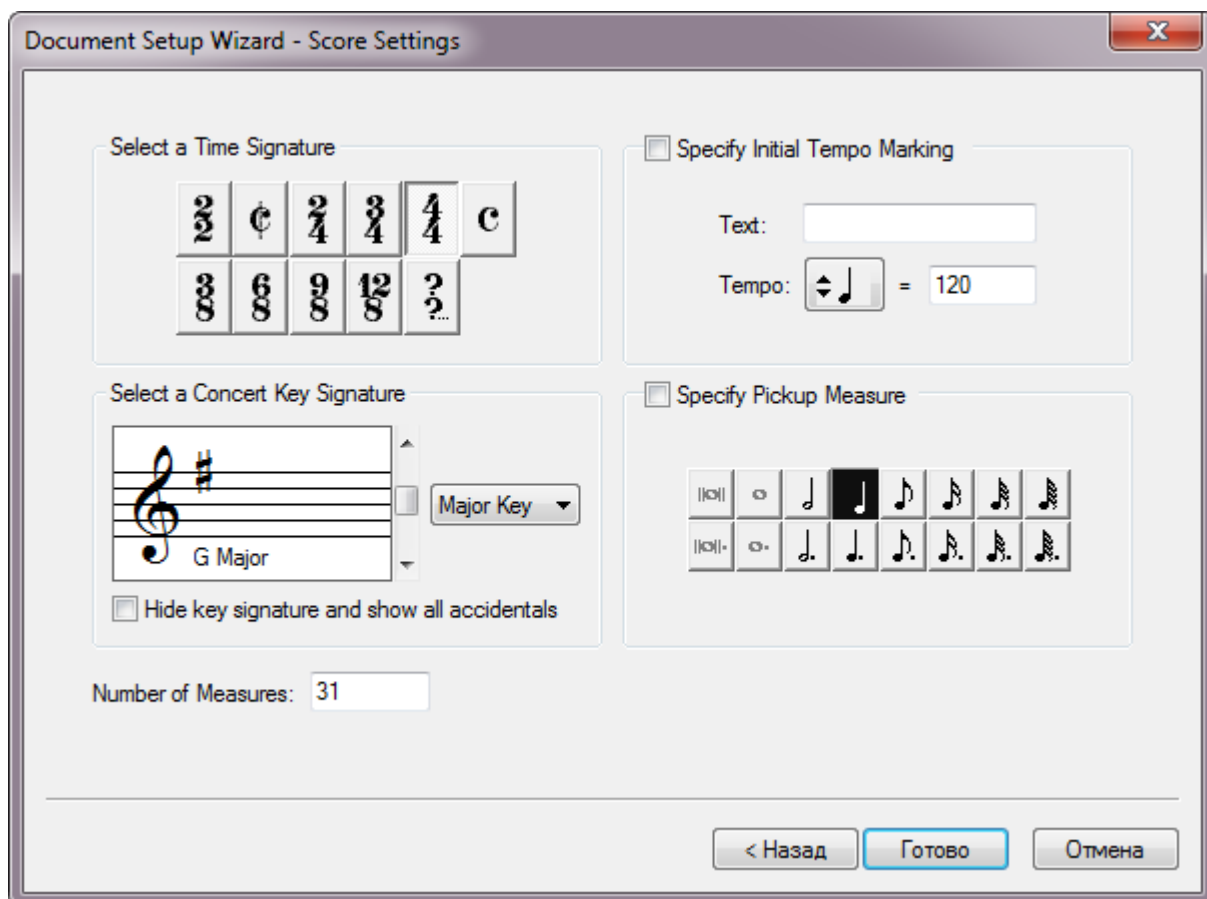
The image shows a dialog box titled "Document Setup Wizard - Score Information". It has a close button (X) in the top right corner. The dialog contains several text input fields with vertical scroll bars on the right side:

- Title:
- Subtitle:
- Composer:
- Arranger:
- Lyricist:
- Copyright: (with a copyright symbol icon)

At the bottom of the dialog, there are three buttons: "< Назад" (Back), "Далее >" (Next), and "Отмена" (Cancel).

Наступна сторінка Майстра створення документів пропонує вибрати розмір і тональність твору, визначити темп і затакт, а також кількість тактів в партитурі. Все це

можна зробити і пізніше, якщо натиснути «Далі», нічого не змінюючи.



Після натискання «Готово» відкриється головне вікно програми, і ми побачимо створений документ.

Порядок роботи над нотами

Щоб раціонально використовувати час, працюючи з нотами в Finale, варто дотримуватися такої послідовності дій:

1. Спочатку задаються параметри сторінки (розмір, поля, масштаб).
2. Потім вводяться тільки **ноти** без нюансів, ремарок, позначень темпів і характеру виконання, без динаміки і т. п., а також ліги, що подовжують тривалості нот (ті, які ставляться між нотами однієї висоти).
3. Потім до нот прив'язується словесний текст (якщо він є) і артикуляція, нюанси, динаміка, темпи та інші позначення.
4. Після цього можна зайнятися версткою – уточнюється розташування всіх елементів на сторінці, кількість тактів в системі, розташування систем на сторінці.
5. І в кінці – вичитка і перевірка нотного тексту та всіх його параметрів.

Все перераховане вище необхідне, якщо ноти готуються до видання або роздруківки для виконання. Якщо ж те, що ви робите в Finale, буде використано як підготовчий матеріал для подальшої роботи в інших програмах (наприклад, в віртуальній звуковій студії Cubase), і при цьому не передбачається верстка і друк, то важливою стає лише послідовність пунктів 2 і 3 – спочатку введення нот і лише після цього – нюансів.

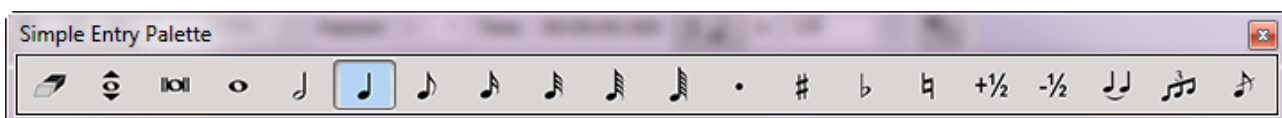
РОБОТА З НОТНИМ ТЕКСТОМ: Введення нот різними способами

Набрати ноти в Finale можна за допомогою трьох інструментів – **Simple Entry** (простий набір за допомогою миші і клавіатури), **Speedy Entry** (швидкісний набір за допомогою клавіатури) і **Hyperscribe** (Гіперскрайб). Який з них обрати?

Інструмент Simple Entry (Простий набір)

Це найпростіший (несподівано, правда?) і (о так!) інтуїтивно зрозумілий спосіб введення нот в Finale. Якщо ви вперше працюєте в програмі, то починати вводити ноти можна мишею за допомогою інструменту **Simple Entry**. Після того, як ви звикнете до Finale, варто опанувати швидкісний набір за допомогою клавіатури – це швидше і зручніше.

Коли ви активуєте цей інструмент, з'явиться його робоча панель з позначеннями тривалостей нот і іншими знаками.





Тут можна вибрати тривалість ноти, після чого потрібно клацнути мишею по нотному стану на потрібній вам лінійці.

В головному меню програми після активації інструменту **Simple Entry** з'явиться пункт **Simple**, де можна змінити деякі параметри введення і налаштувати сам інструмент. Так, якщо вас дратує те, що залишок такту заповнюється паузами, потрібно зайти в меню **Simple (Простий набір)** і в налаштуваннях зняти галочку з **Fill with rests (Заповнювати паузами в кінці такту)**.

За допомогою **Простого набору** можна вводити ноти мишею і без миші (з клавіатури), використовуючи клавіатурні скорочення для тривалостей нот. Так введення нот буде значно швидше. Але для початку можна спробувати вводити ноти за допомогою миші.

Перші питання при наборі нот за допомогою Simple Entry Palette:

Як видалити ноту?	Увімкнути інструмент  і клацнути по ноті.
Як поставити паузу?	Зайти в меню Window (Вікно) , активувати галочку Simple Entry Rests Palette (Панель Паузи простого введення) (з'явиться панель інструментів з паузами), вибрати паузу потрібної тривалості і клацнути мишкою в потрібному місці.
Як поставити дієз (бемоль, бекар)?	Клацнути на робочій панелі Simple Entry відповідний значок, потім потрібну тривалість – і клацнути в потрібному місці нотного стану.
Як зробити два, три і більше голосів на одному штилі?	Створити ноту потрібної висоти і тривалості, потім клацнути над або під нею стільки разів, скільки потрібно голосів.
Як зробити двоголосся з різними штилями?	Активувати шар 2 (натиснути кнопку 2 в лівому нижньому кутку екрану) і працювати в ньому: 

Для прискорення роботи можна використовувати клавіатурні скорочення для позначення тривалостей нот (таблиця позначень тривалості розміщена нижче). При цьому потрібно використовувати цифри тільки на цифровому блоці клавіатури. Так, якщо необхідно ввести четвертну ноту, досить натиснути клавішу 5 на цифровому блоці клавіатури, після чого клацнути мишею на нотному стані, задавши висоту ноти.

За допомогою інструменту **Simple Entry** можна працювати набагато швидше, якщо використовувати клавіатурні скорочення (гарячі клавіші).

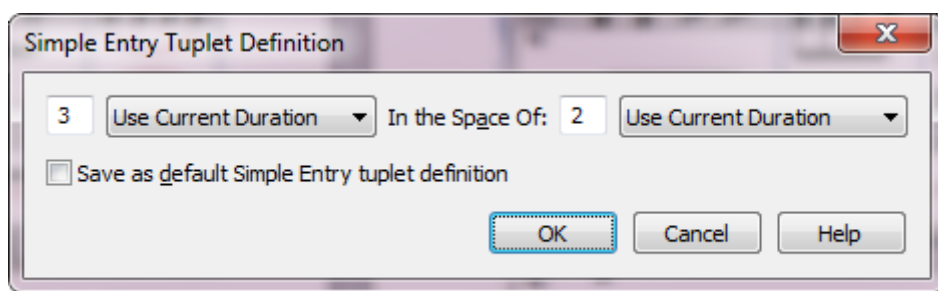
Лівою рукою можна натискати клавіші, відповідні літерним позначенням нот - **A, B,**

C, D, E, F, G, правою - тривалості на цифровому блоці клавіатури. Перемикання в інший такт відбувається автоматично. На октаву вгору або вниз можна стрибнути, якщо натиснути **Shift**+стрілку вгору або вниз. Додати ще одну ноту або кілька на тому ж штилі (створити дво- або багатоголосне співзвуччя) можна, якщо після введення певної тривалості натиснути на клавіатурі цифру, відповідну інтервалу між першою і другою нотою (щоб додати терцію, натисніть 3, кварту - 4 і т.д. і т.п.). За замовчуванням при натисканні клавіші з цифрою нова нота (або кілька) з'явиться над першою. Щоб вона з'явилася під першою нотою, натискайте клавіші з цифрами з **Shift**'ом. Крім того, додану ноту можна пересувати вгору-вниз за допомогою клавіш-стрілок.

Це може здатися таким же зручним, як і **Speedy Entry (Швидкісний набір)**. Ті, хто вже звик працювати в інструменті **Speedy Entry**, напевно йому вірними. Тим же, хто тільки починає роботу в Finale, варто спробувати всі способи і вирішити, який з них зручніше.

Щоб створити тріоль, можна клацнути по іконці «тріоль» на панелі інструментів **Simple Entry (не плутайте з інструментом Tuplet Tool (Тріолеподібні фігури) на Головній панелі інструментів)**, або натиснути 9 після введення першої ноти тріолі. Finale згрупує тривалості в тріолі і додасть паузи на місці ще не введених нот групи. Повторне натискання клавіші 9 скасує створення тріолі (при цьому перша нота тріолі повинна бути виділена).

Якщо вам треба створити групу з іншою кількістю тривалість, натисніть **Alt+9**. З'явиться вікно, в якому можна визначити основні параметри групи.

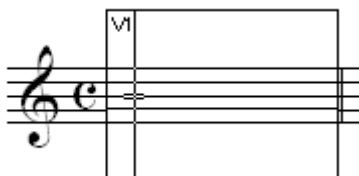


Якщо потрібно задати якісь додаткові параметри (форма і розташування дужок, вирівнювання і т.п.), доведеться увімкнути інструмент **Tuplet Tool**.

Головна перевага інструменту **Простий набір** - його легкість та зручність використання. Але все ж він не є найшвидшим способом введення нот, як **Speedy Entry Tool**.

Інструмент Speedy Entry Tool (Швидкісний набір)

Цим інструментом для швидкого набору нот з клавіатури користуватися набагато зручніше, ніж мишею. Щоб почати працювати, потрібно мишею клацнути по потрібному такту, після чого з'явиться рамка з вертикальною лінією і миготливим горизонтальним курсором:



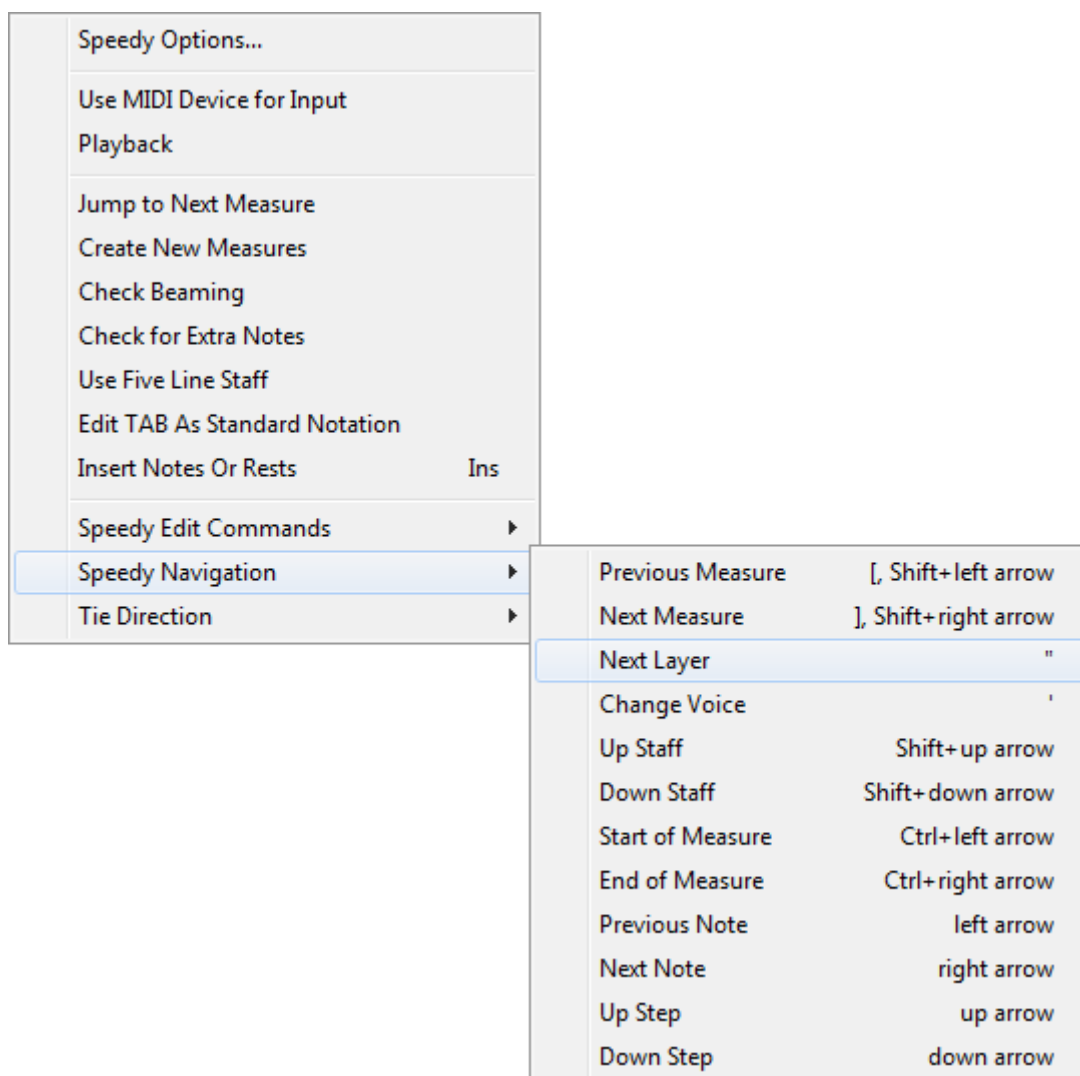
Горизонтальна риска-курсор встановлює висоту ноти (нею зручно управляти за допомогою клавіш управління курсором на клавіатурі), а тривалості можна вводити з цифрового блоку на клавіатурі.



*Якщо замість нот певної висоти при наборі з звичайної клавіатури з'являються тільки паузи, потрібно зайти в меню **Speedy** і відключити опцію (зняти галочку) **Use MIDI Device for Input**.*

Інші налаштування та підказки по введенню нот і навігації за допомогою **Speedy**

Entry Tool також доступні в меню **Speedy (Швидкісний набір) > Speedy Edit Commands (Команди швидкіснонабору)** і **Speedy (Швидкісний набір) > Speedy Navigation (Команди навігації)**.



Почати введення нот можна, визначивши за допомогою курсору висоту ноти і задавши її тривалість.

Таблиця позначень тривалостей нот в Speedy Entry Tool

Клавіша	Тривалість
8	Бревіс
7	Ціла
6	Половинка
5	Четвертинка
4	Восьма
3	Шістнадцята
2	Тридцятьдруга
1	Шістдесятчетверта

Перші питання при наборі нот за допомогою Speedy Entry Tool:

Як видалити ноту?	Поставити курсор на ноту і натиснути клавішу Delete
Як поставити паузу?	Створити ноту потрібної тривалості і будь-якої висоти, після чого натиснути клавішу Backspace

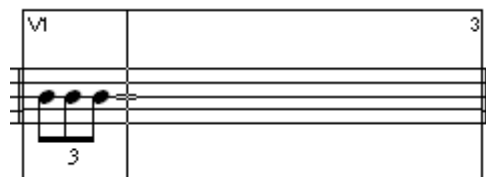
Як поставити діз (бемоль, бекар)?	Підвищити або знизити висоту ноти на півтону можна за допомогою клавіш + чи - на цифровому блоці клавіатури
Як зробити два, три і більше голосів на одному штилі?	Створити ноту потрібної висоти і тривалості, поставити курсор на потрібну висоту і натиснути Enter
Як зробити двоголосся з різними штилями?	1) Включити шар 2 (натиснути кнопку 2 в лівому нижньому кутку екрану) і працювати в ньому. 2) Включити 2-й голос (Voice 2) в поточному шарі натисканням клавіші ' в англійській розкладці. Після цього в лівому верхньому кутку з'явиться V2 замість V1 .
Як створити тривалість з точкою?	Створити ноту потрібної тривалості і натиснути клавішу Del на цифровому блоці клавіатури (при цьому розкладка клавіатури повинна бути англійською)
Як зробити енгармонічну заміну?	Поставити курсор на ноту і натиснути клавішу 9 на цифровому блоці клавіатури
Як перейти в наступний/попередній такт?	За допомогою клавіш]
Як приховати ноту?	За допомогою клавіші O або H (hide)
Як перевернути догори/вниз штиль ноти?	Поставити курсор на ноту і натиснути клавішу L
Як переключитися в другий голос?	За допомогою клавіші '
Як переключитися в інший шар?	Shift+'
Як поставити/прибрати лігу, яка пов'язує ноти однієї висоти?	За допомогою клавіші =
Як змінити напрямок ліги?	За допомогою поєднання клавіш Ctrl+F
Як розбити/об'єднати ребро в групі тривалостей?	За допомогою клавіші /

У **Speedy Entry Tool** передбачено переключення між режимом введення нот і вставкою нот. Для переходу в режим вставки потрібно натиснути клавішу **Insert** на



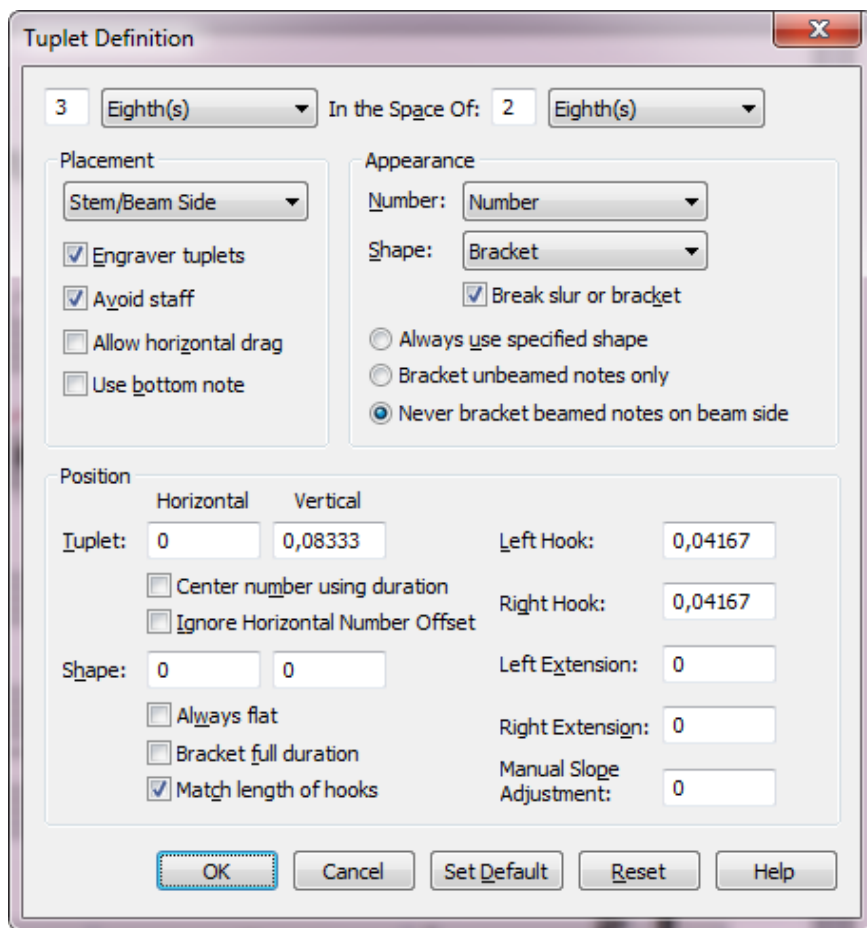
клавіатурі:

За допомогою **Speedy Entry Tool** можна створювати групи тривалостей з ненормативною розподілом (tuplets) - тріолі, дуолі, квартоль, квінтоль і т. Д. Для введення такої групи використовується поєднання клавіш **Ctrl+[цифра, відповідна числу тривалостей**



в групі], наприклад, для створення тріолі – **Ctrl+3**.

Щоб створити складну групу (з 9 і більше нот), необхідно натиснути **Ctrl+1** і задати потрібні параметри у вікні **Tuplet Definition (Визначення тріолеподібної фігури)**.



Для зручної роботи з інструментом *Speedy Entry Tool* клавіша *NumLock* обов'язково повинна бути увімкнена.¹

Введення нот з MIDI клавіатури в Speedy Entry Tool (Швидкісний набір)

Інструмент **Speedy Entry Tool** дозволяє вводити ноти за допомогою MIDI-клавіатури. Для цього потрібно в меню **Speedy** включити режим **Use MIDI Device for Input (Використовувати MIDI-пристрій для введення)**.

Вводимо ноти з MIDI-клавіатури так:

1. Робимо клацання по такту, з якого потрібно почати введення (з'явилася рамка швидкісного введення) і однією рукою граємо на MIDI-пристрої, іншою в цей час визначаємо тривалості нот, що вводяться.
2. Беремо ноту певної висоти або співзвуччя.
3. Загальну тривалість визначаємо за допомогою звичайної клавіатури.

Таким чином, використання MIDI в **Speedy Entry Tool** особливо зручно, якщо вводяться акорди.

Якщо ж ми хочемо отримати точний запис музики, зіграної на MIDI-клавіатурі, потрібно використовувати інструмент **Hyperscribe Tool (Гіперскрайб)**. У властивостях швидкісного введення (меню **Speedy**) для зручності краще поставити галочку навпроти пункту **Jump To Next Measure (Автоматичний перехід в наступний такт)**.

Якщо натиснути тільки тривалість, що не натиснувши клавішу потрібної висоти на MIDI-пристрої, з'явиться пауза відповідної тривалості.

Якщо потрібно вводити ноти однакової тривалості, можна натиснути перед введенням

¹ Можна працювати і без цифрового блоку клавіатури - натискаючи цифри на основній частині клавіатури.

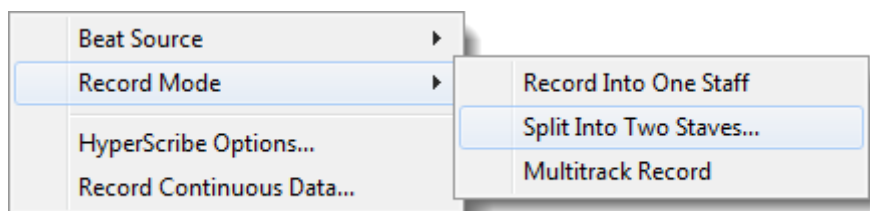
Caps Lock, а потім клавішу, відповідну повторюваній тривалості. Після цього можна грати на MIDI-клавіатурі.

Введення нот за допомогою MIDI-клавіатури в режимі реального часу. Інструмент HyperScribe (Гіперскрайб)

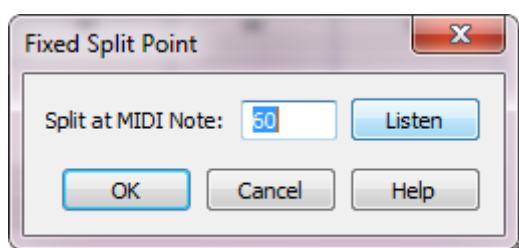
Finale дозволяє вводити нотний текст в режимі реального часу. Для цього інструментом **HyperScribe** клацніть по такту, після чого з'явиться рамка, і стане чути стукіт метронома. Він задасть 2 порожніх такти, після чого почнеться запис - її початок ви побачите по появі нотних голівок в такті, де відбувається запис. Щоб зупинити її, досить клацнути мишею в будь-якому місці вікна документа.



В режимі **HyperScribe** можна вводити ноти не тільки на один нотний стан, а і на два одночасно, що зручно для запису партії фортепіано двома руками. Для цього виберемо в меню **HyperScribe (Гіперскрайб) > Record Mode (Режим запису) > Split Into Two Staves (Розділити на два стани)**:



З'явиться вікно, в якому потрібно вказати, яка нота буде точкою поділу між двома нотоносцями:



Можна погодитися із запропонованою висотою, яка відповідає **До** першої октави (MIDI Note 60) або призначити свою. Після цього з'явиться рамка на два нотних стани:



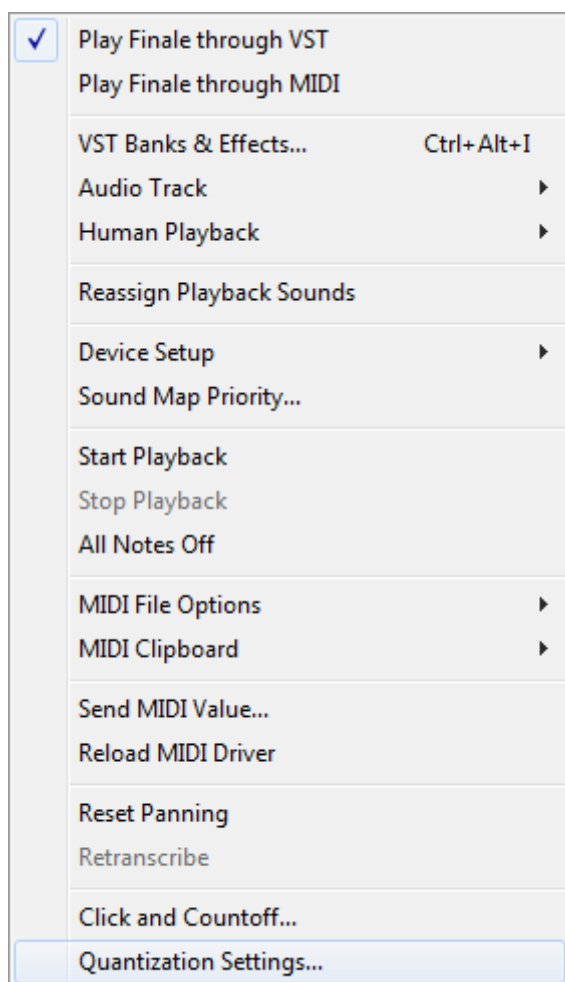
Не дивуйтеся, якщо результат записи виявиться не таким, як ви очікували. Криві руки в цьому не винні: для того, щоб те, що ви граєте, було записано так, як потрібно, перед записом не забудьте визначити **параметри квантування**.

Налаштування параметрів квантизації

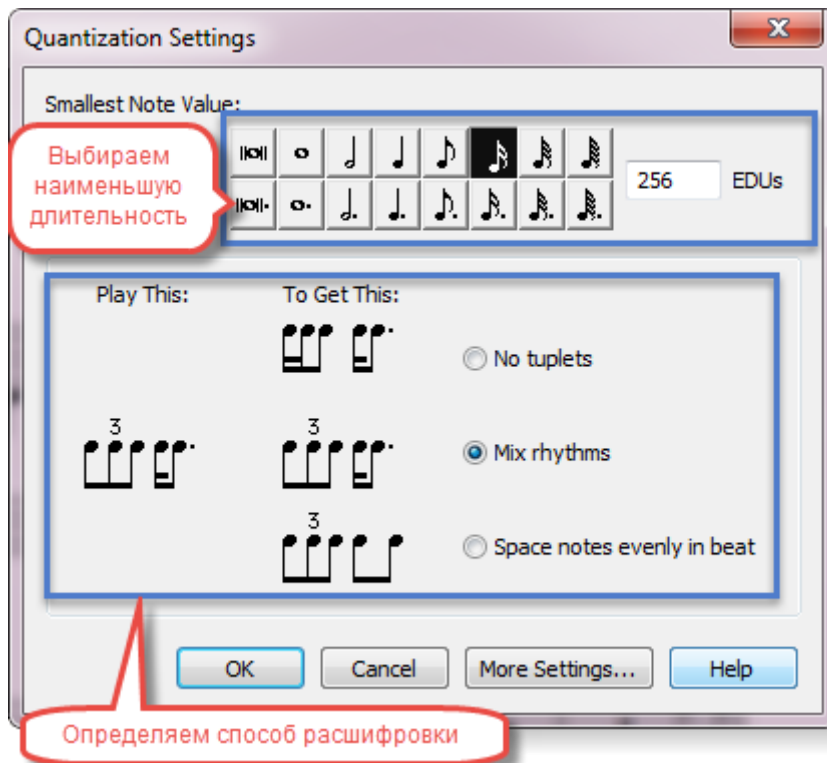
Щоб запис дійсно точно відображав музичні думки і був правильним, потрібно вибрати, яка тривалість в цьому творі найменша.

Квантизація - це автоматичне вирівнювання по метричній сітці відповідно до найменшої одиниці метричного поділу. Іншими словами, це ритмічне виправлення міді-матеріалу по певній тимчасовій сітці. Будь-які неточно зіграні міді-ноти будуть переміщатися до найближчої позиції на цій сітці, яка залежить від того, яка найменша тривалість була задана.

Щоб встановити параметри квантизації, слід зайти у **Midi/Audio (Midi/аудио)** і знайти там Налаштування квантизації.



У вікні введемо необхідні дані:



Тут можна задати найменшу тривалість (**Smallest Note Value**), по якій буде вирівняно те, що ви будете грати (за замовчуванням це шістнадцята) і спосіб розшифровки зіграного матеріалу.

Зліва в нижній частині вікна намальована зіграна ритмічна фігура, яка може бути розшифрована кількома способами:

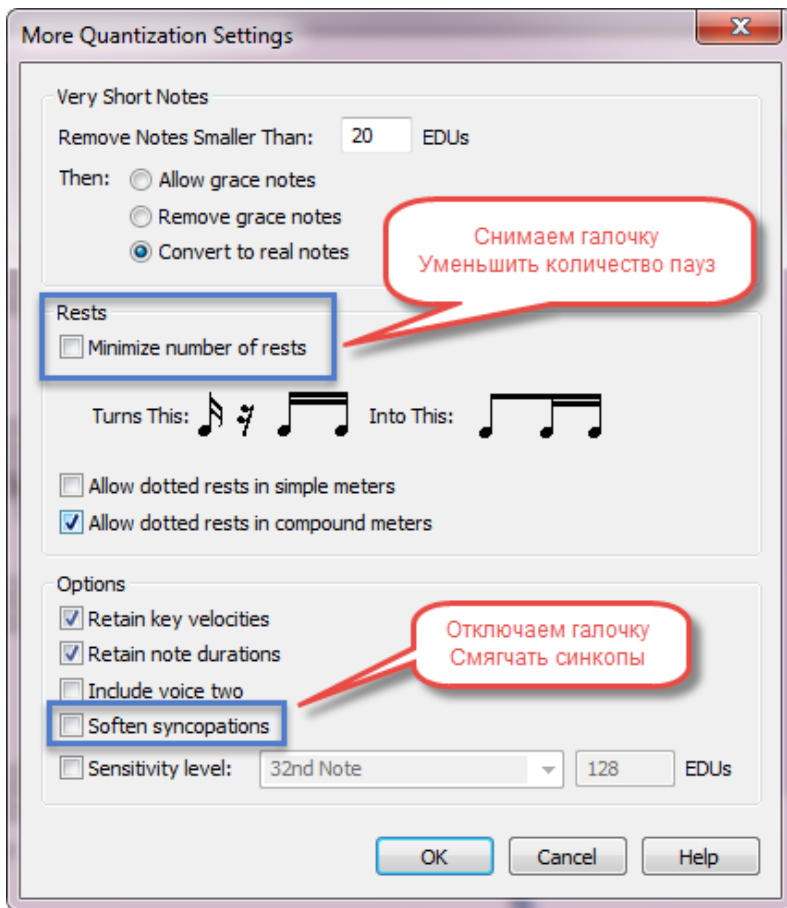
- а) без тріолей, які будуть автоматично вирівняні;
- б) найбільш точно, близько до оригіналу;
- в) ритмічні нерівності будуть рівномірно розподілені по частинах такту.

Ці параметри слід вибирати в залежності від типу ритмічної організації в записуваній музиці.

Також варто врахувати, що при записі в режимі **HyperScribe** відзначаються всі особливості і неточності виконання, тому в результаті може вийти абсолютно несправний запис.

Якщо результат транскрипції того, що ви зіграли, вас не влаштував, можна налаштувати квантизацію ще більш точно, натиснувши кнопку **More Settings (Додатково)** у вікні налаштувань квантизації.

Відкриється ще одне вікно, в якому можна зняти деякі галочки:



Параметри **Minimize number of rests** (Зменшити кількість пауз) і **Soften syncopations** Пом'якшені синкопи зазвичай сильно впливають на те, як розшифрується запис. І якщо мінімізація кількості пауз при транскрипції може бути доречною, то пом'якшення синкоп - далеко не завжди, тому її краще відключити.

Експериментуйте з параметрами і таким чином досягнете більш адекватної транскрипції зіграного.

Багатоголосся: Робота з голосами і шарами

Є кілька типів багатоголосся і, відповідно, кілька способів роботи з ним у Finale.

Найпростіший випадок - якщо другий голос рухається в тому ж ритмі, що і перший, при цьому ноти першого і другого голосу знаходяться на одному штилі:

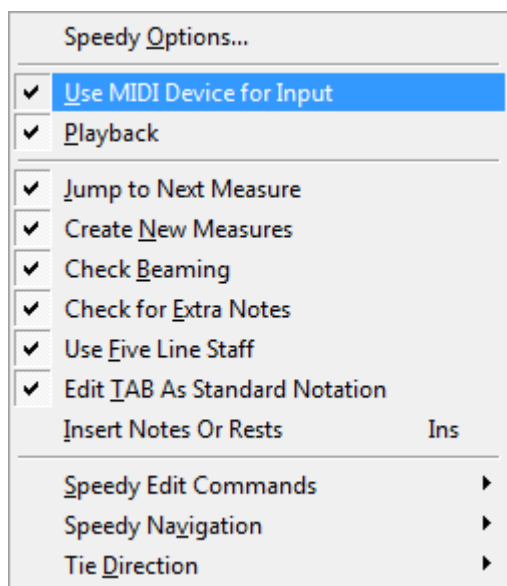


У цьому випадку другий голос можна створити в режимі **Speedy Entry** таким чином:

1. Ввести одну ноту верхнього або нижнього голосу.
2. Повернути курсор назад і вибрати висоту іншого голосу.
3. Натиснути **Enter** і з'явиться другий голос на цьому ж штилі.

У режимі **Simple Entry** досить клацнути мишею на потрібній висоті під або над потрібною нотою.

Багатоголосся і акорди зручно вводити в режимі **Speedy Entry** за допомогою MIDI клавіатури. Для цього потрібно вибрати в меню **Speedy** пункт **Use MIDI Device for Input**, поставивши галочку.



Якщо голоси рухаються в різному ритмі, тоді потрібно використовувати шари або голосу і послідовність дій буде інший.

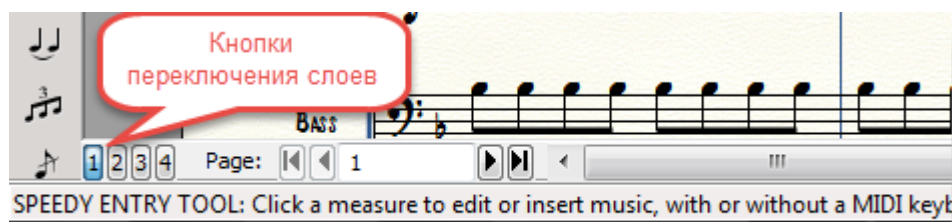
Layers (Шари) і Voice 2 (Голоси)

Є два способи набрати двоголосся з різним ритмом в голосах:

1. Натиснути кнопку ' в англійській розкладці. Після цього в лівому верхньому кутку з'явиться V2 замість V1 і ми переключимося в **Voice 2 (Другий голос)**. Відразу після цього можна починати вводити другий голос.



2. Включити другий шар (натиснути кнопку 2 в лівому нижньому кутку екрану або комбінацію клавіш **Shift+'**) і працювати в ньому.



У Finale є чотири шари, в кожному з них можливі два голоси. Тобто, можна зробити 8-голосся з різними штилями на одному нотному стані, чого цілком достатньо для найскладнішої багатоголосої записи на одному нотонасці.

Якщо у нас в партитурі всього два голоси, то верхній краще зробити в першому шарі,

а нижній - у другому. Finale автоматично виставить штилі вниз для другого шару.

У випадку з другим голосом (**Voice 2**) - штилі будуть автоматично змінені тільки для поточної долі.

Якщо інший голос вступає не на початку такту, краще скористатися не шарами, а другим голосом - він включається на будь-якій долі такту.

Шар же починає діяти з початку такту. Тому, якщо нам потрібно зробити дво- або багатоголосся за допомогою шарів, а інші голоси починають звучати не на початку такту, на тих долях доведеться поставити ноти відповідної тривалості і приховати їх (натиснувши **O** на клавіатурі в англійській розкладці):

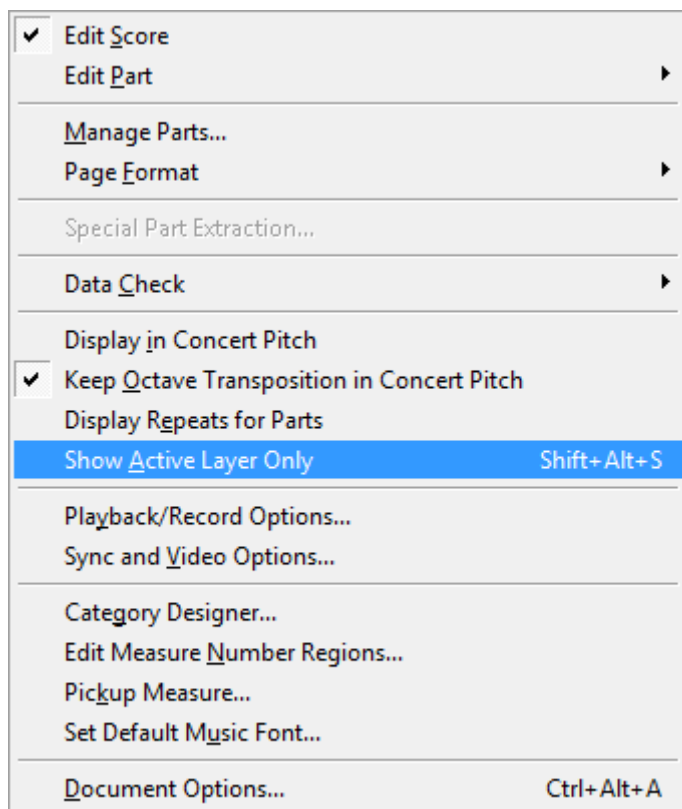


Як скопіювати окремо один голос в двоголоссі

Іноколи необхідно копіювати або редагувати один голос окремо від іншого. Залежно від того, яким способом зроблений другий голос, застосовуються різні способи копіювання.

Перший спосіб. Якщо голоси зроблені за допомогою шарів, послідовність дій така:

1. Робимо активним той шар, вміст якого потрібно копіювати
2. Вмикаємо відображення тільки активного шару: в меню **Document (Документ) > Show Active Layer Only (Показати тільки активний шар):**



3. Копіюємо або редагуємо. Всі дії, які ми зробимо, будуть застосовані тільки до

активного і отображаемому шару.

4. Включити відображення всіх шарів - в меню **Document** зняти галочку з пункту **Show Active Layer Only**.

Зауважу, що це найбільш зручний спосіб редагування голосів, тому краще створювати двоголосся за допомогою шарів.

Другий спосіб.

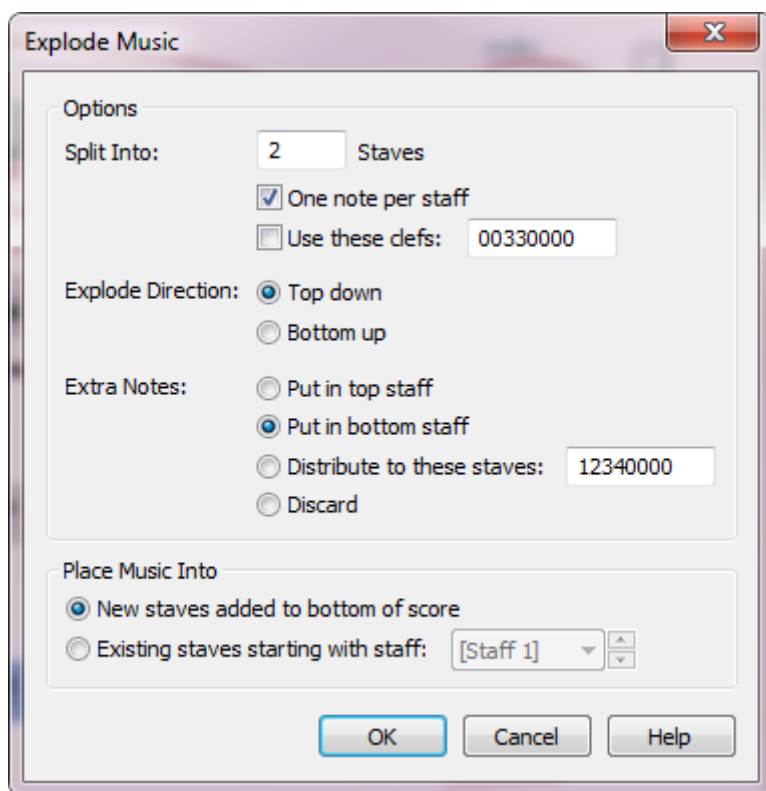
Якщо ж потрібно скопіювати один голос в двоголоссі, де обидва голоси знаходяться на одному штилі, використовуємо функцію **Explode Music (Розділити голоси на стани)** в меню **Utilites (Програми)**.

Розглянемо докладно послідовність дій:

1. Виділимо редагований фрагмент.



2. Виберемо **Explode Music** в меню **Utilites**:



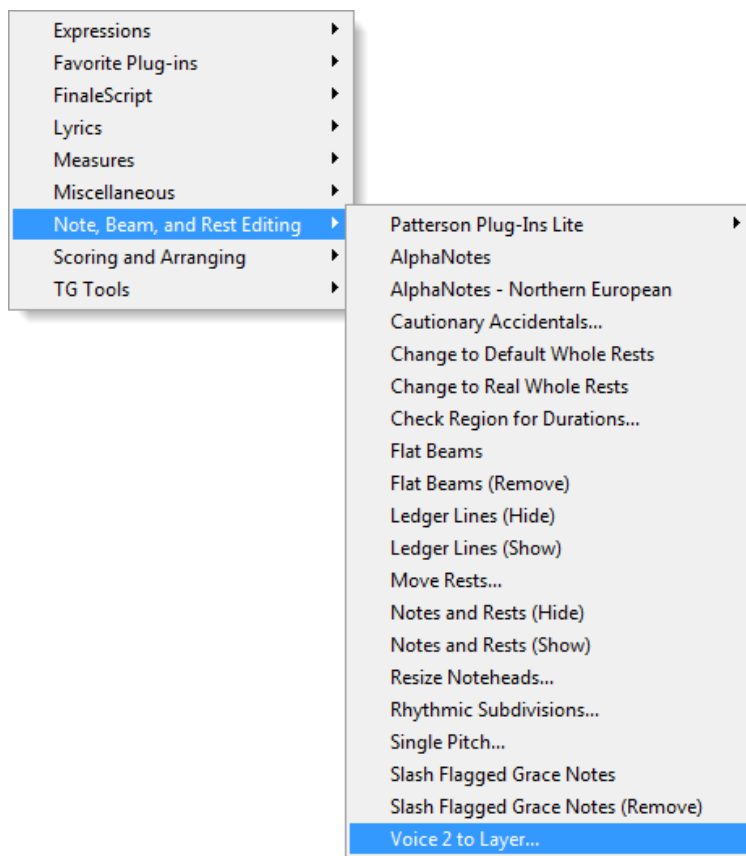
3. У вікні **Explode Music** можна залишити все як є - за замовчуванням пропонується розділити два голоси на два нотних стани і розташувати обидва скопійованих голоси на двох нотних станах, доданих внизу партитури:



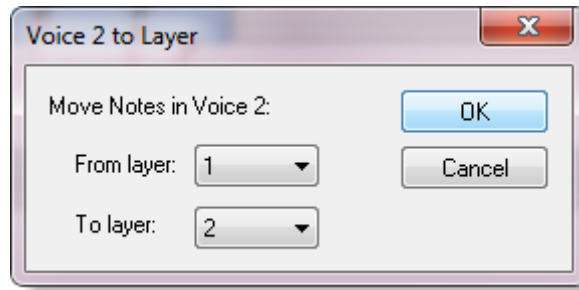
4. Потім додані нотні стани можна видалити.

Третій спосіб.

Іноді необхідно перенести ноти, зроблені за допомогою голосів у одному шарі, в другий - наприклад, щоб зручніше було їх масово скопіювати (як описано у випадку під номером 1). Для цього є плагін **Voice 2 to Layer**. Щоб скористатися ним, заходимо в меню **Plug-ins** (Плагіни):



У вікні вибираємо з якого шару в який потрібно скопіювати ноти і натискаємо **ОК**:



Після цього повторюємо послідовність дій, описану вище при копіюванні окремо одного шару.

Глава 2. РОБОТА ЗІ ШТРИХАМИ ТА НЮАНСАМИ

Тепер, коли основний нотний текст уже введено, можна додати виконавські ремарки - нюанси, штрихи і позначення темпу і характеру виконання.

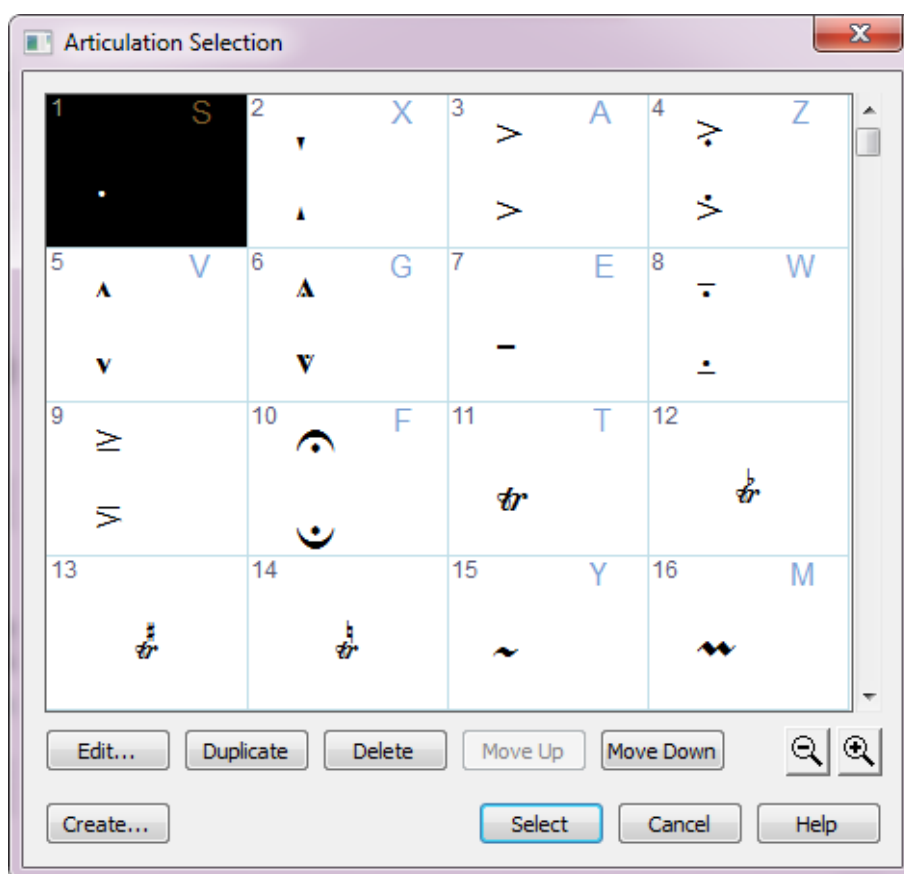
Інструмент Articulation Tool (Знаки артикуляції)

Один з перших інструментів, який знадобиться вам відразу після того, як буде закінчено введення нот, для додавання нюансів (штрихів, фермат і інших деталей нотного тексту) в партитуру.

За його допомогою можна додати в партитуру будь-які типи штрихів зі стандартної бібліотеки і будь-який символ з будь-якого доступного шрифту або свої власні позначення.

Як назначити штрихи і артикуляцію

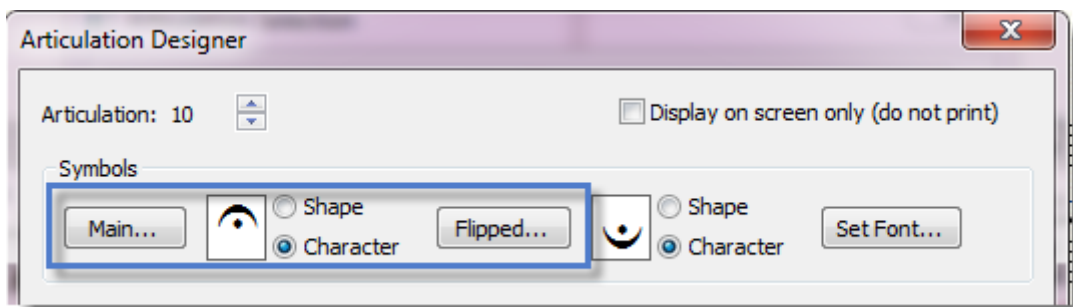
Вікно **Articulation Selection (Вибору знака артикуляції)** з'являється при натисканні на ноті, до якої буде прив'язано позначення:



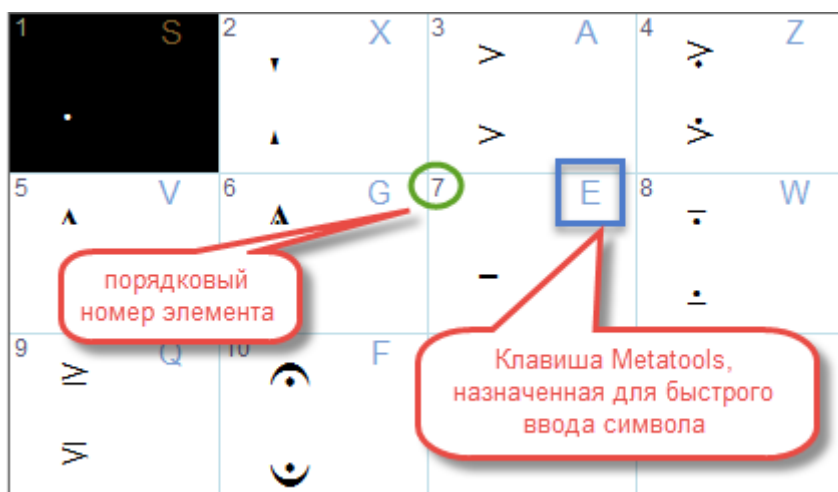
Позначення можна вибрати в цьому вікні (зі стандартної бібліотеки) - для цього виберіть символ, клацніть по ньому і натисніть кнопку **Select (Вибрати)** або зробіть подвійне клацання по вибраному символу і після цього він з'явиться в партитурі.



*Зверніть увагу: в деяких ячейках міститься не один, а два символи - основний і додатковий (Main & Flipped) (наприклад, знаки фермат). Це означає, що Finale автоматично визначить, який символ - верхній чи нижній - потрібен в конкретному випадку, в залежності від положення штилю ноти (і в залежності, звичайно, від параметрів, заданих для кожного елемента бібліотеки у вікні **Articulation Designer**).*



Кожному елементу бібліотеки відповідає свій номер (у верхньому лівому куті кожної клітинки) і деякі елементи мають вже призначені гарячі клавіші (у правому верхньому кутку комірки в дужках):



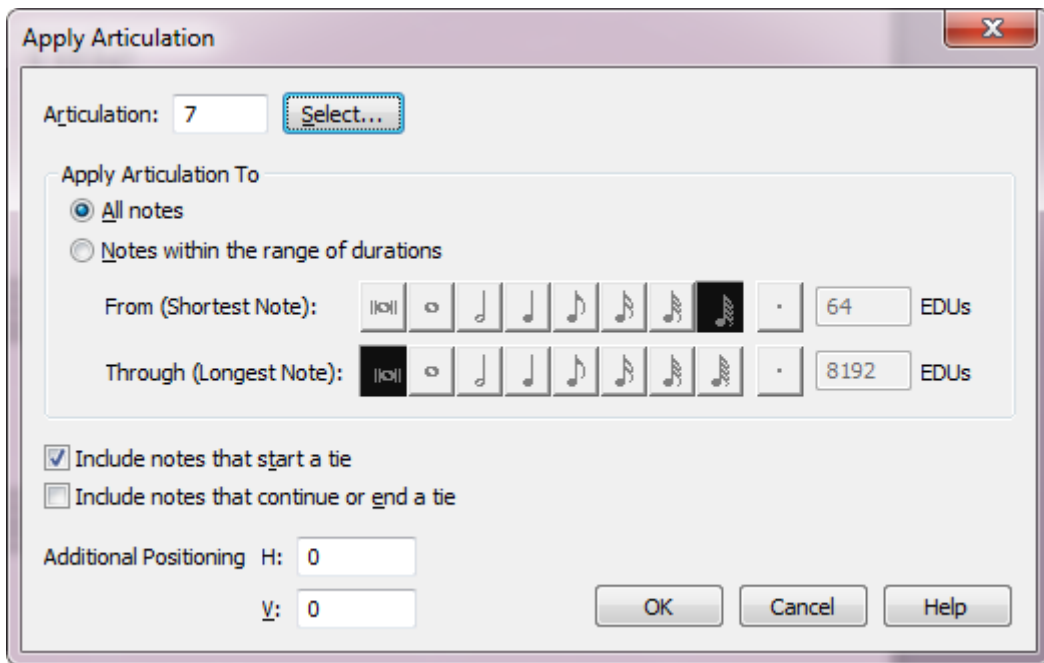
💡 Пам'ятайте про те, що всі елементи артикуляції прив'язуються тільки до поточного шару (**Layer**), за винятком випадків, коли артикуляція призначається не для однієї ноти, а для виділеного фрагмента у вікні **Apply Articulation**.

💡💡 Використовуйте гарячі клавіші (в *Finale* вони називаються **Metatools**) - це значно скоротить час роботи (див. Гл. 3, розд. Швидкий доступ).

Будь-який елемент артикуляції можна прив'язати відразу до декількох нот або до виділеного фрагмента. Для цього робимо мишею drag-enclose (перетягування з обведенням рамки).



Після того, як ми виділимо потрібний фрагмент, з'явиться вікно **Apply Articulation (Призначити знак артикуляції)**:



У цьому вікні ми можемо ввести у відповідне поле порядковий номер потрібного нам елементу бібліотеки або вибрати його вручну, натиснувши кнопку **Select** (тоді з'явиться вікно вибору артикуляції **Articulation Selection**).

Обраний елемент артикуляції можна прив'язати до всіх нот виділеного фрагмента, якщо обрати пункт **Apply Articulation To All Notes (Призначити знак артикуляції на всі ноти)** (за замовчуванням він увімкнений), і до нот певної тривалості або діапазону тривалості, який буде поставлено, якщо обрати пункт **Notes within the range of durations (Ноти в діапазоні наступних тривалостей)**. Тут можна визначити діапазон тривалостей простим натисканням кнопок або введенням відповідних еквівалентів тривалостей в EDU.

В цьому вікні можна визначити, чи буде прив'язана артикуляція до залігованих нот однієї висоти - окремо для ноти на початку ліги і в кінці. Для цього потрібно відзначити пункти **Include notes that start a tie (Включати ноти, що починаються з подовженої ліги)** (за замовчуванням включений) і **Include notes that continue or end a tie (Включати ноти, які продовжують або завершують подовжену лігу)**.

Крім того, можна ввести додаткові параметри позиціонування елемента артикуляції по горизонталі і вертикалі в **Additional positioning (Додатковому зміщенні)**.

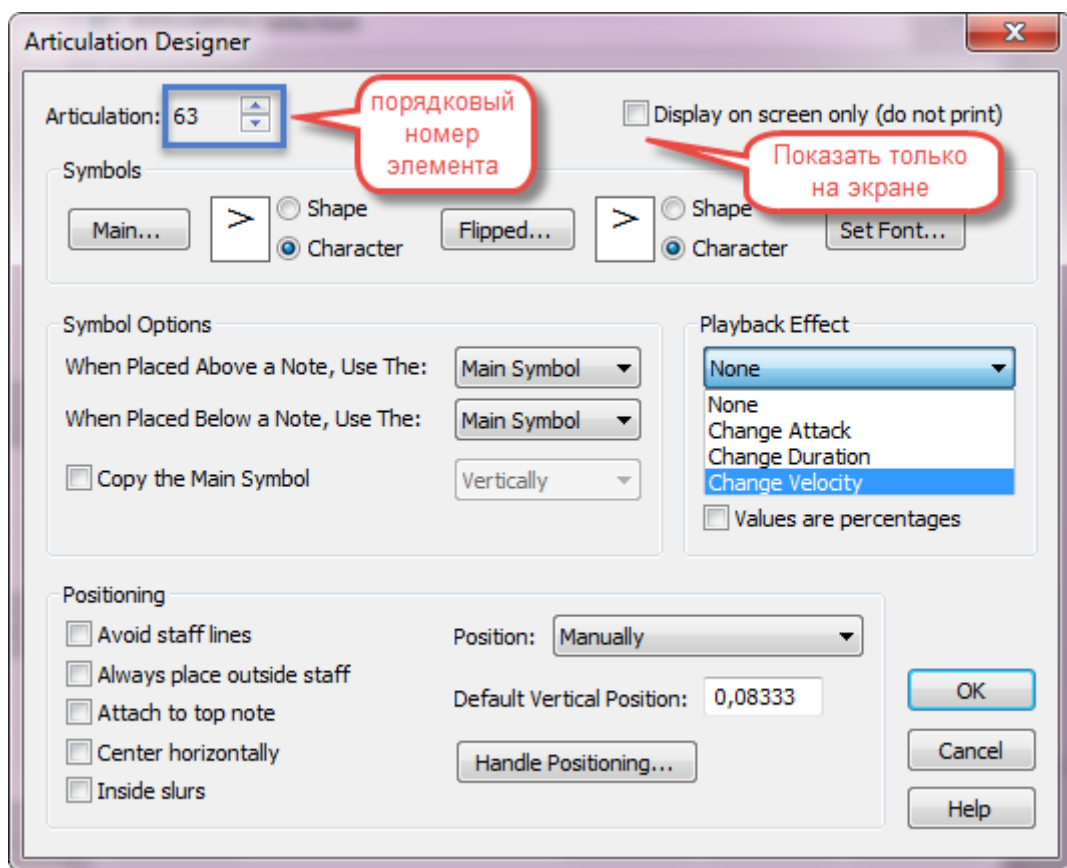
Тепер, коли визначено сам елемент артикуляції і всі його параметри, можна натиснути **ОК**. Після цього він буде прив'язаний до всіх нот, які потраплять в межі жирної рамки.



Якщо використовувати гарячі клавіші при масовому призначення артикуляції, це значно прискорить роботу. Просто натисніть на клавіатурі гарячу клавішу, яка відповідає елементу артикуляції, і, тримаючи цю клавішу, виділіть мишею (drag-enclose) потрібний фрагмент.

Як додати в бібліотеку артикуляції новий елемент

Якщо ви не бачите у вікні **Articulation Selection** потрібного вам символу, можна створити свій, натиснувши кнопку **Create (Створити)**. Якщо ви хочете змінити будь-які налаштування (наприклад, позиціонування) для вже наявного в бібліотеці символу, виділіть його та клацніть кнопку **Edit (Редагувати)**. Після натискання **Create (Створити)** або **Edit (Редагувати)** з'явиться вікно **Articulation Designer (Дизайнер Артикуляції)**:



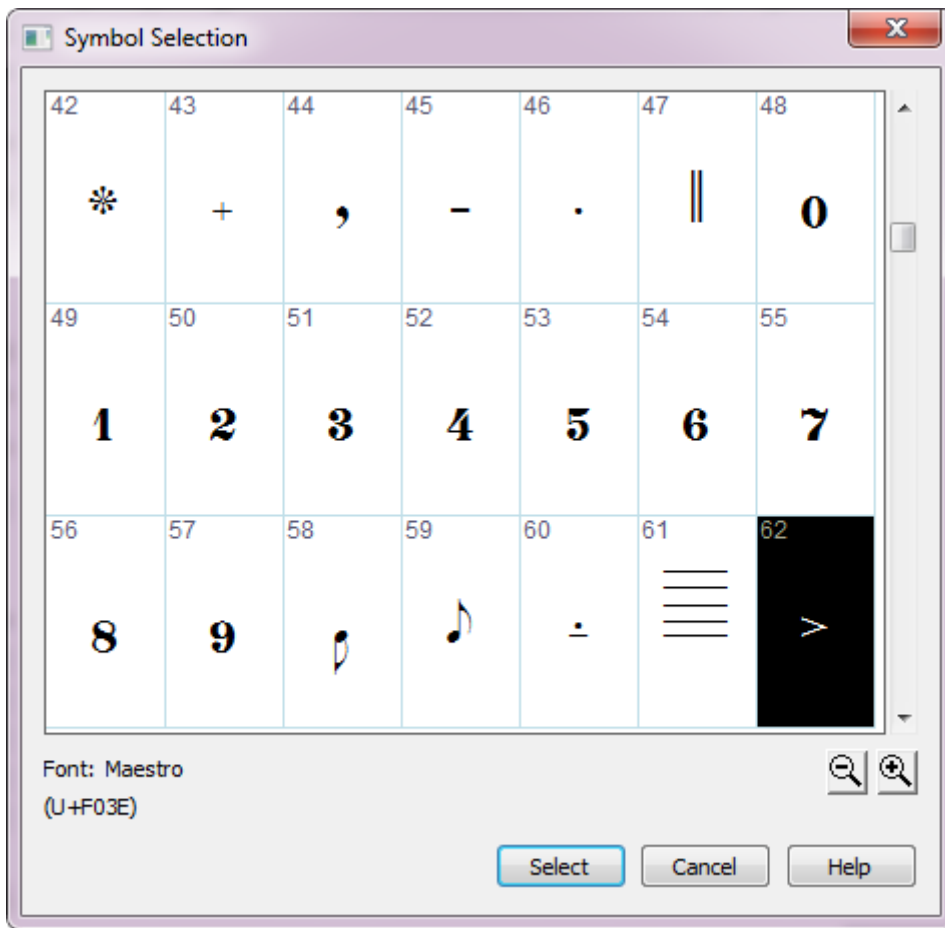
Розберемося детальніше, що ж можна тут змінити.

У лівому верхньому кутку - порядковий номер елемента бібліотеки, який зараз буде створений або змінений (його можна змінити, натиснувши на верхню або нижню стрілочку, які знаходяться праворуч від номера).

У правому верхньому - параметр **Display on screen only (do not print)** (**Відобразити тільки на екрані (не друкувати)**), за замовчуванням він вимкнений.

Нижче розташовані кнопки вибору основного і додаткового символів: **Main (Головний)** і **Flipped (Перевернутий)**, типу кожного елемента: **Shape (Графіка)** або **Character (Символ)**, вибору шрифту **Set Font (Шрифт)**, в таблицю символів якого ми потрапимо, натиснувши кнопку вибору основного або додаткового символу.

Отже, щоб створити новий символ, натиснемо кнопку **Main (Головний)** і потрапимо в вікно вибору символу з таблиці шрифту **Maestro** (який встановлений за замовчуванням):



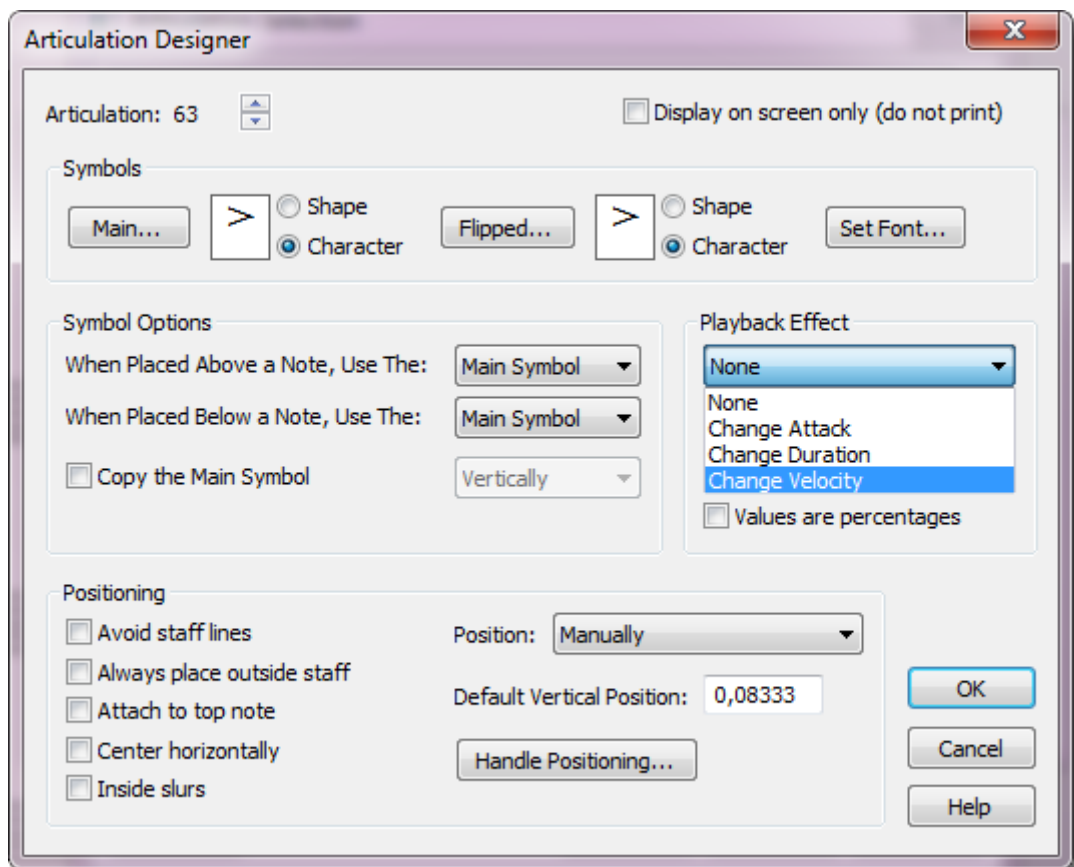
Тут ми знайдемо знак і натиснемо кнопку **Select (Вибрати)**, після чого повернемося до попереднього вікна.

Тепер можна задати додаткову фігуру, якщо нам потрібні різні символи зверху і знизу від штилю або головки ноти (як верхня і нижня фермати). В цьому випадку натискаємо кнопку вибору символу **Flipped (Перевернутий)** і повторюємо вже описану операцію.

Після цього можна встановлювати різні параметри відображення, положення і програвання елемента.

Спочатку визначимо, як буде новий елемент відображатися в партитурі за допомогою **Symbol Options (Властивостей символу)**. Тут можна вибрати, який із символів - **Main** або **Flipped** - показувати над і під нотою. Крім цього, нижче знаходиться корисна в деяких випадках опція (наприклад, при створенні арпеджіо або трелей) - копіювати символ вертикально/горизонтально. Якщо її вибрати, в партитурі біля символу з'явиться не один, а два хендли, і при перетягуванні одного з них символ буде розмножений по вертикалі або горизонталі настільки, наскільки ви його будете «розтягувати» мишею.

Кожен символ можна озвучити. Для цього потрібно призначити **Playback Effect (Ефект відтворення)**, вибравши один з трьох типів ефектів - **Change Attack (Змінити атаку)**, **Change Duration (Змінити тривалість)**, **Change Velocity (Змінити гучність)** з меню, що випадає:



При виборі **Change Velocity (Змінити гучність)** задати зміну гучності можна в процентах або в одиницях від 0 до 127 (гучність зі значенням 0 дорівнює тиші).

Для верхньої і для нижньої ноти (**Top Note Value, Bottom Note Value**) можна призначити різні значення гучності. Маються на увазі верхня і нижня ноти акорду. Так зручно озвучувати арпеджіо з наростанням гучності, наприклад, від нижньої ноти до верхньої.

Якщо обрати ефект **Change Duration (Змінити тривалість)**, в полях **Top Note Value (Значення верхньої ноти)**, **Bottom Note Value (Значення нижньої ноти)** тривалості будуть вводитися в умовних одиницях Finale - EDU або у відсотках, що набагато простіше і зручніше. Ефект **Change Duration** доречний при озвучуванні стаккато.

Ефект **Change Attack (Змінити атаку)** зміщує в часі (вперед або назад) атаку звуку, до якого він застосований. Особливо він зручний при озвучуванні арпеджіо.

Повернемося від озвучування, якому буде присвячена окрема глава, до позиціонування, всі деталі якого є можливість редагувати у вікні **Articulation Designer (Дизайнер артикуляції)**.

Тут доступні для зміни п'ять важливих параметрів, що впливають на відображення кожного нюансу:

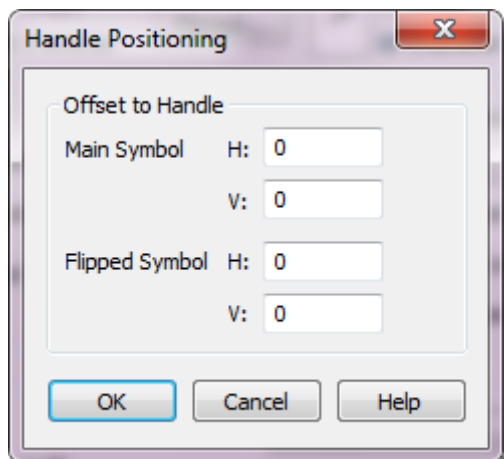
- **Avoid Staff lines** - уникати лінійок нотного стану. Якщо вибрати цю опцію, знаки артикуляції (наприклад, стаккато) будуть розташовані між лініями нотного стану, а якщо це неможливо, то взагалі за його межами;
- **Always place outside staff** - завжди розташовуватися поза нотним станом;
- **Attach to top note** - прив'язати до верхньої ноти;
- **Center horizontally** - центрувати по горизонталі;
- **Inside slurs** - розмістити всередині ліг.

Праворуч від цих параметрів можна вказати, як розташувати нюанс:

- **Manually** (вручну);
- **Automatically note/beam side** (автоматично зі сторони ноти або штилю);
- **Always on note side** (завжди зі сторони нотної голівки);

- **Always on beam side** (завжди зі сторони штилю);
- **Above note** (над нотою);
- **Below note** (під нотою).

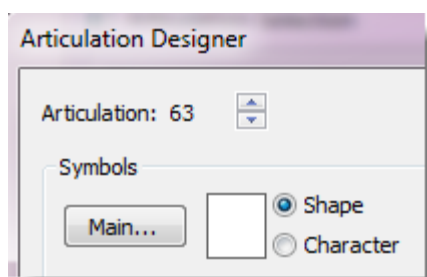
Крім того, можна змінити вже задане за замовчуванням положення елемента по вертикалі (**Default Vertical Position**) і окремо задати положення хендлом по вертикалі і горизонталі для основного і додаткового - **Main (Головний)** і **Flipped (Перевернутий)** - елементів у вікні **Handle Positioning (Коригувати положення)**:



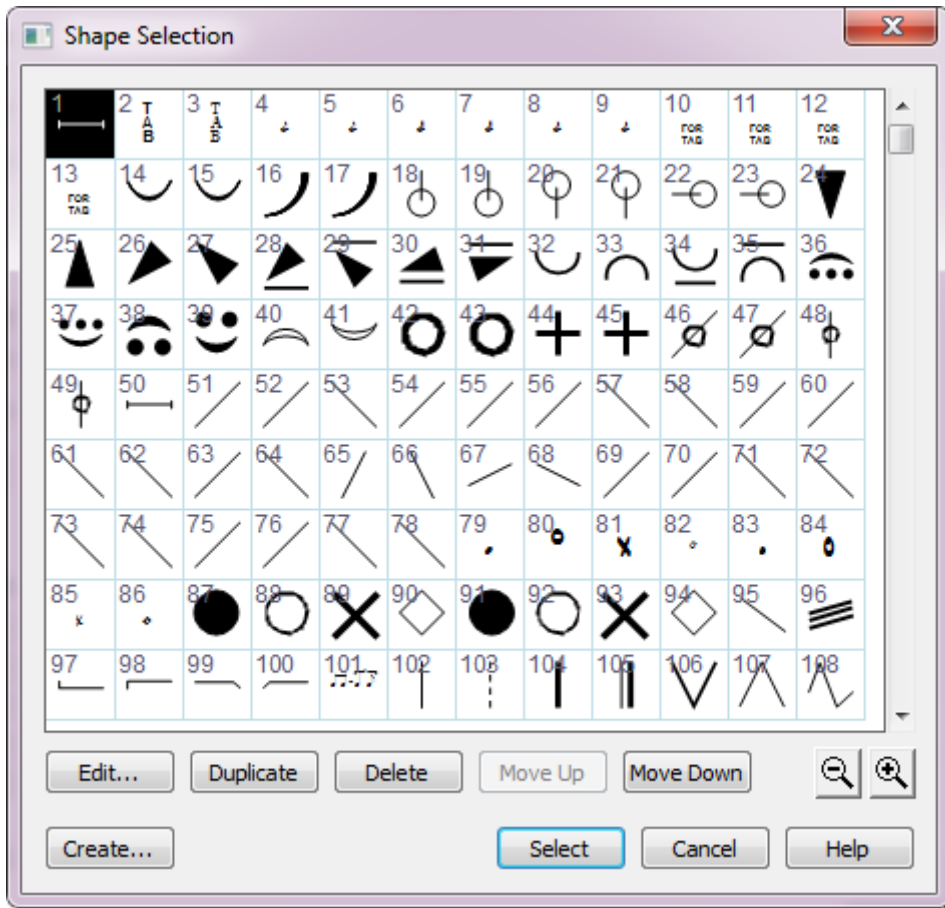
Що робити, якщо в таблиці символів шрифту **Maestro** або інших шрифтів не виявилось символу, який вам потрібен? Це означає, що вам доведеться створити його самим за допомогою вбудованого графічного редактора **Finale**.

Як це зробити? Розглянемо детально порядок дій в цьому випадку.

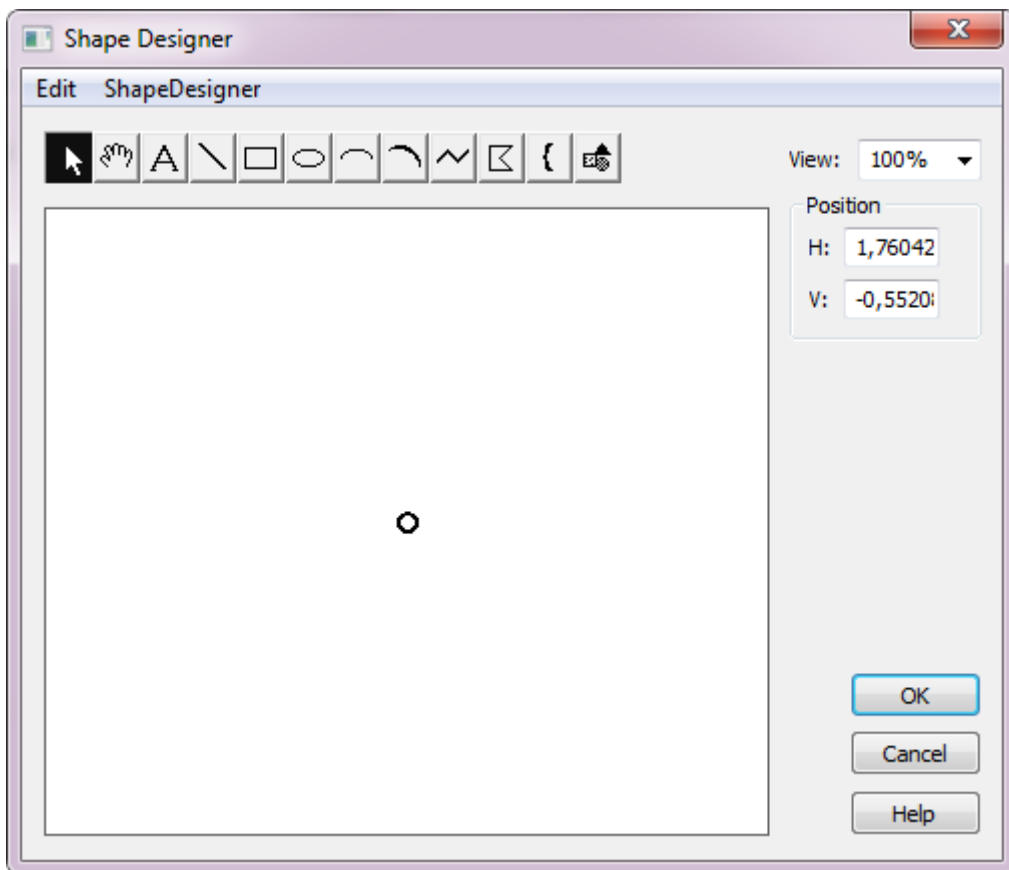
Для цього у вікні **Articulation Designer** при виборі основного - **Main (Головний)** - символу перемкнемо радіокнопку з пункту **Character (Символ)** на **Shape (Графіка)** і натиснемо кнопку **Main**.



Відкриється бібліотека фігур **Shape Selection (Вибір форми)**, в якому потрібно натиснути **Create (Створити)**, якщо, звичайно, ви не хочете використовувати або змінювати одну з фігур, які вже є в бібліотеці - тоді натисніть **Select (Вибрати)** або **Edit (Правити)**:



І тільки після цього ми потрапимо в **Shape Designer (Редактор форм)**:



Тут ми можемо створити нову довільну фігуру і зберегти її як новий елемент

бібліотеки артикуляції. Розглянемо докладніше роботу в **Shape Designer**.

Як працювати з редактором фігур Shape Designer (Редактор форм)

На практиці, в процесі роботи над партитурами для різних складів, стилів і епох, нерідко виникає потреба створити нестандартні позначення різних типів. Тому розробники Finale передбачили доступ до редактора фігур з багатьох режимів і діалогових вікон. Інструмент **Articulation (Знаки артикуляції)** - це не єдине місце, звідки можна потрапити у вікно **Shape Designer**'а. Зараз ми розглянемо, як працювати з редактором фігур.

Спочатку розберемося з панеллю інструментів, яка є в **Shape Designer**'і для того, щоб дізнатися, що можна зробити з його допомогою. При виборі одного з інструментів у рядку стану Finale з'являється підказка з назвою інструменту і його коротким описом.

Ось ці інструменти:



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12.

1. Selection Tool - для виділення мишею об'єктів, створених в редакторі фігур.

2. Hand Grabber Tool - для перетягування полотна в будь-яку сторону (працює так само, як і однойменний інструмент в Finale).

3. Text Tool - для вставки тексту і будь-яких текстових елементів (наприклад, символів).

4. Line Tool - для малювання ліній.

5. Rectangle Tool - для малювання прямокутників.

6. Ellipse Tool - для кругів.

7. Curve Tool - для кривих.

8. Slur Tool - для ліг.

9. Multiline Tool - для створення складних кривих.

10. Polygon Tool - для створення полігонів.

11. Bracket Tool - для вставки дужок (типу аколади).

12. Graphics Tool - для вставки графіки з файлів форматів tiff, wmf, eps.

Головне меню редактора включає всього два пункти - **Edit (Правка)**, де знаходяться всі основні стандартні команди простого редагування (копіювати, вирізати, вставити, виділити все, повернути, скасувати), і **Shape Designer (Редактор форм)**, в якому є найнеобхідніші команди для роботи з фігурами:

- **Show** - налаштування вигляду. Можна вибрати, які елементи показувати - по одному або всі разом - лінійку, сітку, оригінал і шаблон нотного стану. За замовчуванням активний тільки оригінал - його краще не вимикати, тому що для точного позиціонування нової фігури в партитурі потрібно правильно визначити її центр, який відображається в цьому режимі кружечком і є нульовою позицією, по відношенню до якої йде відлік положення курсора.
- **Send to Back** - відправити виділений елемент (або елементи) на задній план. Це необхідно при роботі з фігурами з декількох елементів.
- **Bring to Front** - перемістити на передній план.
- **Group** - групувати. Дуже важлива команда для фігур, що складаються з декількох елементів. Обов'язково згрупуйте такі фігури, інакше пізніше можуть виникнути труднощі з їх розташуванням в партитурі.
- **Ungroup** - розгрупувати.
- **Select Font** - вибрати шрифт.
- **Line Style** - вибрати стиль лінії. Змінює стиль виділеної лінії або, якщо жодна лінія не виділена, всіх ліній, які будуть створені.
- **Line Thickness** - визначити товщину лінії. Змінює товщину виділеної лінії або,

якщо жодна лінія не виділена, всіх ліній, які будуть створені.

- **Arrowheads** - вибір стрілок. Дозволяє вибрати тип стрілок початку і кінця лінії зі стандартної бібліотеки або створити свої.
- **Fill** - заповнення. Можна заповнити білим, чорним або градаціями сірого прямокутники, овали і багатокутники (полігони).
- **Bracket Style...** - тут можна вибрати тип дужки, яка з'являється при натисканні мишею в режимі інструменту **Bracket**.
- **Rulers and Grid...** - тут можна налаштувати одиниці виміру для лінійки та сітки, і, крім цього, інтервали для точок сітки. Не забудьте зробити це перед початком роботи, тому що за замовчуванням одиницями виміру є дюйми.



*Варто сказати, що можливості малювання кривих у вбудованого редактора фігур досить скромні, тому, якщо створювана вами фігура вимагає особливо красивої векторної графіки, краще скористайтеся будь-яким професійним графічним редактором і потім просто вставте її за допомогою інструменту **Graphics Tool (Графіка)** (але це потрібно далеко не завжди).*

Редактором Shape Designer варто користуватися тільки в тому випадку, якщо ви впевнені, що проблему не можна вирішити іншим шляхом - наприклад, знайти потрібне позначення в таблиці символів якогось шрифту. Найчастіше краще самостійно створити шрифт з потрібним позначенням.

Іноді буває, що вже створену фігуру доводиться підганяти за розмірами прямо в партитурі. Цього краще не робити, бо результат буде добре виглядати тільки в тому випадку, якщо всі криві, які використовуються в фігурі, були створені не в зовнішньому редакторі (тобто не були вставлені з файлів форматів tiff або wmf), а в самому редакторі фігур.



Важливо ще й те, що фігури, створені в редакторі фігур, можуть бути інтелектуально озвучені, на відміну від фігур, намальованих в зовнішньому графічному редакторі.

Тепер залишилося лише створити нову фігуру і натиснути **ОК!**

Спробуємо створити позначення в редакторі фігур і покроково опишемо, як ми це будемо робити. Припустимо, новою фігурою буде одне зі специфічних позначень групетто, якого немає ні в стандартних бібліотеках, ні в таблицях символів доступних шрифтів.

1. Включаємо інструмент **Text** на панелі інструментів **Shape Designer**'а.
2. У меню **Shape Designer (Дизайнер форм)** знаходимо пункт **Select Font (Вибрати шрифт)** і вибираємо **Maestro**, кегль 24.
3. Клацаємо мишею в центр полотна (позначений кружком) - з'явиться миготливий курсор.
4. Знаходимо на клавіатурі клавішу, що відповідає потрібному символу групетто (**Shift+T** в англійській розкладці) або копіюємо символ з таблиці символів **Windows**.
5. Після введення символу групетто перемикаємо в інструмент **Selection** і знову активуємо **Text**, щоб ввести символ бекар (клавіша **N**). При цьому обидва символи є непов'язаними між собою об'єктами.
6. Вирівнюємо обидва символи відносно один одного інструментом **Selection**.
7. Виділяємо обидва символи і групуємо їх в меню **Shape Designer (Дизайнер форм) > Group (Групувати)**.
8. Тепер можна натиснути **ОК**.

Після цього нова фігура з'явиться у вікні **Shape Selection (Вибір форми)**, де її треба буде виділити і натиснути кнопку **Select (Вибрати)**, і тільки після всіх цих дій ми, нарешті, побачимо її в попередньому перегляді головної фігури: **Main (Головний)** у вікні **Articulation**

Designer (Дизайнер знаків артикуляції).

Якщо ви задали всі потрібні параметри для нового або редагованого елемента бібліотеки, натисніть **OK** в **Articulation Designer**. Після цього новий елемент з'явиться у вікні **Articulation Selection** серед інших елементів бібліотеки.



Якщо створений елемент може знадобитися вам і в інших документах, збережіть бібліотеку артикуляції, щоб пізніше завантажити її в новий документ за допомогою меню **File (Файл) > Save Library (Зберегти бібліотеку)**; Більш детальну інформацію див. гл. 3, розд. Робота з бібліотеками.

Додавання ліній і ліг: інструмент **Smart Shape (Лігу і лінії)**

Після того, як знаки артикуляції розставлені, можна продовжувати вносити нові деталі в нотний текст - розставити ліги, позначення крещендо-дімінуендо, трелі, педалізація і т.п. У всіх цих випадках потрібен інструмент **Smart Shape**.

Перерахуємо все, що можна зробити за допомогою цього інструменту:

- поставити ліги різних типів,
- позначення крещендо-дімінуендо,
- октавні пунктири,
- трелі з хвилястими лініями,
- глісандо,
- створити лінії різних типів - хвилясті, пунктирні, звичайні,
- знаки взяття і зняття фортепіанної педалі,
- поставити дужки і напівдужки,
- створити знаки гітарних «під'їздів» (**Guitar Bend**), **Band Hat**, **<Tab> Slide**,
- створити свої лінії, в тому числі нестандартні і змінити стандартні позначення глісандо, трелей і інших форм.

Розглянемо кожен з можливостей докладніше.

Коли увімкнений інструмент **Smart Shape**, з'являється його власна панель інструментів:



За допомогою цієї панелі можна створити:

- Ліги фразування
- Пунктирні ліги фразування
- Дімінуендо
- Крещендо
- Трелі
- Хвилясті лінії
- Октавні пунктири
- Дужку
- Пунктирну дужку
- Напівдужку
- Пунктирну напівдужку
- Лінію
- Пунктирну лінію
- Глісандо
- Гітарний Bend

- Bend Hat
- Tab Slide
- Нестандартну лінію

Щоб ввести потрібне вам позначення, спочатку виберіть відповідний значок на палітрі інструментів і клацніть по ньому.

Фігури Smart Shape бувають двох типів - прив'язані до нот (**Attached to Notes**) - ліги, гліссандо, гітарний **Bend, Bend Hat** і **<Tab> Slide**; і прив'язані до тактів (**Attached to Measure**) - вилки крещендо / дімінуендо, лінії, дужки, октавні пунктири. Відповідно вводяться вони в партитуру двома способами.

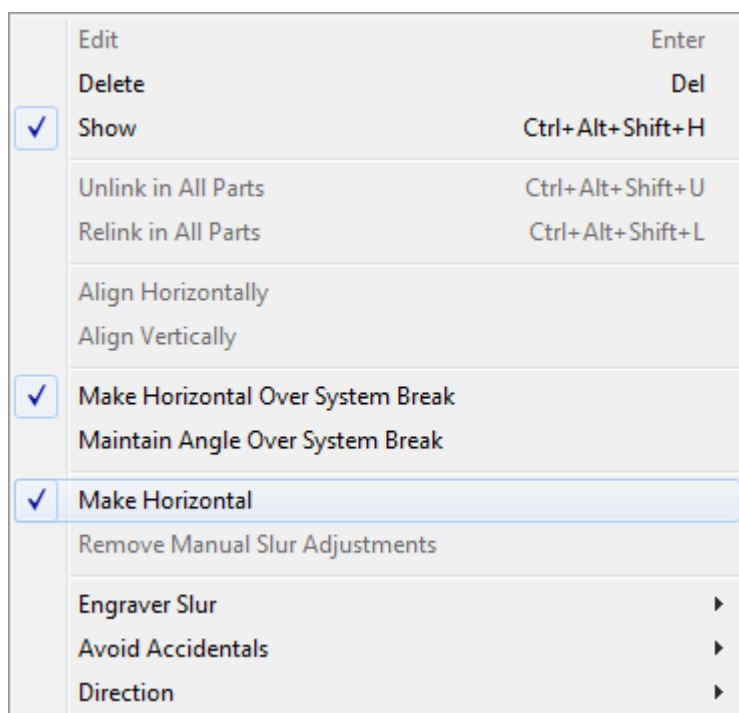
Перший. Для прив'язаних до нот фігур (наприклад, ліг) порядок дій різний, якщо лігою з'єднані сусідні ноти або не сусідньої ноти.

Для створення ліги між сусідніми нотами зробіть подвійне клацання по голівці початкової ноти ліги, і ліга автоматично буде прив'язана до ноти, що стоїть поруч.

Щоб поставити лігу між двома нотами, які не є сусідніми, зробіть подвійне клацання по початковій ноті ліги, але після клацання утримуйте кнопку миші натиснутою і тягніть до заключної ноти ліги. Відпустити мишу можна після того, як ви побачите, що заключна нота виділена (з'явився чорний прямокутник прив'язки). Коли ви відпустите мишу, виділення зникне.

Другий. Щоб ввести прив'язану до тактів фігуру, наприклад, вилку крещендо/дімінуендо, зробіть подвійне клацання і після нього, не відпускаючи кнопку миші, тягніть курсор вправо або вліво на потрібну вам відстань. Після цього кнопку миші можна відпустити.

У Finale 25 за замовчуванням всі створювані вилки будуть строго горизонтальними. Якщо вам потрібно створити, наприклад, діагональну вилку, створіть спочатку звичайну вилку крещендо або дімінуендо, клацніть по хендлом на ній правою клавішею миші і зніміть галочку з пункту **Make Horizontal (Зробити горизонтально)**, який включений за замовчуванням:



Якщо ця опція відключена, горизонтальну вилку можна створити з натиснутим **Shift**'ом.

Редагування фігур

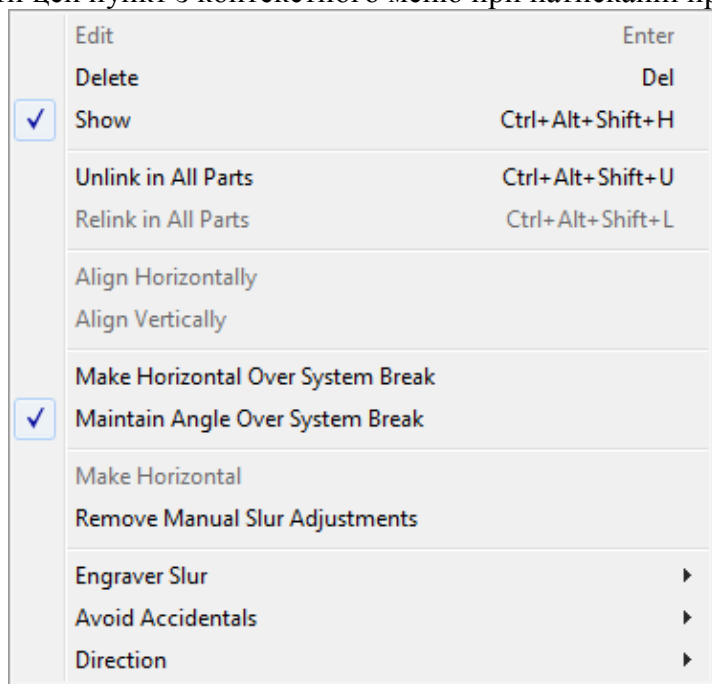
У режимі інструменту **Smart Shape (Ліги і лінії)** кожна фігура, створена в будь-якому з інструментів палітри, відображається зі своїм хендлом, за допомогою якого фігуру можна перемістити або видалити.

Якщо ми клацнемо по хендлу, то у фігури з'являться їх ще кілька. Вони дозволять правити її форму і розташування.



Центральний квадратний хендл управляє розташуванням всієї ліги - якщо хочете її перемістити, тягніть за нього. Ромбовидні маленькі хендли відповідають за вигин ліги. Це точки, які визначають, якою буде крива. Хендл № 3 відповідає за ступінь вигину ліги (якщо потягнути вниз, ліга буде більш пласкою, якщо вгору - більш вигнутою). За допомогою хендлів 2 і 4 можна змінити форму ліги і навіть зробити не один вигин, а два. Хендли 1 і 5 відповідають за відстань до нот, до яких прив'язана ліга.

І, нарешті, видалити лігу, як і будь-яку фігуру, можна, якщо виділити її центральний хендл (або якщо виділений будь-який з шести хендлів ліги) і натиснути клавішу **Delete** або вибрати цей пункт з контекстного меню при натисканні правою клавішею миші.



Зверніть увагу: контекстне меню не дублює головне меню інструменту **Smart Shape (Ліги і лінії)**, тобто в ньому є те, чого немає в основному меню.

У цьому контекстному меню є кілька корисних пунктів, наприклад, **Remove Manual Slur Adjustments (Видалити ручне розташування ліги)**. Це буває дуже доречним, якщо ручна правка перетворює лігу в невдало розчавленого хробачка.

Незважаючи на те, що кожна ліга має п'ять точок управління її формою, їх може виявитися недостатньо для створення складних ліг, наприклад, для ліг, які об'єднують групу нот, які переходять з одного нотного стану на інший. У таких випадках лігу доводиться створювати за допомогою **Shape Designer (Редактора форм)**.



*Якщо ви вибрали пункт меню **Remove Manual Slur Adjustments**, є сенс задуматися про те, чи не варто піти іншим шляхом при створенні ліги і зробити її в редакторі **Shape Designer**?*

Якщо клацнути по вилці кресcendo/дімінуендо, ми побачимо таку картину:



З'явилися, крім головного квадратного, ще три ромбоподібних хендли. Перший і третій регулюють довжину вилки, другий керує кутом всій вилки. Якщо потягнути його вниз, величина кута в градусах зменшиться і кут стане гострішим, якщо вгору - навпаки.

Крім того, синіми пунктирними лініями позначені точки прив'язки кресcendo до нот.

Створення нестандартних ліній

У житті будь-якого музиканта, який працює в Finale, трапляються випадки, коли стандартних позначень недостатньо для реалізації сучасної нотної графіки. Але в **Smart Shape (Ліги і лінії)** є можливість редагування вже існуючих і створення нових ліній, і це втішає.

Покажемо на конкретному прикладі, як можна змінити існуючу фігуру. Нехай це буде глісандо. Стандартне глісандо в Finale виглядає так:



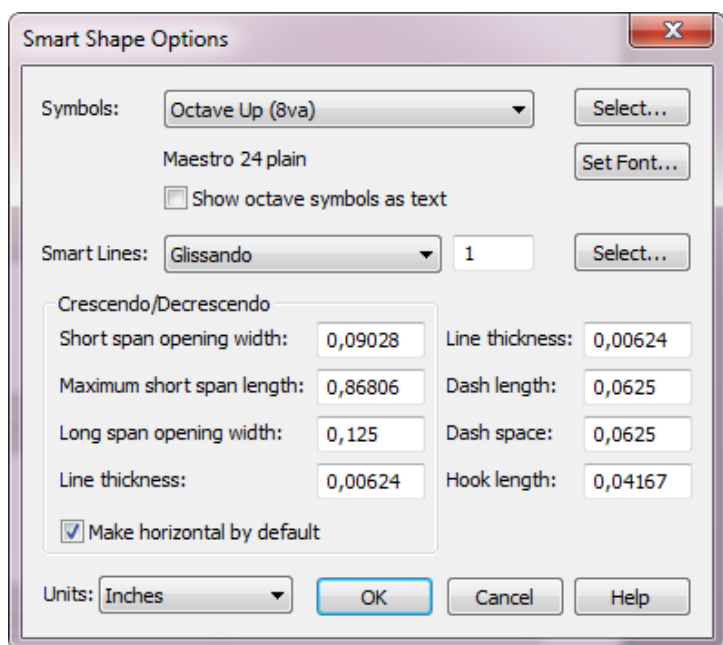
Або так:



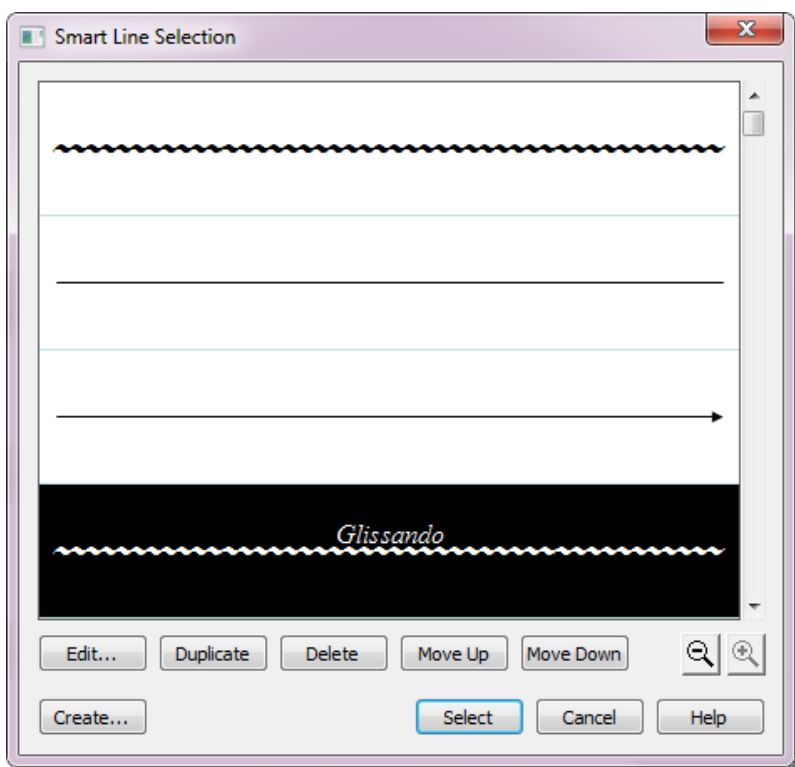
В сучасних партитурах частіше використовується:



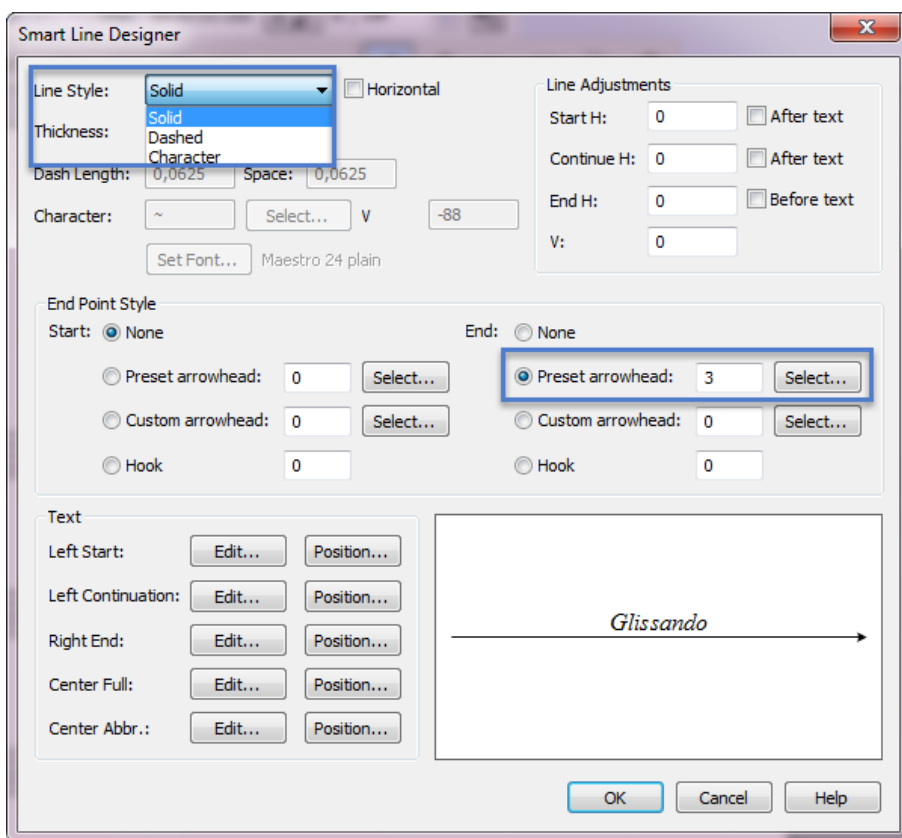
Щоб змінити тип глісандо за замовчуванням, виберіть у меню **Smart Shape (Ліги і лінії)** пункт **Smart Shape Options (Налаштування ліг і ліній)**. Ви побачите вікно:



У ньому багато параметрів, що стосуються взагалі будь-яких форм і ліній **Smart Shape**, але нас зараз цікавить пункт **Smart Lines (Лінії)>Glissando (Глісандо)** з порядковим номером 4. Натиснемо кнопку **Select (Вибрати)** і потрапимо в **Smart Line Selection (Вибір лінії)**:



Тут ми візьмемо попередній елемент бібліотеки - суцільну лінію зі стрілкою - і натиснемо кнопку **Duplicate (Копіювати)**. Після того, як новий елемент з'явиться внизу загальної таблиці і буде виділений, натиснемо кнопку **Edit (Правити)** і потрапимо в **Smart Line Designer (Дизайнер ліг і ліній)**:



Тут ми замінимо:

1. **Line Style (Стиль лінії)** - замість **Character (Символ)** поставимо **Solid (Суцільний)**.
2. Виберемо стрілку, завершальну лінію в розділі **End Point Style (Стиль крайніх точок)** - поставимо позначку навпроти пункту **Preset Arrowhead (Звичайні стрілки)** і натиснемо кнопку **Select (Вибрати)** для вибору типу стрілки.
3. Введемо повний і скорочений варіанти написи над стрілкою (натиснемо кнопку **Edit (Правити)** навпроти пунктів **Center Full (В центрі повністю)**, **Center Abbr (В центрі скор-но)** і визначимо положення напису кнопкою **Position (Положення)**).
4. Натиснемо **ОК**.

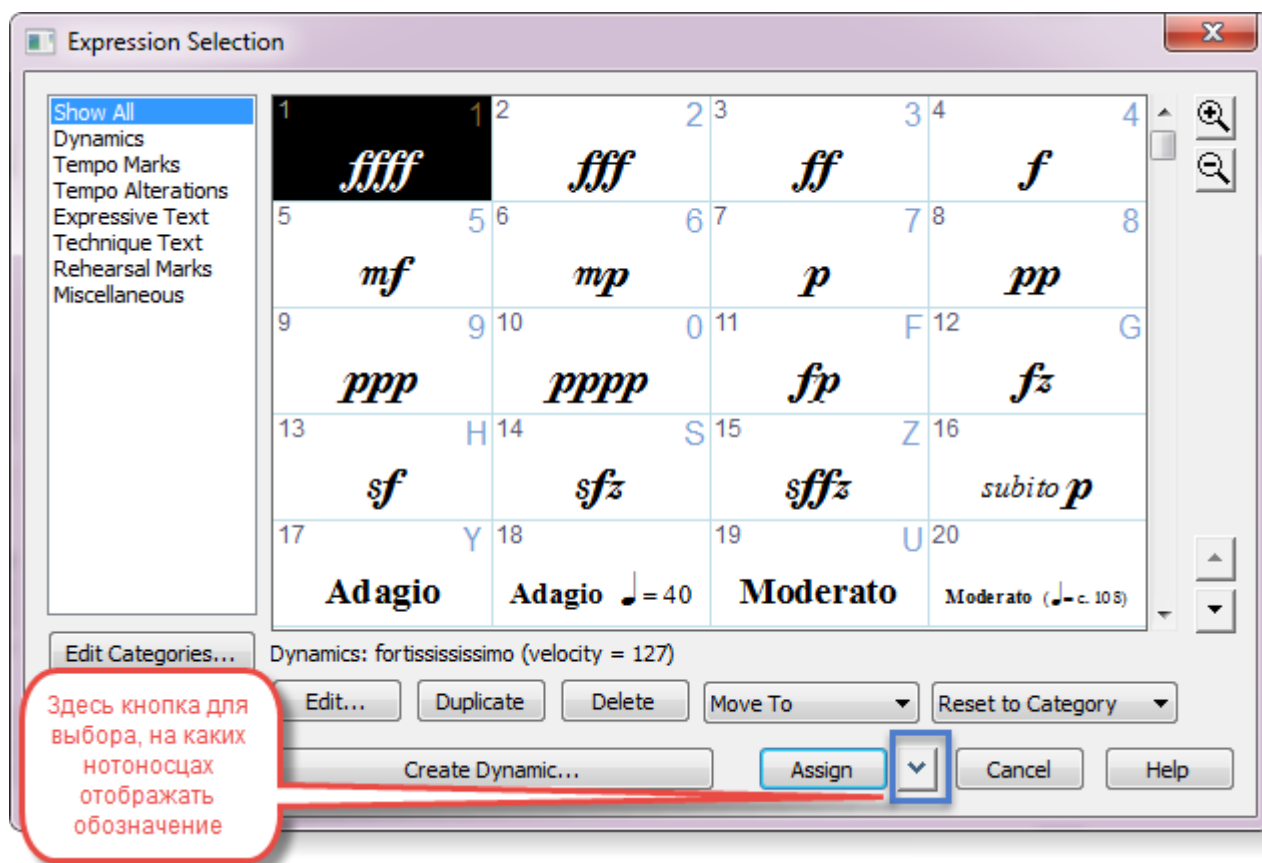
Інструмент Expression Tool (Нюанси)

Поняття *Expression* в Finale об'єднує різні типи позначень - темпу і характеру виконання, літерні динамічні позначення (pp, f і т.п.) і будь-які словесні ремарки, репетиційні букви і цифри, а також фігури, в тому числі виконувані, які можуть бути абсолютно різними за формою і змістом.

Expression бувають двох типів:

- текстові;
- графічні (фігури).

Щоб поставити позначення, наприклад, темпу, характеру виконання або динамічного відтінку, зробіть подвійне клацання в режимі інструменту **Expression Tool** у тому місці партитури, де має бути позначення. З'явиться вікно **Expression Selection (Вибір нюансу)**:



Виберіть потрібний елемент і натисніть кнопку **Assign (Вибрати)**. Якщо не змінювати додаткових параметрів, потрібний елемент з'явиться в партитурі відповідно до того місця, де Ви клацнули мишкою, щоб відкрити це вікно і відповідно до встановлених в **Category Designer (Дизайнер виду нюансів)** параметрами прив'язки елемента.

Прив'язка елементів

Для правильної роботи з будь-якими елементами в Finale і отримання грамотно оформленої партитури дуже важлива їх коректна прив'язка. На це завжди потрібно звертати увагу. Правильна прив'язка елементів у партитурі дуже полегшує роботу з партитурою, особливо це актуально для великих складів оркестру. Коректним є і зворотне - неправильно прив'язані елементи в партитурі можуть вельми ускладнити роботу з партіями і відчутно збільшити час роботи з матеріалом.

Неувага до вищезазначеного процесу - найпоширеніша помилка новачків при роботі в Finale. Якщо позначення прив'язане неправильно, зовні це може бути непомітно, але тільки на перший погляд. При подальшому редагуванні це неодмінно виявиться і стане джерелом плутанини, причиною головного болю і значних втрат часу в процесі роботи над партитурою.

А ще прив'язка позначень впливає на кінцевий результат роботи: на те, наскільки своєчасно і правильно будуть озвучені всі штрихи і нюанси, чи не буде звучати один такт в швидкому темпі, а інший - в повільному, на те, наскільки правильно нюанси будуть відображатися в партіях.

Кожне позначення (ліга, знак кресцендо, артикуляції, *f*, *mf*, номер сторінки і т.д.) має точне положення в партитурі щодо інших елементів - нот, тактів, нотних станів, систем нотних станів, меж сторінки. Це положення фіксується у властивостях кожного позначення.

Позначення можуть бути прив'язані до:

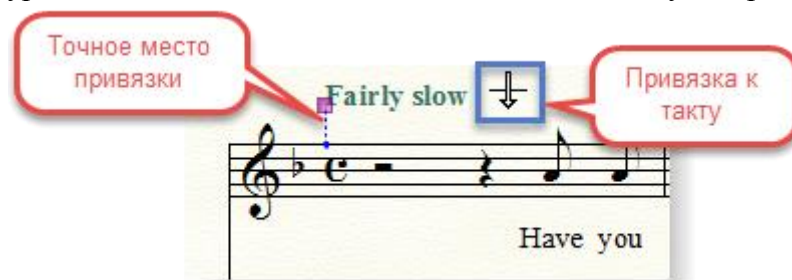
- ноти;
- такту;
- нотоносця;
- системи нотоносців;
- сторінки.

Прив'язка «до ноти» означає, що позначення буде прив'язане до ноти як до окремої тривалості, яка може бути акордом. Головне, що всі ноти співзвуччя знаходяться на одному штилі, при цьому не має значення висота або кількість звуків у співзвуччі. Позначення буде прив'язане ні до окремої ноти співзвуччя, а до всього комплексу в цілому.

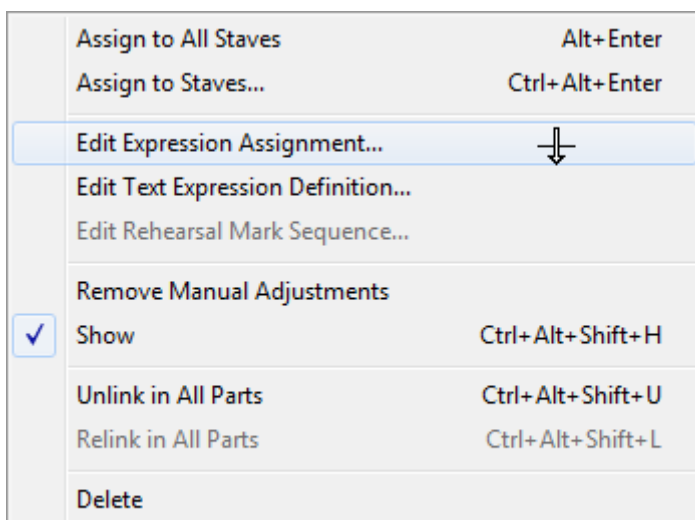
Коли ми збираємося прив'язати позначення до ноти, потрібно подивитися на курсор. Показчик миші змінює форму і колір в залежності від того, до чого буде прив'язане позначення. Прив'язка до ноти відображається особливим типом показчика миші (праворуч від нього буде символ ноти):



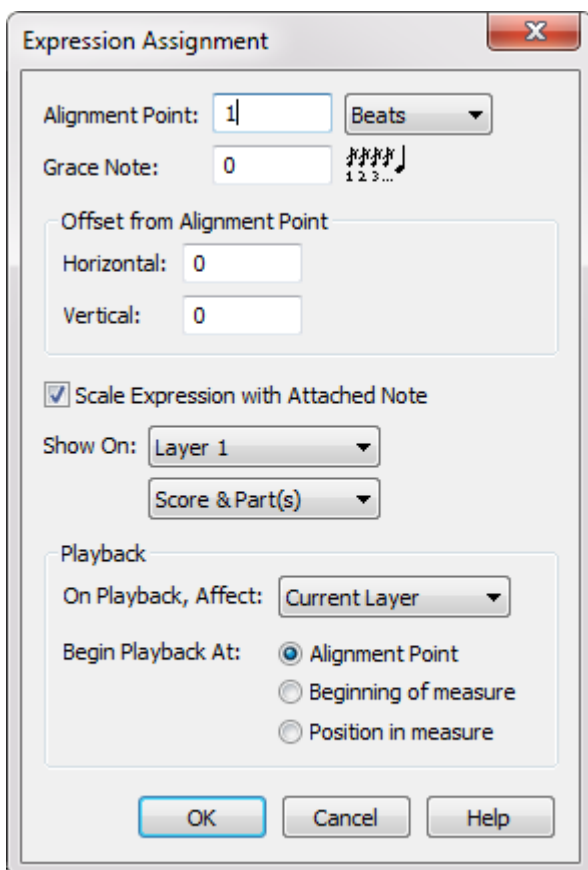
Якщо ми збираємося прив'язати позначення до такту, курсор покаже, до якого саме такту і нотного стану воно буде прив'язано. Прив'язка вже призначеного елемента в партитурі до точного місця в такті позначена синьою пунктирною лінією:



Точні параметри прив'язки позначень в **Expression Tool** можна задати, клацнувши правою клав'яшею миші по хендлу біля елемента в партитурі (наприклад, біля позначення динаміки) і вибравши з контекстного меню пункт **Edit Text Expression Assignment** (Редагувати призначення нюансу):



Після цього з'явиться вікно **Expression Assignment** (Призначення нюансу), де ми поставимо потрібні нам параметри:



Серед цих параметрів:

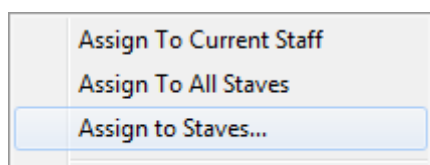
- вирівнювання відносно долі (**Alignment Point**);
- відстань від точки вирівнювання по горизонталі і вертикалі (**Offset from Alignment Point**);
- чи масштабувати позначення разом з нотою, до якої воно прив'язане (**Scale Expression with Attached Note**);

- чи показувати тільки в одному шарі або в декількох (**Show on: Layer 1...**);
- параметри відтворення (**On Playback, Affect...**);
- з якого місця починати відтворення того ефекту, який призначений на позначення (**Begin Playback At**).

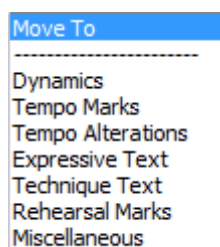
Списки нотних станів (Staff Lists, Score List)

Під час роботи з партитурою часто необхідно показати позначення на декількох, але не на всіх нотних станах. Для цього створюють списки нотних станів. Праворуч від кнопки **Assign (Вибрати)** є кнопка зі стрілкою, яка необхідна, якщо позначення потрібно відобразити не на одному нотоносці, а на всіх або деяких.

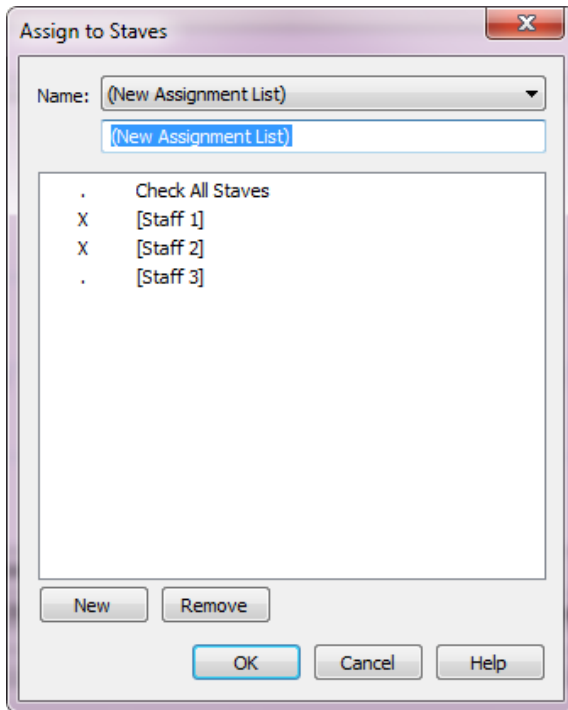
При натисканні на стрілку з'явиться меню, де можна вибрати, на яких нотних станах потрібно відобразити елемент (**Assign To Current Staff (Призначити на даний стан)**, **Assign To All Staves (Призначити на все стани)**, **Assign To Staves... (Призначити на стани...)**). Тут і можна створити списки нотних станів.



Варто зазначити, що ця кнопка активна не у всіх категоріях текстових позначень. Так, вона є в **Dynamics (Динаміка)**, а в **Tempo Marks (Позначення темпу)**, **Tempo Alterations (Зміни темпу)** і **Rehearsal Marks (Знаки репетиції)** - її немає. Якщо нам дуже потрібно, то можна перемістити елемент з категорії, де ця кнопка неактивна, в категорію, де вона активна, натиснувши кнопку **Move To (Перемістити в)** і вибравши категорію зі списку. Або редагувати властивості категорії у вікні **Category Designer (Дизайнер виду нюансів)** (про це в наступному розділі).



Якщо ми виберемо останній пункт з меню, **Assign to Staves**, відкриється вікно вибору **Списку нотного стану (Staff List)**, де можна вказати, на яких нотоносцях слід відображати позначення:



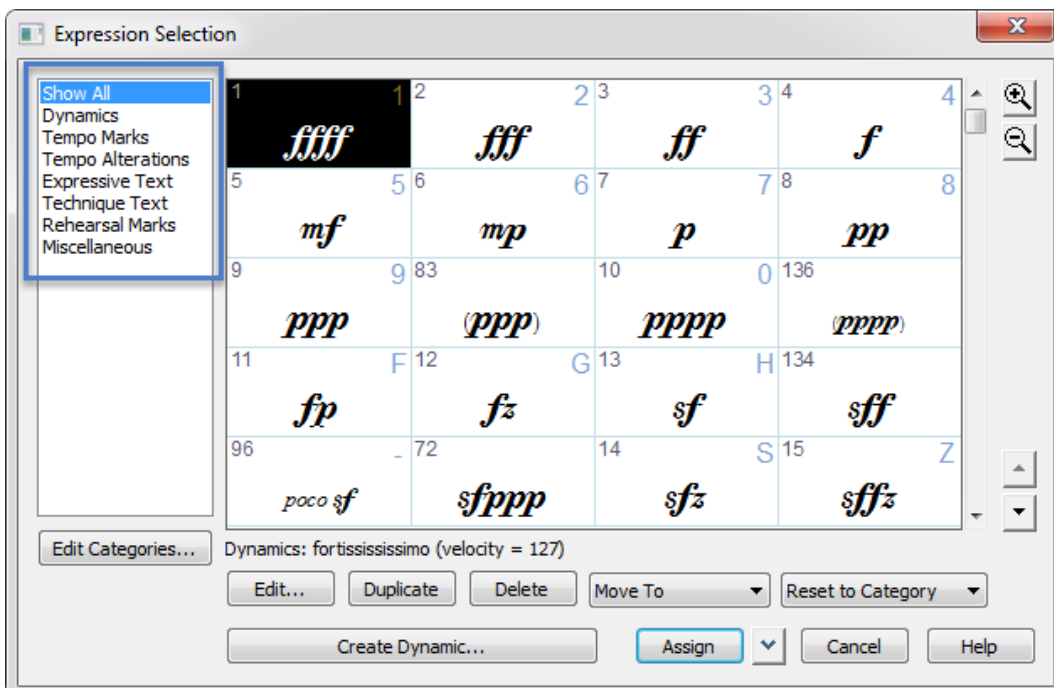
Як видно, тут можна відзначити хрестиком ті нотні стани, на яких текстове позначення буде відображатися. Крім того, можна створювати або видаляти **Списки нотного стану (Staff List)** за допомогою кнопок **New (Новий)** і **Remove (Видалити)**.

Категорії

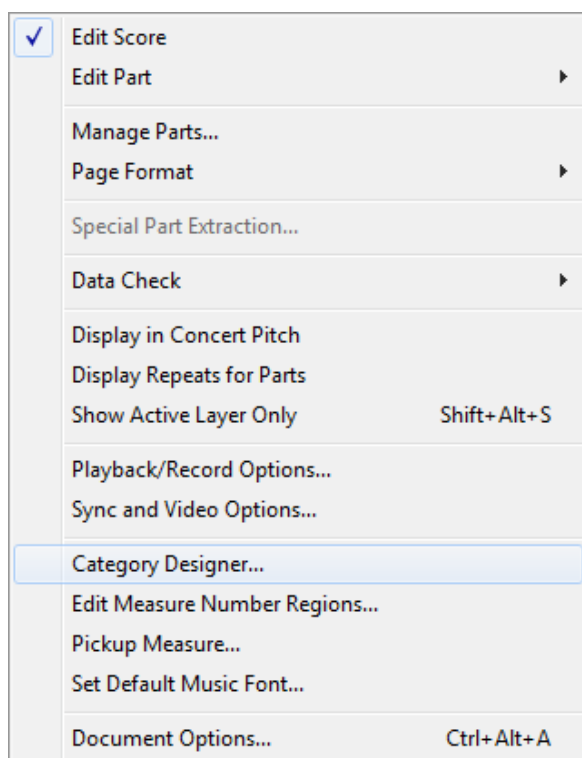
У Finale різні типи позначень - динаміка, темпи, технічний текст і інші ремарки - впорядковані за категоріями. Кожна категорія відповідає одному типу позначень і має свій набір параметрів оформлення (шрифт) і позиціонування.

Список категорій текстових позначень знаходиться зліва у вікні **Expression Selection** - динаміка, темпові позначення, зміни темпу і т.д.

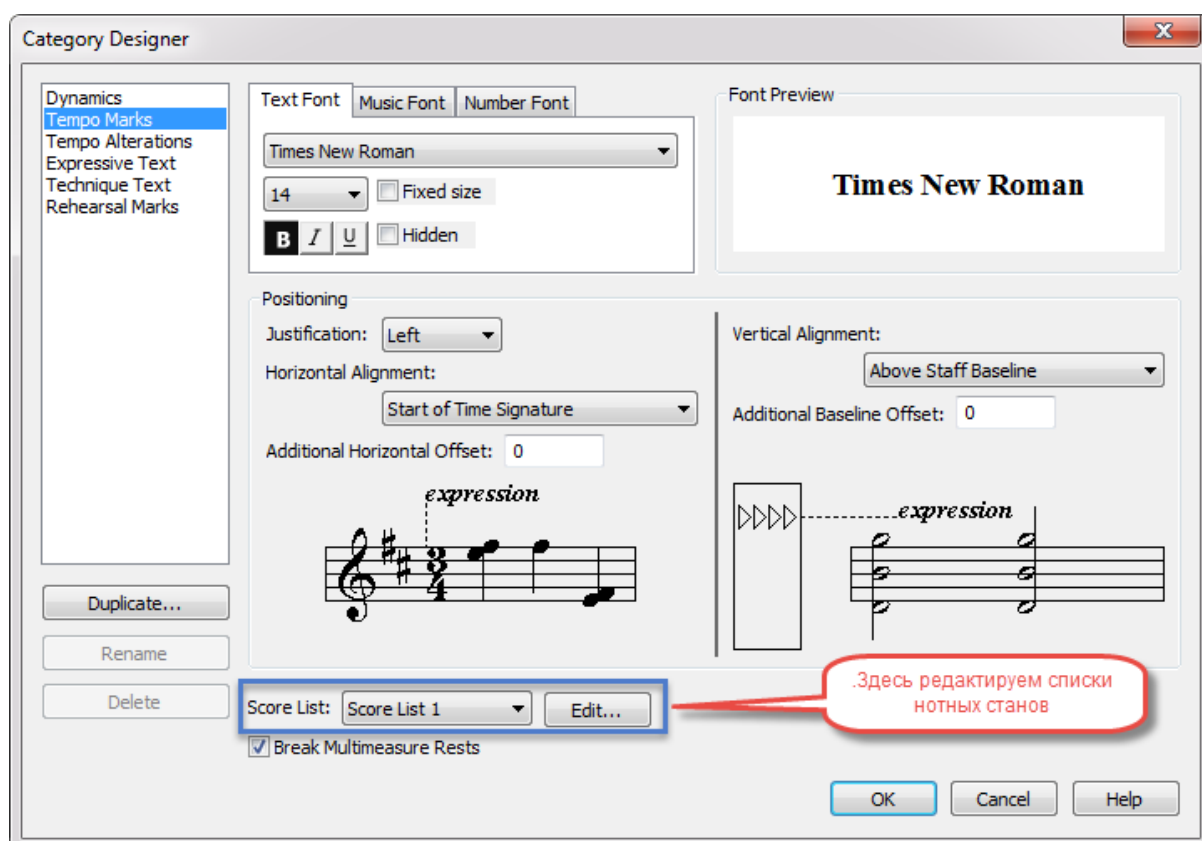
Для кожної категорії можуть бути задані свої набори параметрів оформлення - шрифт, прив'язка, розташування та інші.



Редагувати кожен елемент можна, виділивши його і натиснувши кнопку **Edit (Правити)**. Але якщо потрібно задати параметри форматування для всієї категорії, то це робиться в меню **Document (Документ)>Category Designer (Види нюансів)**.



Після вибору цього пункту відкриється вікно редактора категорій:



У ньому можна вказати параметри шрифту, позиціонування і прив'язки елементів для кожної категорії, а також створювати свої.

Крім того, лише в трьох з них є можливість змінювати параметри відображення елемента на певних нотних станах і створювати списки нотних станів (**Score List**).

Списки нотних станів потрібні, щоб один і той же елемент можна було відобразити на всіх або тільки на деяких нотних станах.

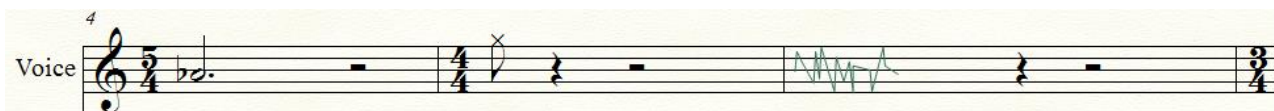
Тут можна задати, як відображати елемент:

- на всіх нотних станах;
- тільки на цьому нотному стані;
- створити список нотних станів.

Shape Expressions (Графічні позначення)

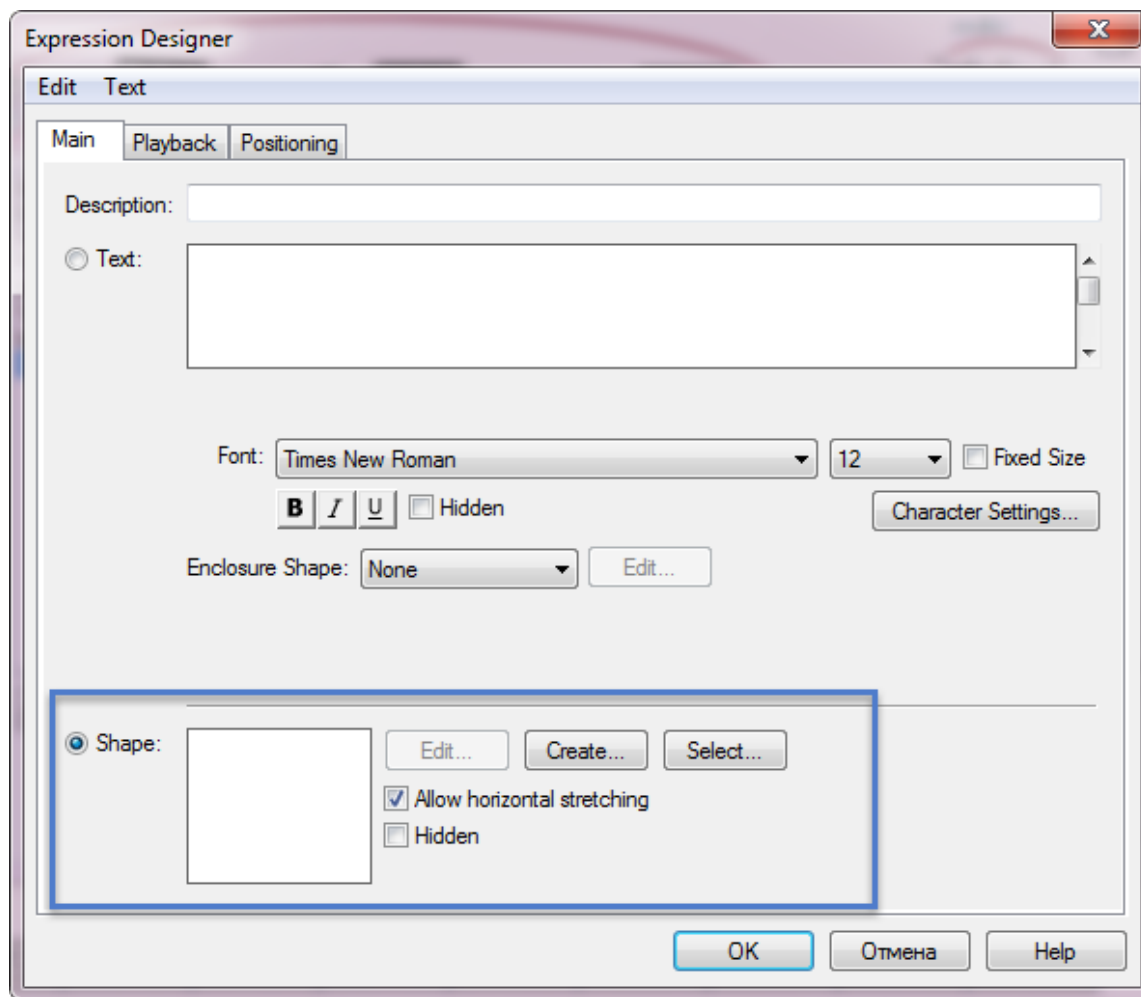
Кожен елемент в **Expression Tool** може бути як текстовим, так і графічним.

У випадку, якщо потрібно намалювати, наприклад, щось подібне, потрібно буде зробити унікальне графічне позначення за допомогою **Expression Tool**:



Як бачимо, в останньому такті рядки позначений контур мелодійної лінії у вокальній імпровізації, без уточнення висоти звуку, за допомогою кривої лінії.

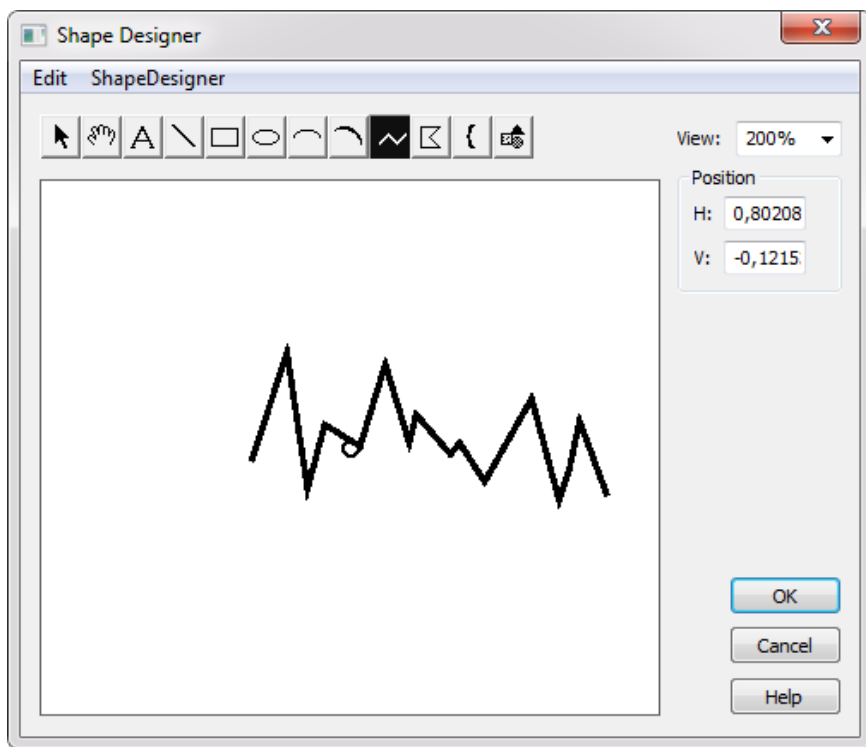
Щоб додати в партитуру графічний елемент, досить вибрати відповідну радіокнопку **Shape (Форма)** і натиснути **Create (Створити)**, якщо потрібно створити новий елемент, і кнопку **Select (Вибрати)**, якщо ми хочемо вибрати вже існуючий:



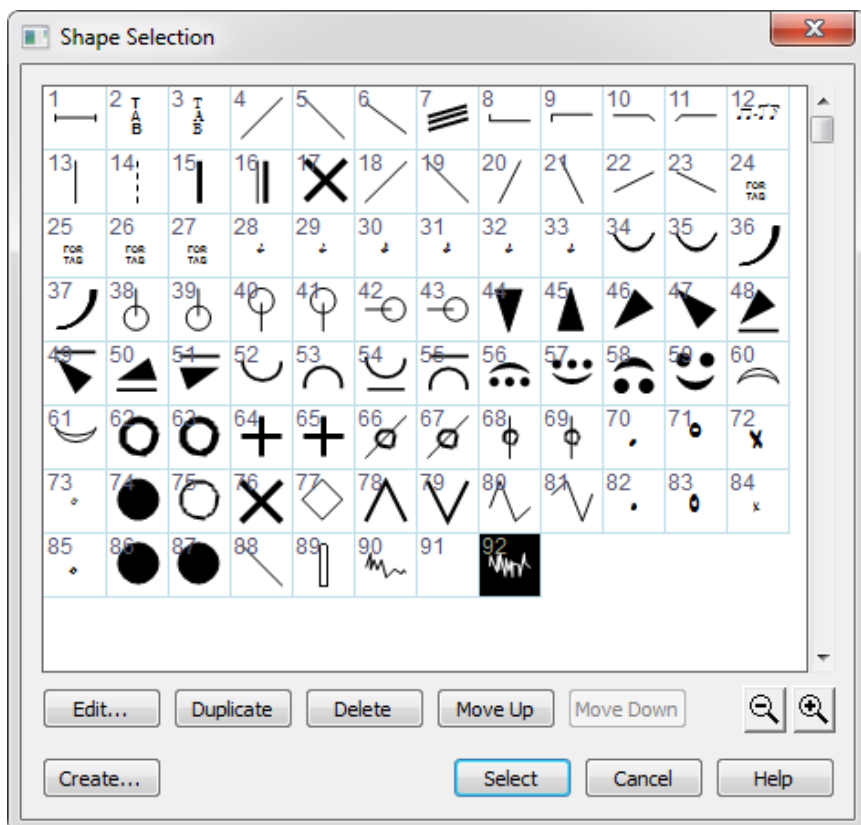
Після цього відкриється вікно вбудованого графічного редактора Finale **Shape**

Designer (Редактор форм), де ми зможемо намалювати потрібну нам фігуру, якщо її немає в бібліотеці.

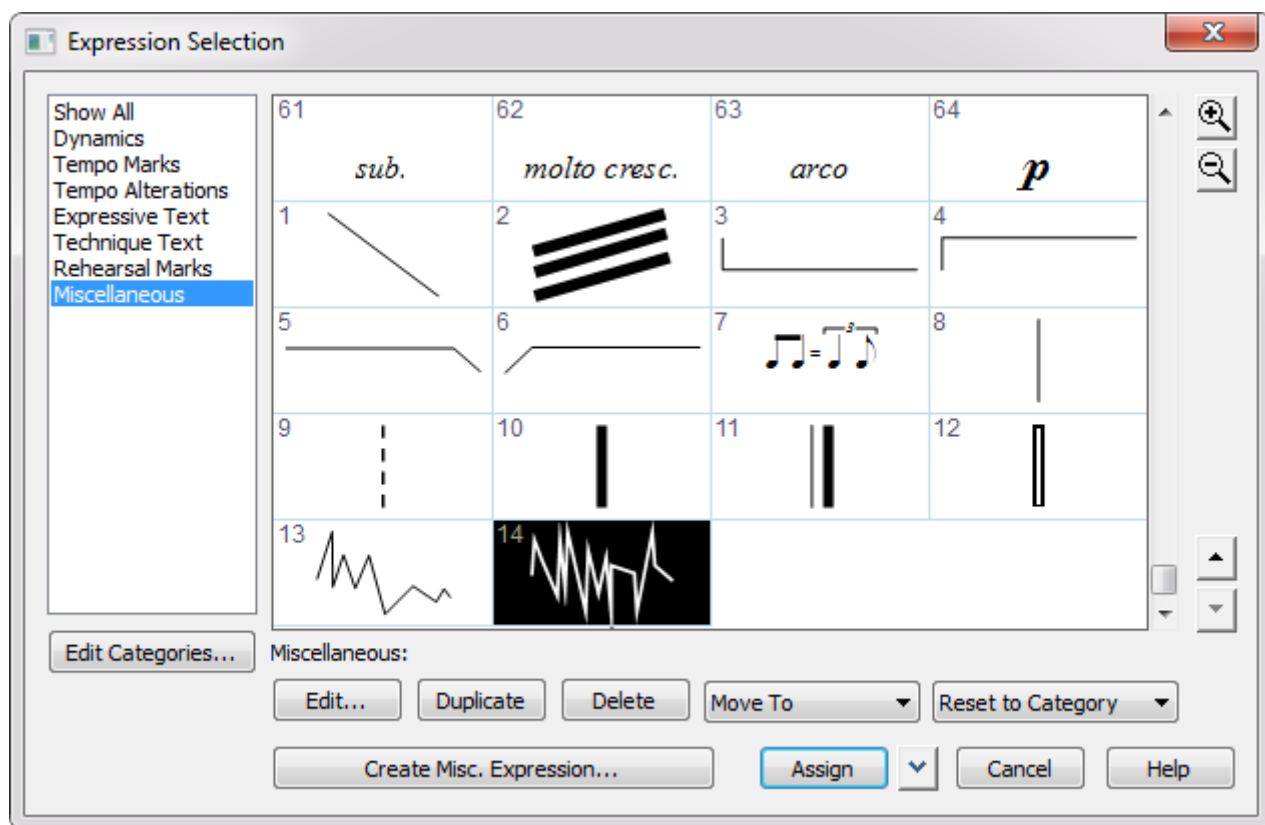
Для створення ламаної кривої виберемо інструмент **Крива** на панелі інструментів у вбудованому графічному редакторі, задамо потрібну товщину лінії (в нашому випадку 1 пункт) і намалеємо криву. Після цього можна натиснути кнопку **ОК**.



Після створення нова фігура з'явиться в бібліотеці фігур **Shape Selection (Вибір форми)**:



А також в **Expression Selection (Вибір нюансу)**, в загальному списку текстових і фігурних елементів, в тій категорії, в якій ми її створили:



Натиснемо кнопку **Assign (Вибрати)**, щоб прив'язати цей елемент до певного місця в такті або до окремої ноти.

Після того, як фігура з'явиться в партитурі, ми зможемо не тільки змінювати її розташування, а й масштабувати:



Можливість масштабувати прямо в партитурі з'являється, якщо двічі клацнути по хендлу на елементі.

Важливий момент - при призначенні тієї ж фігури через **Articulation Tool (Знаки артикуляції)** (а в редактор **Shape Designer** можна потрапити і через нього) можливості змінювати розмір прямо в партитурі немає. Необхідно знову відкривати **Shape Designer**.

Особливості роботи з ним ми розглядали вище, коли говорили про **Articulation Tool**.

Гітарні акорди. Інструмент Chord Tool (Акорд)

Якщо у нас в пісні над нотами є позначення акордів, як в цьому прикладі, то нам потрібен **Chord Tool (Акорд)**:

Meditation

BOSSA A.C. Jobim

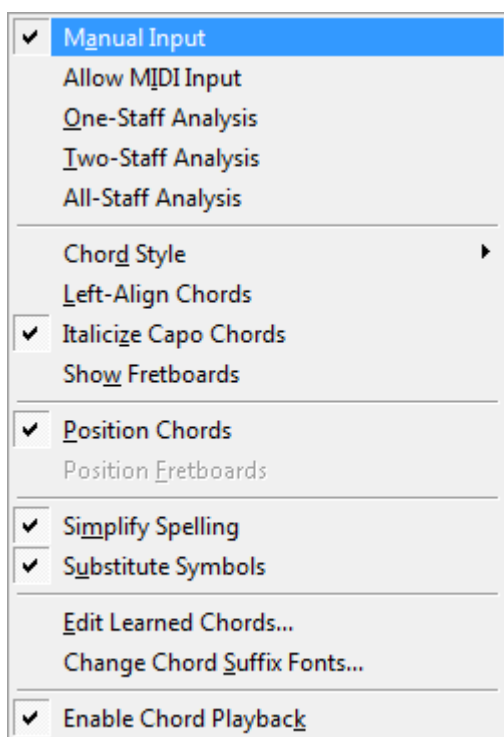
T. Sax.

5

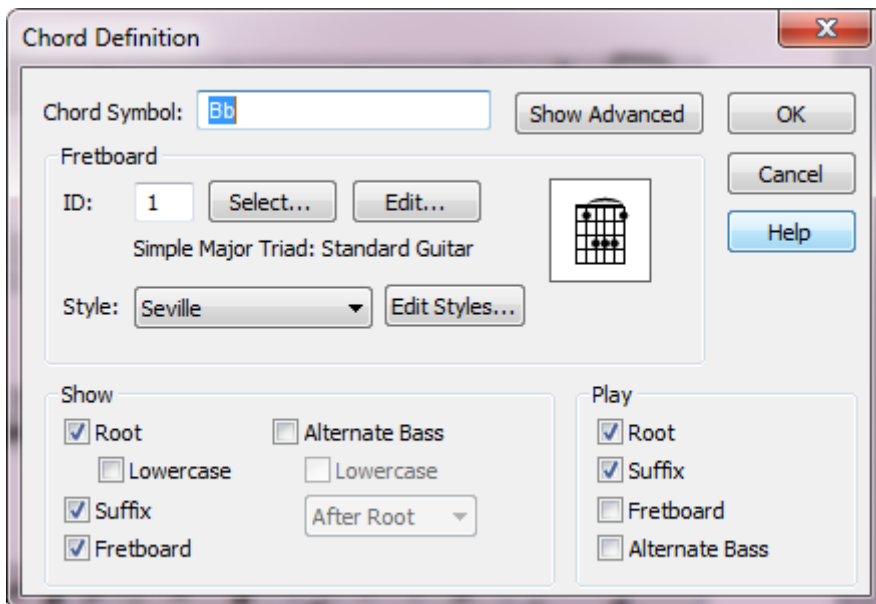
D6 D6 C#7sus4 C#7

D6 D6 B7 B7

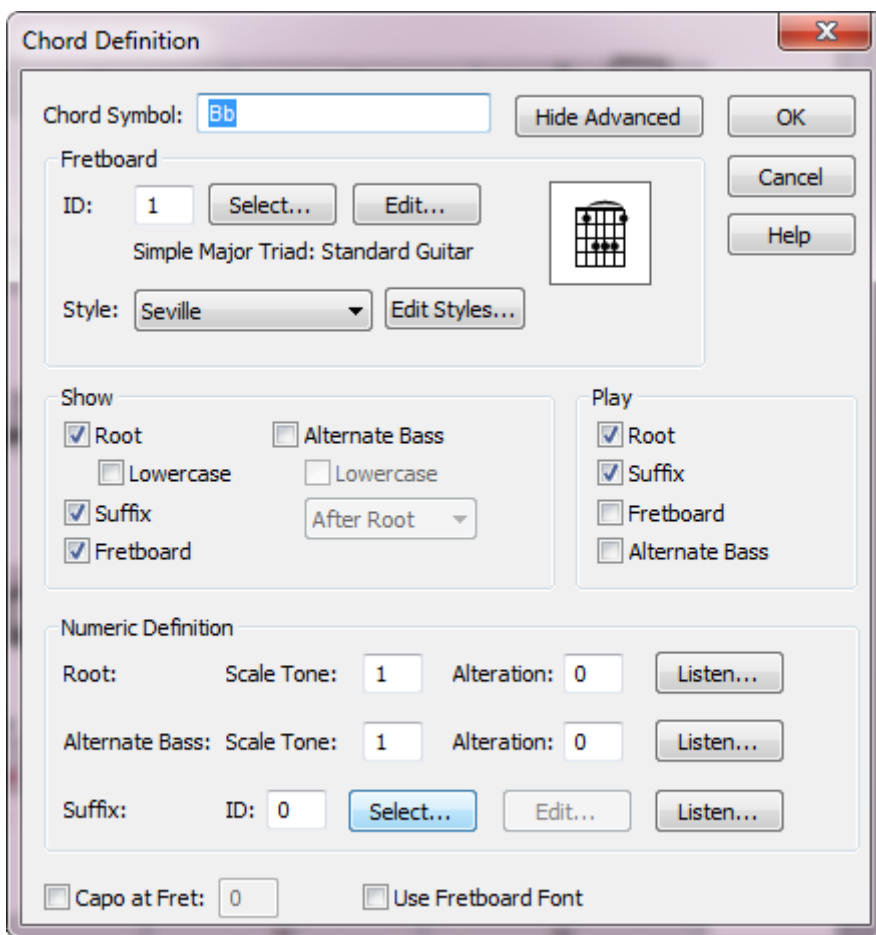
Акорди можна вводити вручну - для цього в меню **Chord (Акорд)** необхідно вибрати галочку **Manual Input (Ручне введення)**:



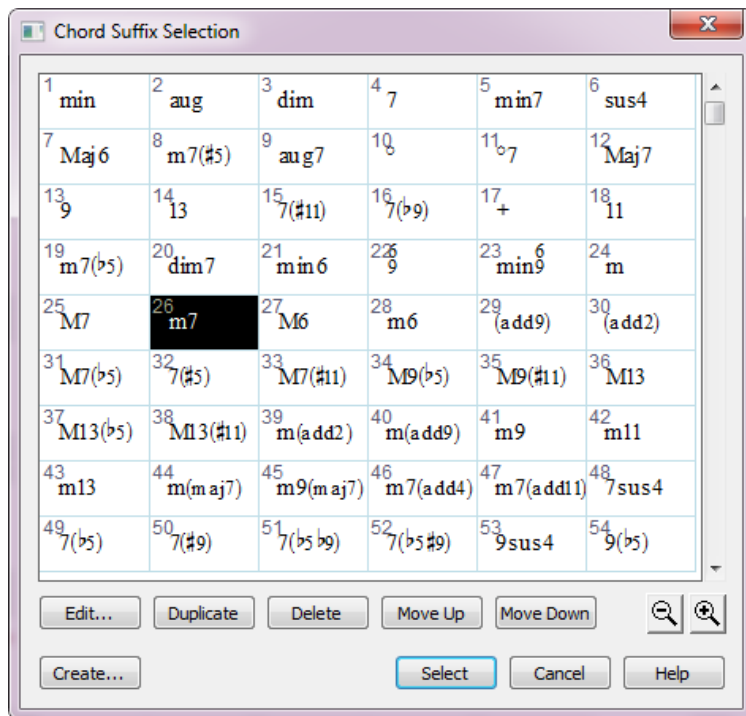
Після цього варто клацнути над потрібної нотою і ввести позначення. Запис акордів має деякі особливості. Для того щоб біля букви, що позначає ноту, наприклад, ля (A), з'явився бемоль, треба увести малу **b**, щоб з'явився дієз - знак **#**. Після ноти йде позначення акорду - наприклад, **7** або **m7**. Його можна не вводити вручну, а вибрати з бібліотеки, де зберігаються всі стандартні позначення. Потрапити туди можна, натиснувши кнопку **Show Advanced (Додатково)** в **Chord Definition (Визначення акорду)**:



Після цього відкриється нижня частина вікна, де ми виберемо суфікс, натиснувши кнопку **Select (Вибрати)** навпроти слова **Suffix (Суфікс)**.



З'явиться бібліотека акордів, де ми виберемо потрібний нам тип акорду:

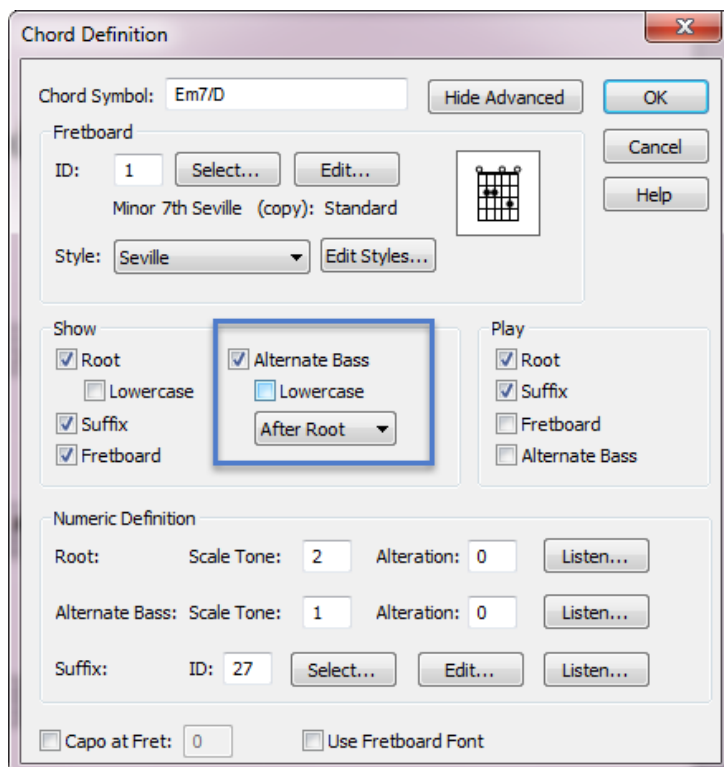


Після цього натиснемо **Select (Вибрати)** в цьому вікні і **ОК** в наступному.

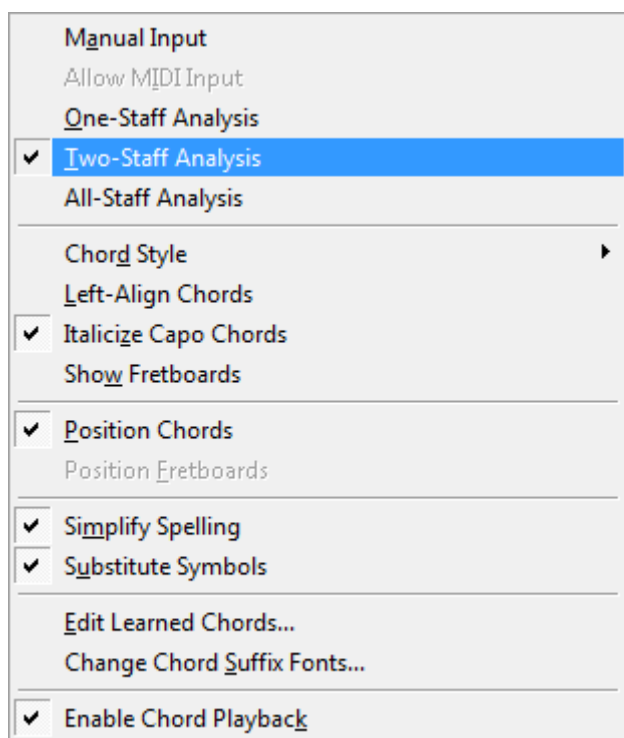
Новий суфікс з'явиться поруч з нотою акорду.

Як бути, якщо потрібно ввести не основний вид акорду, а його обернення? Для цього використовується позначення альтернативного баса, яке пишеться через косу лінію /. Наприклад, До мажорний секстакорд буде записаний так: C / E (До мажорний тризвук на басу Mi).

Для введення обернень акордів за допомогою альтернативного баса потрібно у вікні **Chord Definition (Визначення акорду)** поставити галочку біля пункту **Alternative Bass (Альтернативний бас)** і ввести сам бас у відповідному полі біля символів самого акорду через косу рису:

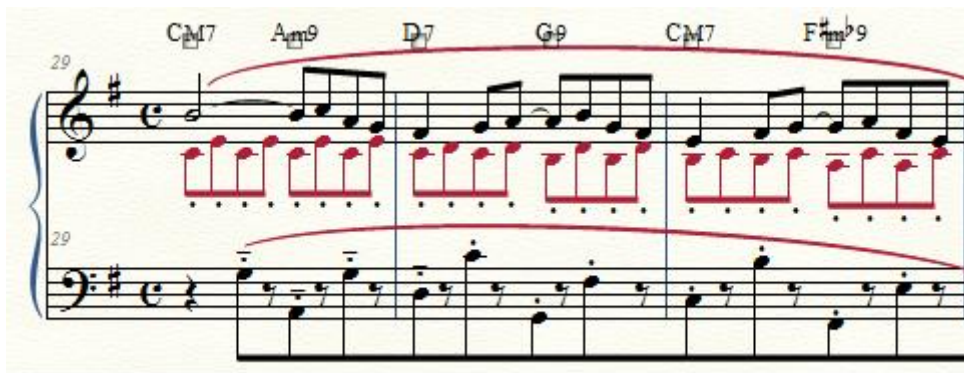


Крім того, Finale вміє самостійно аналізувати акорди. Для цього потрібно вибрати в меню **Chord** пункт **One-Staff Analysis (Аналіз одного стану)** або **Two-Staff Analysis (Аналіз двох станів)**:

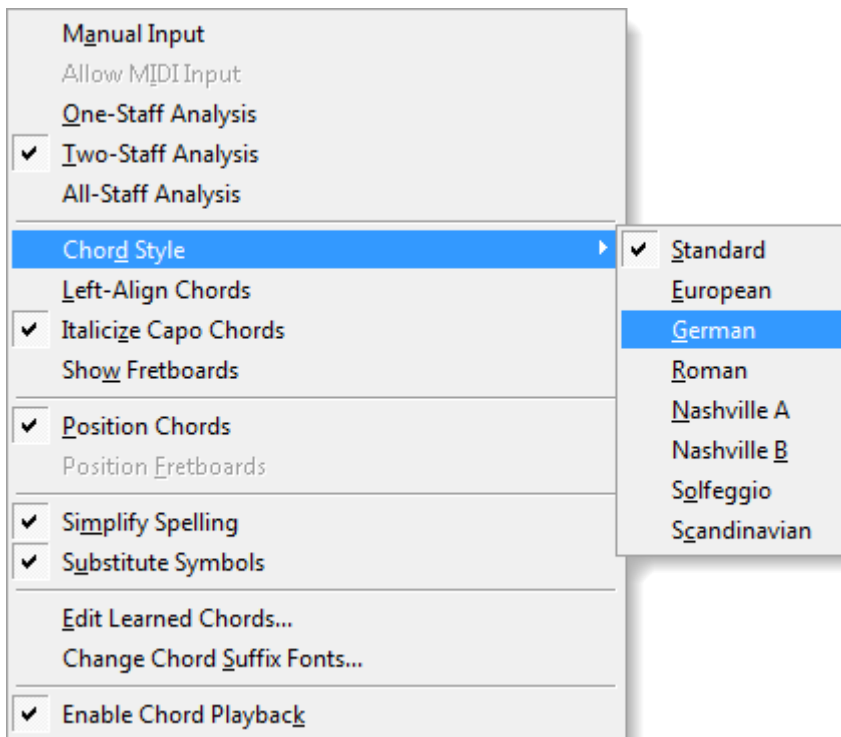


Після цього можна клацнути мишею над верхньою нотою акорду, який ми хочемо автоматично визначити.

Результат такий:



Варто пам'ятати про те, що за замовчуванням в Finale прийнята американська система позначень, яка поширена в джазовій та естрадній музиці. Щоб увімкнути звичну академічним музикантам систему позначень, треба зайти в меню **Chord (Акорд) > Chord Style (Стиль акорду)** і вибрати в списку **German (Німецька)**:



Пісня з акордовою цифровкою (A. Jobim. «Meditation»)

Наведемо покроково процес роботи над простою одноголосною піснею з акордовою цифровкою.

Meditation

BOSSA A.C. Jobim

T. Sax.

5

9

13

17

21

Для цього:

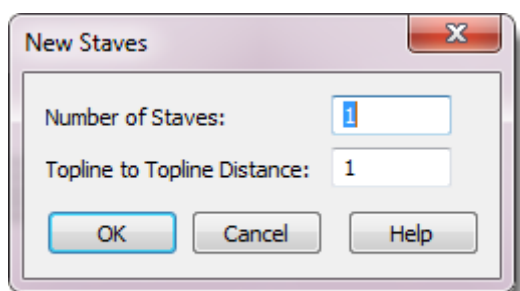
1. Створимо новий документ.
2. Збережемо його, задавши ім'я в потрібній папці.
3. Почнемо роботу з введення нотного тексту і ліг, що з'єднують ноти однієї висоти.
4. Додамо позначення темпів, характеру виконання, динаміки.
5. Поставимо знак репризи.
6. Додамо ліги фразування.
7. Введемо позначення акордів.
8. Встановимо параметри сторінки і розподілимо нотний текст на сторінці.
9. Збережемо, зробимо експорт.

Нотні стани і дії з ними. Інструмент Staff Tool (Нотний стан)

Дозволяє здійснювати будь-які операції з нотними станами - створювати і видаляти їх, додаючи або прибираючи нові інструменти в проєкті, змінювати їх параметри, в тому числі редагувати назви, об'єднувати їх в групи і створювати дужки (аколади) різної форми, користуватися стилями нотоносця і управляти відстанями між ними.

Додавання нових нотних станів

1. Зробити це можна трьома способами. Найпростіше, перебуваючи в режимі прокрутки (**Scroll View**), зробити подвійне клацання в тому місці, де повинен бути новий нотний стан - він буде створений з параметрами за замовчуванням, без назви інструменту і зі своїм номером (наприклад, **Staff 12**). Якщо спробувати зробити те ж саме в режимі перегляду сторінки, нічого не вийде.
2. У меню **Staff (Нотний стан)** є пункт **New Blank Staves (Нові порожні стани)**, вибравши який, ви побачите таке вікно:



У ньому вказується кількість нотних станів і відстань від верхньої лінії попереднього нотоносця до верхньої лінії нового.

Починаючи з версії Finale 2014 року, це можна зробити ще й так:

3. Через меню **Window (Вікно) > Score Manager (Менеджер партитур) > Instrument List (Список інструментів)**. У списку інструментів є кнопка **Add Instrument (Додати інструмент)**. При натисканні на неї з'являється вікно, подібне до вікна **Document Setup Wizard (Майстра створення документа)**. Детальніше див. гл. 4, розд. Додавання і видалення інструментів.

Вибирайте спосіб, який вам подобається найбільше.

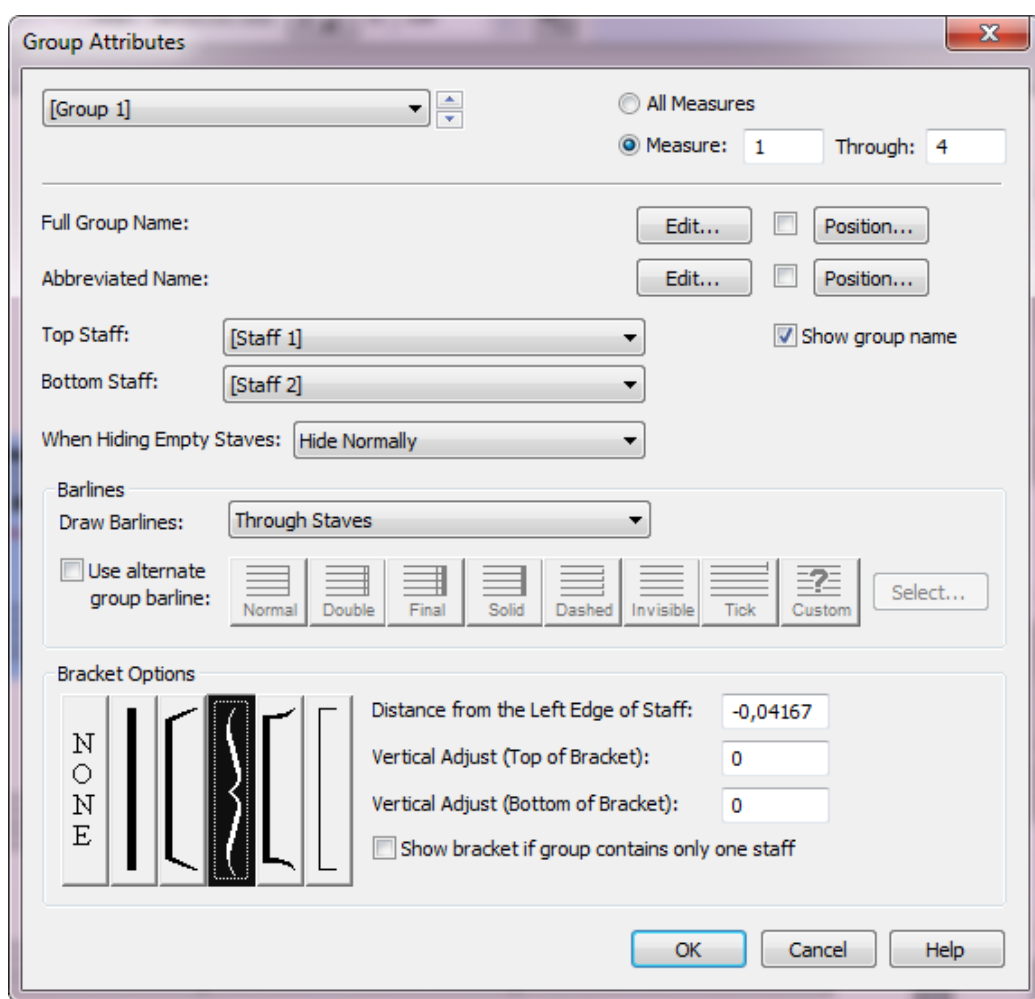
Створення груп нотних станів

Після того, як всі нотні стани вже створені, можна сформувати групи, об'єднані

дужками (аколадами). Для того щоб це зробити, варто виділити потрібний матеріал, після чого знайти в меню **Staff (Нотний стан)** пункт **Group and Bracket (Групи і Аколада)** і натиснути **Add (Додати)**.

- У вікні **Group Attributes (Властивості групи)** виберіть тип дужки і вкажіть інші важливі параметри:
- повну (**Full Group Name**) і скорочену (**Abbreviated Group Name**) назву групи та їх розташування (кнопка **Position**);
- чи відображати ім'я (галочка **Show Group Name**);
- номери або назви об'єднаних нотних станів;
- параметри дужок (тип, стан від лівого краю нотного стану і вертикальне положення верхньої та нижньої частини дужки),
- як відображати групу, якщо будуть приховані нотні стани за допомогою меню **When Hiding Empty Staves**;
- параметри тактових рис (**Draw Barlines**):
 - ◆ як вони будуть намальовані - в суцільну через всю групу (**Through Staves**), тільки на нотних станах (**Only on Staves**) або тільки між ними (**Only Between Staves**);
 - ◆ можливість альтернативних тактових рис.

Крім того, є в цьому вікні ще дуже корисна галочка - відображати дужку в тому випадку, якщо група містить всього один нотний стан.



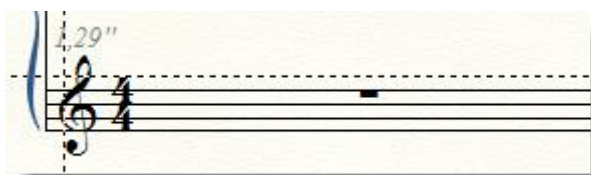
Дужку між нотними станами можна відобразити на кожній системі в документі. Перед створенням групи виділіть всі такти на нотонасці, що входять в групу, до кінця документа. Якщо взяти такти тільки на поточній системі нотних станів, група і дужка будуть відображатися лише на ній:



Установка відстані між нотними станами

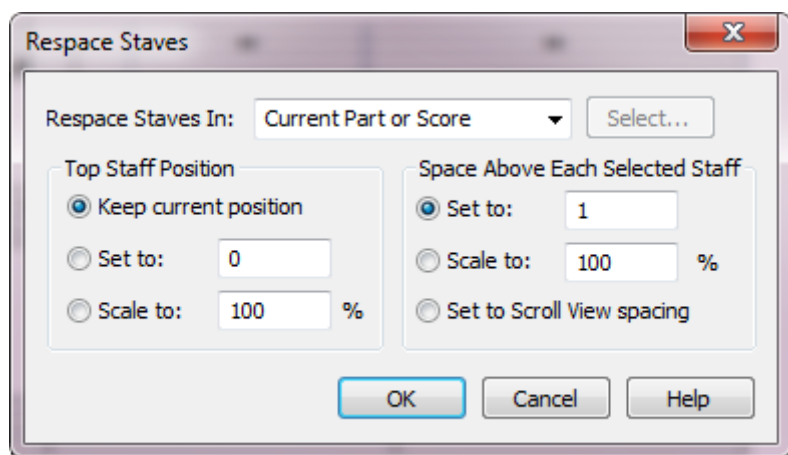
Відстань між нотними станами можна задати «на око», за допомогою миші - простим перетягуванням. Для цього досить потягнути за хендл біля нотного стану.

Ми побачимо, що відображається відстань до верхнього нотоносця в поточних одиницях (в даному випадку - в дюймах):



Виділіть весь нотний стан до кінця п'єси, якщо потрібно задати відстань між нотними станами на весь документ.

Точні параметри відстані між нотними станами можна також ввести в меню **Staff (Нотний стан) > Respace Staves (Змінити відстань між станами)**.



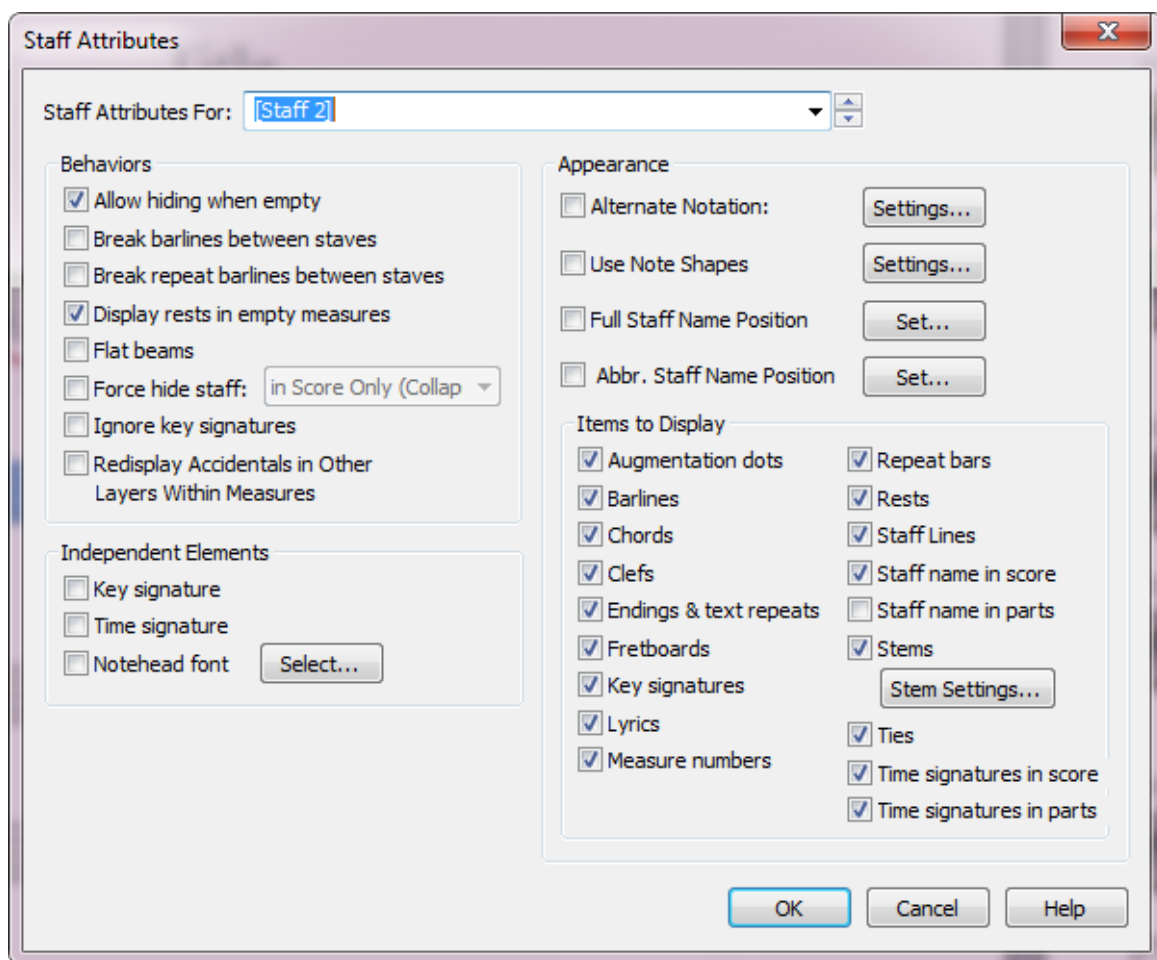
Властивості Нотного стану

Для зміни параметрів нотного стану - елементів відображення, транспозиції, назви і багатьох інших призначено вікно **Staff Attributes (Властивості стану)**, в яке можна потрапити подвійним клацанням по хендлу на нотному стані або вибрати в меню **Staff (Нотний стан)** пункт **Edit Staff Attributes (Редагувати властивості нотного стану)**.

Тут можна вибрати, які елементи відображати протягом усього нотного стану у всьому документі, а які - ні, в частині вікна **Items to Display (Елементи для відображення)**. За замовчуванням, відображається все. В процесі роботи часто зустрічаються ситуації, коли

будь-які елементи потрібно приховати. Наприклад, при введенні знаків вольт і повторів у фортепіанній партії прийнято відображати їх тільки вгорі, тобто в партії правої руки. У Finale ж вони будуть застосовані до всіх нотних станів у такті. Тому у властивостях нотного стану, на якому записана партія лівої руки, потрібно зняти галочку «відображати закінчення і текстові повтори».

В **Options (Налаштуваннях)** задаються параметри нотного стану, такі як дозвіл оптимізації, приховування нотного стану і т.п. У тому ж вікні можна вибрати стилі нотації, транспозицію для транспонуючих інструментів, тип нотного стану. Особливо важливі параметри - незалежні елементи (ключові знаки, розмір, шрифт нотних головок). За їх допомогою можна зробити політональність і поліметрію. Справа в тому, що тональність і розмір Finale для окремого такту діє «по вертикалі», тобто для всіх нотних станів (інструментів) - як в партитурі. Щоб створити «комунізм в окремо взятій країні», тобто в нотному стані, потрібно спочатку відзначити, який з елементів буде незалежним, і поставити відповідну галочку в **Independent Elements (Незалежних елементах)** (докладніше про поліметрію і політональність див. гл. 8.) .



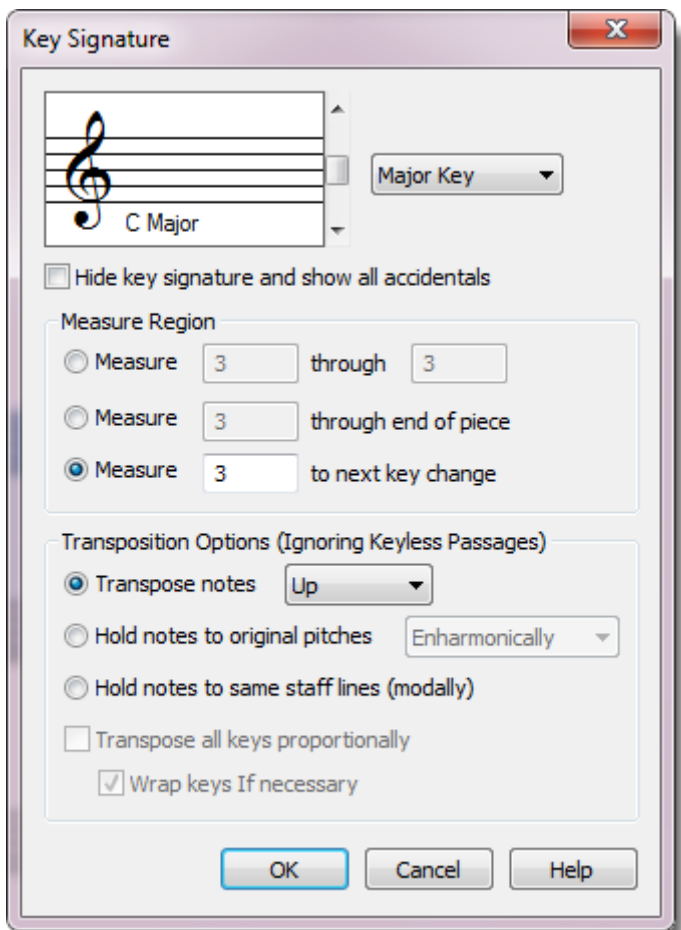
Таким чином можна приховати:

- точки збільшення тривалості;
- тактові риси;
- ключі;
- закінчення і текстові повтори;
- ключові знаки;
- вираження, прив'язані до тактам;
- номери тактів;
- знаки реприз;

- паузи;
- назви нотних станів;
- штилі (тут є додаткові параметри, що дозволяють встановити довжину штилів, їх напрямок, а також можливість відображення всіх нот без ребер, тобто з заміною ребер прапорцями);
- ліги-зв'язки;
- розмір.

Вибір тональності і ключових знаків. Інструмент Key Signature

З його допомогою можна змінити тональність і, відповідно, ключові знаки. Зробити це легко: достатньо двічі клацнути по потрібному такту, після чого відкриється вікно інструменту:



В полі праворуч, де за замовчуванням вказано лад (мажор), вибираємо те, що потрібно - мажор, мінор або нестандартний лад.

За допомогою прокрутки ми вибираємо дієзні (вгору) або бемольні (вниз) тональності, розташовані по квінтовому колу.

Нижче вказуємо діапазон тактів і параметрів транспозиції. Це означає, що можна встановити нову тональність не тільки в поточному такті, а й з такту n по такт у, з такту x до кінця п'єси, з такту z до наступного зміни тональності. За замовчуванням увімкнений останній варіант.

Якщо потрібно швидко змінити тональність в одному такті, можна натиснути правою клавішею по такту в режимі інструменту **Selection Tool (Вибір)**. З'явиться контекстне меню, де можна вибрати тональність, але не будь-яку - вибір обмежений родинними тональностями. Якщо потрібної тональності немає в списку, натисніть пункт меню **Other**.



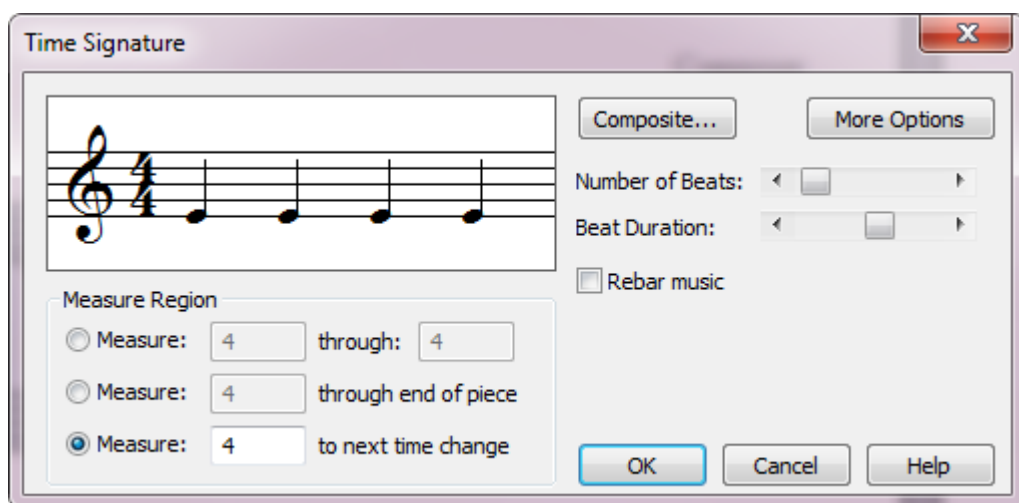
Будьте уважні, якщо ви міняєте тональність в такті, де вже є ноти! За замовчуванням включена транспозиція вгору, так що весь матеріал в такті буде транспонований. Якщо ви не хочете цього, виберіть один з пунктів - або залишити ноти на своїх місцях з точним збереженням висоти, або залишити ноти на своїх місцях на тих же лінійках (другий варіант підходить для випадків, коли ви забули перед введенням нот виставити ключові знаки і тепер виправляєте результат своєї забудькуватості).

Окремої розмови заслуговує можливість створення нестандартних позначень тональності і ключових знаків. У Finale дозволяється формувати найрізноманітніші нестандартні ключові знаки для запису і відтворення будь-якої музики - від народної до ультрасучасної, включаючи мікрохроматику.

Якщо ви хочете, щоб у вас був ключовий знак фа-дієз першої октави (наприклад, для запису народної музики), виберіть тип ладу **Nonstandard (Нестандартний)**. Після цього вам належить виконати ще ряд дій, перш ніж ви досягнете бажаного результату (докладніше див. гл. 8).

Розмір: зміна і призначення. Інструмент Time Signature

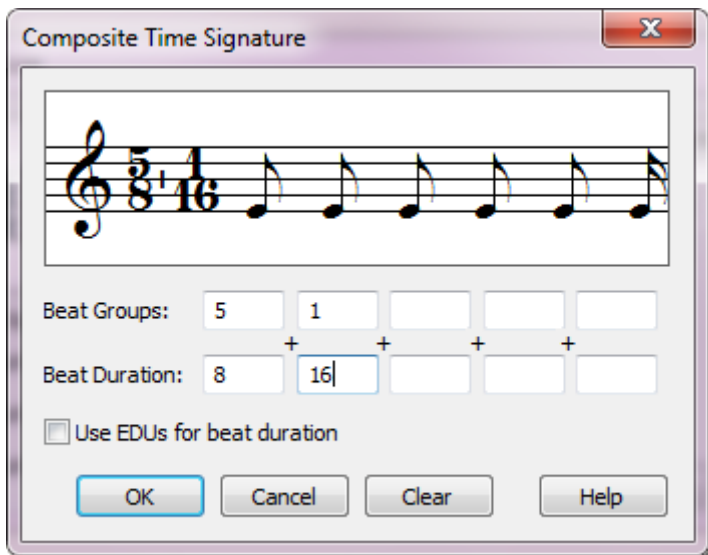
Призначений для зміни розміру в такті. При подвійному натисканні на потрібному місці відкривається вікно **Time Signature**:



У правій частині ми бачимо дві лінійки прокрутки: 1) **Number of Beats (Кількість долей)** і 2) **Beat Duration (Тривалість долей)**.

Мішані розміри

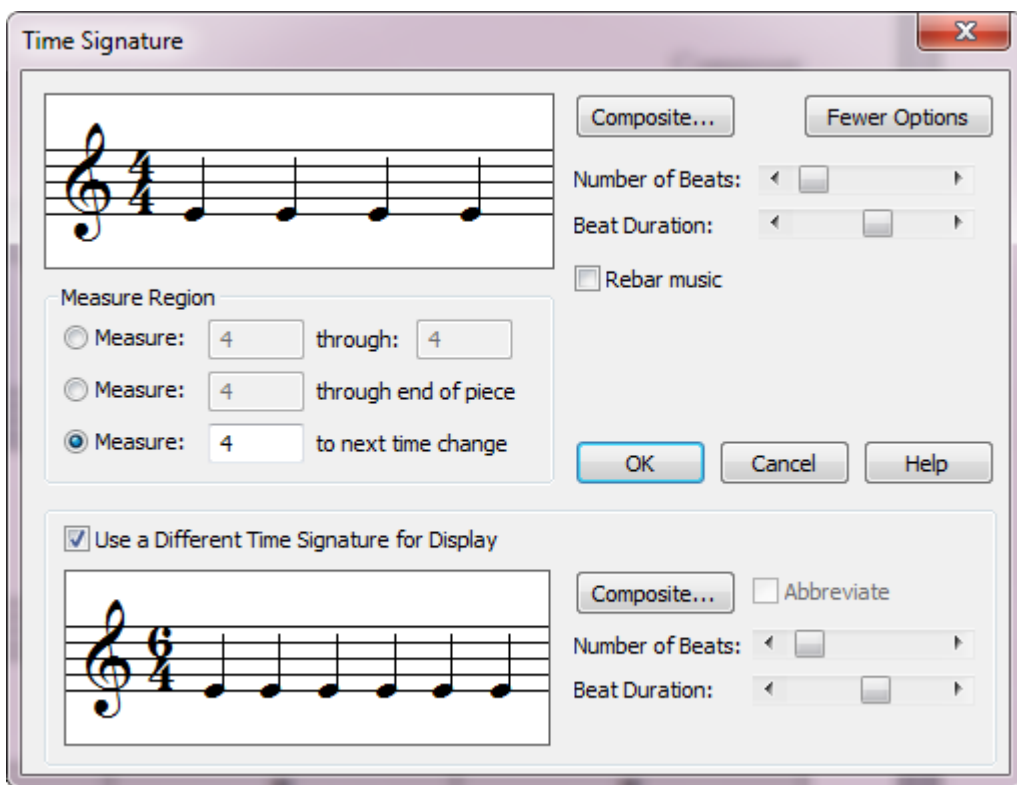
А як же бути зі складними мішаними (композиторними) розмірами, коли в одному такті об'єднані кілька типів метричного ділення, наприклад, $5/4 + 3/4 + 4/4$? Для таких випадків є кнопка **Composite (Скласти)**, натиснувши яку, ми потрапимо в вікно **Composite Time Signature (Скласти розмір)**:



Зверху ми виставимо кількість тривалостей в кожній групі (всього можна зробити до п'яти груп), а знизу - тривалості кожної частки в групі. Якщо тривалості часткою в групі повинні бути з точкою або декількома точками, і не можуть бути записані як ціла, половинна, чверть, восьма і т.д., Потрібно включити галочку **Use EDUs for beat duration** (використовувати одиниці EDU для позначення тривалостей). Тепер можна задати точне числове значення (таблиця відповідності тривалостей і EDU приведена в Додатку).

Як відобразити не той розмір, який реально є в такті

Бувають випадки, коли стандартних способів для запису недостатньо, і доводиться хитрувати - приховати реальний розмір, а замість нього показати інший. Для цього спочатку потрібно встановити розмір, який буде «насправді», у вікні **Time Signature (Розмір)** а після цього натиснути кнопку **Options (Більше варіантів)**, вибрати галочку **Use a Different Time Signature to Display (Використовувати інший розмір для відображення)** і встановити розмір, що буде відображатися, тим же способом, що і звичайний:

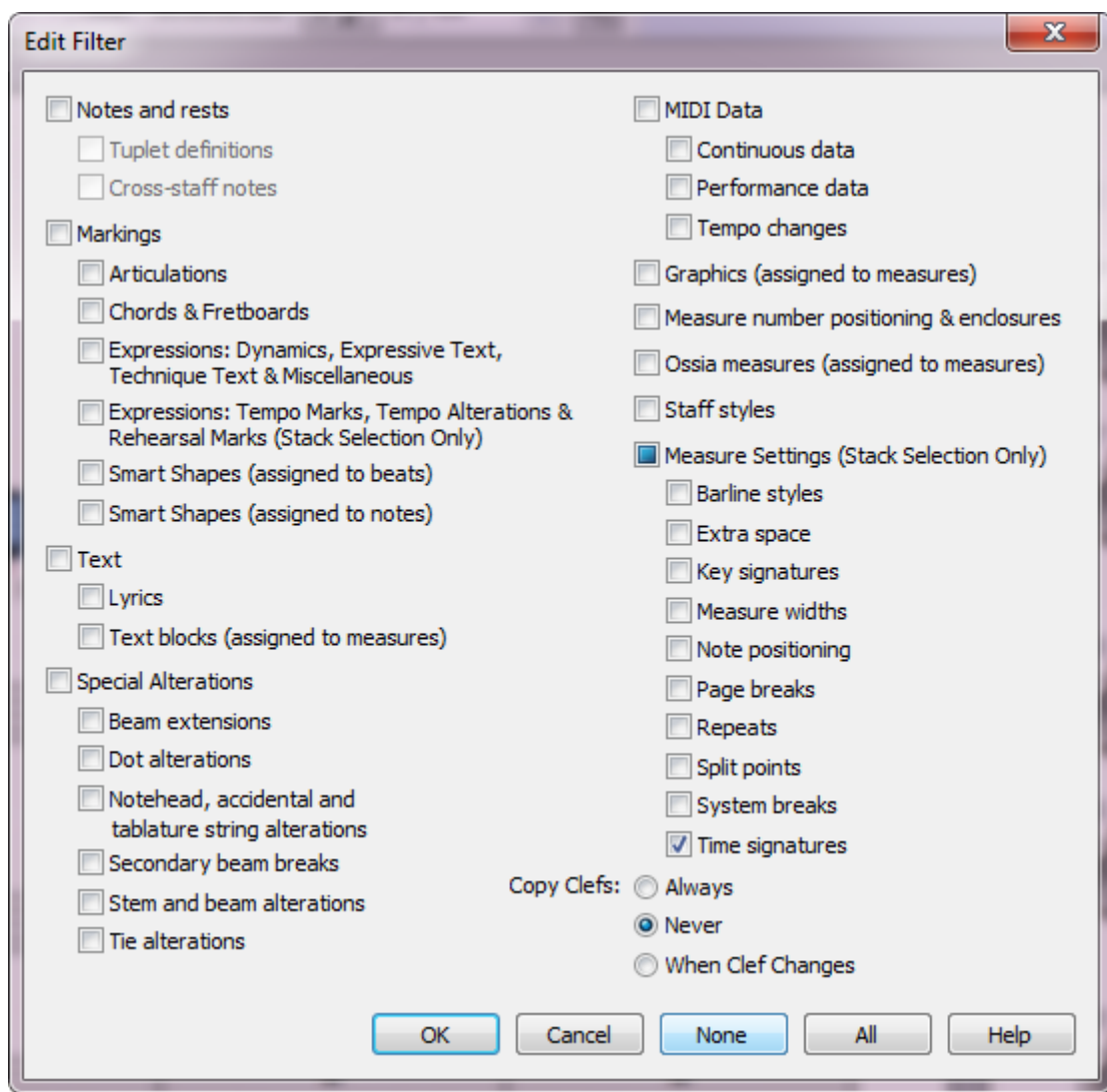


Тут теж можна задати для відображення будь-який мішаний розмір (точно так само, як описано вище).

Змінний розмір

Що робити, якщо в п'єсі змінний метр? Адже викликати в кожному такті вікно зміни розміру досить незручно. Краще скористатися вибіркоvim копіюванням через інструмент **Selection (Вибір)**, в меню **Edit (Правка)** увімкнути **Use Filter (Використовувати Фільтр)** і перенести тільки позначення розміру. Для цього спочатку налаштуємо фільтр.

1. Зайдемо в меню **Edit (Правка)**> **Edit Filter (Редагувати Фільтр)**
2. У вікні фільтра відключимо все, натиснувши кнопку **None (Нічого)** і поставимо галочку тільки в пункті **Time Signature (Розмір)**:
- 3.



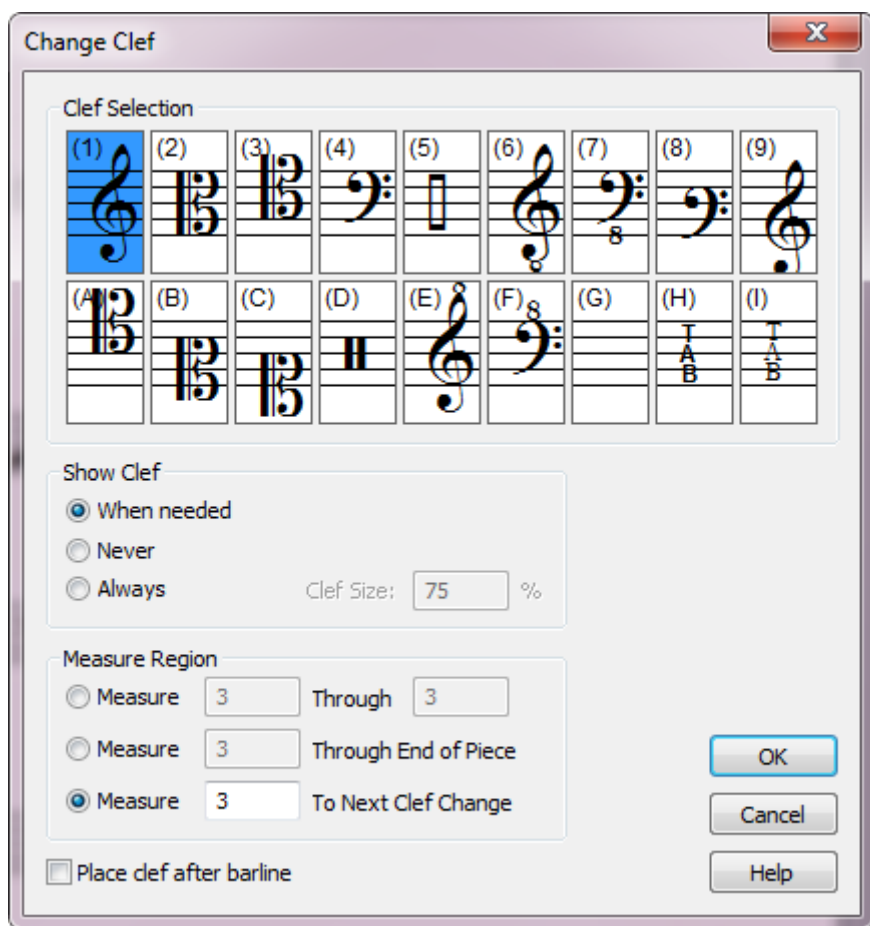
Тепер при копіюванні будуть враховуватися тільки налаштування розміру в кожному такті. Важливо не забути зняти галочку **Use Filter**, коли знадобиться звичайне копіювання.

Цей спосіб вирішує проблему, якщо у вас розмір змінюється з певною періодичністю, тобто якщо це змінний розмір регулярного типу. Якщо у вас змінний розмір нерегулярного типу, то доведеться або кожен раз заходити у вікно зміни розміру, або заздалегідь створити «сітку» розміру на сторінці або в усьому документі, використовуючи при цьому вибіркoве копіювання за допомогою фільтра.

Ключі та їх зміна. Інструмент **Clef (Ключ)**

За його допомогою можна змінити ключ на початку або в середині поточного такту.

При подвійному натисканні в потрібному місці або виборі відповідного пункту з контекстного меню після клацання правою клавішею миші з'являється вікно **Change Clef** (Змінити ключ):



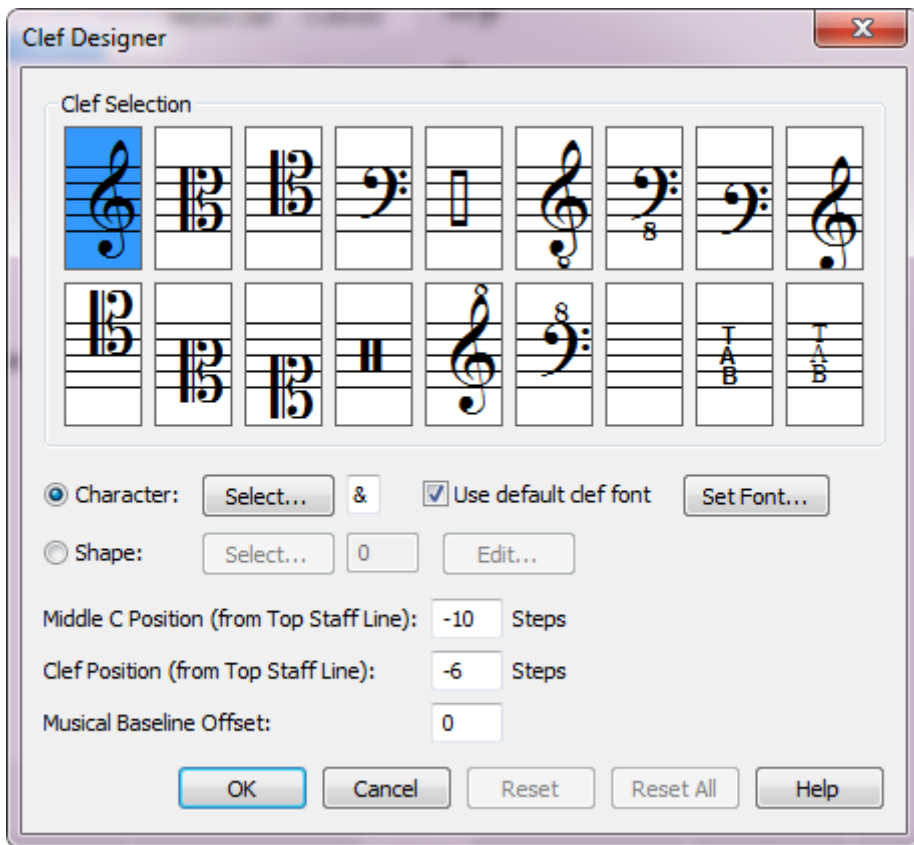
При виборі в цьому вікні ключ буде застосований лише до поточного такту і з'явиться в його початку. Букви в дужках в лівому верхньому кутку біля кожного символу - це «гарячі клавіші», за допомогою яких можна прискорити введення. Якщо в режимі інструменту **Clef** виділити такт і один раз натиснути необхідну клавішу, в партитурі з'явиться потрібний ключ.

Ключ в середині такту

Можна поставити його в середині такту, просто клацнувши у відповідному місці, одночасно тримаючи натиснутою потрібну цифру (1 для скрипкового, 4 для басового і т.д.).

Такий ключ можна рухати мишею. Для цього потрібно клацнути по такту, до якого він прив'язаний, після чого біля нього з'явиться хендл, за який його можна буде переміщати по горизонталі. Можна також видалити ключ або змінити його тип - для цього необхідно клацнути по хендлу правою клавішею миші і вибрати з контекстного меню відповідний пункт: **Edit Clef Definition** (Редагувати визначення ключа) або **Delete** (Видалити).

Якщо вам потрібно щось нестандартне, чого немає в цьому вікні, можна скористатися **Clef Designer: Document** (Документ) > **Document Options** (Налаштування документа) > **Clefs** (Ключі) > **Clef Designer** (Дизайнер ключів):

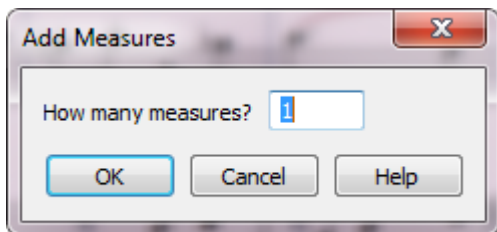


Тут можна вибрати будь-який символ шрифту замість ключа: **Character (Символ)**, змінити вже існуючий, намалювати новий в **Shape Designer**'е, або використовувати для цього готову фігуру: **Shape (Форма)**. Після цього встановлюються параметри розміщення нового елемента щодо верхньої лінії нотного стану, а також положення ноти С. Тепер створений ключ буде відображатися у вікні **Change Clef (Змінити Ключ)** при натисканні на такт в режимі інструменту **Clef**.

Параметри розташування ключів на весь документ встановлюються в опціях документа: **Document (Документ) > Document Options (Налаштування документа) > Clefs (Ключі)**.

Такти: додавання, видалення і вставка. Інструмент Measure Tool (Такт)

Додати такти в партитуру дуже просто. Досить увімкнути інструмент **Measure** і клацнути по іконці інструменту, натиснувши клавішу **Ctrl**. Після цього з'явиться вікно **Add Measures (Додати такти)**, де можна ввести потрібну кількість тактів:



Втім, те ж саме можна зробити і іншими способами:

1. При подвійному натисканні на іконку того ж інструменту в кінці партитури додається один такт.
2. Другий спосіб доступний як при включеному **Measure (Такт)**, так і при включеному **Selection (Вибір)**. При натисканні правою клавішею миші з'явиться контекстне меню, в якому можна вибрати пункт **Add Measures**.

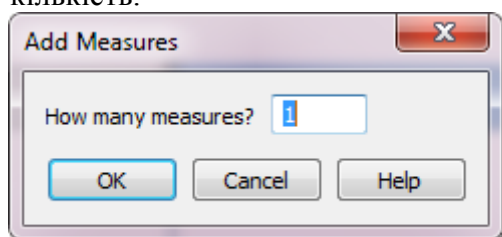
За допомогою інструменту Measure можна також:

- вставити такти в середину п'єси;
- або видалити їх;
- створити або видалити багатотактові паузи;
- показати або приховати номери тактів, задати параметри нумерації;
- показати або приховати ключові знаки і розмір;
- змінити вручну розташування долей в такті;
- почати нову систему нотних станів з нового рядка;
- розбити багатотактову паузу;
- змінити параметри такту:
 - ширину такту;
 - вибрати тип тактової риски (або приховати тактову риску);
 - управляти відображенням розміру та ключових знаків.

Додаємо такти в кінець

Одна з перших проблем, з якою зустрічається музикант в процесі роботи, - це необхідність змінити кількість тактів у п'єсі. Щоб додати нові такти в кінець партитури, можна піти декількома шляхами:

1. Вибрати в меню **Measure (Такт)** пункт **Add... (Додати...)**, і у вікні вказати потрібну кількість.

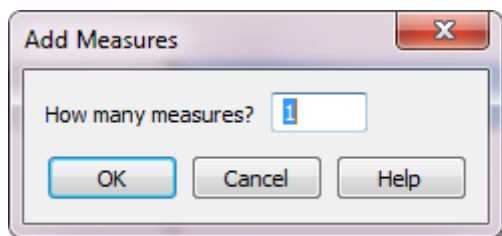


2. Це ж саме вікно відкривається при **Ctrl+Click** по іконці інструменту **Measure** на Головній панелі інструментів.

Вставляємо такти в середину п'єси

Якщо нові такти потрібно вставити в середину п'єси, то можна зробити наступне:

Виділити такт та вибрати в розділі **Measure** або в контекстному меню (клацанням правою клавішею миші по виділеному) пункт **Insert Measure Stack (Вставити такти)**. У вікні вказати потрібну кількість:



Нові такти з'являться *перед* тим тактом, який був виділений.

Видаляємо такти

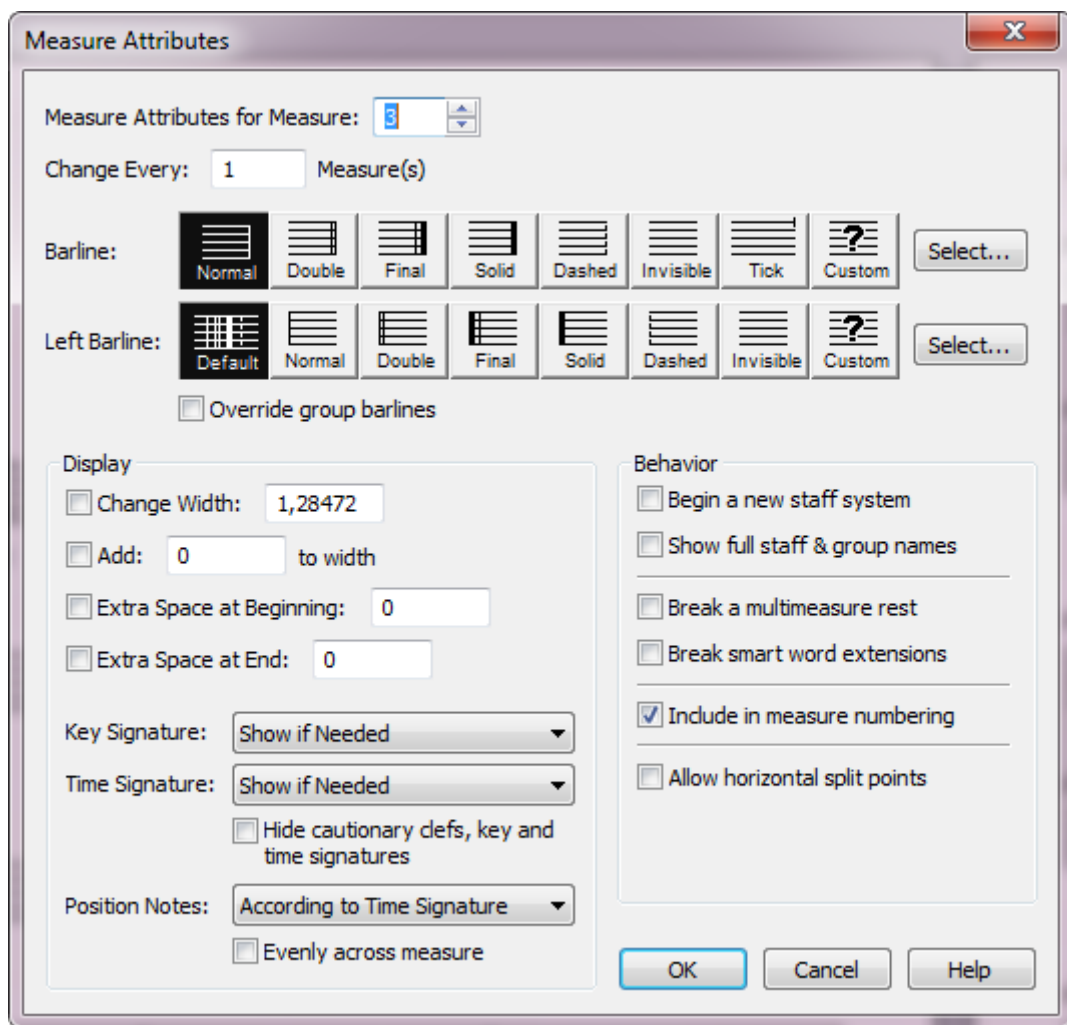
Щоб видалити такти, досить їх виділити і натиснути клавішу **Delete**.

УВАГА! В цьому випадку такти разом з їх вмістом видаляються без підтвердження.

Можна зробити те ж саме, клацнувши правою клавішею миші та вибравши пункт **Delete** з контекстного меню або з меню інструмента **Measure**.

Змінюємо параметри такту

Щоб змінити параметри, такі, як тактова риса, відображення ключових знаків і розміру і т.д., зробіть подвійне клацання по такту. Відкриється вікно **Measure Attributes (Властивості такту)**:



Тут можна вибрати тип тактовою риски, або, якщо необхідно, задати свою. Для цього натисніть кнопки **Custom (Особлива)** і **Select (Вибрати)**. У вікні **Shape Selection (Вибір форми)** виберіть одну з фігур, яку ви б хотіли використовувати в якості тактової риски, або створіть свою у вбудованому графічному редакторі Finale. Потрапити туди можна, натиснувши у вікні **Shape Selection** кнопку **Create (Створити)**.

Приховуємо розмір і ключові знаки

Ще в цьому вікні є дві дуже корисні опції - можливість приховати ключові знаки і розмір. Для цього в **Measure Attributes (Властивостях такту)** потрібно вибрати з випадаючих меню **Key signature (Ключові знаки)** і **Time Signature (Розмір)** параметр **Always Show (Завжди показувати)** - за замовчуванням стоїть **Show if Needed (Показати при необхідності)**. Якщо потрібно приховати розмір, тональні знаки і ключі, які з'являються в кінці рядка, перед зміною розміру і тональності, потрібно вибрати пункт **Hide Cautionary Clefs, Key and Time Signatures (Приховати попередження про зміну ключа, розміру і тональності)**.

Змінюємо ширину такту

У цьому ж вікні можна задати точне числове значення ширини такту, якщо відзначити галочку **Change Width (Змінити ширину)**, додати певне значення до вже заданої ширини:

Add to Width (Додати до ширини), і виділити додаткове місце на початку і в кінці такту - **Extra Space at Beginning (Додатковий простір на початку)**, **Extra Space at End (Додатковий простір в кінці)**.

Ширину такту можна змінити і «на око», перебуваючи в режимі інструменту **Measure** - для цього достатньо перетягнути мишею хендл, який є біля кожного такту. Роблячи це вручну, пам'ятайте про те, що разом зі зміною ширини такту зміниться і розташування нот в ньому - стане вужче або ширше. Це пов'язано з тим, що Finale визначає параметри ранжиру, виходячи з ширини такту (про ранжири див. гл. 5).

РЕДАГУВАННЯ НОТНОГО ТЕКСТУ

У процесі роботи з нотним текстом не обійтися без виправлень. Якщо грамотно працювати з ними, можна заощадити багато часу.

Просте редагування: зміна висоти і тривалості, видалення і вставка нот

Зазвичай під *простим* редагуванням розуміється набір елементарних операцій - копіювання, вставка, видалення і заміна.

Але в контексті роботи з нотним текстом в Finale ми спочатку розглянемо найпростіші операції в процесі набору нот в режимі **Speedy Entry (Швидкісного НАБОРУ)**. ЦЕ зміна висоти ноти, видалення та вставка ноти.

Змінити висоту ноти в уже набраному нотному тексті можна двома способами:

1. Зробити з ноти паузу (натисканням клавіші **BackSpace**): поставити курсор на потрібну висоту і натиснути **Enter**. Пауза стане нотою потрібної висоти
2. Потягнути за нотну голівку мишею і змінити висоту:



Стрілку миші потрібно поставити точно на голівку, як на малюнку вище.

Видалити ноту просто: поставити на неї курсор і натиснути клавішу **Delete**. Якщо ця нота - одна з голосів акорду, то потрібно поставити курсор точно на її висоту і натиснути клавішу **BackSpace**.

Виникають складнощі? Перевірте, який шар (**Layer**) є поточним і до якого відноситься наша нота. Всі операції редагування можливі тільки у тому шарі, в якому вона була створена.

Вставити ноту після того, як такт вже набраний, теж можливо. Для цього слід перейти в режим вставки натисканням клавіші **Insert**. Після цього область редагування в **Speedy Entry** буде виглядати так:



Вгорі і внизу на вертикальній лінії з'являться трикутники, які показують, що активний режим вставки. Після цього можемо вводити потрібну ноту. Вона з'явиться перед тією нотою, на якій стоїть курсор:



Редагувати акорди теж нескладно. Щоб видалити одну з нот в акорді, досить поставити курсор точно на її висоту і натиснути **Backspace**.

Очистити вміст такту від нот можна, виділивши його за допомогою **миші** в режимі **Selection Tool (Вибір)** і натиснувши клавішу **Backspace**. Якщо клацнути Delete, то буде видалений не тільки нотний текст в такті, а й сам такт (за умови, якщо в партитурі всього один нотний стан). Якщо їх більше одного, то при натисканні клавіші **Delete** очиститься тільки вміст такту, але сам такт не буде видалений.

Видалити весь такт з усім його вмістом просто - для цього потрібно двічі клацнути по такту і виділити всі нотні стани в партитурі, після чого натиснути **Delete**.

Просте редагування: копіювання, вставка і заміна

Прості засоби редагування нотного тексту доступні в меню **Edit**.

Undo - скасувати останню дію

Redo - повернути останню дію

Undo/Redo Lists - список відмін/повернень

Cut - вирізати виділений фрагмент за допомогою **Selection Tool** в буфер обміну. При виборі цього пункту меню можливі два варіанти розвитку подій:

1) вирізаний вміст буде видалено в буфер разом з тактами;

2) вирізаний вміст буде видалено в буфер, такти залишаться на місці, ноти будуть замінені паузами.

Copy - скопіювати виділений фрагмент за допомогою **Selection Tool** в буфер обміну.

Insert - вставити фрагмент з буфера обміну. Для цього потрібно клацнути і виділити такт, куди буде вставлений фрагмент, причому кількість тактів після вставки збільшиться. Наприклад, якщо ви вставляєте фрагмент з 4-х тактів між 1-м і 3-м тактами оригіналу, то потрібно виділити 2-й такт і вибрати пункт меню **Insert**. Після цього у вас буде вже не 3, а 6 тактів.

Replace Entries - також вставка фрагмента з буфера обміну, але працює інакше, ніж команда **Insert**. Вибір цього пункту рівнозначний натисканню клавіш **Ctrl+V**. Ноти з буфера обміну переміщуються у виділений фрагмент. Якщо в буфері знаходиться фрагмент на 4 такти, а виділені 2, то в партитуру будуть переміщені перші 2 такти копійованого фрагмента. Якщо при цьому вони не були порожніми, то їх вміст буде замінено вмістом буфера обміну.



Не плутайте два типи копіювання в Finale - Insert і Replace Entries

У попередніх версіях Finale таким способом можна було скопіювати далеко не все, що знаходиться в такті, а лише самі ноти і те, що до них прив'язано, - артикуляцію, ліги, текстові вирази. Ті ж позначення, які прив'язувалися до такту, копіювалися некоректно. Для виправлення цього недоліку існував один з полігонів TGTools. Починаючи з версії Finale 2007, копіювання стало набагато зручніше.

Виділення фрагментів нотного тексту

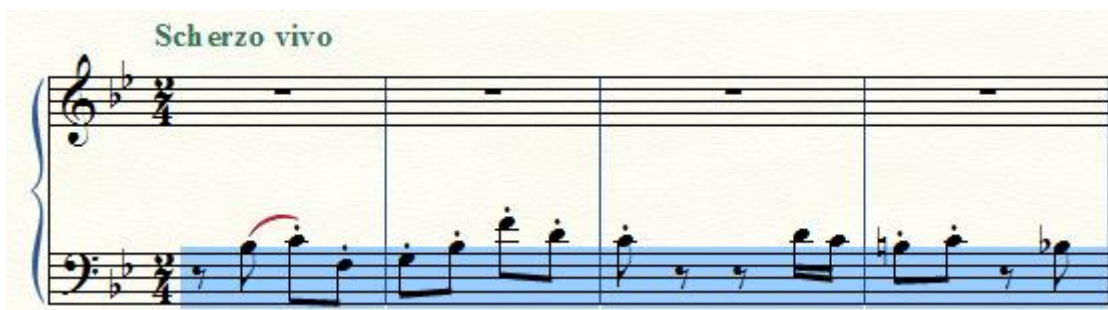
Щоб скопіювати, вставити або видалити нотний текст, його спочатку потрібно виділити. Це можна зробити в Finale різними способами. Розповімо про основні.

У більшості випадків нам знадобиться **Selection Tool (Вибір)**, але принципи виділення нотного тексту актуальні і для інших інструментів.

Перший спосіб. Виділити область потрібного фрагмента мишею (перемістити і тягнути):

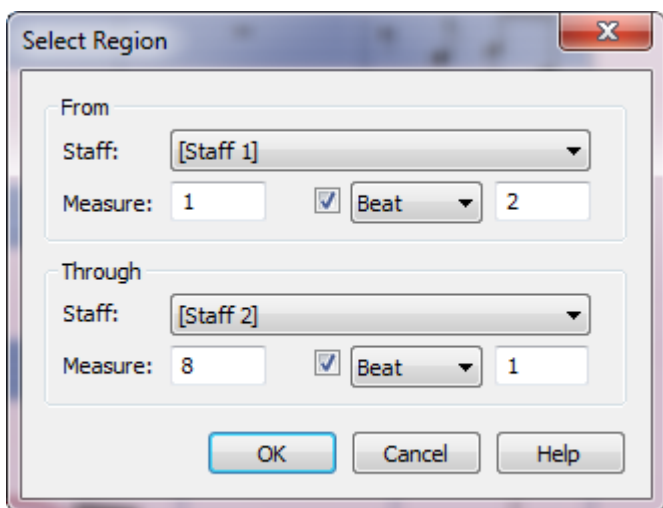


Після визначення області виділений фрагмент буде позначений синім кольором:



Другий спосіб. Клацнути мишею по першому з виділених тактів і, натиснувши клавішу **Shift** клацнути по останньому.

Третій спосіб. Якщо область виділення не квадратна і не проста, краще скористатися функцією в меню **Edit (Правка) > Select Region (Виділити область):**



Тут можна задати довільне виділення з точністю до долей.

Часто потрібно визначити текст з певного такту до кінця твору. Для цього потрібно клацнути по першому такту фрагмента, який ми збираємося виділити, і натиснути комбінацію клавіш **Ctrl+Shift+End**.

Редагування за допомогою інструмента *Selection Tool (Вибір)*

Все, що стосується редагування нотного тексту, в Finale починаючи з версії 2008, робиться за допомогою **Selection Tool**.



У всіх попередніх версіях Finale для редагування був призначений інструмент *Mass Edit*.

За допомогою Selection Tool можна:

- копіювати все підряд;
- копіювати вибірково;
- копіювати зі вставкою;
- і з переміщенням;
- видаляти весь вміст тактів;
- видаляти вибірково вміст тактів;
- змінювати параметри: артикуляції, тріолей, акордів, сполучних ліг, прив'язаних до нот виразів;
- змінювати: тривалості, нотні голівки, розміри нот;
- управляти нотним ранжиром (відстанню між нотами) і задавати його типи;
- групувати і перегруповувати ноти;
- змінювати розстановку тактових рисок відповідно до розміру;
- користуватися утилітами (невеликими, але приємними і корисними командами);
- транспонувати;
- розміщувати нотний текст через підрядник, задавши потрібну кількість тактів в рядку (системі нотних станів);
- копіювати вміст шарів з одного шару в інший;
- застосовувати артикуляцію до великого виділеного фрагмента.

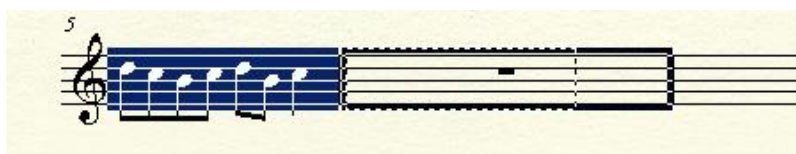
Якщо ви вперше користуєтесь інструментом **Selection Tool**, не забувайте про те, що перш ніж виконати будь-яку команду за допомогою цього інструменту, потрібно правильно виділити ділянку нотного тексту, який ви редагуєте.

При натисканні правою клавішею миші по виділеному фрагменту в режимі **Selection Tool** випаде вікно з контекстним меню, в якому будуть ті ж пункти, що і в основному меню **Edit (Правка)** і **Utilities (Службові програми)**, але в іншому порядку.

Копіювання. Копіювати все підряд можна двома способами:

1. За допомогою комбінації клавіш **Ctrl+C**;
2. Перетягуванням мишею.

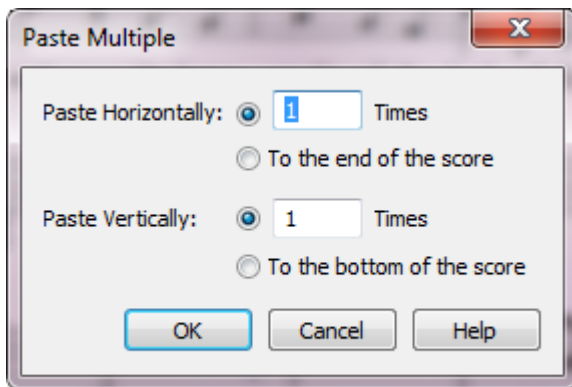
Щоб скопіювати вміст такту за допомогою миші, потрібно активувати режим **Selection Tool**, виділити такт або його фрагмент і перетягнути мишею в пункт призначення:



При перетягуванні і наведенні покажчика миші в потрібне місце, з'являється виділення - жирна чорна рамка. Якщо ця рамка з'явилася, можна відпустити натиснуту клавішу миші і фрагмент буде скопійований.

Якщо операцію потрібно зробити кілька разів, є сенс натиснути комбінацію клавіш **Ctrl+Alt+C** для багаторазової вставки.

Після цього в діалоговому вікні **Paste Multiple** потрібно вказати, скільки разів копіювати фрагмент:



В цьому вікні можна вказати вставку до кінця п'єси по горизонталі або до кінця партитури по вертикалі (на все нотні стани).



*Якщо такт (або такти), який потрібно скопіювати, знаходяться на перевероті сторінок (в кінці сторінки), і перетягнути їх мишею не виходить, перейдіть в *Scroll View* (режим поєкрального перегляду) і копіюйте в ньому.*

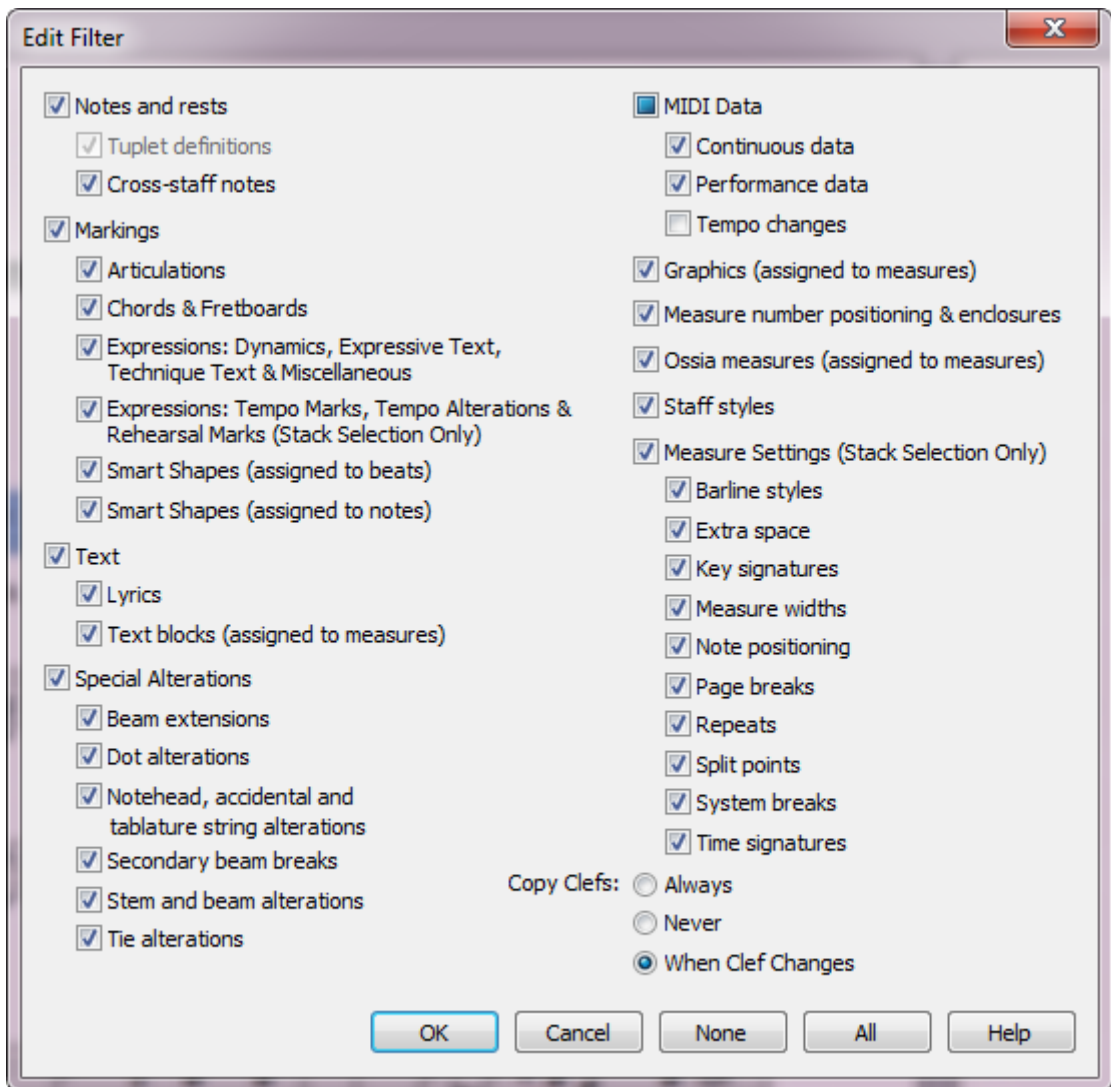
Вирізати. Будь-фрагмент тексту можна вирізати в буфер обміну - так, що виділений фрагмент буде видалений з можливістю подальшої багаторазової вставки в інше місце. Для цього виділіть матеріал і виберіть в меню **Edit (Правка)** пункт **Cut (Вирізати)**. Якщо ви вирізаєте такт або такти повністю, з'явиться вікно **Cut Measures**, де Finale попросить вас вибрати тип видалення в буфер обміну - очищення вмісту тактів із заміною нот паузами або видалення вмісту тактів разом з самими тактами у всіх нотних станах партитури. Якщо ви виділили не повністю, з'явиться вікно **Cut Music** з схожим питанням. Тільки тут замість видалення вмісту тактів разом з самими тактами буде запропоновано видалити частину з вмістом, після чого змінити розстановку тактових рисок в документі.

Вибіркове копіювання

Важливим і дуже зручним засобом редагування є вибіркове копіювання. Буває так, що потрібно копіювати не все, що знаходиться в такті, а лише окремі елементи, або все, крім чогось одного. Наприклад, в ваших нотах в кожному такті повторюється складна комбінація знаків артикуляції і позначень характеру виконання, а звуковисотні співвідношення змінюються. Тут без вибіркового копіювання не обійтись.

Користуватися ним нескладно: потрібно вибрати в меню **Edit (Правка)** пункт **Use Filter (Використовувати фільтр)** і поставити галочку навпроти нього. Після цього вибираємо пункт **Edit Filter (Редагувати фільтр)** і у наступному вікні виберемо, які елементи будуть скопійовані.

Наприклад, якщо потрібно у вокальному творі скопіювати нотний текст куплета, де інші слова, але музика та ж, знімемо тільки галочку **Lyrics**:



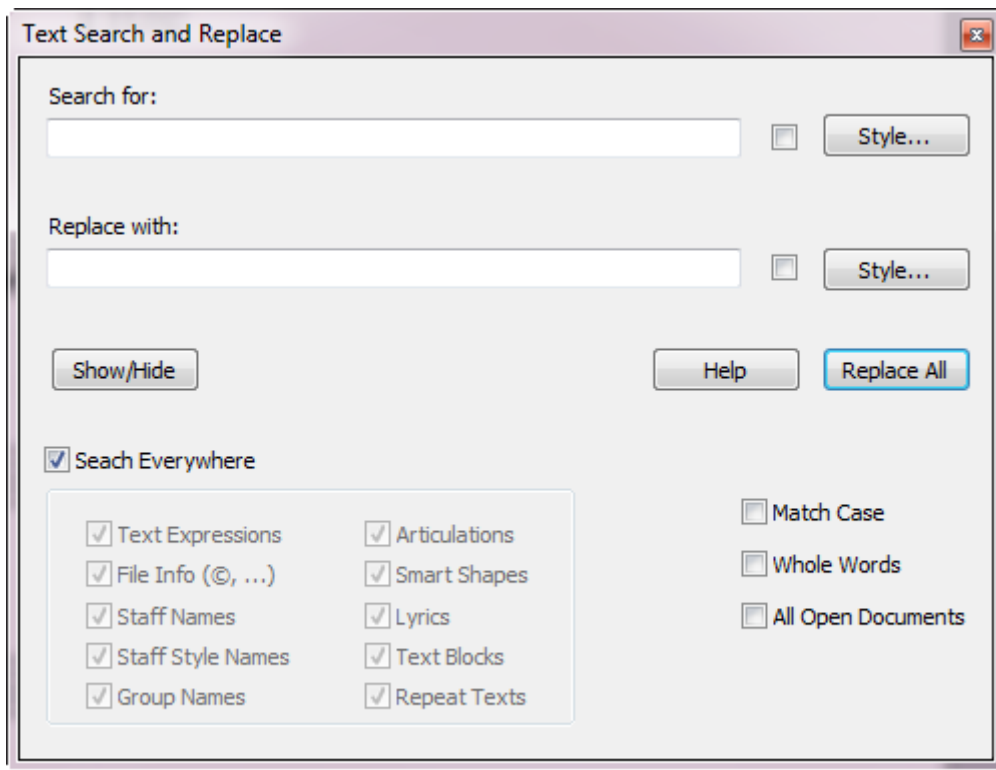
За замовчуванням вибрані всі елементи двох типів:

- 1) власне ноти і паузи, включаючи ноти-перебіжчики, які перетинають нотний стан, і тріолі;
- 2) позначення, прив'язані до нот: артикуляція, розширення ребер, акорди, зміни ліг-зв'язок і точок, ноти на інших нотних станах, прив'язані до нот вирази, ліги, гліссандо і т.п. - все, що зроблено в **Smart Shapes**, зміни штилів і ребер з допомогою **Special Tools**, слова під нотами, текстові блоки, MIDI дані, графіка, стилі нотних станів, параметри тактів.



Пам'ятайте про те, що всі пункти, які ви зазначили, що не підлягають копіюванню, знявши відповідні галочки, застосовуються до кожної наступної операції копіювання. Це означає, що у вас буде включено вибіркове копіювання до тих пір, поки ви не знімете галочку напроти пункту Use Filter.

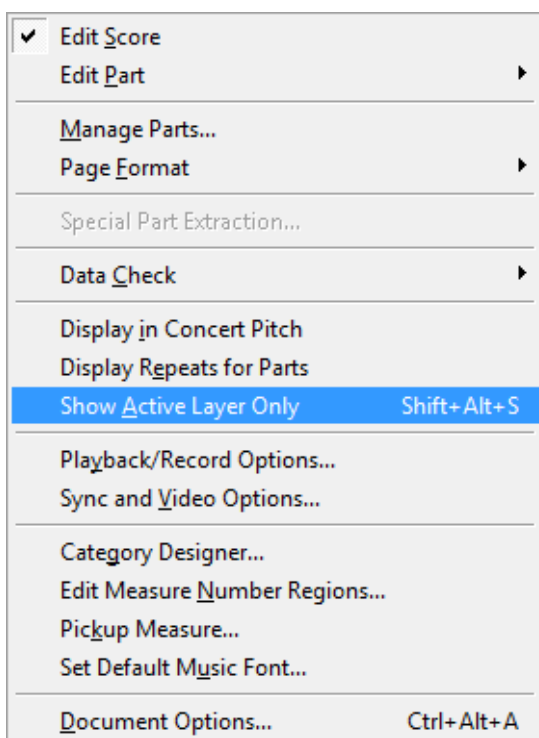
Text Search and Replace - новий пункт, який з'явився в Finale 2007. Призначений для пошуку та/або заміни заданого слова по всіх бібліотеках, що містить в будь-якому вигляді текст, і словам під нотами. Дуже зручна функція, реалізована за допомогою Finale Script; її відсутність в попередніх версіях Finale відчувалося досить значно. Тут можна точно задати, в якому з типів тексту потрібно шукати (в текстових блоках, текстових виразах, текстових повторах, словах, статистиці файлу, розумних формах, назвах нотних станів і їх груп, назвах стилів), або ж робити це скрізь, де може зустрітися шукане.



Крім того, є параметри пошуку тільки цілого слова (**Whole Words Only**) і точно відповідно до заданого рЕгІСтру (**Match Case**).

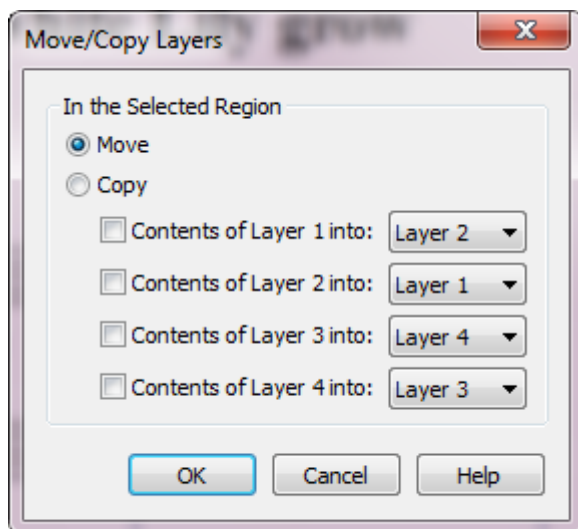
Редагування шарів

Часто буває, що потрібно скопіювати або редагувати (наприклад, транспонувати) вміст одного шару, окремо від інших. Для цього спочатку потрібно включити режим відображення тільки поточного. Це робиться в меню **Document (Документ) > Show Active Layer Only (Показати тільки активний шар)** (або комбінацією клавіш **Shift+Alt+S**):



Після цього поточний шар можна копіювати і редагувати незалежно від інших, які не відображаються в даний момент.

Можна також дублювати вміст одного шару в інший або поміняти шари місцями. Для цього в режимі **Selection Tool (Вибір)** виділимо потрібний фрагмент і клацнемо правою клавішею миші. У контекстному меню виберемо пункт **Move/Copy Layers (Перемістити/копіювати шари)**, після чого відкриється діалогове вікно:



Виберемо потрібний тип операції (копіювання або переміщення) та її напрямок (вміст якого шару буде скопійовано і в який шар).

Розумне копіювання

Починаючи з версії Finale 2007, з'явився новий тип редагування - за допомогою функції **Smart Find**. Вона дозволяє копіювати прив'язані до нот знаки артикуляції, вирази, ліги та інші **Smart Shapes** в області, ідентичні по ритмічному малюнку з виділеним.

Групування

За допомогою функції **Rebeam (Змінити з'єднання в'язок)** та меню **Utilities (Службові програми)>Rebeam (Змінити з'єднання в'язок)** можна перегрупувати ноти). Доступні три варіанти:

- **Rebeam Music (В'язки за замовчуванням)** - виділений фрагмент буде перегруповано відповідно до вже існуючих параметрів.
- **Rebeam to Time Signature (В'язки відповідно до розміру)** - можна задати складні алгоритми об'єднання відповідно до певним розміром. Наприклад, при розмірі 4/4 можна зробити групування як на 8/8, або 4/8 + 2/8 + 2/8, або навіть 9/8, і т.д. Кількість долей в такті і їх тривалість може не збігатися з реальним розміром, і якщо не співпаде, то це на нього не вплине. Крім того, можна задати таке групування, як в змішаних або складових розмірах, натиснувши клавішу **Composite (Скласти)** у вікні **Rebeam to Time Signature** (детально про групування див. гл. 8).
- **Rebeam to Lyrics (В'язки відповідно до вокального тексту)** - групування відповідно до слів (див. розд. Робота з текстом).

Інструмент Note Mover (Переміщення нот)

Копіювати можна і за допомогою інструменту **Note Mover**. Він особливо зручний для роботи зі складними акордами і групами нот.

За допомогою цього інструменту можна:

- копіювати окремі ноти, групи нот і акордів з одного такту в інший такт або з

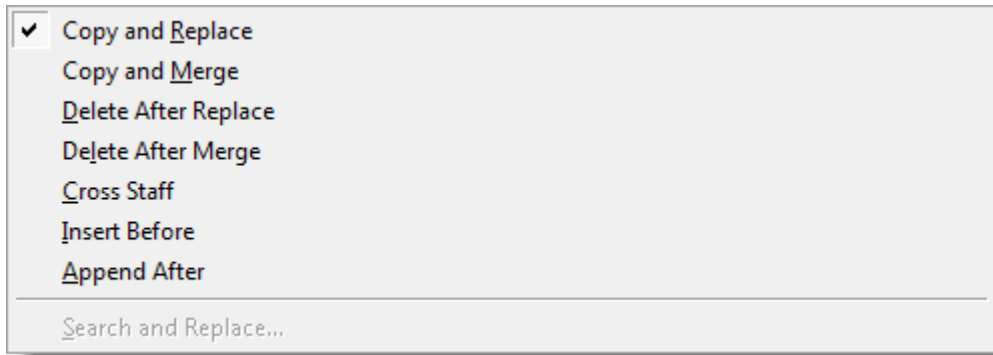
однієї частини такту в іншу частину того ж такту;

- робити перенос частини нотних груп під одним ребром на інший нотний стан.

Щоб скопіювати ноту або групу, клацніть по такту - біля кожної ноти з'являться хендли. Можна виділити окремі ноти в групі (клацанням з натиснутим **Shift**'ом) або відразу кілька груп (перетягуванням мишею рамки з **Shift**'ом або без **Shift**'а). Тепер приступимо до копіювання. Для цього просто перетягнемо виділені ноти мишею в потрібний такт або частину такту.



До початку власне копіювання нот перетягуванням виберіть потрібний тип копіювання в меню **Note Mover**.



В меню **Note Mover** доступні такі функції:

- Копіювати з переміщенням (**Copy and Replace**) - ноти будуть скопійовані в цільовий такт зі збереженням своїх місць в метричній сітці. Тому краще користуватися таким копіюванням, коли цільовий такт порожній.
- Копіювати з об'єднанням (**Copy and Merge**) - ноти будуть скопійовані в цільовий такт зі збереженням своїх місць в метричній сітці, але вони будуть приєднані до вже існуючих в цільовому такті нот.
- Видалити після переміщення (**Delete After Replace**) - це копіювання-переміщення, що означає, що на місці скопійованих нот в вихідному такті з'являються паузи після переміщення.
- Видалити після об'єднання (**Delete After Merge**)
- Перетнути нотний стан (**Cross Staff**)
- Вставити до (**Insert Before**)
- Приєднати після (**Append After**)

Після того, як був обраний тип копіювання, можна починати дублювати ноти - в інший такт або в іншу частину того ж такту.

Спочатку про копіювання нот в іншу частину того ж такту. Це можливо, якщо такт ще ритмічно не заповнений до кінця. Якщо все ж спробувати копіювати в заповненому такті, нічого не відбудеться і не зміниться.

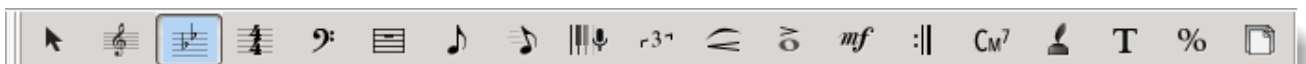
Отже, якщо перетягнути ноту або групу нот в кінець поточного такту, вони будуть скопійовані після всіх уже наявних там нот. Якщо перетягнути їх в середину або в початок такту, то вони будуть скопійовані до первинного матеріалу.

Транспонування

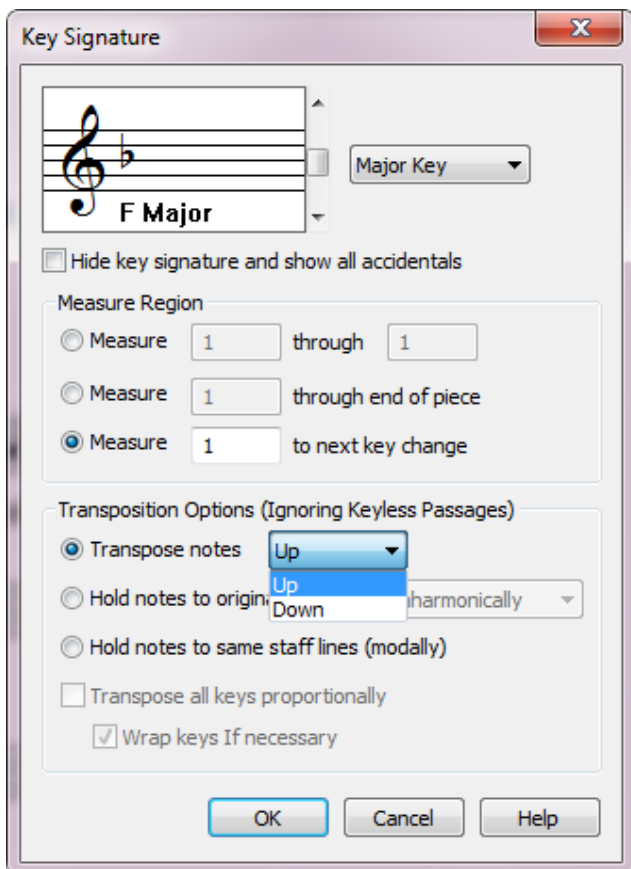
Транспонувати в Finale дуже легко. Можна робити це з усією п'єсою цілком, або тільки з окремими тактами/частинами тактів.

Спочатку про те, як транспонувати всю п'єсу.

Перший спосіб. Нам знадобиться інструмент **Key Signature (Ключові знаки):**



У ньому ми вибираємо нову тональність (в прокручуваному списку вгору - дієз, вниз - бемоль) і напрямок транспозиції - вгору або вниз:

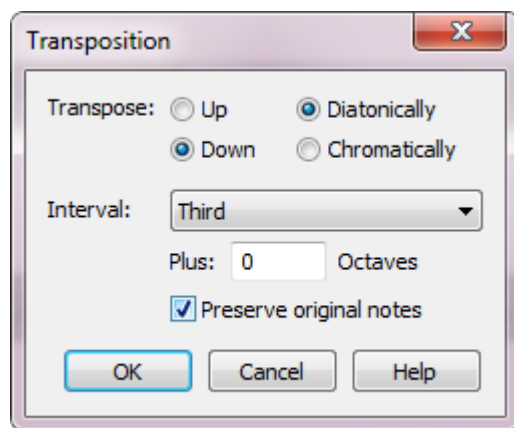
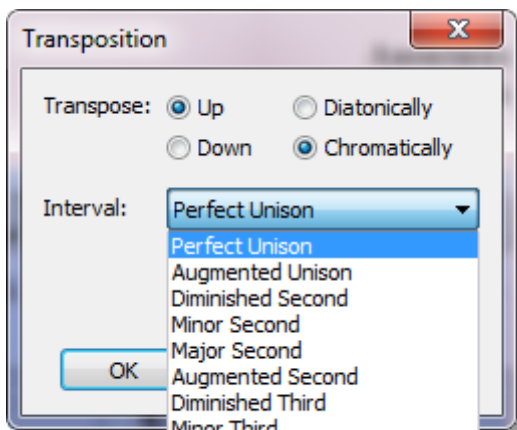


Після цього натискаємо **ОК**.

Другий спосіб. Якщо ми маємо справу з новою музикою, де з тональністю не все так просто, або музикою без ключових знаків, то нам потрібен інструмент **Selection Tool (Вибір)**.

Транспонувати виділений фрагмент дуже просто:

1. Виділимо всю п'єсу.
2. Клацнемо правою клав'єшою миші по нашому фрагменту.
3. У контекстному меню виберемо **Transpose (Транспонувати)**.
4. У вікні **Transpose (Транспозиція)** виберемо метод транспозиції хроматичний (**Chromatically**) або діатонічний (**Diatonically**), визначимо напрямок (вгору/вниз) і точний інтервал транспозиції.



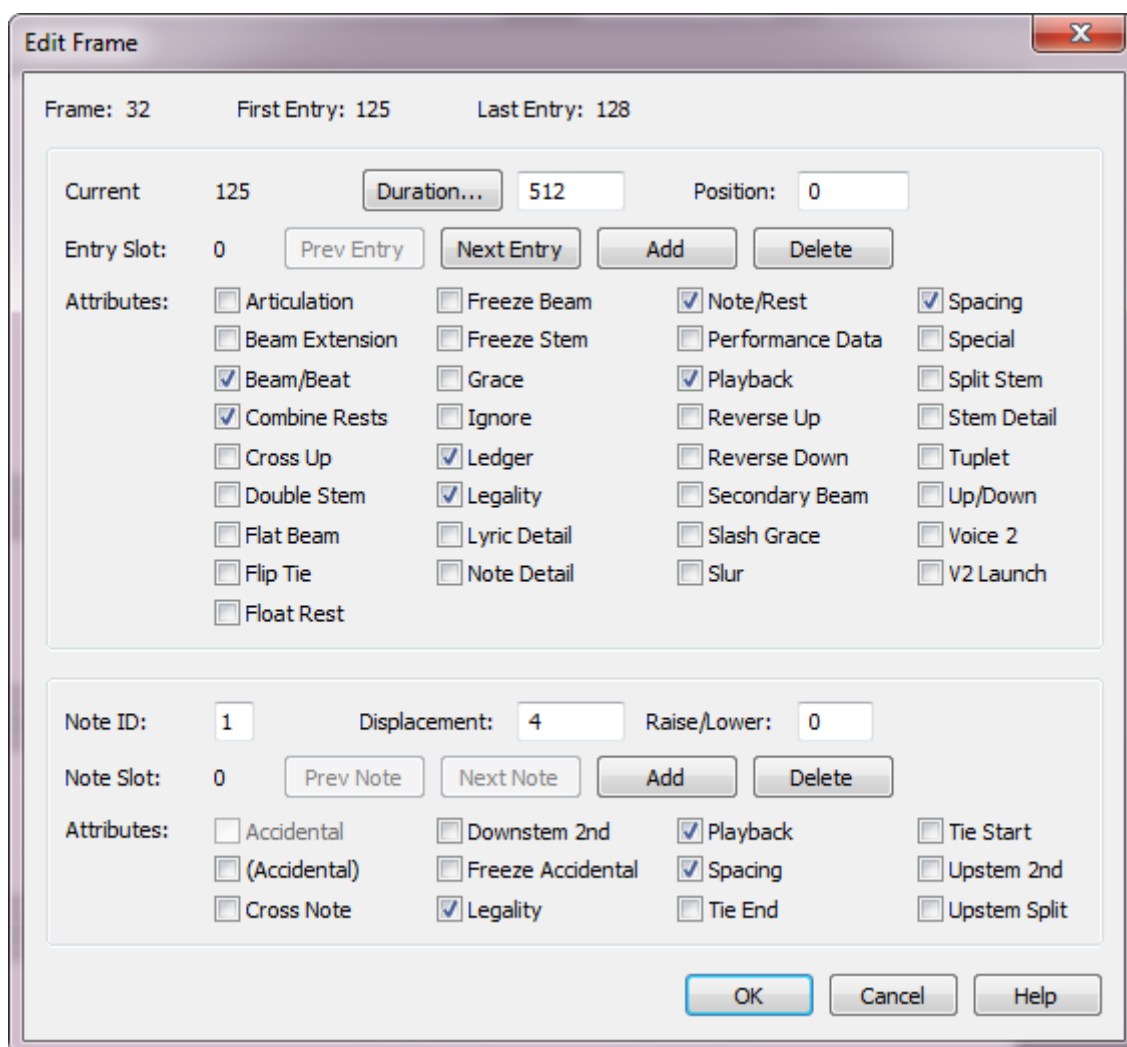
5. Нажмемо **ОК**.

Галочку **Preserve original notes (Зберігати вихідні ноти)** варто вибрати тоді, коли ми хочемо зробити рух паралельними інтервалами, наприклад, терціями.



Редагування параметрів кожної ноти

Розширені можливості пошуку кожної ноти в такті можна задати за допомогою інструменту **Speedy Entry (Швидкісний набір)** в окремому вікні **Edit Frame (Редагувати фрейм)**, клацнувши по ноті, натиснувши клавішу **Ctrl** (Рис.). Це вікно з дуже спеціальними технічними параметрами, які, цілком можливо, вам і не потрібно буде визначати і зовсім. У ньому міститься більше 50 (!) параметрів для кожної окремої ноти.



Тут можна задати тип ноти і її параметри (точний ідентифікатор ноти, тривалість в умовних одиницях виміру Finale EDU, положення; нота/пауза, форшлаг, плаваюча пауза і т.д.). Якщо нотний запис відрізняється від реального звучання, варто відключити програвання окремої ноти, знявши галочку **Playback**.

Глава 3. ПРАЦЮЄМО В FINALE КОМФОРТНІШЕ И СКОРИШЕ

Робота з бібліотеками

В процесі роботи музиканту часто необхідно створювати свої власні позначення і символи або додавати якісь позначення в уже існуючі набори символів. Для того, щоб в кожному новому документі не створювати заново специфічні позначення, створені в інших документах, існують бібліотеки.

Бібліотека Finale - це набір музичних елементів (символів, що позначають артикуляцію, текстових виразів - позначень темпу і характеру виконання, фігур, акордових суфіксів та ін.), який можна використовувати в поточному документі багато разів, а також зберігати, експортувати і імпортувати. Бібліотеки зберігаються в файлах з розширенням *.lib і можуть містити будь-яку кількість елементів. Основний їх набір поставляється з Finale і зберігається в підкаталозі Libraries каталогу, в який встановлена програма.

Бібліотеки можуть бути завантажені в документ, за рахунок чого файл з великою кількістю завантажених бібліотек може важити відчутно більше, ніж файл без бібліотек або з мінімальним набором завантажених. За замовчуванням новий файл створюється з певним набором завантажених в нього бібліотек.

Документ без бібліотек займає набагато менше місця на диску, ніж документ із завантаженими за замовчуванням бібліотеками. Такий документ можна створити, вибравши в меню **File (Файл) > New (Новий) > Document without Libraries (Документ без бібліотек)**.

Користувач може змінювати існуючі бібліотеки і створювати свої, в яких будуть зберігатися певні набори символів і позначень.

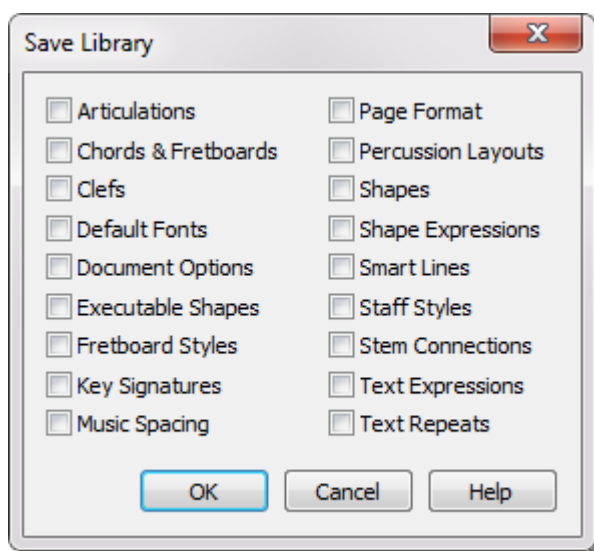
Використання бібліотек істотно полегшує роботу в тих випадках, коли доводиться створювати велику кількість позначень, яких немає в стандартних бібліотеках. Так, наприклад, якщо в партитурі використовуються нестандартні покажчики (російські, французькі) темпів і характерів виконання, краще експортувати і зберегти таку бібліотеку текстових виразів для подальшого використання в інших документах.

У Finale існують такі типи бібліотек:

| Тип бібліотеки | Опис |
|--------------------------------------|--|
| • Артикуляції | Тут зберігаються покажчики, створені за допомогою Articulation Tool (Знаків артикуляції) - акценти, стакато і т.п. |
| • Акордів | Тут зберігаються позначення, створені за допомогою Chord Tool (Акорд) . |
| • Ключів | Нестандартні види ключів, створені за допомогою Clef Designer Tool (Дизайнера ключів) . За замовчуванням містить 18 типів ключів. |
| • Шрифтів за замовчуванням | Установки шрифтів, які можна знайти і змінити в Document Options (Налаштування документа) > Fonts (Шрифти) . |
| • Параметрів документа | Все, що є для зміни в Document Options (Налаштування документа) і його підменю, наприклад, Playback Settings (Параметри відтворення) . |
| • Виконуваних фігур (Execute Shapes) | Містить 6 готових до вживання виконуваних фігур, призначених для озвучування при відтворенні |
| • Ключових знаків | У таких бібліотеках зручно зберігати нестандартні ключові знаки (Nonstandart Key Signature) |

| Тип бібліотеки | Опис |
|--|---|
| • Ранжиру | Налаштування ранжиру. Зберігаються в Document Options (Налаштування документа)> Music Spacing (Вирівнювання нот) . |
| • Формату сторінки | Налаштування формату сторінок для партитури і партій Page Format for Score, Page Format for Parts |
| • Розкладок ударних | Налаштування розкладок ударних (Drum Maps) |
| • Фігур (Shapes) | Все, що створено в Shape Designer (Редакторі форм) , включаючи багатотактові паузи, нестандартні штилі і т. П. |
| • Графічних позначень (Shape expressions) | Містить позначення, які використовуються в Expression Tool (Нюанси) : лінію глісандо, тремоло, фразіровочні знаки. |
| • Розумних ліній (Smart lines) | Позначення, які зберігаються в Smart Shape Tool (Ліги і лінії) . |
| • Стилів нотного стану | Містить стилі нотних станів Staff Styles |
| • Інструментів | Window (Вікно)>Score Manager> Instrument List |
| • З'єднання штилів | Містить з'єднання штилів, створені в Stem Connection Editor в Special Tools |
| • Текстових виразів | Позначення темпів і характеру виконання, що складаються з тексту і параметрів звучання, які створені за допомогою інструменту Expressions (Нюанси) . Багато з цих позначень визначено для програвання. |
| • Реприз і Текстових повторів | Містить репризи та текстові позначення повтору, Наприклад, D. C. al Fine, знаки «ліхтарі» і «сеньо». Доступні в Repeat Tool (Репризи) . Кожен з них готовий до озвучення. |

Щоб скористатися щойно створеною або зміненою бібліотекою в будь-якому іншому файлі, потрібно спочатку зберегти бібліотеку. Для цього потрібно вибрати в меню **File (Файл)** пункт **Save Library (Зберегти бібліотеку)**. Ви побачите таке вікно:



Тут необхідно правильно вибрати тип збереження бібліотеки, відзначивши його галочкою. Після цього в новому вікні слід дати ім'я файлу бібліотеки (бажано таке, щоб

потім можна було зрозуміти, що в ній зберігається - текстові позначення, артикуляція або щось інше) і зберегти в папку **Libraries** або іншу.

Для завантаження бібліотеки в меню **File** варто вибрати пункт **Load Library (Завантажити бібліотеку)** і, потім, у вікні, знайти необхідний файл (як правило, за назвою видно, який саме файл вас цікавить). Після цього, в залежності від її типу, можна включити відповідний інструмент, наприклад, **Articulation Tool (Знаки артикуляції)**, і у вікні вибору елемента бібліотеки будуть видні і старі, і завантажені з нової бібліотеки елементи. Не варто довантажувати один і той же файл декілька разів - по-перше, від цього ваш документ буде займати більше місця, по-друге, ви побачите кілька копій одних і тих же елементів у вікні вибору.

У вікні **Save Library (Зберегти бібліотеку)** відображаються не всі типи бібліотек - багато хто з них доступні в інших діалогових вікнах. Сюди не включені:

- **Engraver Articulations.** Так само, як і **Бібліотека Артикуляції (Articulation Library)**, що використовує шрифт **Maestro**, містить набір символів для артикуляції з шрифту **Engraver**. Вони вже скориговані - для зручності користування задані параметри позиціонування елементів.

- **Engraver Text Expressions.** Містить текстові вирази з використанням шрифту **Engraver**. Сюди включені також динамічні і темпові вираження.

- **Figured Bass.** За допомогою цієї бібліотеки можна легко почати вводити фігурований бас в документ.

- **Jazz Articulations.** Використовується з шрифтом **Jazz** і містить такі елементи, як стаккато, акценти, гліссандо і ін.

- **Jazz Chords & Fretboards.** Ця бібліотека містить позначення джазових акордів і грифових схем для шрифту **Jazz**. Доступна в інструменті **Chord (Акорд)**.

- **Jazz Clefs.** Містить вісімнадцять джазових ключів.

- **Jazz Default Fonts.** У цій бібліотеці знаходяться установки за замовчуванням для шрифту **Jazz**. Вона доступна в меню **Document Options (Налаштування документа) > Fonts (Шрифти)**.

- **Jazz Document Settings.** Змінює ті елементи в **Document Settings (Налаштування документа)** які пов'язані зі шрифтом **Jazz**.

- **Jazz Dynamics.** Містить текстові позначення динаміки і характеру виконання для шрифту **Jazz**.

- **Jazz Measure Rests.** Вміщує в собі знаки для многотактових пауз для шрифту **Jazz**.

- **Jazz Page Format.** Містить значення формату сторінки для партитури і партій.

- **Jazz Rehearsal Letters.** Містить у собі репетиційні маркери (цифри) від А до Z в квадратних рамках і є теж бібліотекою текстових виразів.

- **Jazz Spacing.** Джазовий ранжир, містить параметри ранжиру для шрифту **Jazz Font**.

- **Jazz Staff Styles.** Вміщує в себе базовий набір джазових стилів нотного стану, використовується в **Staff Tool (Нотний стан)**.

- **Jazz Stem Connections.** Містить поєднання штилів для використання в шрифті **Jazz Font**.

- **Jazz Tempos.** Вміщує позначення темпів по метроному, є бібліотекою темпових позначень.

- **Jazz Text Repeats.** Це бібліотека текстових повторів і реприз для шрифту **Jazz Font**. Містить позначення типу D.C. al Coda і ін.

- **Measure Rest.** Відповідає за символ многотактових пауз за замовчуванням.

- **Percussion Maps.** Вміщує в себе всі таблиці ударних, які ви створили, як і таблиці, які ви створили як таблиці за замовчуванням для General MIDI.

- **Pitch Bend.** Це єдине текстове позначення, яке міститься в бібліотеці. Воно складається зі слів "pitch bend," і призначено для створення одного pitch bend'a, який триває протягом цілої ноти, і змінює висоту колеса висоти від його початкового положення до вершини діапазону зміни висоти і назад.

- **Quarter Tone.** Ця бібліотека нестандартних ключових знаків містить єдину

четвертьтонову систему, яка має три хроматичних ступені замість двох діатонічних.

• **SMS Markers (Маркери SmartMusic).** Вміщує в себе набір текстових позначень, призначених для маркерів **SmartMusic**, які можна додати в партитуру для позначення повторів, репетиційних цифр, пауз і інших позначень у файлі, який буде збережений як SmartMusic Accompaniment.

• **Spacing Widths Libraries (Бібліотеки ранжиру):**

- вузький, середній і широкий ранжир;
- Фібоначчі;
- Фібоначчі з редагованими точками.

Містять ранжир, який використовується для визначення простору між нотами і підтекстовками під нотами. За замовчуванням це Фібоначчі (використовується коефіцієнт від 1 до 1,6 - так, четвертна нота займе 1,6 простору восьмої).

Metatools (Гарячі клавіші)

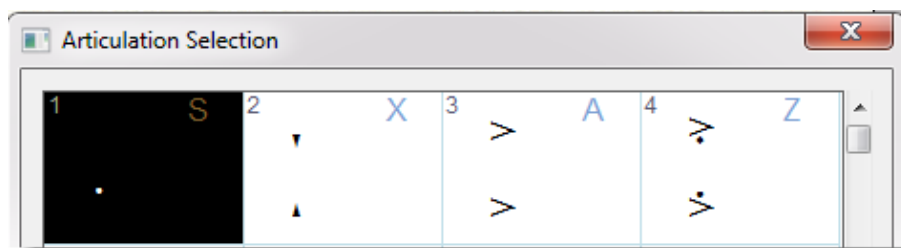
Працюючи з бібліотеками, можна витратити багато часу на одну і ту ж операцію - відкриття вікна бібліотеки, вибір елемента і прив'язка його до ноти або такту. Наприклад, під час вибору текстового позначення і прив'язки його до певного місця в партитурі користувач має справу в середньому з трьома діалоговими вікнами і при цьому повинен зробити не менше чотирьох клацань мишею. Це, звичайно, займає багато часу. Щоб його зекономити і заодно спростити роботу з бібліотеками, розробники Finale придумали своєрідні макроси і назвали їх **Metatools (Метаінструментами)**. Метаінструменти схожі на макроси, наприклад, у Word'і, з призначеними гарячими клавішами для їх виконання.

Це означає, що для багатьох інструментів використаний один і той же принцип роботи клавіатурних скорочень. Клавіатурними скороченнями можна користуватися при роботі з бібліотеками:

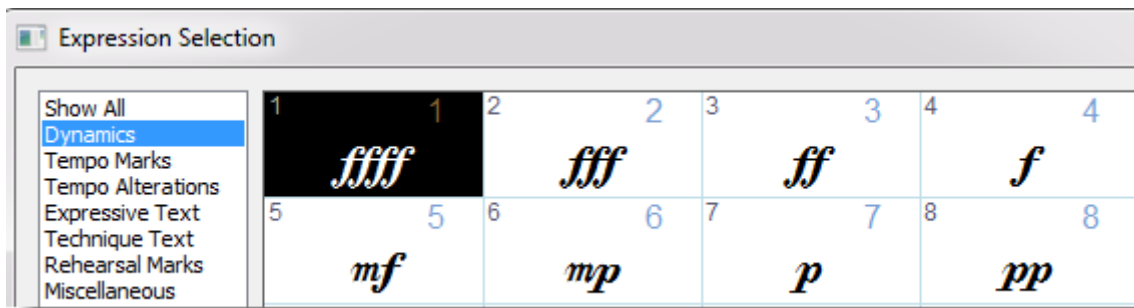
- Артикуляції
- Текстових виразів
- Тріoley
- Розміру
- Ключових знаків
- Стилів нотного стану
- Ключів
- Розумних фігур (Smart Shape Tool)
- Акордової цифровку
- Інструментів масового редагування
- Текстових повторів (реприз)

В якості гарячих клавіш можуть бути використані будь-які літери і цифри.

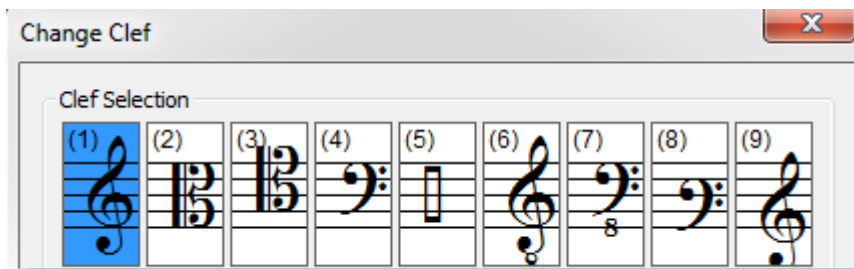
У вікні вибору елемента бібліотеки біля позначень, крім порядкових номерів і зображень самих елементів, в правому верхньому кутку біля кожного елемента вказані клавіші, призначені для швидкого введення в партитуру:



або:



А ось гарячі клавіші для ключів вказані в лівому верхньому куті і в дужках:



Щоб скористатися комбінацією клавіш, потрібно:

- Запам'ятати, якому елементу вона відповідає.
- Включити відповідний інструмент (наприклад, **Articulation Tool**).
- При натиснутій гарячій клавіші клацнути по ноті або такту, до якого буде прив'язане позначення.

Використовуючи гарячі клавіші, ви відчуєте, наскільки зручніше і швидше стало працювати.

Можна призначити свої для будь-якого елемента будь-якої бібліотеки. Найчастіше це можна зробити так:

1. Увімкнути відповідний інструмент, в якому міститься потрібна вам бібліотека.
2. Одночасно, натиснувши клавішу **Shift** клацнути по кнопці (букві або цифрі), яку ви хочете призначити для елемента бібліотеки.
3. Відкриється вікно вибору, і, якщо обрана вами клавіша вже призначена для будь-якого елемента, він буде виділений, якщо ні - буде виділений перший за списком.
4. Потім варто клацанням вибрати елемент, якому буде призначена гаряча клавіша.
5. Натиснути комбінацію **Shift+[нова гаряча клавіша]**+подвійне клацання по елементу.
6. Тепер біля нього в дужках з'явиться призначена гаряча клавіша.

Цей спосіб загальний для більшості бібліотек в Finale і спрацьовує в переважній більшості випадків, хоча в кожному з типів метаінструментів є свої особливості. Розглянемо їх детальніше.

Артикуляція

У бібліотеці Finale за замовчуванням більшість найбільш використовуваних позначень мають вже призначені клавіші, які відображаються в дужках справа вгорі в кожній клітинці таблиці елементів.

Щоб скористатися вже призначеною гарячою клавішею, досить в режимі **Articulation Tool** натиснути цю клавішу одночасно з клацанням по ноті, до якої прив'язується позначення. Таким способом можна прив'язати артикуляцію до кількох нота тобто цілої виділеної області, перетягуючи межу області мишею і тримаючи натиснутою гарячу клавішу.

Нюанси

Призначити клавіші для нюансів можна так само, як і для артикуляції.

При використанні гарячих клавiш потрібно пам'ятати, який тип метainструмента обраний в меню **Expression (Нюанси)**, iнакше кажучи, до чого буде прив'язане кожне позначення в партитурi - до ноти, такту або в залежностi вiд контексту (**Note Attached, Measure Attached, Context Sensitive**).

Пiсля клацання мишею з натиснутою гарячою клавiшею позначення з'явиться в тому мiсцi, де було зроблено клацання. Якщо використовуються одночасно два голоси, то клацання потрібно зробити для 1-го голосу вгорi, над нотним станом, для 2-го голосу - внизу.

Розмiр

Процедура призначення гарячих клавiш для рiзних типiв розмiру така ж, як для артикуляцiї або текстових виразiв. Пiсля натискання комбiнацiї клавiш **Shift+[нова гаряча клавiша]** з'явиться вiкно вибору розмiру **Time Signature (Розмiр)**, де ми створюємо потрібний розмiр, який хочемо прив'язати до гарячої клавiшi, i натискаємо **OK**. На вiдмiну вiд iнших бiблiотек, у вiкнi вибору розмiру не помiтнi вже призначенi гарячi клавiшi, тому наведемо таблицю гарячих клавiш, якi призначенi за замовчуванням.

| | |
|---|--|
| 1 | $\frac{1}{4}$ |
| 2 | $\frac{2}{4}$ |
| 3 | $\frac{3}{4}$ |
| 4 | $\frac{4}{4}$ |
| 5 | $\frac{5}{4}$ |
| 6 | $\frac{6}{4}$ |
| 7 | $\frac{7}{4}$ |
| 8 | $\frac{8}{4}$ |
| 9 | $\frac{9}{4}$ |
| 0 | $\frac{12}{4}$ |
| Q | $\frac{1}{8}$ |
| W | $\frac{2}{8}$ (реальний розмiр $\frac{1}{4}$, вiдображається $\frac{2}{8}$) |
| E | $\frac{3}{8}$ |
| R | $\frac{4}{8}$ (реальний розмiр $\frac{2}{4}$, вiдображається $\frac{4}{8}$) |
| T | $\frac{5}{8}$ (насправдi мiшаний розмiр $\frac{3}{8}+\frac{2}{8}$, вiдображається $\frac{5}{8}$) |
| Y | $\frac{6}{8}$ |
| U | $\frac{7}{8}$ (насправдi мiшаний розмiр $\frac{4}{8}+\frac{3}{8}$, вiдображається $\frac{7}{8}$) |
| I | $\frac{8}{8}$ (реальний розмiр $\frac{4}{4}$, вiдображається $\frac{8}{8}$) |
| O | $\frac{9}{8}$ |
| P | $\frac{12}{8}$ |
| A | $\frac{1}{2}$ |
| S | $\frac{2}{2}$ |
| D | $\frac{3}{2}$ |
| F | $\frac{4}{2}$ |
| X | $\frac{2}{2}$ (alla breve) |
| C | $\frac{4}{4}$ (C) |
| V | $\frac{3}{4}$ (половинка з точкою) |

Як скористатися гарячими клавiшами при виборi розмiру. У режимi **Time Signature Tool (Розмiр)** видiльте такти, до яких буде застосовано новий розмiр, i зробiть подвiйне клацання одночасно з натиснутою гарячою клавiшею.

Призначеними гарячими клавiшами для розмiру можна користуватися ще i в **Simple Entry (Простому наборi)**, якщо натиснути одночасно **Shift+Ctrl+T**. Пiсля цього натиснiть гарячу клавiшу, i розмiр буде застосований.

Ключі

Швидкий доступ для ключів можна призначити точно так же, як і для артикуляції або текстових виразів. Призначені клавіші можна побачити, увімкнувши інструмент **Clef Tool (Ключ)** і клацнувши по такту. Є три способи використання гарячих клавіш:

- клацнути з натиснутою гарячою клавішею на початку такту, перед першою нотою такту - новий ключ буде діяти до кінця п'єси;
- якщо клацнути в середині такту - з'явиться пересувний міжтактовий ключ, який буде діяти з поточного місця до кінця п'єси;
- якщо клацнути перед першою нотою п'єси - ключ буде змінений протягом усієї п'єси до її кінця.

У режимі **Simple Entry (Простого набору)** теж можна використовувати гарячі клавіші для ключів. Для цього натисніть **Ctrl+Shift+C**, а потім потрібну клавішу швидкого - з'явиться ключ.

Вибір

Метаінструменти, асоційовані з **Selection Tool (Вибір)**, працюють не так, як всі інші. Клавіатурні скорочення для них не можна призначити самому і змінити вже призначені. Доводиться погоджуватися з тими, які вже існують. Щоб скористатися клавіатурними скороченнями, виділіть в режимі інструменту **Selection Tool** такти, і після цього натисніть потрібну «гарячу» клавішу:

| | |
|-----|---|
| 1 | Викликає вікно Implode Music (Об'єднати стани в один стан) |
| I | Якщо перетягнути виділену область на кількох нотоносцях в інше місце, натиснувши клавішу I, відбудеться операція Implode Music (за замовчуванням на верхній нотоносець) |
| 2 | Викликає вікно Explode Music (Розділити голоси на стани) |
| E | Якщо перетягнути виділену область, натиснувши клавішу E, до неї буде застосована операція Explode Music (відкриється відповідне вікно) |
| 3 | Буде показаний приблизний час звучання виділеного фрагмента |
| 4 | До виділеного регіону буде застосований автоматичний ранжир (Note Spacing) відповідно до налаштувань ранжиру в Document Options (Налаштування документа) |
| 5 | До виділеного регіону буде застосований автоматичний ранжир (Beat Spacing) відповідно до налаштувань ранжиру в Document Options |
| 6-9 | Клавіші з 6 до 9 викликають вікно транспозиції. Можна призначити кілька клавіш для транспозиції на певні інтервали. Щоб зробити це, потрібно потрапити у вікно вибору інтервалу транспозиції, натиснувши призначену клавішу одночасно з Shift 'ом (як зазвичай при призначенні клавіш в Metatools) і вибрати інтервал транспозиції. Після цього при кожному натисканні призначеної клавіші ноти з виділеної області будуть транспонуватися на задану висоту. |

Репризи и текстові повтори

Призначити і перепризначити гарячі клавіші для знаків реприз і текстових повторів (наприклад, вольт) можна так само, як і для текстових позначень **Text Expressions**. Для призначення гарячих клавіш доступні також кнопки зі знаками репризи, які знаходяться у вікні **Repeat Selection**, вгорі. Зробіть подвійне клацання по виділеній кнопці, утримуючи клавішу **Shift**. Після призначення клавіші біля підпису під кнопкою з'явиться призначена клавіша в дужках (за замовчуванням для кнопок немає призначених гарячих клавіш).

До речі, завжди можна користуватися гарячими клавішами для дій з елементами бібліотеки (видалити, створити, редагувати і т.п.) - для цього досить виділити елемент і

натиснути відповідну клавішу.

Щоб скористатися призначеними клавішами, як і в інших бібліотеках, потрібно увімкнути інструмент **Repeat Tool (Реприза)** і клацнути по такту, де має з'явитися позначення, з натиснутою гарячою клавішею. Якщо ви вже призначили клавішу для знака репризи або текстового повтору, після клацання в місці, де має бути позначення, з'явиться вікно, в якому потрібно буде виставити параметри повтору, в тому числі параметри програвання.

Стилі нотних станів

Процедура призначення і використання гарячих клавіш для стилів нотних станів не відрізняється від стандартної. Щоб призначити свої гарячі клавіші, натисніть клавішу з натиснутим **Shift** 'ом, після чого з'явиться вікно **Apply Staff Style (Призначити стиль нотного стану)**. Виділіть потрібний стиль і зробіть подвійне клацання, утримуючи комбінацію **Shift+[нова гаряча клавіша]**. Тепер, щоб скористатися комбінацією клавіш, виділіть такти, до яких потрібно застосувати стиль, і натисніть відповідну гарячу клавішу.

Ліги та лінії

Швидкий доступ для позначень крещендо, дімінуендо, ліг і т.д. використовувати зручно, але таблицю вже призначених клавіш знайти непросто. Тому ми її тут наведемо.

| | |
|-------|-----------------------------------|
| S | Ліга |
| T | Трель |
| 8 | Знак октавної транспозиції |
| 1 | Знак транспозиції на 2 октави |
| , (<) | Крещендо |
| . (>) | Дімінуендо |
| B | Guitar Bend |
| G | Глісандо |
| F | Хвиляста лінія, прив'язана до нот |
| D | Пунктирна лінія |
| E | Горизонтальна хвиляста лінія |
| Y | Пунктирна напівдужка |
| O | Квадратна горизонтальна дужка |
| P | Педаль |
| K | Суцільна горизонтальна полускобка |
| L | Суцільна горизонтальна дужка |
| V | Пунктирна ліга |
| Z | Пунктирна горизонтальна дужка |

Щоб змінити призначений номер або призначити свій, потрібно виділити вже поставлене в партитурі позначення і натиснути комбінацію **Shift+[нова гаряча клавіша]**.

Акордова цифровка

Заздалегідь призначених клавіш немає, тому всі гарячі клавіші доведеться призначити вручну. Вони призначаються, як зазвичай - натисканням **Shift+[нова гаряча клавіша]**, після чого відкриється вікно **Chord Definition (Визначення акорду)**, де потрібно ввести акордові позначення, виставити його параметри і натиснути **ОК**. Тепер при натисканні на ноті або паузі з натиснутою гарячою клавішею до цієї ноті буде прив'язане позначення акорду, і, якщо знадобиться, воно буде транспоноване відповідно до заданої тональності.

Ключові знаки (тональність)

Користуватися клавіатурними скороченнями можна і при виборі тональності. При натисканні комбінації **Shift+[призначена гаряча клавіша]** відкриється вікно **Key Signature (Ключові знаки)**, де можна буде задати параметри ключових знаків. Таблиця вже призначених гарячих клавіш:

| | |
|---|-----------------|
| 1 | G dur |
| 2 | D dur |
| 3 | A dur |
| 4 | E dur |
| 5 | H dur (B dur) |
| 6 | Fis dur |
| 7 | Cis dur |
| Q | F dur |
| W | B dur (Bb dur) |
| E | Es dur |
| R | As dur |
| T | Des dur |
| Y | Ges dur |
| U | Ces dur |
| A | a moll |
| S | e moll |
| D | h moll (b moll) |
| F | fis moll |
| G | cis moll |
| H | gis moll |
| J | dis moll |
| K | ais moll |
| Z | d moll |
| X | g moll |
| C | c moll |
| V | f moll |
| B | b moll |
| N | es moll |
| M | as moll |

Неважко запам'ятати всі гарячі клавіші, які призначені за простим принципом - від 1 до 7 - мажорні дієзні тональності (вгору по квінтовому колу), від Q до U - мажорні бемольні тональності (вниз по квінтовому колу), від A до K - мінорні дієзні тональності, починаючи з ля; від Z до M - мінорні бемольні тональності.

Використовувати гарячі клавіші можна двома способами:

1. Виділити такти, в яких буде змінена тональність, і натиснути гарячу клавішу одночасно з **Shift**'ом.

2. У режимі Простого введення натиснути одночасно **Ctrl+Shift+K**, а після цього гарячу клавішу потрібної тональності.

Щоб призначити свою гарячу клавішу для тональності (наприклад, нестандартну), потрібно, як зазвичай в Finale, натиснути комбінацію **Shift+[нова гаряча клавіша]**, вибрати тональність і одночасно натиснути **Shift+[нова гаряча клавіша]+OK**.

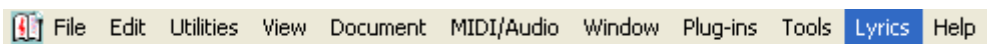
РОБОТА З ТЕКСТОМ: LYRICS TOOL (ВОКАЛЬНИЙ ТЕКСТ)

Незважаючи на те, що в Finale є й інші інструменти для роботи з текстом, специфічність набору і редагування вокальних слів зажадала для цих цілей окремого інструменту.

Виберіть пункт меню **Tools (Інструменти)>Lyrics (Вокальний текст)** або відповідну кнопку на головній панелі інструментів:



після чого з'явиться новий пункт меню **Lyrics**:

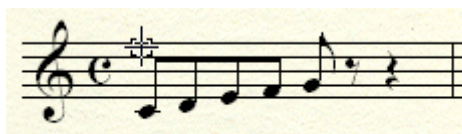


Залежно від складності партитури ми можемо вибирати між двома способами набору підтекстовки. Якщо вокальна музика не дуже складна, то краще вводити слова безпосередньо в партитуру. Такий спосіб досить простий і інтуїтивний. У випадках, якщо підтекстовка вимагає складної організації (багато куплетів, повтори, переходи тексту з одних голосів в інші і т.д.), рекомендується скористатися другим способом, при якому слова спочатку друкуються в спеціальному вікні **Edit Lyrics** і лише потім призначаються відповідним нотах. Розглянемо обидва варіанти.

Type Into Score: прями́й набір в партитуру

Щоб включити цей режим, необхідно вибрати меню **Lyrics (Вокальний текст)>Type Into Score (Друкувати в нотах)** і клацнути мишею на першій ноті, до якої повинні бути прив'язані слова. Зверніть увагу, що під нотою відразу ж з'явиться миготливий курсор, запрошуючи вас до набору тексту. Якщо після клацання нічого не сталося, значить, не дотримана одна з нижченаведених умов:

- 1) зона для клацання мишею обмежена по горизонталі шириною нотних голівок;
- 2) вертикальне положення теж має значення - намагайтеся не виходити за межі нотного стану, тоді курсор матиме хрестоподібну форму:



В іншому випадку він перетвориться в стрілку, що вказує на найближчий нотоносець. Важливо, щоб ця стрілка дивилася в бік потрібної ноти:



Намагайтеся зробити клацання мишею якнайближче до нотоносця, а не там, де хотіли б побачити запропонований текст - він однаково з'являється у встановленому виділеному місці, що знаходиться в положенні встановленої базової лінії та налаштованому поточному документі (про позиціонування підтекстів читайте нижче).

3) якщо на момент клацання ви перебуваєте не в тому шарі, до якого хочете підписати слова, перейдіть в потрібний, щоб інструмент **Lyrics** «побачив» необхідні ноти.



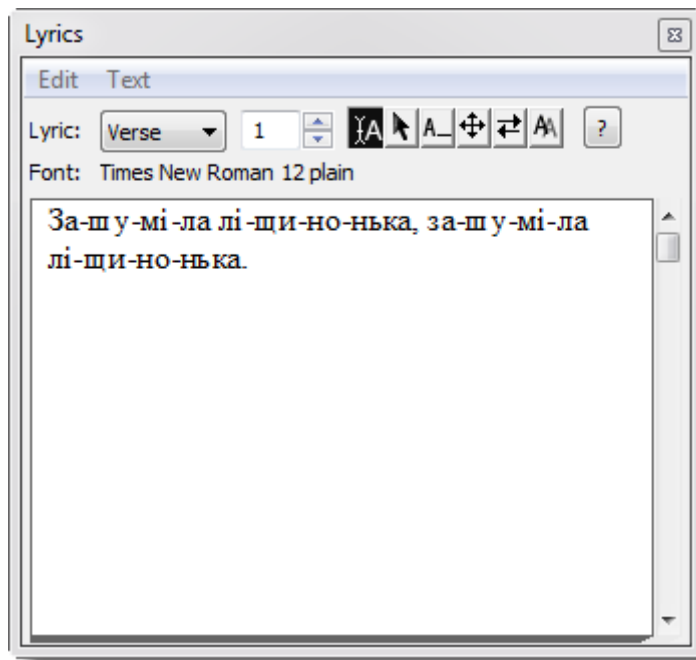
Іноді виникає наступна ситуація: текст вимагає прив'язки до одного шару, а ви перебуваєте в іншому, де, в свою чергу, присутні ноти. Їх наявність і створює ілюзію правильного позиціонування вербальних символів, але лише до тих пір, поки ритмічний малюнок обох шарів збігається. Далі помилка стає очевидною, і некоректно прикріплений текст доводиться видаляти. Методи «роботи над помилками» будуть детально описані в наступних розділах. Тут зауважимо лише, що грамотні правки убезпечать вас від проблем з редагуванням матеріалу в майбутньому. Єдиний, але розкиданий по різних шарам, текст буде невідладний тотальним маніпуляціям, таким як зміщення базової лінії і т.д. і т.п.

*Додаткові потенційні незручності при недбалому ставленні до шарів підстерігають вас також в момент копіювання підрядкового тексту з виділеної області в інше місце за допомогою **Lyrics (Вокальний текст)>Clone Lyric (Клонувати слова)** або **Selection Tool (Вибір)**.*

Отже, якщо все зроблено правильно, можна починати введення тексту, розділяючи слова пробілами, а склади - знаком дефіса <->. Кожне натискання на знак-роздільник **Finale** сприймає як перехід до наступної ноти, тому, якщо один склад розпінується на дві або більше ноти, введіть декілька разів дефіс (або пробіл для кінця слова) до тих пір, поки не перейдете в потрібну позицію для набору необхідного складу. Символи-роздільники в таких випадках будуть автоматично оптимізовані, оскільки реально вони вводяться лише раз, при першому натисканні, після чого працюють як перехід на одну ноту або паузу вперед. Замість пробілу можна натискати клавішу <стрілка вправо> або **Tab** для переходу вперед. Якщо треба повернутися назад, скористайтеся клавішами <стрілка вліво> або **Shift+Tab**.

Призначення слів клацанням (Click Assignment)

Як було зазначено вище, в складних партитурах краще користуватися прив'язкою слів до нот за допомогою клацання. Для цього текст попередньо набирається у вбудованому текстовому процесорі **Finale (Lyrics (Вокальний текст)>Lyrics Window (Вікно тексту))** або копіюється туди через буфер обміну:




Так само як і в прямому наборі в партитуру, склади поділяються дефісами, а слова пробілами. Від використання вікна **Lyrics Window** ми отримуємо ряд додаткових переваг, наприклад, можливість форматовувати текст і структурувати його для наочності по рядках, строфах і т.п., змінюючи зображення шрифту для будь-якого фрагмента тексту, що недоступно в режимі прямого набору слів в партитуру. Крім того, бувають ситуації, коли крім основного тексту було б зручно мати коментарі або позначки, не призначені для відображення безпосередньо в партитурі.

Для прив'язки складів до нот натискаємо **Lyrics > Click Assignment (Призначення клацанням)**. Тепер клацанням по ноті можна прив'язати склад, який у вікні **Lyrics** стоїть першим.

У такому режимі є можливість багаторазового використання одного і того ж фрагмента тексту в різних частинах (голосах) партитури. Для цього за допомогою горизонтальної прокрутки знайдіть у вікні **Lyrics** місце, з якого потрібно починати прив'язку складів, і «проклацувати» слова під ноти. В даному випадку не має значення, чи був цей текст вже використаний в партитурі чи ні.

Незважаючи на удавану зручність (відпадає необхідність багаторазового набору одного і того ж фрагмента тексту), не варто користуватися цим методом при роботі зі складними хоровими партитурами з великою кількістю різних повторів - легко заплутатися.

 *Не варто використовувати прив'язку одного і того ж тексту до різних фрагментів нот в складній поліфонії, де окремі фрази слів можуть обриватися, зміщуватися і, як наслідок, мати різні знаки пунктуації. Якщо в процесі набору були помічені розбіжності в тексті і ви спробуєте в одному місці внести зміни в режимі **Type Into Score**, то ці зміни відбудуться відразу у всіх примірниках використаного фрагмента. Тому найбільш надійним способом уникнути будь-якого роду проблем, пов'язан их з неточними повторами тексту, буде реальне вивисування всіх повторів у вікні **Lyrics**, скільки б їх не було.*

Якщо введення клацанням по нотах вам здається занадто стомлюючим, оскільки кожен склад вимагає окремого клацання, ви можете одним клацанням розмістити великий фрагмент піднотного тексту. Для цього в момент клацання мишею утримуйте **Ctrl**, і тоді поточний склад (крайній лівий у вікні **Click Assignment**) і весь наступний текст у вікні **Click Assignment** буде автоматично підставлений під ноти поточної партії. Паузи при цьому

будуть пропущені, але, якщо попереду зустрічаються розспіви окремих складів на кілька нот, то коригувати такі місця доведеться вручну, наприклад, інструментом **Lyrics>Shift Lyrics...** (**Перемістити слова/склади**) див. розд. Редагування слів).

Куплети

Якщо в творі є кілька розділів (куплетів, заспівів, приспівів, хорусів і т.п.), то зручно використовувати можливість Finale працювати з різними типами підтекстовки - **Verse (Строфа)**, **Chorus (Приспів)** або **Section (секція)**. Принципової різниці між ними немає, але за замовчуванням в Finale заданий тип **Verse**. Поділ тексту на типи допомагає логічно структурувати слова, а крім того дозволяє «одним рухом» змінити написання шрифту для цілого фрагмента тексту або задати незалежне положення в нотах.



Щоб задати різні шрифти для кожного з цих типів слів (в межах одного документа), скористайтеся меню **Document (Документ) > Document Options (Налаштування документа)** або **Ctrl+Alt+A**. У діалоговому вікні **Document Options** перейдіть в закладку **Fonts (Шрифти)**. Внесені зміни в шрифти підтекстовки будуть поширюватися лише на текст, який буде набиратися після цих змін. Шрифт вже набраних фрагментів слід міняти «вручну» у вікні текстового процесора **Edit Lyrics** або за допомогою функції **Edi t (Правка) > Text Search and Replace (Пошук і заміна словесного тексту)**.

Кожен з трьох типів тексту може містити по 4095 окремих фрагментів. Є кілька способів переключання між типами тексту і їх окремими складовими. Якщо ми знаходимося в вікні **Lyrics Window**, то знизу виявимо два випадаючих меню, що дозволяють вибрати тип піднотного тексту і номер куплета (фрагмента):

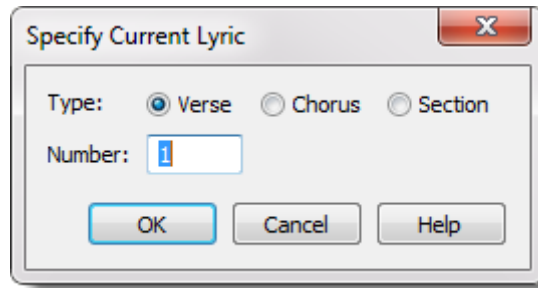


Зі списку, розташованого зліва, вибираємо між **Verse, Chorus** і **Section**, а праворуч за допомогою прокрутки або ручного введення номера переходимо до окремого фрагменту тексту (куплету) в діапазоні від 0 до 4095.


Коли ми знаходимося в режимі призначення слів за допомогою клацання (**Click Assignment**), то в правій частині відповідного вікна за допомогою вертикальної прокрутки можемо з легкістю переміститися в будь-який куплет. Однак тут немає можливості перемикання між типами тексту (тобто, між **Verse, Chorus** і **Section**). Під час переміщення по тексту для зручності динамічно змінюється заголовок вікна, який підказує нам ім'я поточного типу і порядковий номер куплета.

Режим **Type Into Score** також обмежений лише зміною куплета в межах поточного типу тексту. Для переходу між ними досить натиснути клавіші <стрілка вгору> або <стрілка вниз>. При цьому миготливий курсор, який показує точку введення тексту, буде переміщатися по вертикалі відповідно до налаштувань позиції для даного куплета (про позиціонування слів див. Нижче).

Нехай і не зовсім зручний, але найуніверсальніший спосіб навігації в межах підрядкового тексту дає нам діалогове вікно, яке викликається пунктом меню **Lyrics > Specify Current Lyric... (Перейти на інший вид тексту)**:

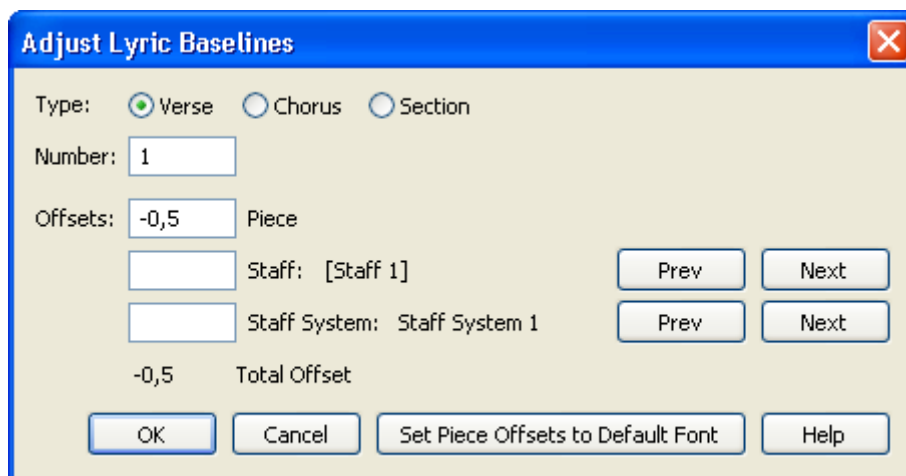


Робота з цим вікном елементарна - три радіо-кнопки **Тип (Вид)** і поле **Номер (Номер)** дозволяють нам встановити поточний тип тексту і номер куплета .

 Буває ситуація, коли структура слів настільки складна, що доступ до окремого куплету стає проблематичним. Замість довгих пошуків шляхом перебору можна змусити програму автоматично активізувати потрібний тип і куплет. Виберіть інструмент **Selection Tool (Вибір)** і двічі клацніть мишею по потрібному стилю, після чого відбудеться зворотне переключення на інструмент **Lyrics**, а також - в відповідний тип і куплет. Зручність такого методу підкреслюється автоматичним переключенням в той шар, якому належить шуканий текст. Всі інші способи навігації, описані раніше, допускають ручний вибір шару .

Базова лінія

При роботі з декількома куплетами, розташованими один під іншим, виникає необхідність вирівнювання по вертикалі рядків тексту відносно один одного. Це виконується за допомогою інструменту **Adjust Baselines (Положення рядків по вертикалі)** в меню **Lyrics Baseline (Базова лінія)** - уявна лінія, яку можна провести по нижньому краю текстового рядка.



В цьому вікні можна задати незалежні параметри базової лінії для різних типів слів, а також їх окремих фрагментів. Спочатку виберіть радіокнопку потрібного типу (**Verse**, **Chorus** або **Section**), а потім введіть номер куплета в поле з написом **Number**. Тепер можна налаштувати базову лінію.

Система базових ліній спочатку здається досить складною і заплутаною, але в ній легко розібратися. Відліком для установки розташування базової лінії є центральна (третя) нотна лінійка, щодо якої виставляються положення всіх базових ліній. Позитивні числа означають

зсув вгору, негативні - вниз. Ввести дані про усунення ми можемо в трьох полях правіше напису **Offsets (Зсув)**. Наявність цілих трьох полів пояснюється можливістю багаторівневого впливу на стан слів при нотах. Про рівні свідчать написи праворуч у кожного поля.

Так, найвищий рівень - поле з написом **Piece (В п'єси)** - служить для зсуву базової лінії у всіх партіях цілої партитури.

Наступному рівню відповідає друге поле з написом **Staff (Стан)** та ім'ям поточного нотоносця, в нашому випадку - [Staff 1]. Тут ми можемо впливати на базову лінію окремого нотоносця по всій партитурі. Для переходу між партіями є справа дві кнопки - **Prev** (скорочено від Previous - попередній) і **Next** (наступний).

Третій рівень - локальний. Належить він до окремо взятої системи, і лише до одного нотоносця, який обраний в попередньому полі. Перехід між системами також здійснюється за допомогою пари кнопок **Prev** і **Next**. Номер поточної системи знаходиться праворуч від напису **Staff System (Система)**, і може лежати в діапазоні від 1 до 32767, що свідчить, по-перше, про обмеження кількості можливих систем в межах одного документа, а по-друге - про те, що ми можемо виставляти параметри базових ліній для окремих систем ще до того, як вони реально з'являться в партитурі. За допомогою зворотної прокрутки ми виявимо, що систему базової лінії можна поміняти для **Global, Special Part, Scroll View, Studio View, Staff Set 1-8**.

Вище перераховані поля відображають лише відносне зміщення базової лінії, але реальний крок обчислюється шляхом додавання величин всіх трьох полів - негативних і позитивних чисел. Результат відображається зліва від напису **Total Offset (Загальне зміщення)**.

Задати параметри базової лінії можна і більш наочним способом - прямо в партитурі. Зробимо це так:

- У режимі **Type Into Score** зліва від нотоносця видно чотири трикутника, за допомогою яких можна змінити положення базових ліній:



- Для цього потрібно всього лише перетягнути мишею один з трикутників в потрібну позицію.
- Крайній лівий трикутник дозволяє визначити положення базової лінії для всієї п'єси, другий ліворуч - для окремого нотного стану, третій - для окремої системи нотних станів, крайній правий - для наступного складу (до того, як він введений). Зверніть увагу, що призначення перших трьох трикутників зліва в точності відповідає трьом полям **Offsets** діалогового вікна **Adjust Lyric Baselines**. Всі зміни базової лінії, зроблені в режимі **Type Into Score**, стосуються поточного номера куплета (**Verse**).

Редагування вокального тексту

Розглянемо основні складності, які виникають при роботі з текстом під нотами.

Видалити склад з партитури можна, вибравши в меню пункт **Adjust Syllables (Вирівняти склади)**. Потім слід клацнути по ноті, до якої прив'язаний цей склад, після чого біля нього з'явиться знак прив'язки - маленький хендл. Клацаємо по ньому, і склад видаляється з партитури, але не з тексту, який відображається у вікні **Lyrics Window**.

При редагуванні тексту в вікні **Lyrics Window** може виникнути плутанина зі складами в партитурі, яка порушить порядок слів. Ми не рекомендуємо вносити значних правок до тексту після того, як він вже прив'язаний до нот. Чому? Якщо видалити склад з тексту в вікні **Lyrics Window**, то в партитурі на його місці виявиться наступний за ним склад, і весь текст "зсувається" (в даному випадку вліво) на один склад.

Зрушуємо вокальний текст на один склад

Якщо необхідність у редагуванні все ж виникає, доведеться попрацювати. Перш за все, в меню **Lyrics** потрібно вибрати пункт **Shift Lyrics (Перемістити слова/склади)**. Потім в діалоговому вікні вказати напрямок зсуву тексту (вправо, вліво) і клацнути по тій ноті в партитурі, до якої повинен бути прив'язаний "правильний" стиль. При цьому **Finale** не завжди коректно трактує розспіви, орієнтуючись на прив'язки складів, виставлені раніше. Тобто, якщо у вашій партитурі велика кількість складів, що розспівуються на кілька нот, то операція зсуву тексту практично втрачає сенс. Цей спосіб доречний, якщо розспіви відсутні, або зустрічаються рідко.

Редагуємо склади

Змінити склад можна прямо в партитурі - для цього увімкніть режим **Type To Score (Друкувати в нотах)** і клацніть по потрібному стилю. З'явиться курсор, а разом з ним і можливість редагувати склад. Те ж саме можна зробити і у вікні **Lyrics Window**. Склад зміниться і у вікні текстового редактора, і в партитурі.

Якщо текст вже прикріплений до нот, а ви хочете додати пару слів, це краще зробити наступним чином: помістивши їх склад в кінець тексту, який знаходиться у вікні **Lyrics Window**, і здійснити прив'язку. Після цього його можна прив'язати за допомогою вже знайомого вам вікна **Click Assignment (Призначення клацанням)**. Метод співвіднесення нот зі складами **Click Assignment** передбачає необмежену кількість сеансів прив'язки одного і того ж складу (або групи складів) до нот. Тобто, якщо у вас в тексті мають місце повтори, то текст, що дублюється, немає сенсу копіювати (тим більше забивати (друкувати) повторно!). Одного разу набраний, він може бути прикріплений потрібну кількість разів до будь-якого голосу вашого нотного матеріалу.

Копіюємо вокальний текст

Ефективно працювати з повторами можна і за допомогою інструменту **Clone Lyrics (Клонувати слова)** в меню **Lyrics**. Цей метод зручний, якщо в вашій партитурі присутня точна реприза, де співвідношення слів і музики абсолютно ідентичне. Застосування інструменту **Clone Lyrics** не втрачає своєї доцільності і в тому випадку, якщо при повторі змінюється виключно звуковисотність, в той час як ритмічна організація залишається незмінною. Якщо ж у вас є зміни в ритмічному малюнку або порядку розспівів, то цей метод не годиться.

Два склади під однією нотою

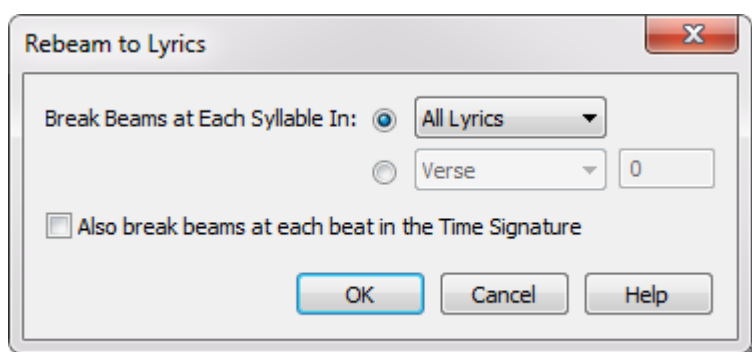
Часто виникає необхідність помістити два склади під однією нотою (наприклад, в небі). У цьому випадку між складами ставиться нерозривний пробіл - **Ctrl+Space**. За допомогою нього можна поставити номер куплета перед першим складом. У ранніх версіях Finale цієї комбінації клавіш для нерозривного пробілу не було, і доводилося користуватися поєднанням **Alt+0160**.

Як позначити розспіви

Для цього використовуються «невидимі» склади, які набираються чергуванням звичайного і нерозривного пробілів. Кожен такий прихований склад ставиться під кожною нотою розспіву, що слідує за звичайним стилем. Після цього Finale розпізнає розспів, і це дає можливість 1) правильно згрупувати ноти, 2) скористатися плагіном, який автоматично розставить ліги в розспівах.

Групування вокальної музики

Щоб правильно об'єднати вокальну музику, можна скористатися функцією **Rebeam To Lyrics**. За замовчуванням в Finale всі ноти групуються відповідно до поточного розміру за правилами групування інструментальної музики. Зробити з інструментального групування вокальне дуже просто. Для цього до нот повинні бути прив'язані слова, відповідно до яких буде зроблене об'єднання. Виділіть фрагмент або весь текст і виберіть пункт меню **Utilities (Службові програми) > Rebeam (Змінити з'єднання в'язок) > Rebeam To Lyrics (В'язки відповідно до вокального тексту)**. У вікні **Rebeam To Lyrics** вкажіть параметри групування:



Тут можна відзначити, чи потрібно роз'єднувати ребра в групах на кожен склад по всіх словах, або в окремих типах слів (**Verse, Chorus, Section**) і окремих куплетах.



Будь-які зміни, що стосуються слів, застосовуються до поточного шару (Layer).

Дефіси

Дефіси і пробіли сприймаються Finale як кінець складу. Якщо після складу йде дефіс, Finale автоматично продовжує його в тому випадку, коли в цьому є необхідність. Іноді це виявляється непотрібним (наприклад, якщо в кінці пісні з'являється перший склад наступного куплета). В цьому випадку не обійтися без комбінації **Alt+0173**, яка вводиться замість звичайного дефіса. Тоді Finale НЕ буде його продовжувати.

У багатоголої партитури з використанням шарів (Layers) можуть з'явитися "висячі" дефіси:

Щоб уникнути цього, потрібно прив'язувати склади одного слова до одного шару (**Layer**), а ще краще, якщо це можливо в даному конкретному випадку, для створення багатоголосся з різними штилями користуватися не шарами, а голосами (**Voices**) в **Speedy Entry Tool**. Це полегшить потім роботу зі словами.

Накладення складів

Іноді склади «накладаються» один на одного, незважаючи на те, що відповідні їм ноти розташовані правильно. В цьому випадку потрібно зробити ранжування: **Utilities (Службові програми) > Music Spacing (Вирівняти ноти) > Apply Note Spacing (Нотне вирівнювання)**. Якщо це не допомогло, параметри ранжира можна змінити в **Document Options (Налаштування документа)**. Якщо ж і це не спрацювало, то потрібно або змінити ширину такту, якщо це можливо, або вручну акуратно змінити розташування долей в такті за допомогою інструменту **Measure (Такт)**. Може допомогти зміна розміру шрифту (**Lyrics Window (Вікно тексту) > Edit (Правка) > Font (Шрифт)** або акуратна правка в режимі **Adjust Syllables (Вирівняти склади)**).

Вирівнювання складів

У режимі **Adjust Syllables (Вирівняти склади)** можна встановити вирівнювання складів щодо нот, до яких вони прив'язані (**Alignment**) і відносно один одного (**Justification**) - по центру, по правому і по лівому краю. Для цього потрібно активувати режим, клацнути по ноті, до якої прив'язаний склад (а не по стилі), і біля ноти і складу з'являться хендли. Клацаємо по одному з них правою клавішею миші, і з контекстного меню вибираємо потрібне вирівнювання.

Якщо ви хочете виставити для нього загальні правила (задати глобальні атрибути), потрібно зайти в меню **Lyrics Options (Налаштування вокального тексту)**.

Вирівнювання складів безпосередньо впливає на спосіб ранжиру і загальний вигляд тексту.

За замовчуванням Finale вирівнює всі склади, прив'язані до нот, по центру щодо ноти, що іноді суперечить усталеним правилам оформлення нотного тексту, де прийнято вирівнювання виспівуваних складів по лівому краю: « Все склади, що виспівувані більш, ніж на одній ноті (заліговані ноти або пасажі), повинні починатися на одному рівні з лівим краєм першої зі злігованих нот» .

Крім того, вирівнювання тільки по центру щодо ноти порушує ранжир, тому часто необхідна ручна правка тексту, особливо, якщо в ньому багато розспівів.

В особливих випадках (речитатив, монодія, церковний спів) доводиться прив'язувати багато слів до однієї ноти, роблячи нерозривні пробіли. У зв'язку з цим можуть виникнути проблеми з ранжируванням, і буде потрібне тонке ручне позиціонування складів.

Копіювання фрагментів вокального тексту

Щоб скопіювати точний повтор тексту і музики, можна користуватися інструментом **Clone Lyrics (Клонувати слова)** в меню **Lyrics (Вокальний текст)** або **Edit (Правка)**, поставивши при цьому галочку **Use Filter (Використовувати фільтр)**, а в **Edit Filter (Редагувати фільтр)** вибрати тільки пункт **Lyrics (Вокальний текст)** . Для цього варто включити режим **Clone Lyrics**, виділити потрібний фрагмент клацанням по відповідному такту (або виділити кілька тактів) - точно так само, як при масовому редагуванні за допомогою **Selection Tool (Вибір)**, і перетягнути мишею виділений фрагмент в пункт призначення.

Інструмент **Clone Lyrics** хороший, якщо в фрагментах нотного тексту копіюється однаковий ритмічний малюнок. Якщо ж малюнок відрізняється настільки, що склади виявляються прив'язаними по-різному до часток такту в двох фрагментах, то при дублюванні деякі склади можуть виявитися не на своїх місцях, а то і зовсім пропущеними. У цьому випадку від копіювання краще відмовитися.

Лінії, що продовжують склад (Інструмент Word Extensions)

Вони потрібні, якщо в нотах є великий розспів (наприклад, розспівується один склад на багато нот - А _____). За замовчуванням Finale продовжує всі склади, які протягнуті більше, ніж на 0, 33514 дюйми. Цей параметр легко змінити в меню **Lyrics (Вокальний текст)> Lyrics Options (Налаштування вокального тексту)**, або взагалі відмовитися від використання **Word Extensions** в даному документі, знявши відповідну галочку. Я вважаю за краще обходитися без них.

Як редагувати **Word Extensions**. Якщо ви хочете змінити довжину лінії, що продовжує склад, включіть режим **Edit Word Extensions (Редагувати розспіви слів)** в меню **Lyrics**. Після цього біля кожного складу з'являться хендлб, за які можна потягнути мишею і змінити довжину існуючих ліній або створити нові.

Шрифти. Може виникнути проблема з масштабуванням шрифтів. Справа в тому, що кегль шрифту, який відображається в партитурі, піддається загальному масштабування.

Якщо були зроблені зміни масштабу сторінки, нотного стану або системи нотних станів за допомогою інструменту **Resize Tool (Зміна розміру)**, або ви користуєтеся шаблоном, в якому включено масштабування, це вплине і на шрифт в словах. Щоб зафіксувати розмір шрифту і зробити його недоступним для масштабування, потрібно позначити його як Фіксований, поставивши відповідну галочку в меню **Lyrics Window (Вікно тексту) > Edit > Text > Size > Fixed**.

РОБОТА З ТЕКСТОМ: Інструмент Text Tool (Текст)

Text Tool потрібен для створення невеликих текстових блоків. За допомогою цього інструменту можна зробити:

- повний текст пісні після нот ;
- нотатки;
- редакторські правки ;
- зноски;
- назву п'єси ;
- ім'я композитора і автора слів ;
- номери сторінок і колонтитули ;
- вставку спеціального символу в текст .

Прив'язка текстових блоків

Текстові блоки можуть бути прив'язані до такту або до сторінки. За замовчуванням всі блоки прив'язуються до сторінки (в меню **Text (Текст)** обраний пункт **Assign New Text to Page (Призначити новий текст до сторінки)**). Це можна змінити, вибравши в цьому ж меню **Assign New Text to Measure (Призначити новий текст до такту)**. Прив'язані до такту блоки відображаються за замовчуванням червоним кольором, прив'язані до сторінки - зеленим (патріоти можуть змінити кольори в **Document Options (Опціях документа)** на жовтий і блакитний).



Працюючи над макетом, розставляйте текст, прив'язаний до сторінки, в останню чергу - якщо цього не зробити, при змінах макета сторінки, кількості тактів в рядку, розміщення систем нотних станів текстові блоки залишаться там, де ви їх поставили, і виникне плутанина.

Набір тексту


Щоб почати вводити текст, двічі клацніть і перетягніть мишу з натиснутою лівою клавішею в тому місці, де хочете його помістити. Вийде подвійна пунктирна рамка, в якій видно миготливий курсор. Тепер можна вводити текст або вставити його з буфера обміну:

Герцена разбудили

Снится однажды Герцену сон. Будто иммигрировал он в Лондон и живется ему там очень хорошо. Купил он, будто, собаку бульдожьей породы. И до того злющий пес – сил нет. Кого увидит, на того бросается. И уж если догонит, вцепится мертвой хваткой. Все, можешь бежать заказывать панихиду. И вдруг, будто он уже не в Лондоне, а в Москве. Идет по Тверскому бульвару, чудище свое на поводке держит, а навстречу Лев Толстой. И надо же, тут на самом интересном месте пришли декабристы и разбудили.

Потім його можна виділити і змінити шрифт, розмір, стиль та інші параметри.

Якщо клацнути мишею поза рамки, вона зникне, і з'явиться хендл біля текстового блоку, за допомогою якого можна цей блок рухати і визначати його положення на сторінці. Можна задати параметри для декількох блоків одночасно або перемістити їх - для цього досить виділити їх хендли простим перетягуванням або клацати по кожному хендлу, натиснувши клавішу **Shift**, поки не будуть виділені всі необхідні блоки.

 *Текстові блоки, які відносяться до певного такту в нотах (наприклад, примітки), прив'яжуть до такту, щоб при редагуванні вони не «загубилися». Ті блоки, які логічно прив'язати до сторінки (назва п'єси, ім'я композитора, номери сторінок), прив'яжуть на сторінку - інакше неможливо буде зробити грамотне вирівнювання (наприклад, по центру, правому чи лівому краю сторінки).*


Щоб знову повернутися в режим редагування тексту в текстовому блоці, можна або двічі клацнути по хендлу (з'явиться подвійна пунктирна рамка), або вибрати пункт **Edit Text** (Редагувати текст) в меню **Text** (Текст).

Вирівнювання текстових блоків

У Finale є два типи вирівнювання:

- всередині рамки (в самому текстовому блоці) - justification
- щодо сторінки - alignment

Всередині рамки це робиться так само, як і в Word і для будь-якого окремо взятого абзацу - по лівому, правому краю, центру, ширині і примусове розтягування по ширині.

 *Користуйтеся клавіатурними скороченнями, які в Finale призначені і для вирівнювання всередині текстового блоку, і для вирівнювання на сторінці.*

Щодо сторінки це можливо по лівому, правому краю, нижньому, верхньому краю, центру по горизонталі і центру по вертикалі. Можна також встановити вирівнювання відносно полів сторінки або краю сторінки.

Нумерація сторінок

Нумерація сторінок в Finale теж робиться за допомогою **Text Tool**. Якщо документ створено за допомогою **Setup Wizard** (Майстра створення документа), номери сторінок будуть проставлені автоматично. Їх можна змінити, додавши до поточного номеру сторінки число, необхідне для отримання потрібного номера - для цього в меню **Text** (Текст) виберіть пункт **Edit Page Offset** (Змінити нумерацію сторінок).

Щоб створити текстовий блок, що містить номер сторінки, досить після подвійного клацання і появи рамки натиснути комбінацію клавіш **Ctrl+Shift+P**, і Finale сам проставить номер сторінок.

Приємною особливістю є можливість визначення міжсимвольного інтервалу за допомогою меню **Text (Текст) > Tracking (Ліва сторона символу)**, і керування міжрядковим інтервалом в **Line Spacing (Інтервал між рядками)** - майже як в текстовому редакторі. Задати міжрядковий інтервал можна двох типів: відносний - одинарний, полуторний, подвійний або нестандартний (у відсотках) і абсолютний (в пунктах або будь-який інший одиниці виміру).

Special Tools (Спеціальні інструменти)

Потрібні для тонкої ручної правки в особливих, дуже спеціальних випадках. Вони часто незамінні при роботі над сучасною музикою.



*Якщо є можливість зробити те, що потрібно, іншими засобами і обійтися без **Special Tools**, краще такою можливістю скористатися.*

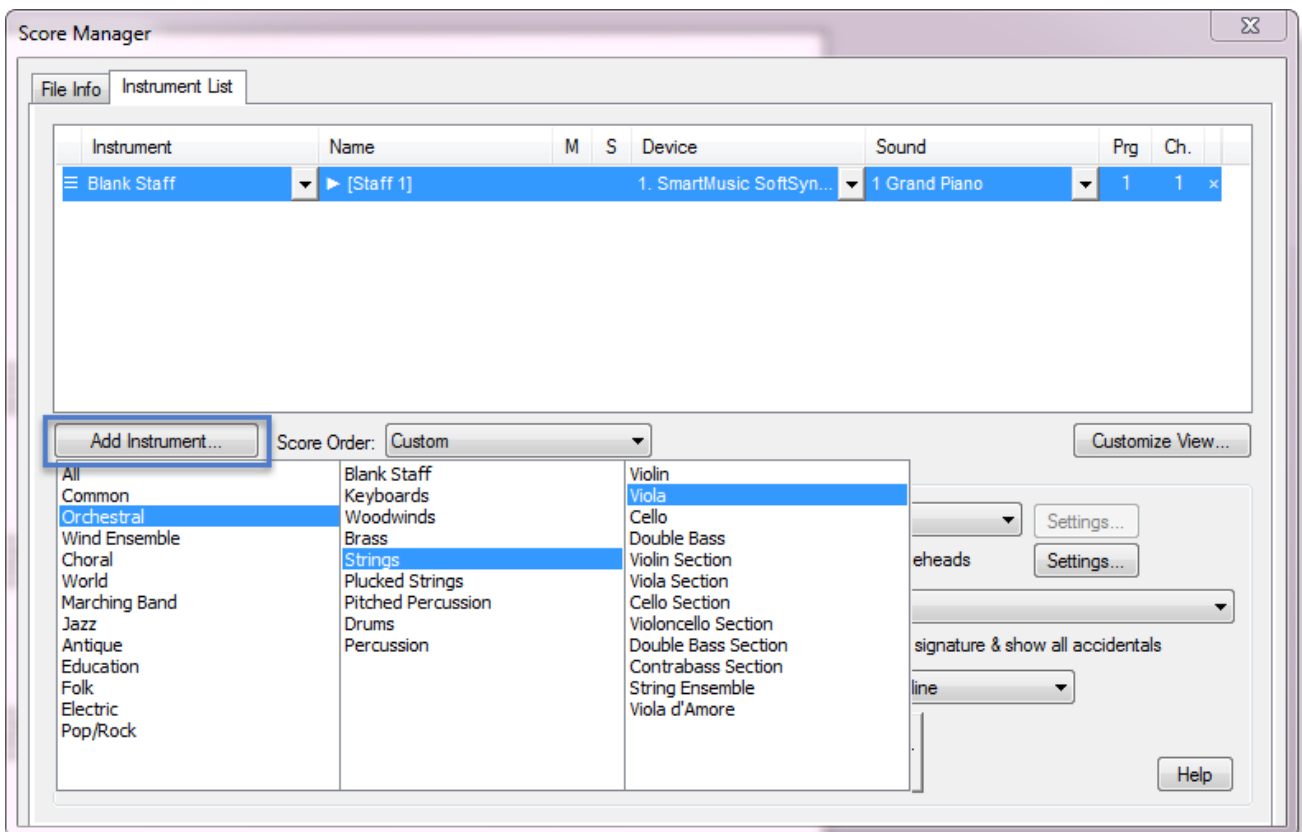
Є елементи нотної графіки, які без застосування цього інструменту зробити неможливо, наприклад, групу нот з поступовою градацією тривалість, об'єднану одним ребром.

За допомогою **Special Tools** робиться :

- ✓ Тонке позиціонування окремих нот (**Note Position Tool**)
- ✓ Тонке позиціонування головки ноти щодо штилю (**Notehead Position Tool**)
- ✓ Нестандартні нотні головки (**Note Shape Tool**)
- ✓ Позиціонування знаків при нотах (**Accidental Tool**)
- ✓ Зміна довжини штилю (**Stem Length Tool**)
- ✓ Зміна напрямку штилю (**Stem Direction Tool**)
- ✓ Зміна напрямку неповного ребра в групах (**Broken Beam Tool**)
- ✓ Додати ще один штиль до ноті (**Double/Split Stem Tool**)
- ✓ Пересунути штиль на іншу сторону нотної головки (**Reverse Stem Tool**)
- ✓ Нестандартний штиль (**Custom Stem Tool**)
- ✓ Зміна кута і нахилу в'язки (**Beam Angle Tool**)
- ✓ Розбити нижній штиль в групі, що включає шістнадцяті або більш дрібні тривалості (**Secondary Beam Break Tool**)
- ✓ Продовжити ребро за межі в'язки (**Beam Extension Tool**)
- ✓ Змінити кут нахилу нижнього ребра у в'язках (**Secondary Beam Angle Tool**)
- ✓ Змінити напрямок, форму і положення ліг-зв'язок (tie) (**Tie Tool**)
- ✓ Регулювати положення точки в нотах з точкою (**Dot Tool**)
- ✓ Змінити товщину ребер у в'язках (**Beam Width Tool**)
- ✓ Змінити довжину штилів в групах під одним ребром і позиціонувати штилі в групі по вертикалі і горизонталі (**Beamed Stem Tool**).

Додавання і видалення інструментів. Менеджер партитур Score Manager

Щоб додати інструменти в партитуру, зайдемо у меню **Window (Вікно)** в **Score Manager (Менеджер партитур)** або натиснемо **Ctrl+K**. Відкриється вікно **Score Manager (Менеджера партитур)**, який прийшов на зміну **Instrument List (Списку інструментів)** попередніх версій Finale. У цьому вікні натискаємо кнопку **Add Instrument (Додати інструмент)**.



Нам відкриється великий список, що випадає з групами інструментів, де можна вибрати ті, які нам потрібні.

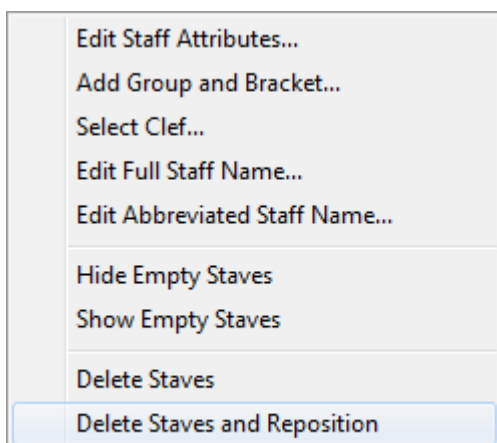
Щоб видалити непотрібні інструменти і нотні стани, клацніть по маленьким хрестикам справа у вікні **Score Manager**:

| Instrument | Name | M | S | Device | Sound | Prg | Ch. | |
|-------------|-----------|---|---|--------------------------|---------------|-----|-----|---|
| Violin | Violin | | | 1. SmartMusic SoftSyn... | 41 Violin | 41 | 2 | x |
| Viola | Viola | | | 1. SmartMusic SoftSyn... | 42 Viola | 42 | 4 | x |
| Blank Staff | [Staff 1] | | | 1. SmartMusic SoftSyn... | 1 Grand Piano | 1 | 1 | x |
| Harp | Harp | | | 1. SmartMusic SoftSyn... | 47 Harp | 47 | 3 | x |

Щоб змінити порядок інструментів в партитурі або поміняти місцями інструменти, досить виділити інструмент, який хочемо перемістити і перетягнути його мишею в потрібне місце.

Позбутися від непотрібних нотних станів можна й іншим способом - за допомогою інструменту **Staff Tool (Нотний стан)**. Для того, щоб видалити нотний стан або кілька станів

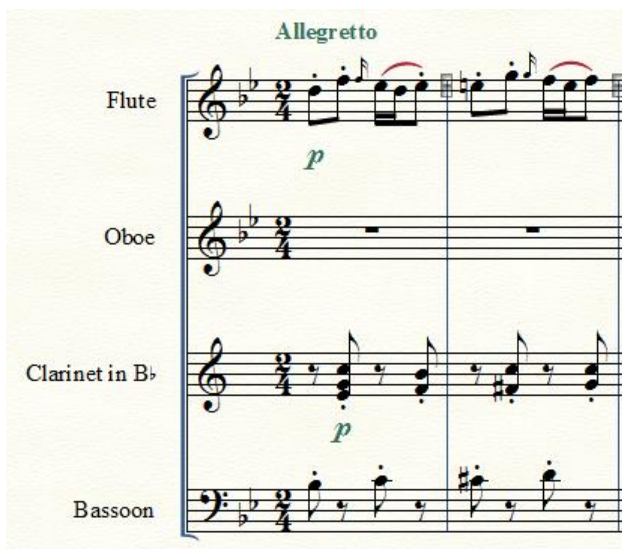
з партитури, клацніть правою клавішею миші по хендлу відповідного нотоносця і виберіть з контекстного меню пункт **Delete Staves and Reposition (Видалити стани і вирівняти)**:



Нотоносці видаляться і місце, яке вони займали, буде вирівняно.

Транспонуючі інструменти та відображення партитури по звучанню (без транспозиції)

За замовчуванням в F інале всі транспонуючі інструменти (наприклад, кларнет in B, англійський ріжок, саксофон, валторна in B, труба in B) відображаються так, як вони записуються, а не так, як вони звучать, тобто з транспозицією:



Allegretto

Flute *p*

Oboe

Clarinet in B \flat *p*

Bassoon

Якщо вам зручніше працювати з партитурою без транспозиції, можна увімкнути режим **Display in Concert Pitch** (Показати в натуральному ладі) в меню **Document** (Документ) - і партитура буде відображатися in C .

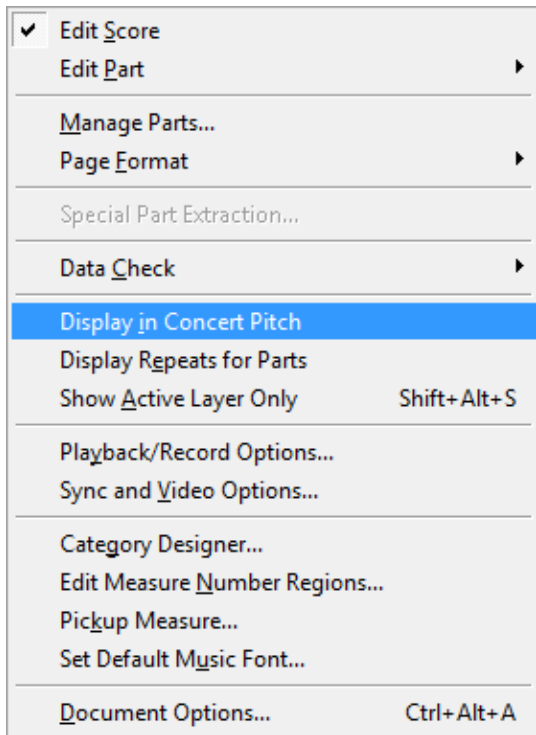
Allegretto

Flute *p*

Oboe

Clarinet in B \flat *p*

Bassoon



Коли знадобляться партії для виконавців, галочку **Display in Concert Pitch** можна буде зняти, і транспонуючі інструменти знову з'являться в стандартному вигляді.

Створюємо шаблони (заготовки)

В оркестровій партитурі ми маємо справу з набагато більшою кількістю інструментів, ніж в ансамблевій. Тому, якщо Ви часто пишете музику для одного складу, наприклад, для духового оркестру, то для економії часу краще скористатися заготовкою, або шаблоном. Після цього не потрібно буде кожен раз заново вибирати інструменти, редагувати їх назви, коригувати інші параметри. Шаблони дуже необхідні при роботі зі збірниками, які містять багато файлів.

Шаблон - це заготовка документа з заданими параметрами, включаючи шрифти, налаштування документа і бібліотеки. Файл шаблону Finale має розширення *.ftmx. Ранні версії (до 2012 року включно) використовують розширення *.ftm.

У Finale є набори шаблонів для різних оркестрових і ансамблевих складів, а також для навчання. Можна використовувати їх. Але заводські налаштування в Finale відчутно відрізняються від тих, що прийняті у нас (наприклад, розмір сторінки за замовчуванням Letter, а не стандартний A4). Тому ми настійно рекомендуємо створити свої шаблони на всі випадки життя, щоб не витратити кожен раз час на установку параметрів сторінки і полів, шрифтів, масштабування і т.п. Можна модифікувати і пристосувати «під себе» заводські шаблони Finale. Це полегшить ваше життя і багато в чому спростить роботу над набором і версткою.

Шаблони зазвичай зберігаються в папках **Default Files**, **Document Styles** і **Templates**, і знаходяться в папці користувача (шлях до неї може бути таким: **Users\[ім'я користувача]\AppData\Roaming\MakeMusic\Finale 2014\Music Files**).

Якщо ми створюємо новий документ за допомогою **Document Setup Wizard (Майстра створення документа)**, то при цьому будуть використані шаблони з папки **Document Styles**. За замовчуванням відкривається файл друкованого стилю **Engraved Style *.ftmx**.

Для стандартного документа, який ми відкриваємо, натиснувши відповідну кнопку в стартовому вікні або вибравши **Default Document (Документ за замовчуванням)** в меню **File (Файл) > New (Новий)**, використовується шаблон **Maestro Font Default *.ftmx** з папки **Default Files**.

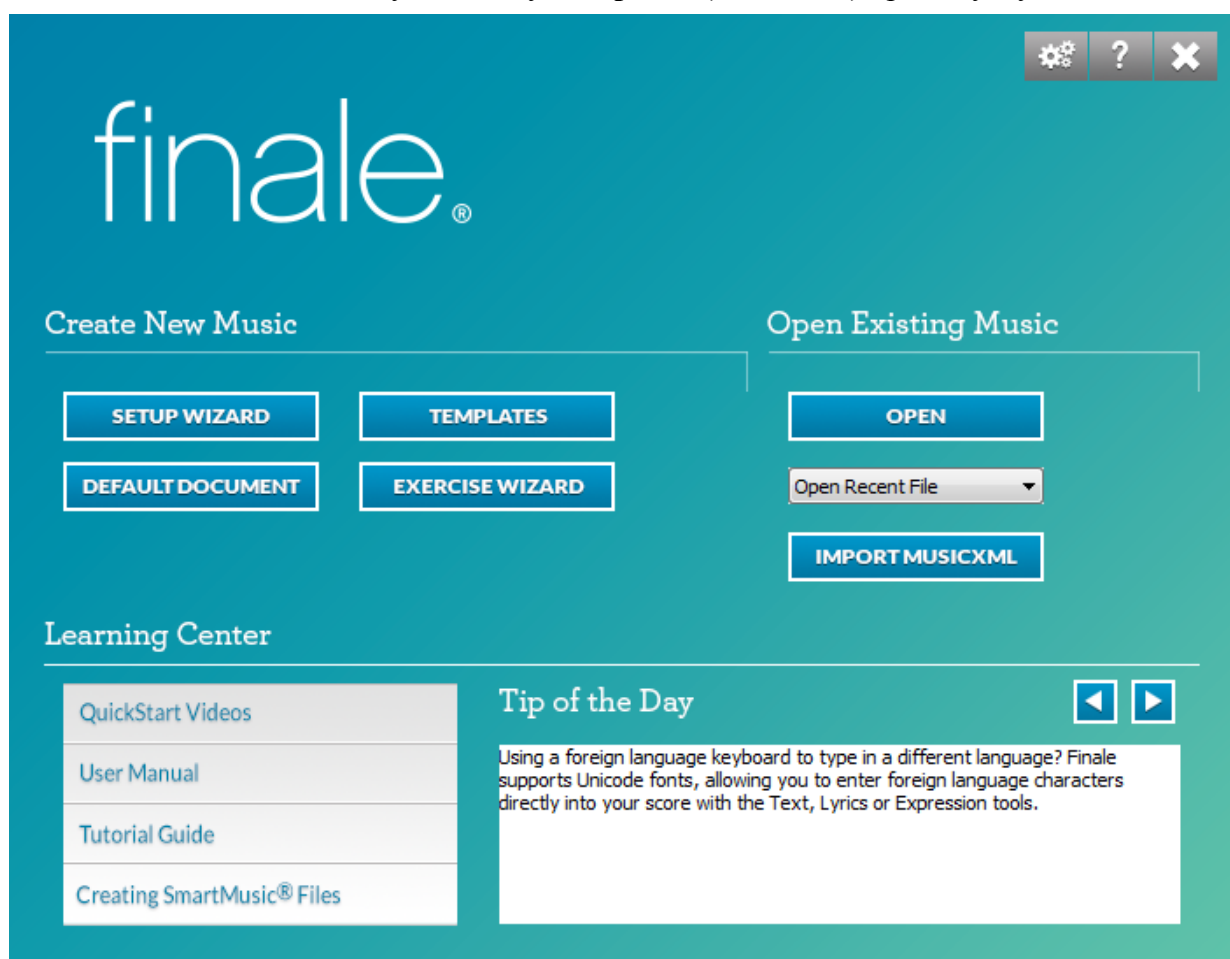
Саме ці файли варто модифікувати, щоб багато раз не змінювати одні й ті ж параметри.

Для цього варто відкрити шаблони, з яких створюються нові документи, внести в них правки і зберегти в тій же папці з тим же розширенням *.ftmx .

Опишемо детально, як змінити і налаштувати під свої завдання вже існуючі шаблони Finale.

Отже, створимо новий документ з шаблону будь-яким із способів:

1. За допомогою **Setup Wizard (Майстра створення документа)**
2. Вибрати в меню **File (Файл) > New (Новий) > Document From Template (Документ з Шаблону)**
3. Натиснути кнопку **Templates (Шаблони)** при запуску Finale:



Після цього відкриється вікно з папкою **Templates** програмної папки Finale, де можна вибрати потрібний шаблон і натиснути кнопку **Select (Виділити)** внизу:

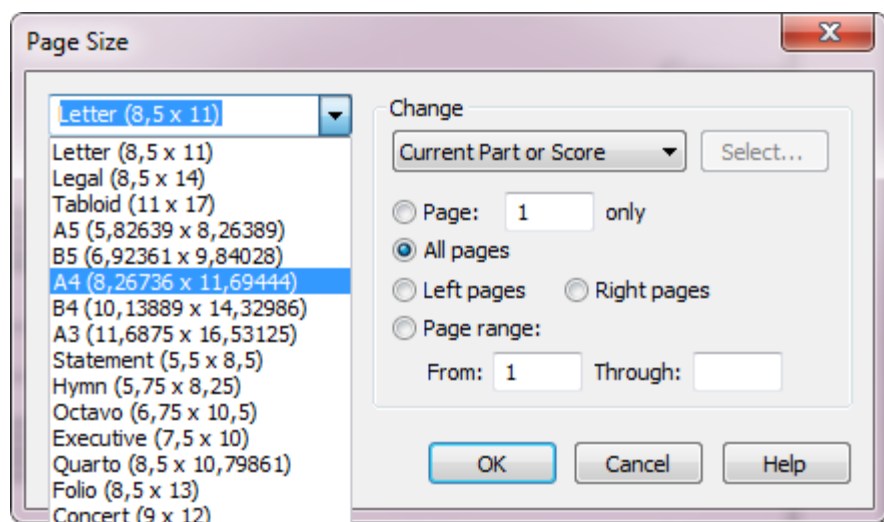
| Имя | Дата изменения | Тип | Размер |
|----------------------|------------------|-----------------|--------|
| Band Templates | 27.11.2017 12:08 | Папка с файлами | |
| Choir Templates | 27.11.2017 12:08 | Папка с файлами | |
| Church Templates | 27.11.2017 12:08 | Папка с файлами | |
| Education Templates | 27.11.2017 12:08 | Папка с файлами | |
| General Templates | 27.11.2017 12:08 | Папка с файлами | |
| Guitar Templates | 27.11.2017 12:08 | Папка с файлами | |
| Orchestral Templates | 27.11.2017 12:08 | Папка с файлами | |

Після того, як відкрився новий документ, потрібно внести зміни в ті параметри, які найчастіше доводиться налаштовувати під себе. Слід:

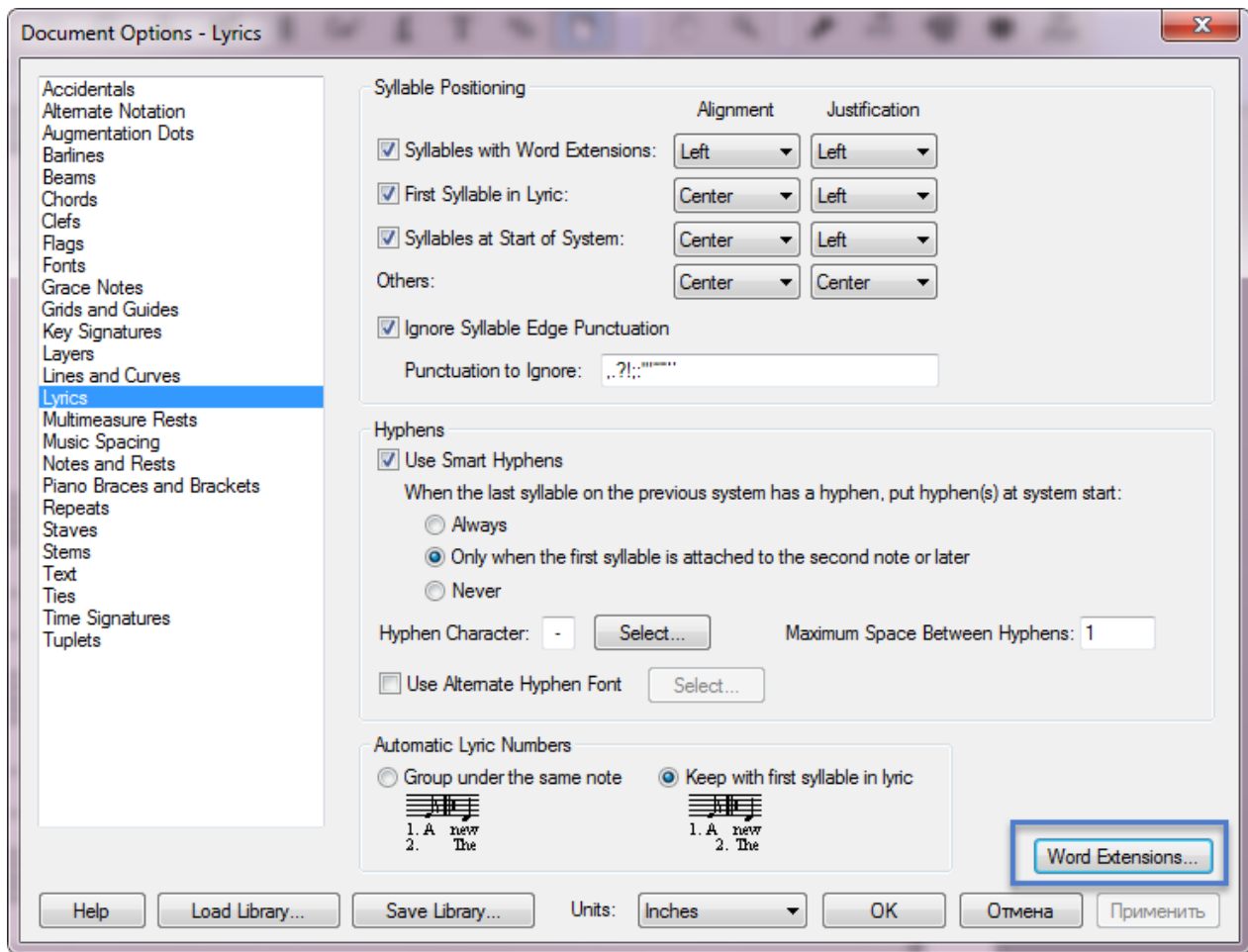
1. Змінити розмір сторінки з Letter на A4.
2. Змінити шрифт за замовчуванням з **Finale Lyrics** на будь-який інший, в якому кирилиця відображається коректно.
3. Прибрати **Smart Word Extentions** в розділі **Lyrics**.

Розглянемо, як це зробити:

1. Щоб змінити розмір сторінки з Letter на A4, увімкнемо **Page Layout Tool (Планування сторінки)**, зайдемо в **Page Layout**, виберемо пункт **Page Size (Розмір сторінки)** і у випадяючому меню вікна замінимо Letter на A4:

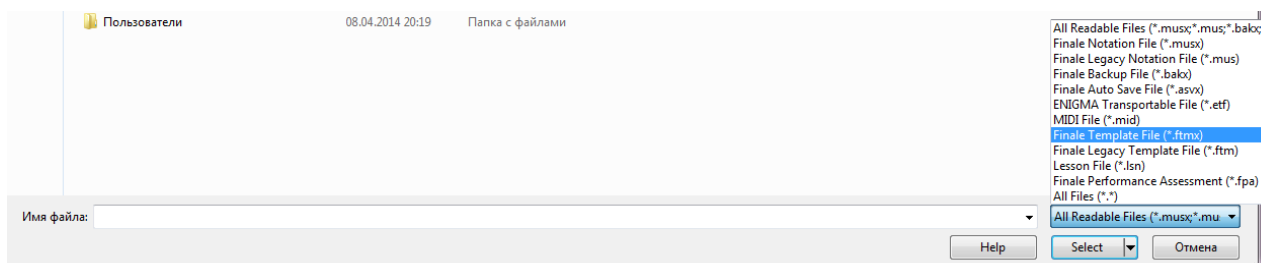


2. Щоб редагувати шрифт підрядкового тексту, зайдемо в меню **Document (Документ) > Document Options (Налаштування документа)** і в розділі **Lyrics (Вокальний текст)** натиснемо кнопку **Word Extentions (Розспіви слів)**. У вікні, яке відкриється, знімемо галочку **Use Smart Word Extentions (Використовувати "розумні" розспіви слів)** і клацнемо **OK**:



Щоб відкрити файл створеного нами шаблону, виберемо ту папку, в якій ми зберегли наш шаблон (для цього доведеться зліва в Провіднику вибрати диск і знайти там потрібну папку).

Це можна зробити і з загального меню **File (Файл) > Open (Відкрити)**, тільки в полі поруч з імям потрібно вибрати і тип - **Template File (Файл шаблону) (*.ftmx або *.ftm для шаблонів старих версій Finale)**:

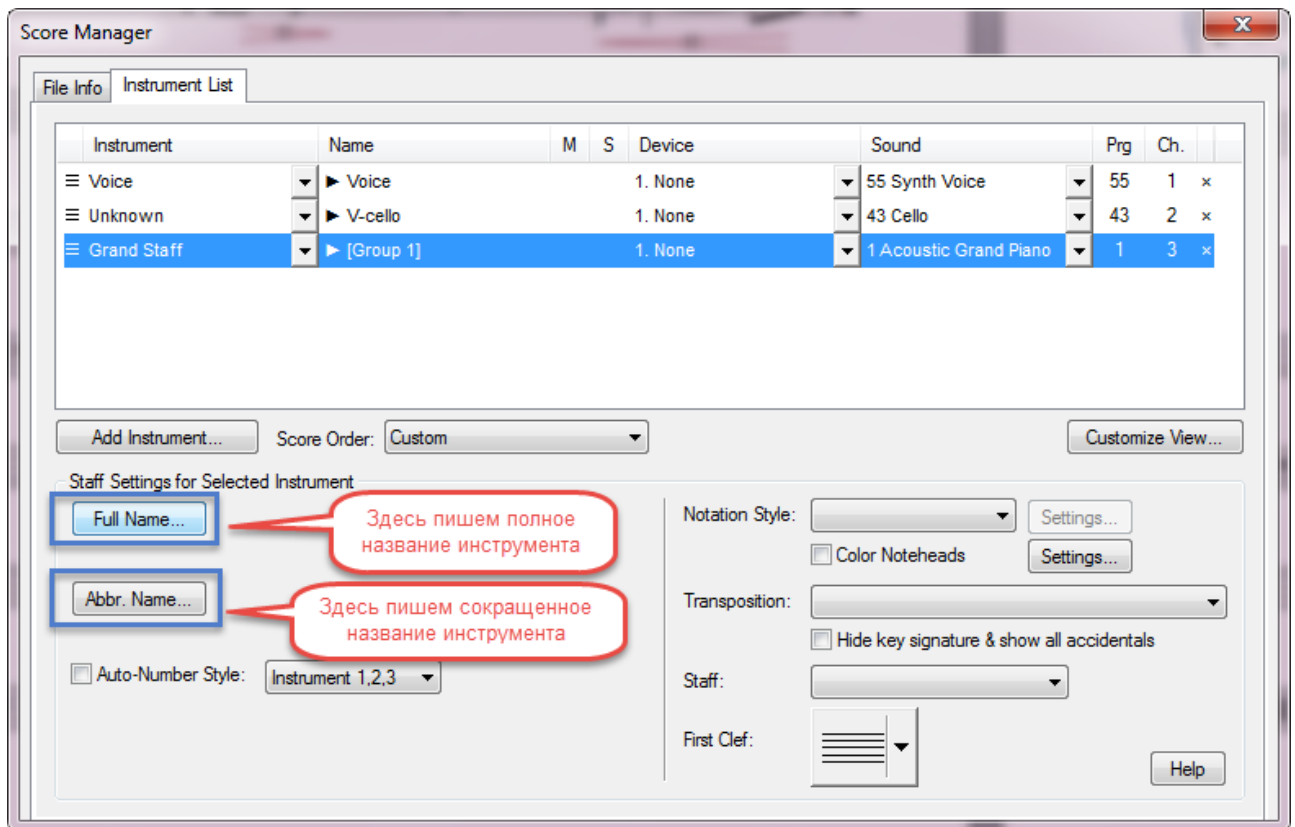


При відкритті файл шаблону стає новим документом без назви. Таким чином, сам шаблон залишається без змін.

Як змінити назву інструмента в партитурі

Якщо наша творча думка прийшла до необхідності, наприклад, замінити англійський ріжок на кларнет in Es, ми можемо собі це дозволити. Для цього зайдемо в меню **Window (Вікно) > Score Manager (Менеджер партитур)**. У вікні виділимо інструмент, назву якого хочемо змінити, і натисемо кнопку **Full Name (Повна назва)** для редагування повної назви інструменту (яке відображається на найпершій нотній системі) і **Abbr. Name (Скорочена назва)** для редагування скороченої назви (яке буде відображатися на всіх інших нотних

системах).



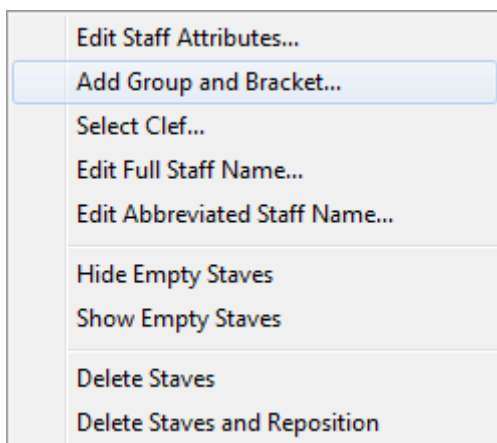
Аколади і групи інструментів в партитурі

У партитурі інструменти об'єднуються в групи аколадами. Загальна аколада об'єднує всі нотонаосці, групові об'єднують нотонаосці інструментів однієї групи, сімейні - інструменти одного сімейства.

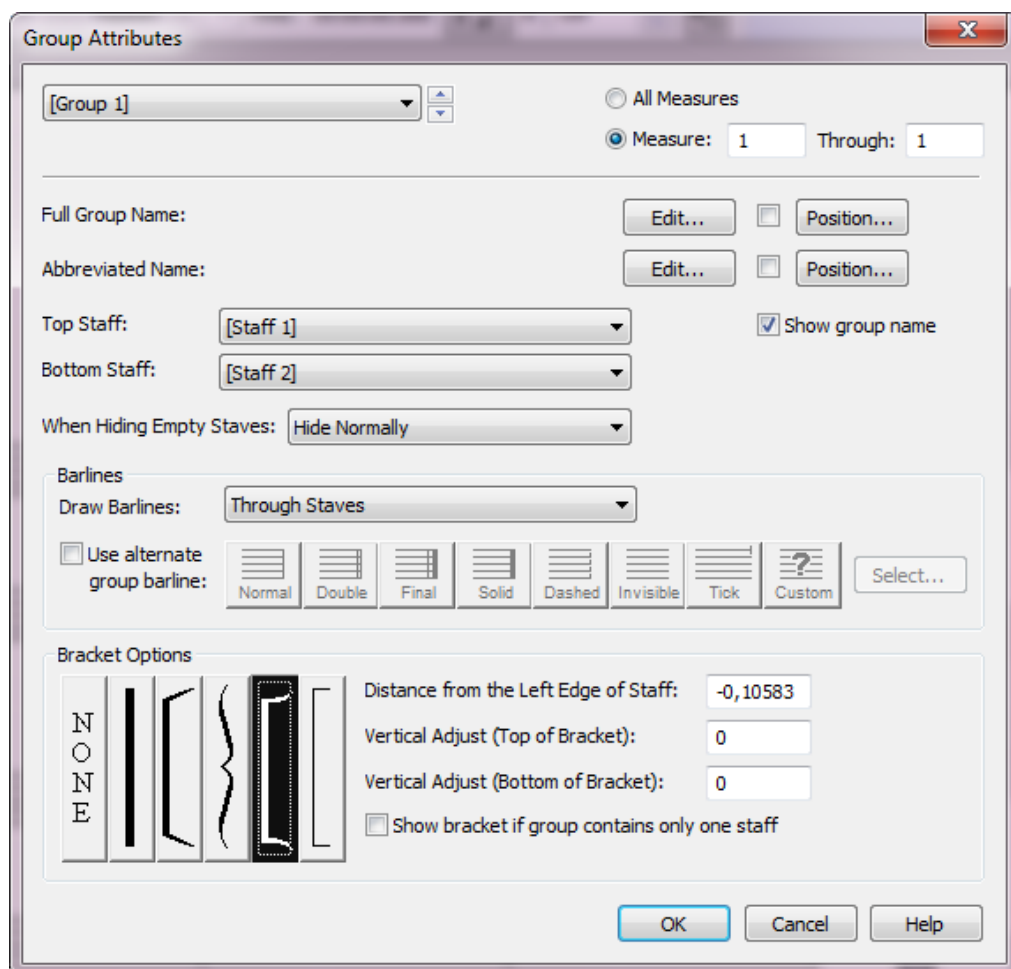
Всі перераховані вище маніпуляції робляться за допомогою інструменту **Staff Tool (Нотний стан)**.

Один і той же нотний стан може належати відразу великій кількості груп.

Щоб об'єднати кілька нотонаосців, увімкнемо **Staff Tool** і виділимо ті нотні стани, які беруть участь в групі (клацаємо по хендлу біля ключа, натиснувши клавішу Shift). Потім клацаємо правою клавішею миші по виділеному хендлу, і в контекстному меню виберемо **Add Group and Bracket (Додати групу і аколаду)**:



Після цього з'явиться вікно **Group Attributes (Властивості групи)**, де ми поставимо всі потрібні нам параметри групи: виберемо тип аколади, призначимо ім'я групи - повне та скорочене, вкажемо, як відображати тактові риси.



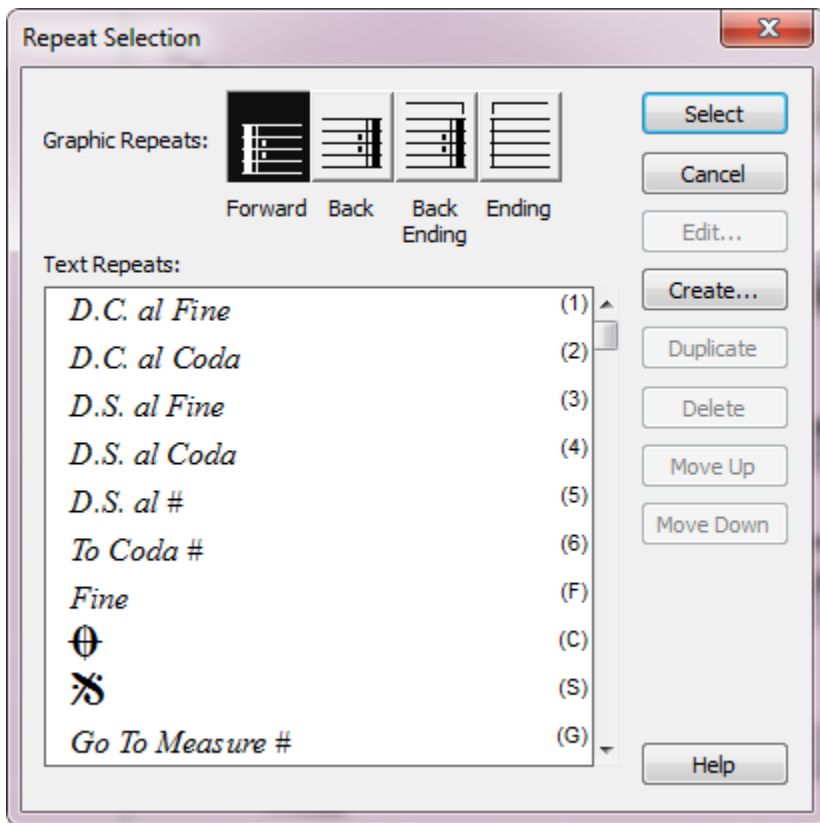
При цьому потрібно пам'ятати, що повне ім'я групи відображається на першій сторінці і першій системі партитури, а скорочене - на всіх наступних.

Якщо ми не хочемо, щоб назва групи відображалася в партитурі, у вікні **Group Attributes** знімемо галочку **Show group name (Показувати назви групи)**.

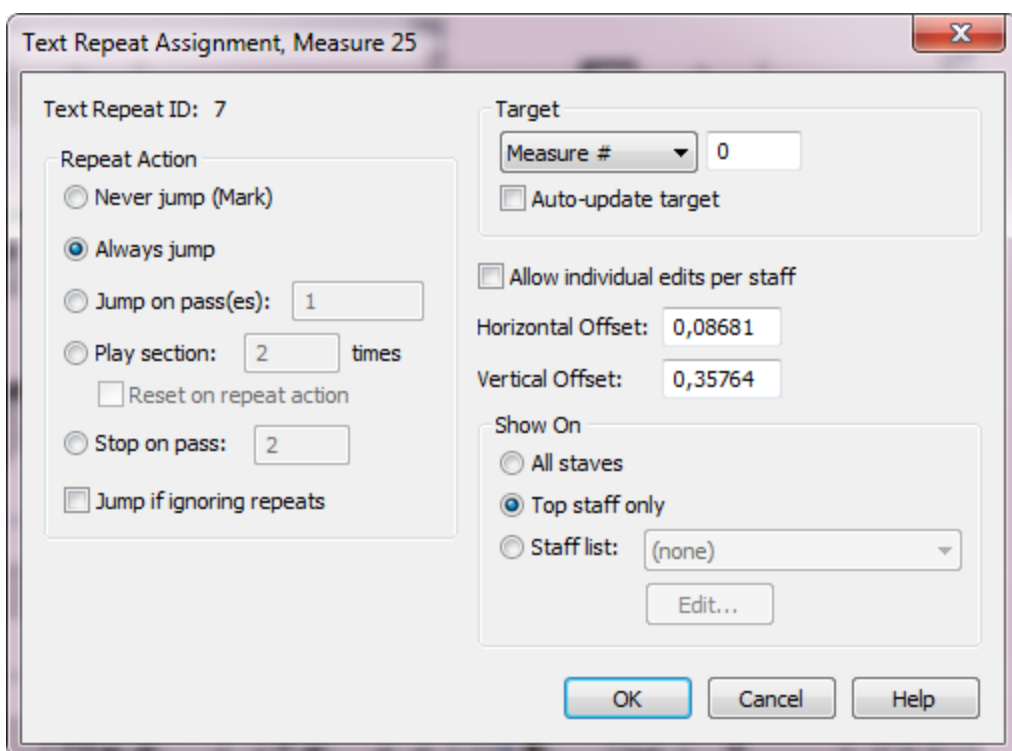
Репризи і повтори

Репризи і всі види повторів можна зробити за допомогою **Repeat Tool (Реприза)**.

Порядок дій такий: увімкнути **Repeat Tool**, клацнути по такту, де повинен бути потрібний знак і у вікні вибрати тип повтору (графічний у верхній частині вікна, текстовий - в нижній):

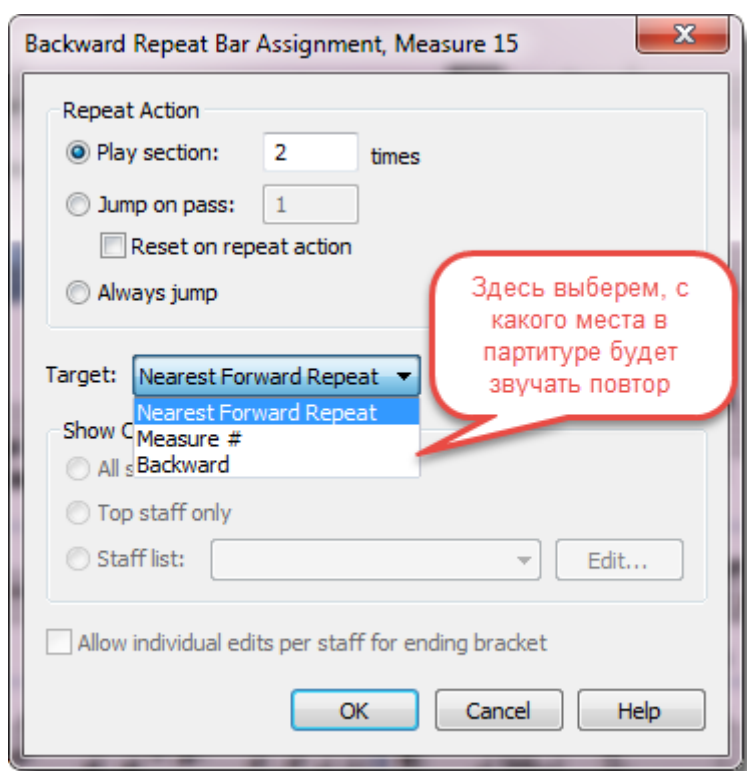


У вікні **Repeat Selection (Вибір репризи)** ми бачимо не тільки графічні знаки (репризи і вольти), але і бібліотеку текстових повторів з уже призначеними гарячими клавішами, які знаходяться праворуч від кожного елемента. При виборі будь-якого з них і натисканні кнопки **Select (Вибрати)** ми потрапимо в вікно з параметрами відтворення і позиціонування кожного знака, наприклад, в таке:



Якщо нам потрібна відкриваюча реприза, то після натискання кнопки **Select** ми відразу побачимо її в партитурі. Якщо ж ми шукаємо інші знаки повторів, наприклад, знак

закриваючої репризи або позначення варіантів гри при повторі (вольти), при натисканні клавіші **Select** з'явиться наступне вікно з вибором параметрів. Тут можна задати параметри відтворення репризи, що важливо при озвучуванні партитури:

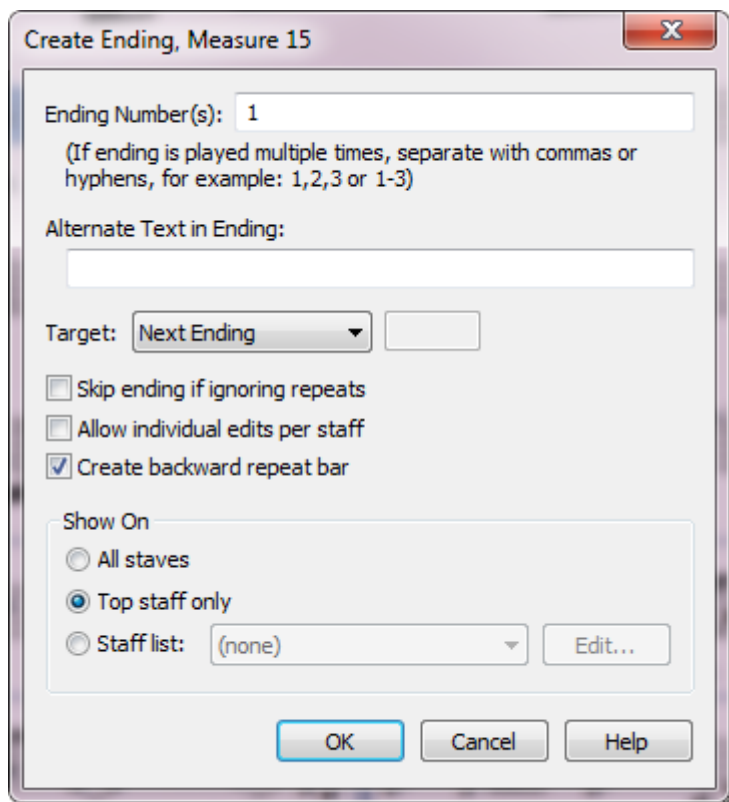


У цьому ж вікні вкажемо, скільки разів програвати фрагмент (за замовчуванням 2 рази), - **Play section __ times (Відтворити секцію __ рази)** - а з меню, що випадає виберемо точку прив'язки повтору (найближча відкриваюча реприза або певний такт) (**Target:Nearest Forward Repeat/Measure #/Backward**).

Розглянемо, як зробити такі вольти:



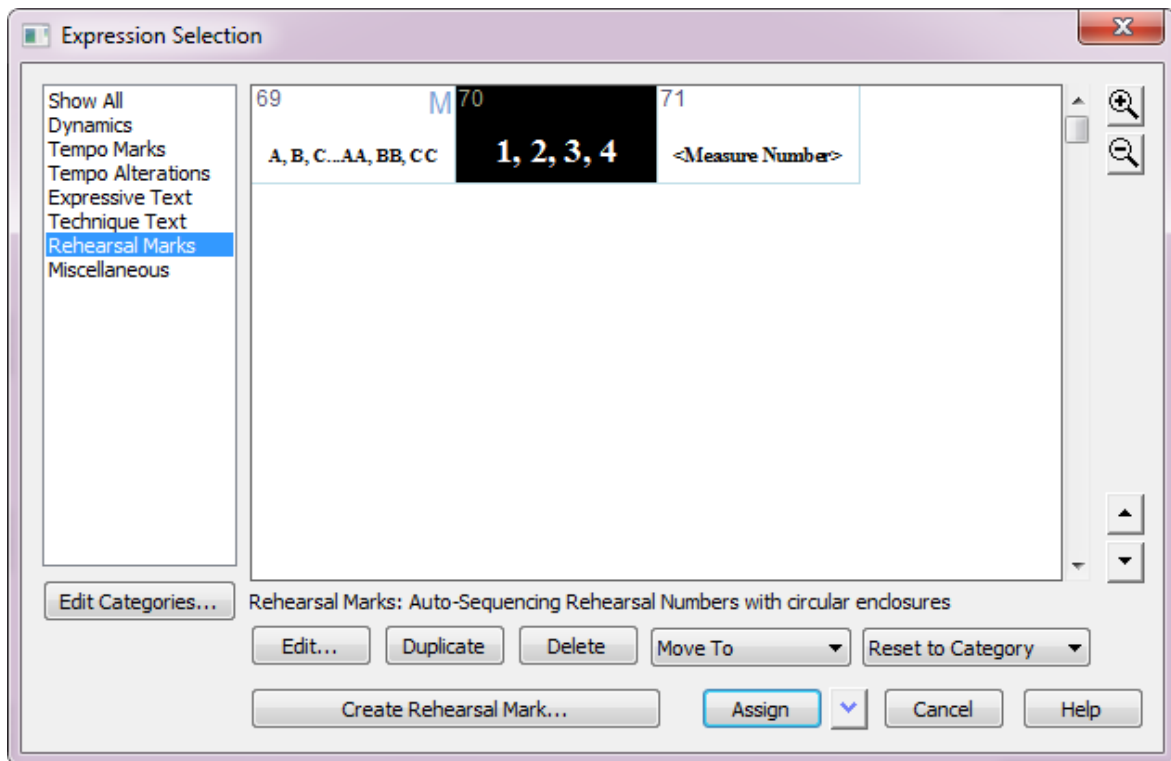
1. Виберемо у вікні **Repeat Selection (Вибір репризи)** тип повтору **Ending (Вольта)** (остання з кнопок графічних повторів) і натиснемо **Select (Вольта)**.
2. У вікні задамо параметри (номер повтору, альтернативний текст, якщо потрібно і точку прив'язки для відтворення):



3. Виберемо в полі **Show On (Показати на...)**, на яких нотних станах відобразити повтор: на всіх - **All staves (Всіх станах)**, тільки на верхньому - **Top staff only (Тільки на верхньому стані)** або на деяких - **Staff list (Список станів)**.
4. Якщо в першій вольті потрібен знак репризи (як в прикладі на Рис.), залишимо галочку **Create backward repeat bar (Створити знак закінчення репризи)** активною, якщо ж ні - знімемо її.
5. Натиснемо **ОК**.

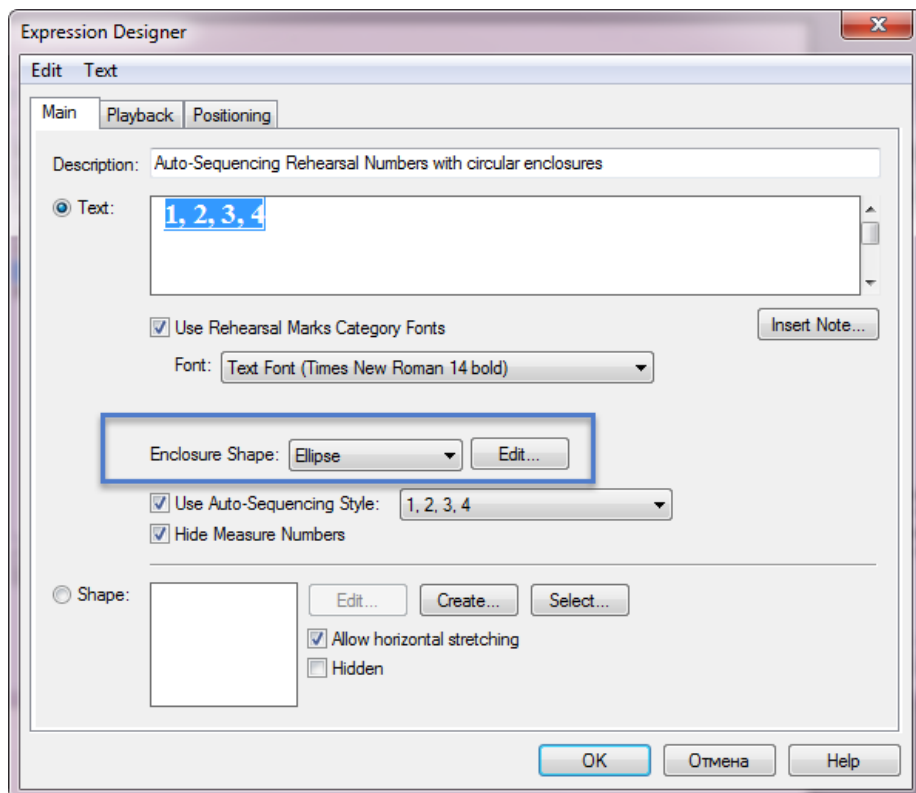
Додавання репетиційних міток (цифр)

Щоб додати в партитуру цифри, які допоможуть в ній орієнтуватися, увімкніть **Expression Tool (Нюанси)** і виберіть категорію **Rehearsal Marks (Знаки репетиції)**.



При натисканні кнопки **Assign (Вибрати)** цифра з'явиться в партитурі. У Finale діє автоматична нумерація, тому не потрібно кожного разу створювати новий елемент категорії **Rehearsal Marks** - нові цифри з'являться автоматично при виборі одного і того ж елемента бібліотеки.

За замовчуванням репетиційна мітка обведена в коло. Якщо потрібно змінити коло на, скажімо, квадрат, відредагуємо цифру. Для цього натиснемо **Edit (Правити)** і потрапимо у вікно **Expression Designer (Дизайнер нюансів)**, щоб відредагувати фігуру:



Виберемо зі списку тип обведення **Square** або будь-який інший, і натиснемо **Edit (Змінити)** навпроти **Enclosure Shape (Форма обрамлення)** для уточнення параметрів обведення.

Додавання темпів, динаміки та інших позначень в партитуру

Для цих знаходяться в категорії **Tempo Marks (Позначення темпу)** і ставляться один раз над верхнім нотним станом. Вони вирівнюються по знакам розміру:

The image shows a musical score with a vocal line and piano accompaniment. The tempo marking "Fairly slow" is placed above the first measure of the vocal line. The lyrics are "Have you seen but a bright li - ly grow Be -".

Щоб додати позначення темпу в партитуру, зробимо подвійне клацання в призначеному місці. У вікні, яке з'явиться, знайдемо категорію **Tempo Marks**, виберемо в списку те, що нам потрібно, а потім натиснемо кнопку **Assign (Вибрати)**.

The image shows the "Expression Selection" dialog box. The "Tempo Marks" category is selected in the left sidebar. The main area shows a grid of tempo markings with their corresponding measure numbers and symbols. The "Fairly slow" marking is highlighted in the bottom right cell.

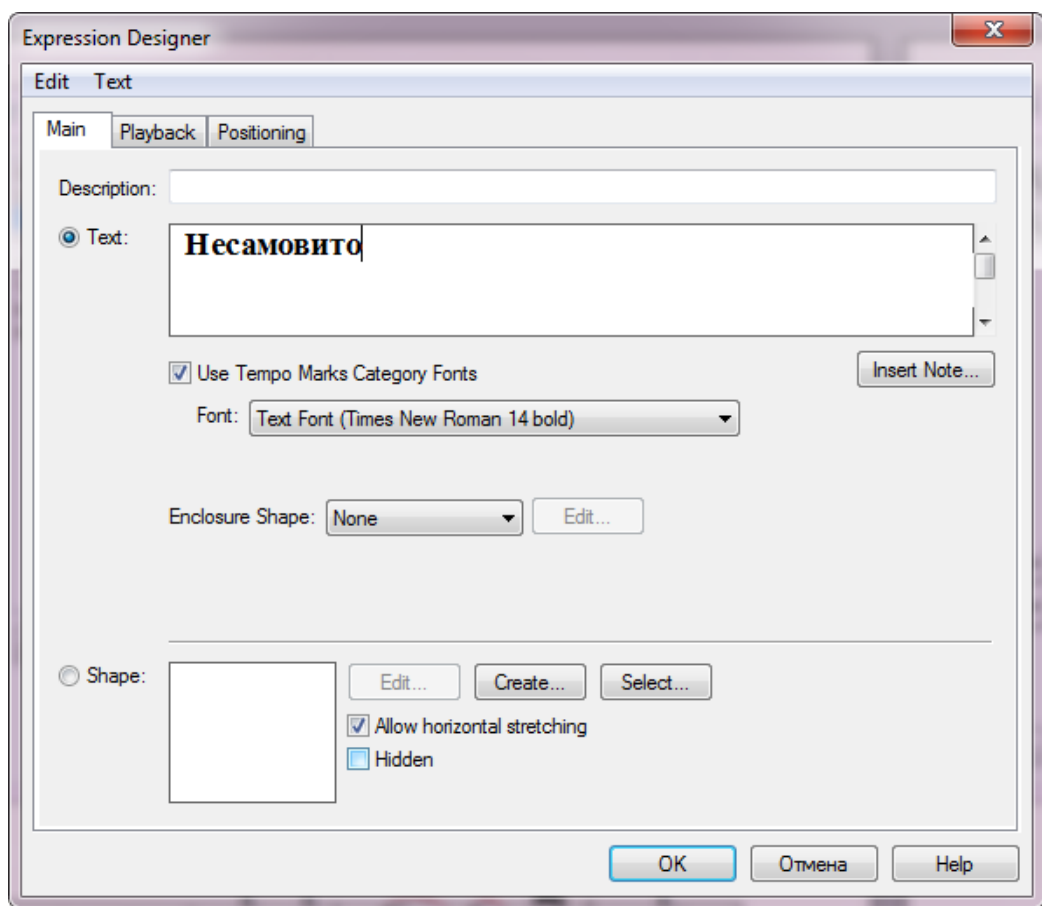
| | | | | |
|----------------|---|-----------------------------|-----------------------|------------------------------|
| 17 | Y | 18 | U | 20 |
| Adagio | | Adagio ♩ = 40 | Moderato | Moderato (♩ = c. 105) |
| 21 | | 22 | 23 | 24 |
| Allegro | | Allegro (♩ = c. 120) | Grave | Largo |
| 25 | | 26 | 27 | 28 |
| Lento | | Maestoso | Presto | Spirito |
| 29 | | 65 | 66 | 70 |
| Vivace | | Swing! = ♩ | Andante (. =) | Fairly slow |
| 67 | | 68 | | |
| (. =) | | (♩ =) | | |

Tempo Marks: Andante with metric modulation (Copy)


Buttons: Edit..., Duplicate, Delete, Move To, Reset to Category, Create Tempo Mark..., Assign, Cancel, Help

Якщо темпу немає серед елементів бібліотеки, створимо його самостійно - натиснемо **Create Tempo Mark (Створити позначення темпу)** і у вікні **Expression Designer (Дизайнер**

нюансів) напишемо все, що нам потрібно:

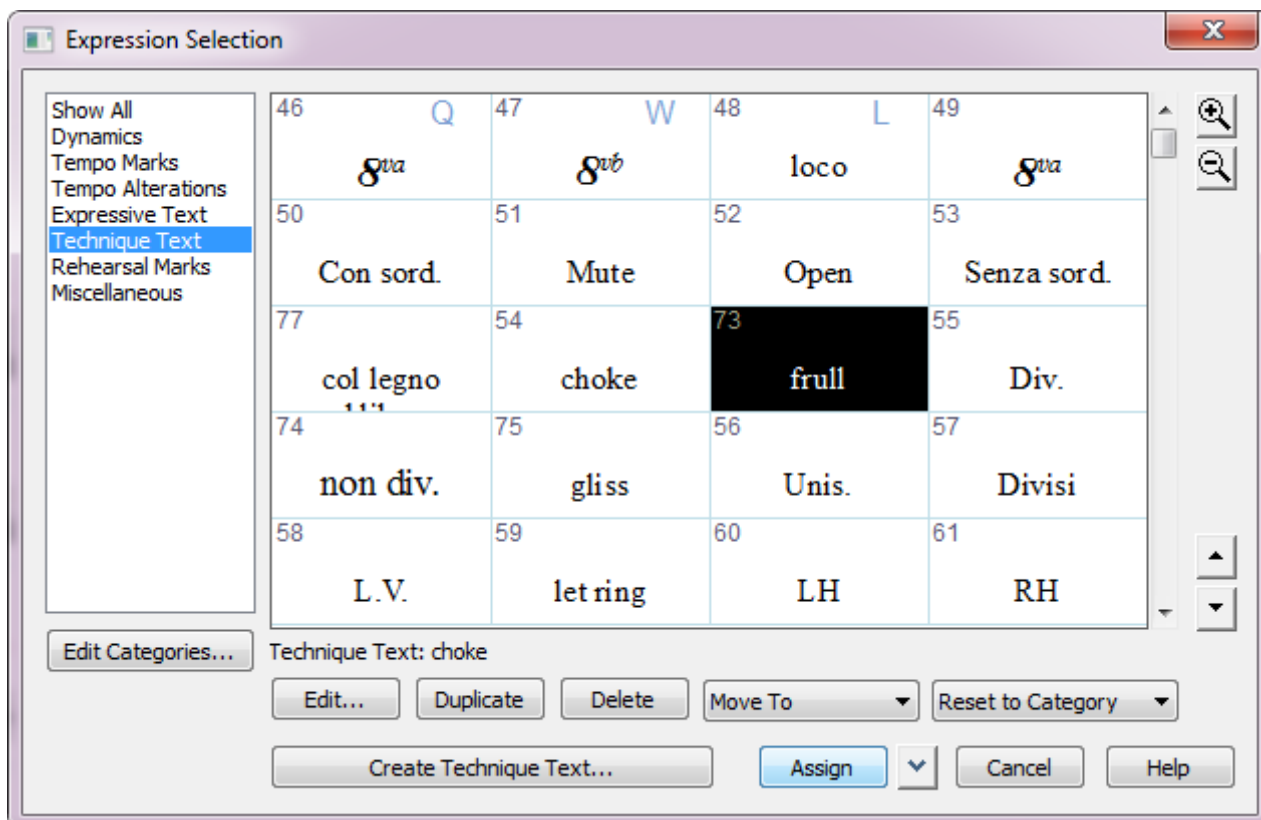


Після цього натиснемо **ОК** і повернемося до попереднього вікна. Новий темп з'явиться в списку серед елементів бібліотеки текстових позначень.

 *Звертайте увагу, куди направлена стрілка покажчика миші в той момент, коли ми клацаємо в партитурі в місці, де буде будь-який з реквізитів бібліотеки *Text Expression* (Текстові нюанси). Покажчик повинен дивитися в бік того нотного стану, до якого належить ремарка або нюанс.*

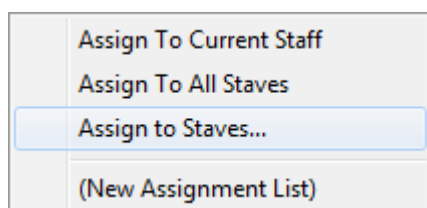
У партитурі те ж саме позначення може ставитися як до одного нотного стану, так і до декількох одночасно.

Для того щоб поставити ремарку, яка відноситься до одного нотного стану, досить двічі клацнути лівою клавішею миші в потрібному місці, після чого з'явиться вікно бібліотеки **Text Expression**, де ми виберемо категорію і конкретне позначення, наприклад, *frull.*, і, виділивши його, натиснемо кнопку **Assign**.

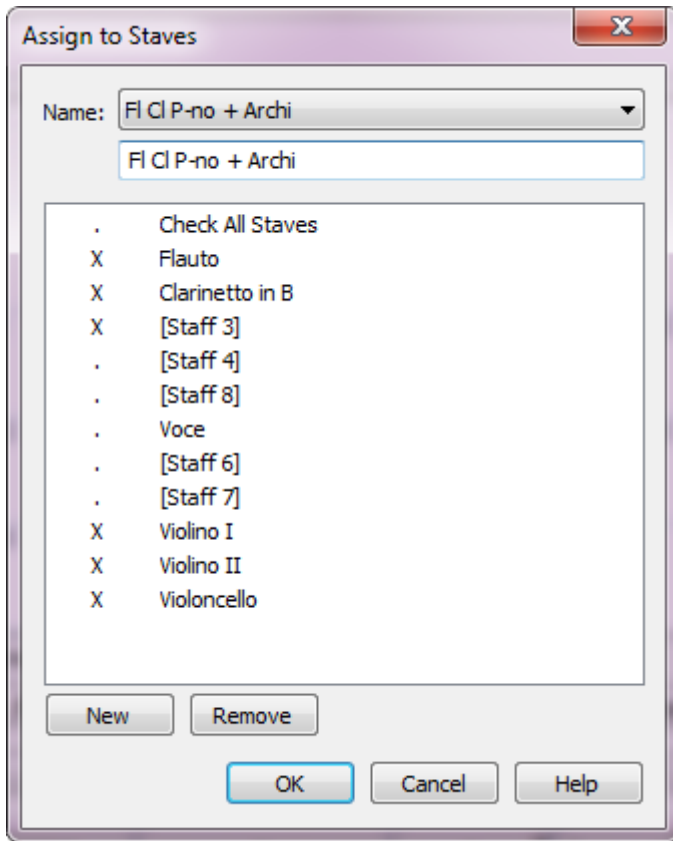


Якщо позначення відноситься до кількох партій інструментів, наприклад, динаміка для групи інструментів, порядок дій такий.

Ми знаходимо потрібний елемент (в даному випадку ff) в списку, натискаємо стрілочку біля кнопки **Assign (Вибрати)** і вибираємо третій пункт з меню.



Після цього відкривається вікно **Assign to Staves (Призначити на стани)**, де ми визначаємо, на яких нотних станах буде відображатися наше позначення.



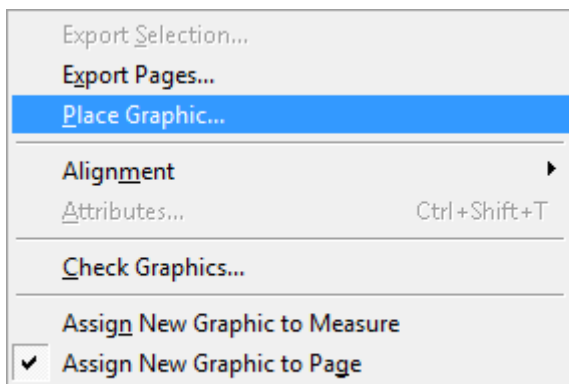
Потім цей порядок можна зберегти у вигляді списку нотних станів (в поле **New Assignment List (Новий список призначення)** ввести його назву, наприклад, **Fl Cl P-no + Archi**), після чого натиснути **OK**.

Призначені таким чином позначення вирівнюються по вертикалі автоматично, що важливо для економії часу.

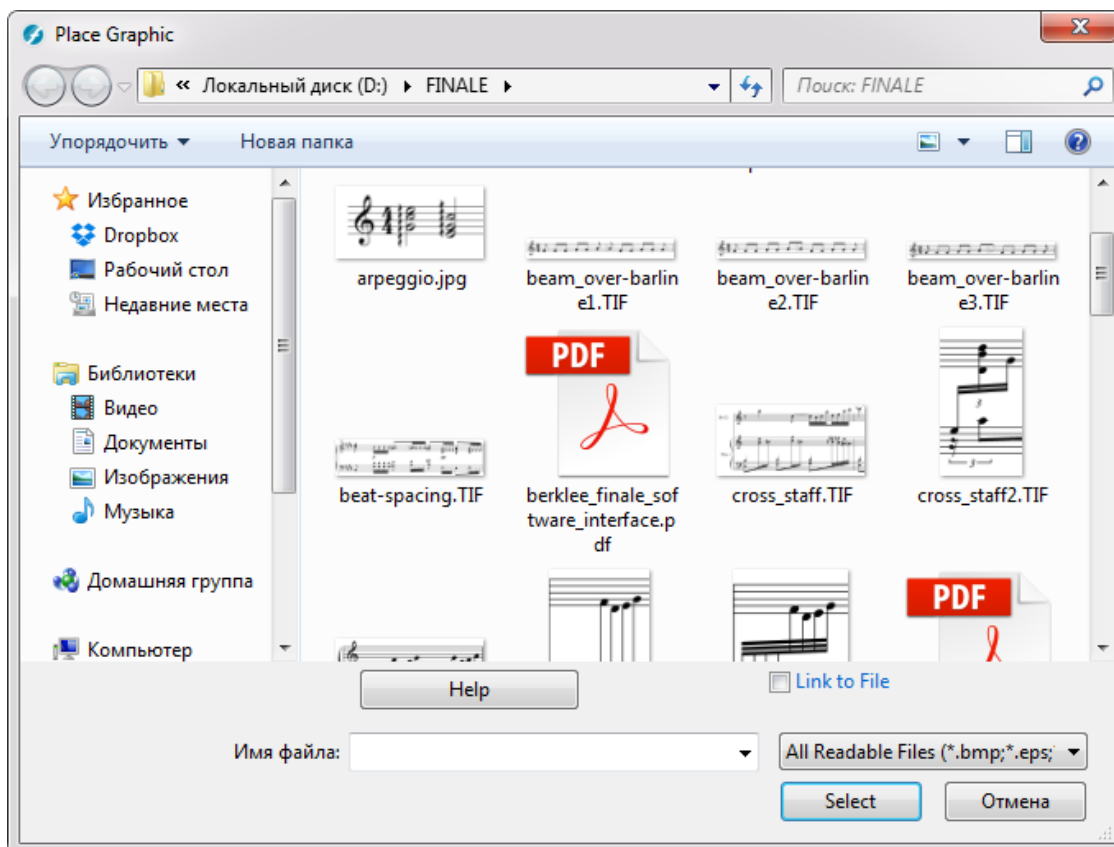
Додавання зображень в партитуру

Найчастіше це необхідно, коли в проекті є графічні об'єкти, які створити засобами вбудованого графічного редактора Finale не виходить. Їх можна зробити в зовнішньому графічному або векторному редакторі (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW).

У Finale зображення в партитуру додаються за допомогою **Graphics Tool (Графіка)**. Увімкнемо його, після чого в загальному меню з'явиться пункт **Graphics (Графіка)**, де ми виберемо **Place Graphic (Вставити графіку)**:




З'явиться вікно додавання графіки, в якому нам буде запропоновано вибрати файл з підтримуваних форматів (bmp , eps , tiff , gif , jpeg , wmf , png , pdf), який ми додамо в партитуру.



Об'єкт, який ми вставимо за допомогою **Graphics Tool**, можна масштабувати прямо в партитурі - змінювати розмір пропорційно і непропорційно.

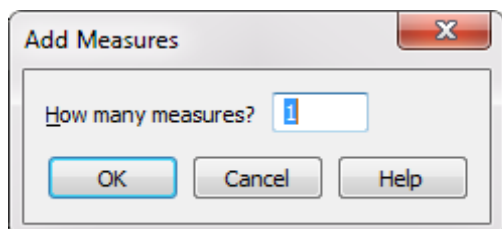
Якщо потрібно додати векторний об'єкт, скористаємося форматом eps.

 Якщо хочеться, щоб фон об'єкта був **прозорим**, краще використовувати формат png. Інші формати будуть відображатися на тлі білого прямокутника.

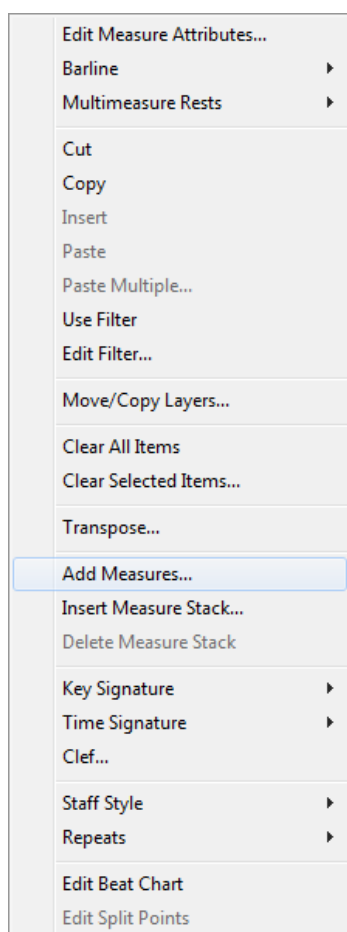
Додавання тактів в партитуру

Нам знадобляться інструменти **Selection Tool (Вибір)** або **Measure Tool (Такт)**.

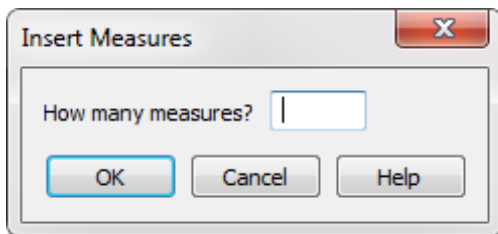
Якщо натиснути **Ctrl** і одночасно натиснути на іконку **Measure Tool**, з'явиться вікно, в якому можна ввести потрібну кількість тактів, які з'являться в кінці партитури.



Це ж вікно можна викликати, клацнувши правою клавішею в режимі інструментів **Selection Tool** або **Measure Tool** і вибравши пункт меню **Add Measures (Додати такти)**:



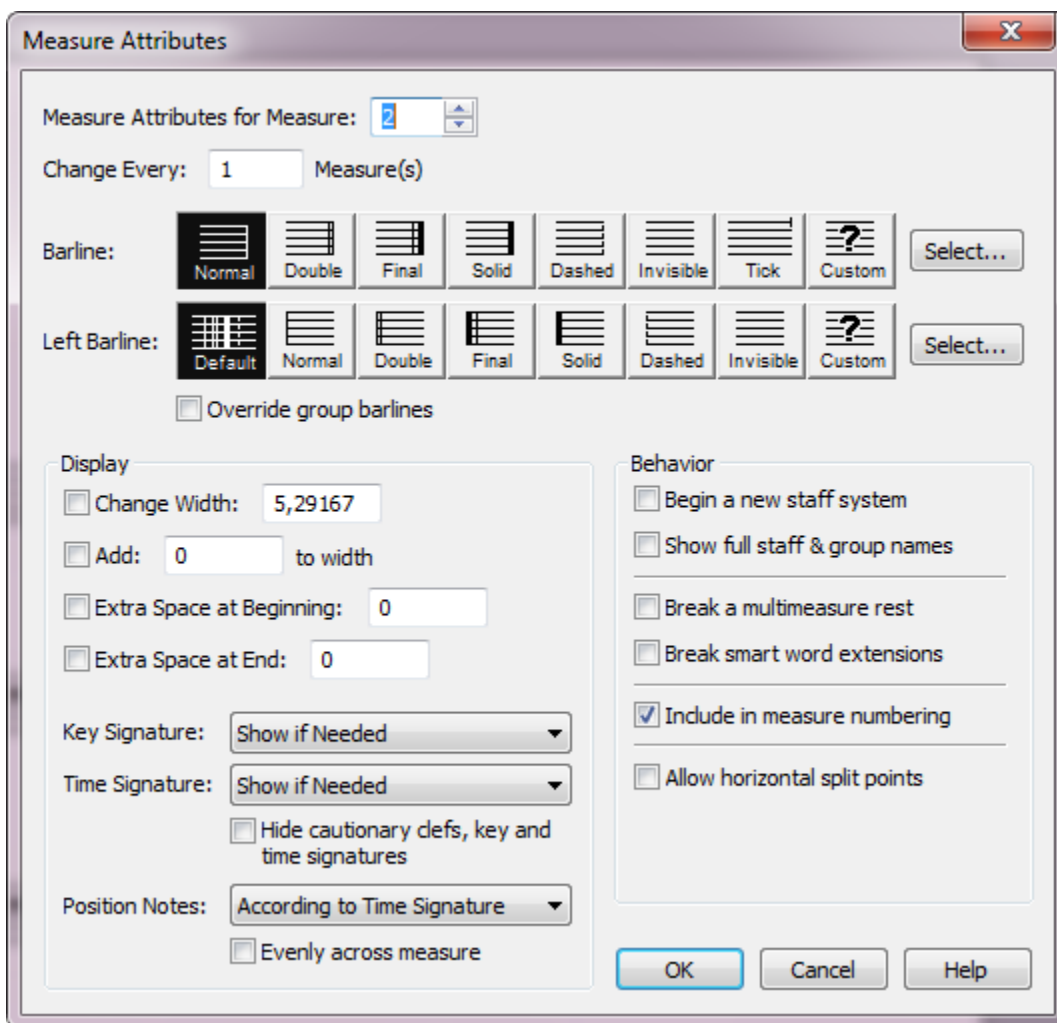
Якщо ж такти потрібно додати в певне місце в партитурі, виділимо потрібний такт після цього виберемо в цьому меню пункт **Insert Measure Stack (Вставити такти)**. Тепер введемо кількість:



Такти будуть вставлені *перед* виділеним тактом.

Типи тактових ліній

Для позначень зміни розділу форми або закінчення всього твору, для нотатції музики з вільним метром потрібні різні типи тактових рис. Ми можемо їх вибрати в режимі інструменту **Measure (Такт)**. Вікно інструменту **Measure** з'явиться після подвійного клацання по такту, в якому потрібно змінити тип тактової риски:

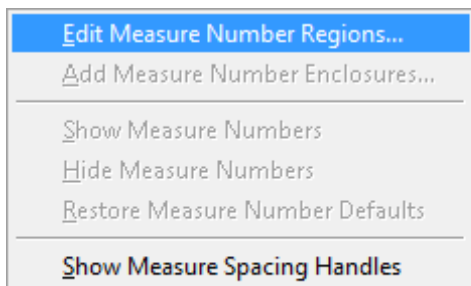


Нумерація тактів

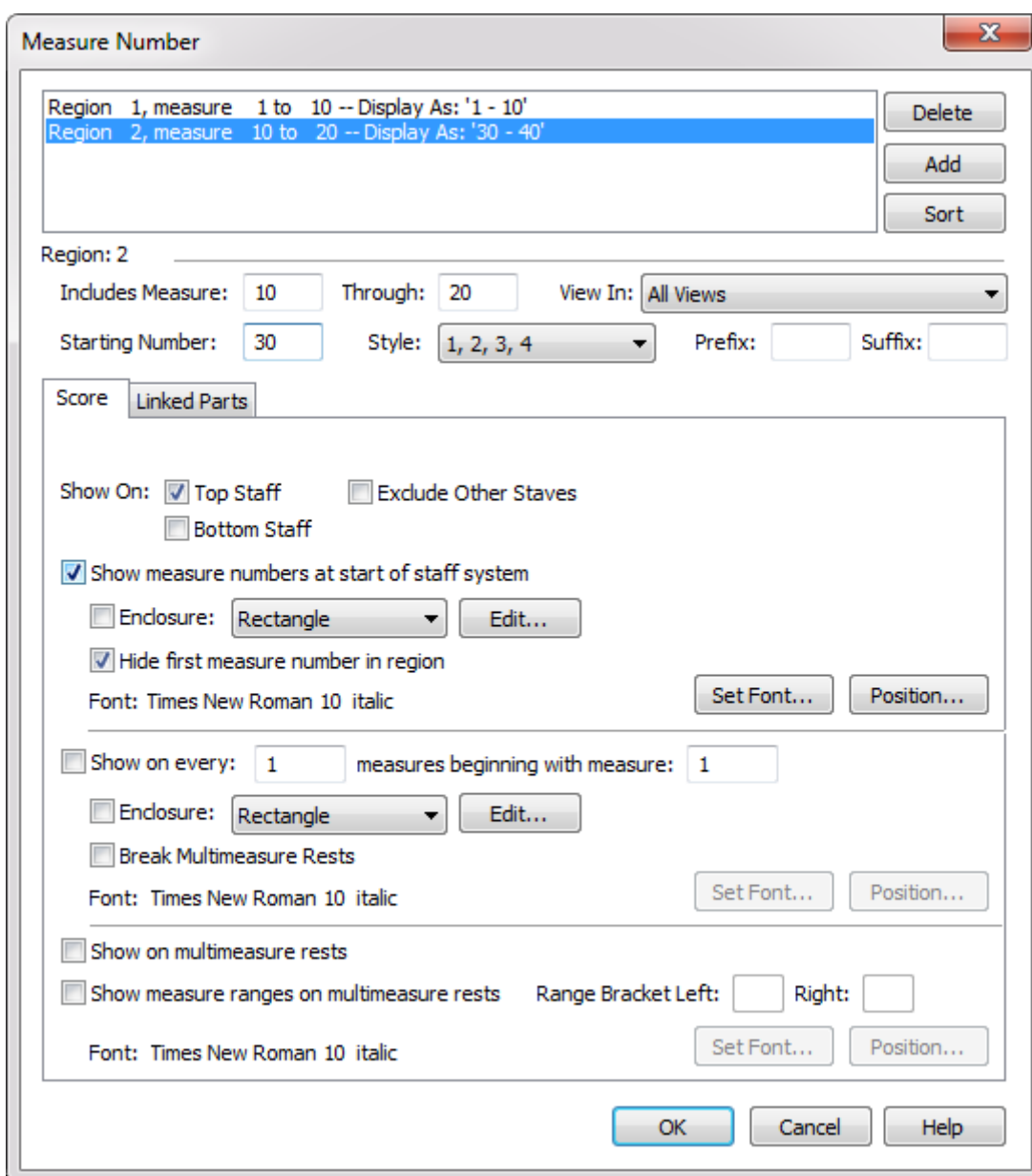
Нумерація тактів важлива для зручності орієнтування в нотному тексті. У Finale вона за замовчуванням автоматична. Але бувають випадки, коли реальні номери тактів не збігаються з тими номерами, які потрібно відобразити, або для номерів тактів потрібні особливі позначення, або вони взагалі не повинні відображатися.

Всі операції такого роду робляться за допомогою інструменту **Measure Tool (Такт)**.

В разі, якщо номери тактів в партитурі відрізняються від реальних номерів, ми виберемо в меню **Measure (Такт) > Edit Measure Numbers Regions (Редагувати області номерів тактів)**:



Після цього відкриється вікно, в якому ми створимо нову область нумерації тактів (**Measure Numbers Region**) і призначимо, з якого числа буде відображатися нумерація:



Крім того, тут можна задати і інші параметри відображення - чи показувати номери на початку системи, який використовувати шрифт, тип обведення (квадрат, коло і т.д.) і чи є воно (обведення) взагалі.

Це все визначається як для партитури, так і для партій окремо. Для інших випадків варто скористатися вкладкою **Linked Parts (Зв'язані партії)**.



Якщо нам потрібно приховати відображення номерів тактів, можна виділити ці номери і натиснути **Delete**, перебуваючи в режимі **Measure Tool**. Після цього числа стануть сірими, і не будуть відображатися при друку.

Ударні інструменти

Мають специфічну нотацію.

По-перше, для деяких інструментів (позначення тарілок і хета), а також особливих прийомів гри використовуються спеціальні нотні голівки, по-друге, ударна установка може бути записана як в двох шарах, так і в одному.

Зауважимо, що слід розрізняти інструмент **Drum Set (Ударна установка)** та інші ударні інструменти на зразок **Percussion (Ударні)**.

Розглянемо спочатку особливості нотації ударної установки.

До 70-х років ХХ століття було прийнято розміщувати її на п'ятилінійному нотному стані в два голоси з використанням двох шарів (**Layers**).

При цьому в верхньому голосі (штилі вгору) записуються інструменти, на яких грають руками (наприклад, **Hi-Hat, Snare Drum**), в нижньому голосі (штилі вниз) записуються інструменти, на яких грають ногами (**Bass Drum, Hi-hat foot**).

Пізніше з'явилася одноштильова система нотації ударної установки. Суть її в тому, що кожному інструменту ударної установки відповідає певна нота на п'ятилінійному нотному стані. Так, партія малого барабана позначається нотою між 3-ю і 4-ю лініями, партія великого барабана - під 1-ю лінійкою, партія хета - над 5-ю лінійкою.



Існують різні варіанти запису інструментів ударної установки. Так, не завжди партія хета пишеться над 5-ю лінійкою і партія великого барабана - під 1-ю лінійкою. Про ці різночитання буде сказано нижче.

Найбільш поширена система запису позначень така²:

² Її наводить Олександр Максименко (www.maximals.ru)

Бочка Бочка 2 Малый барабан Обод малого, иногда палочки Рим-шот, флажолет

7

Тома, расположенные по высоте от самого высокого к самому низкому

13

Хет Открытый хет Закрытый хет Педальный хет Райд Купол райда, флажолет Райд 2 Креш Креш 2, сплеш, чайна

У Finale за замовчуванням використовується стандарт нотації ударної установки, прийнятий в **Percussive Arts Society (PAS)**:

Ride Closed Hi-Hat Open Hi-Hat Snare Cross-Stick (Rim Click) Rim Shot Small Tom

Bass (Kick) Hi-Hat Foot Optional Floor Tom

Зустрічається ще така система позначення, яка відрізняється від застосовуваної в Finale:

Hi-Hat Ride or Crash Cymbal

High Tom Mid Tom 1 Mid Tom 2 Floor Tom

Як бачимо, тут **Hi Hat** нотується між 4-ю і 5-ю лінійками, **Floor Tom** і **Snare Drum** записані також інакше.

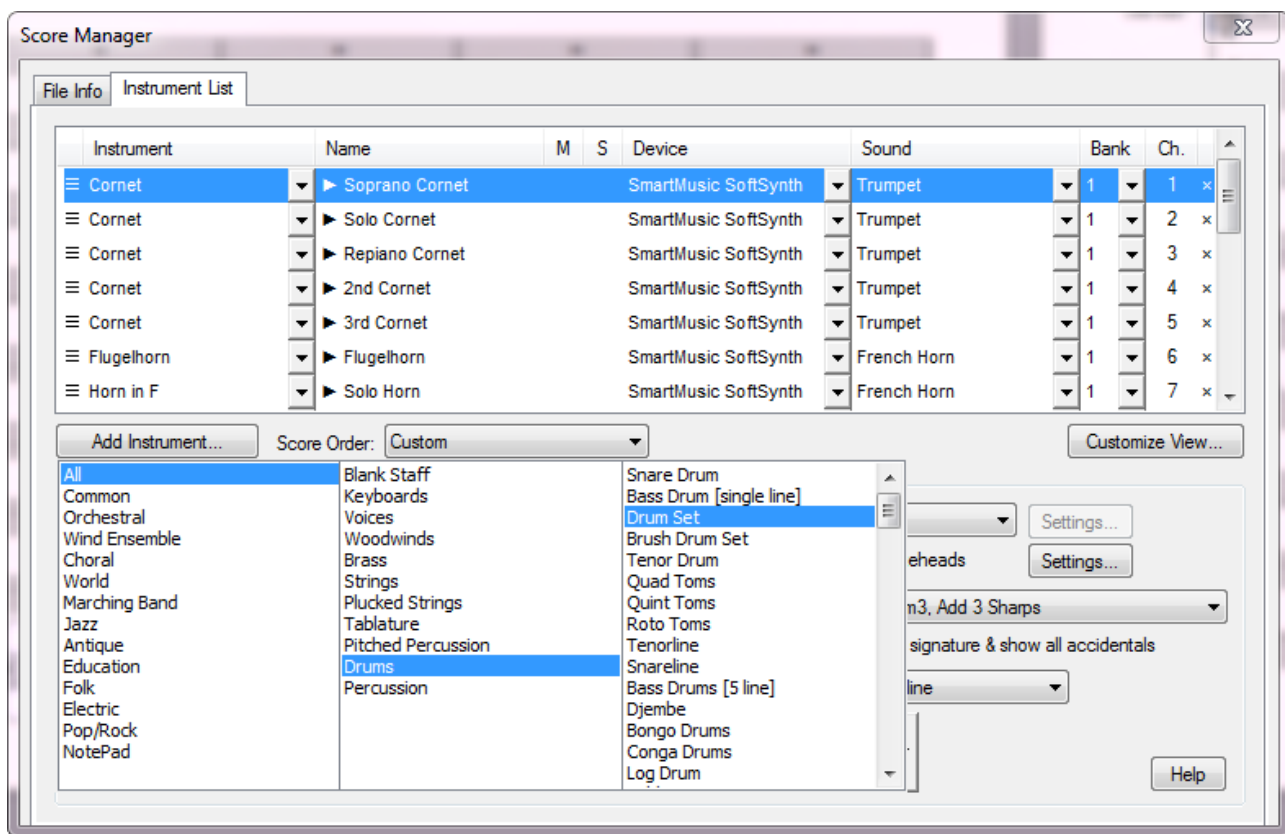
💡 *Це означає, що, працюючи з ударними, необхідно уточнювати прийняту систему позначень.*

Якщо буде виявлено розбіжність систем, можна перепризначити мапу ударних інструментів **Drum Map**. Як це зробити, ми розглянемо трохи пізніше.

Штилі нот в ударній установці при одноштильовій системі нотації спрямовані вгору, а ребра в'язок знаходяться над нотним станом.

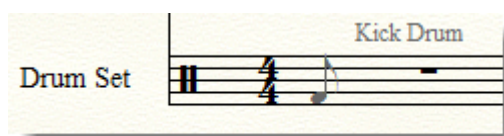
Всі особливості позначення кожного інструменту ударної установки можна побачити в підказках в режимі редагування **Speedy Entry (Швидкісного набору)**, якщо активний інструмент **Drum Set** з набору інструментів.

Щоб додати його в партитуру, зайдемо в меню **Window (Вікно) > Score Manager (Менеджер партитур) > Instrument List (Список інструментів)**. Натиснемо кнопку **Add Instrument (Додати інструмент)** і в нижній частині вікна виберемо подвійним клацанням зі списку в категорії **Drums (Барабани)** інструмент **Drum Set**.



Після цього в партитурі з'явиться новий нотоносець з партією ударної установки.

У режимі **Simple Entry (Простого введення)** або **Speedy Entry (Швидкісного набору)** ми побачимо підказки з назвами кожного з інструментів ударної установки:



На одне і те ж місце на нотоносці можуть бути призначені кілька інструментів - так, над 5-ю лінійкою знаходяться як закритий хет, так і відкритий:



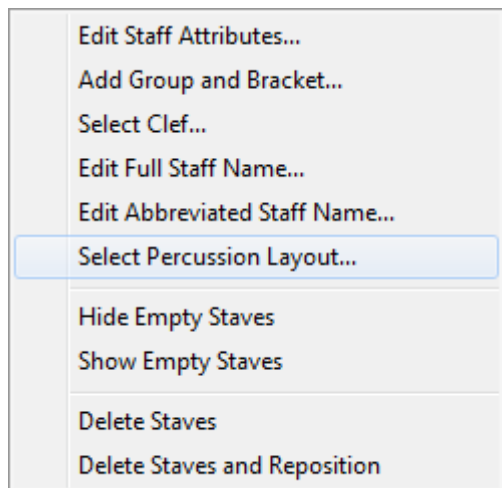
За звучанням вони відрізняються, по положенню на нотоносці - ні. Щоб перейти від одного до іншого в режимі набору з комп'ютерної клавіатури, досить натиснути стрілку вгору або вниз біля цифрового блоку клавіатури.

Ударні можна вводити і з допомогою MIDI клавіатури. Зазвичай на ній є позначення над кожною клавішею, що відповідає одному з ударних інструментів.

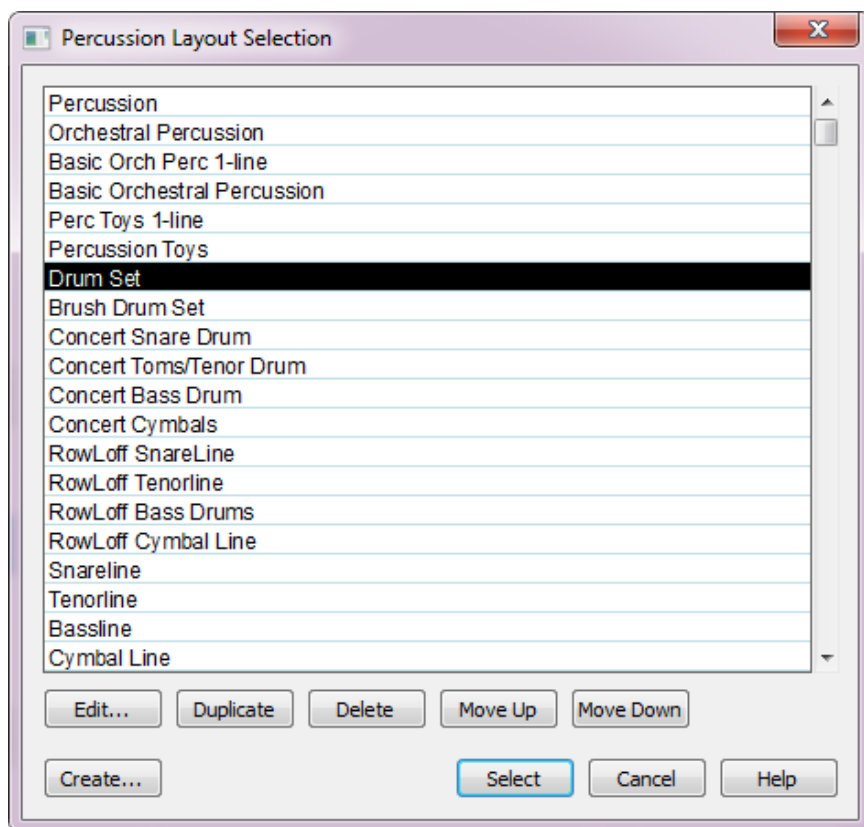
Мапа ударних інструментів Drum Map

Якщо схема позначень ударних, яка нам потрібна, відрізняється від прийнятої за замовчуванням в Finale, це означає, що нам потрібно перепризначити мапу ударних (**Drum Map**). **Drum Map** - це таблиця відповідностей між MIDI нотами, положеннями нот на нотоносці і формами спеціальних нотних головок.

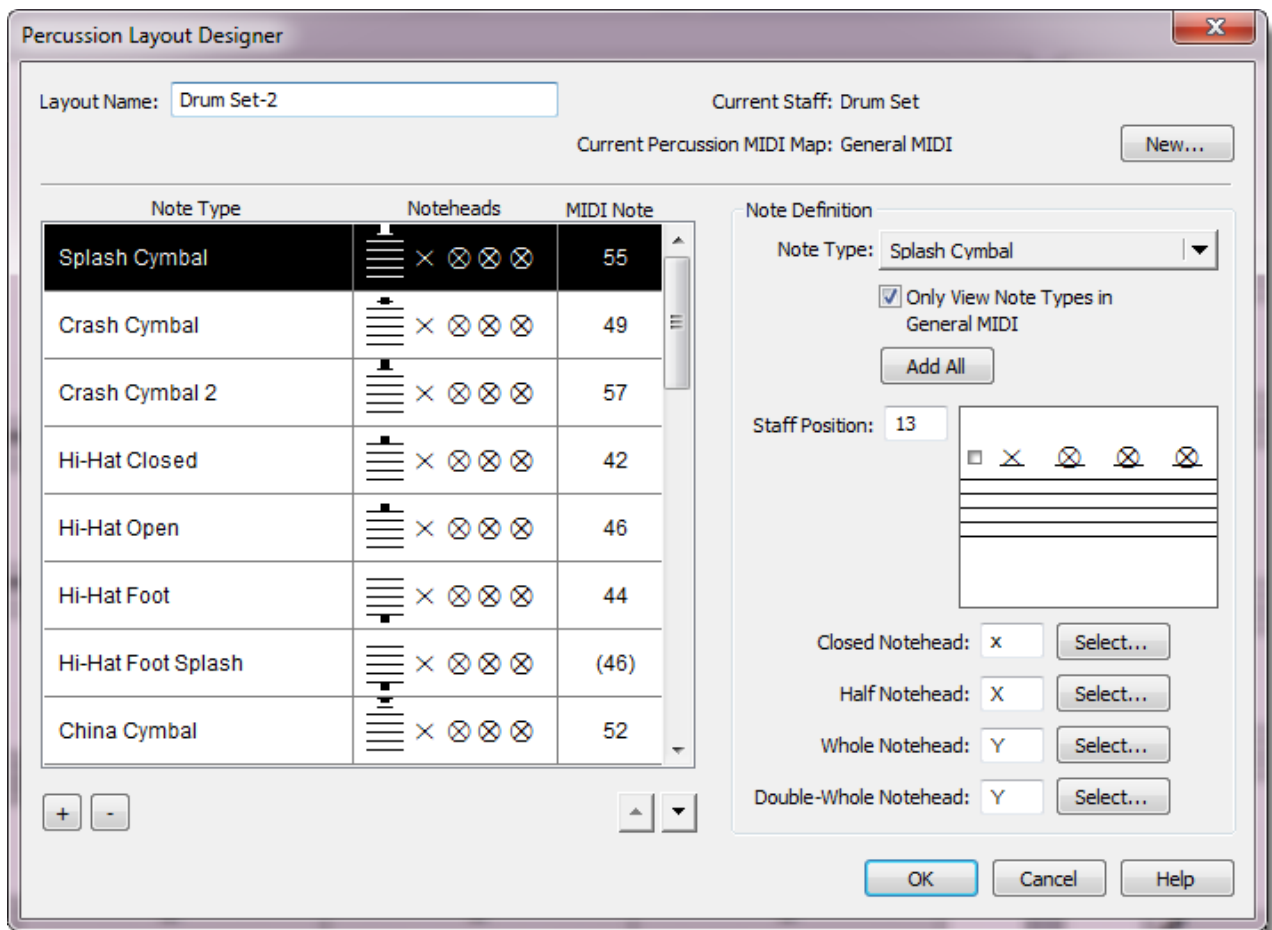
Щоб змінити мапу ударних, включимо інструмент **Staff Tool (Нотний стан)**, клацнемо правою клавішею миші по хендлу біля нотоносця **Drum Set** і знайдемо в контекстному меню **Select Percussion Layout (Вибрати планування ударних)**:



Відкриється вікно **Percussion Layout Selection (Вибір планування ударних)**, де ми активуємо **Drum Set** і натиснемо кнопку **Edit (Правити)**:



Після цього ми потрапимо в **Percussion Layout Designer (Дизайнер планування ударних інструментів)**, де і призначимо відповідності MIDI нот, форм їх голівок і положення на нотоносці:



Вгорі, в полі **Layout Name (Назва планування)**, введемо назву мапи ударних, що відрізняється від стандартної, наприклад, **Drum Set-2**. Після цього внесемо необхідні зміни і призначимо відповідності. Клацнемо **OK**.

Відкриється попереднє вікно, в якому ми виберемо назву нашої мапи ударних, **Drum Set-2** і натиснемо кнопку **Select (Вибрати)**.

Після цього ми зможемо вводити ударні вже за новою схемою.

Хорова партитура

Хорові партитури бувають різними за кількістю голосів і типам запису (від однорядкової до чотирирядкової та більше). Але основна специфіка роботи з ними в Finale пов'язана з підрядковим текстом, який буває складно організованим.

Почнемо створення хорової партитури з вибору потрібних нам інструментів в **Document Setup Wizard (Майстрі створення документа)** або скористаємося одним з шаблонів в папці **Templates/Choir Templates** - відкриємо файл **SATB (4-Staff) with Piano.ftmx** (чотирирядкова хорова партитура з фортепіано) або **SATB (2-Staff) with Piano.ftmx** (дворядкова хорова партитура з фортепіано).

Інформацію про партитуру (назва, автор) у вікні **Document Setup Wizard > Score Information (Майстер створення документів > Склад інструментів і стиль документа)** можемо ввести зараз або пізніше, якщо натиснемо кнопку **Cancel (Скасувати)**.

Якщо нам потрібна хорова партитура а capella , видалимо партію фортепіано за допомогою **Score Manager** в меню **Window (Вікно)> Score Manager (Менеджер партитур)** (натиснемо хрестик в крайньому правому стовпчику таблиці):

| Instrument | Name | M | S | Device | Sound | Bank | Ch. | |
|-----------------|-----------|---|---|----------------------|---------------|------|-----|---|
| ≡ Soprano Voice | ▶ Soprano | | | SmartMusic SoftSynth | ▼ Choir Aahs | ▼ 1 | ▼ 1 | × |
| ≡ Alto Voice | ▶ Alto | | | SmartMusic SoftSynth | ▼ Choir Aahs | ▼ 1 | ▼ 2 | × |
| ≡ Tenor Voice | ▶ Tenor | | | SmartMusic SoftSynth | ▼ Choir Aahs | ▼ 1 | ▼ 3 | × |
| ≡ Bass Voice | ▶ Bass | | | SmartMusic SoftSynth | ▼ Choir Aahs | ▼ 1 | ▼ 4 | × |
| ≡ Piano | ▶ Piano | | | SmartMusic SoftSynth | ▼ Grand Piano | ▼ 1 | ▼ 5 | × |

У нас вийде така картина:

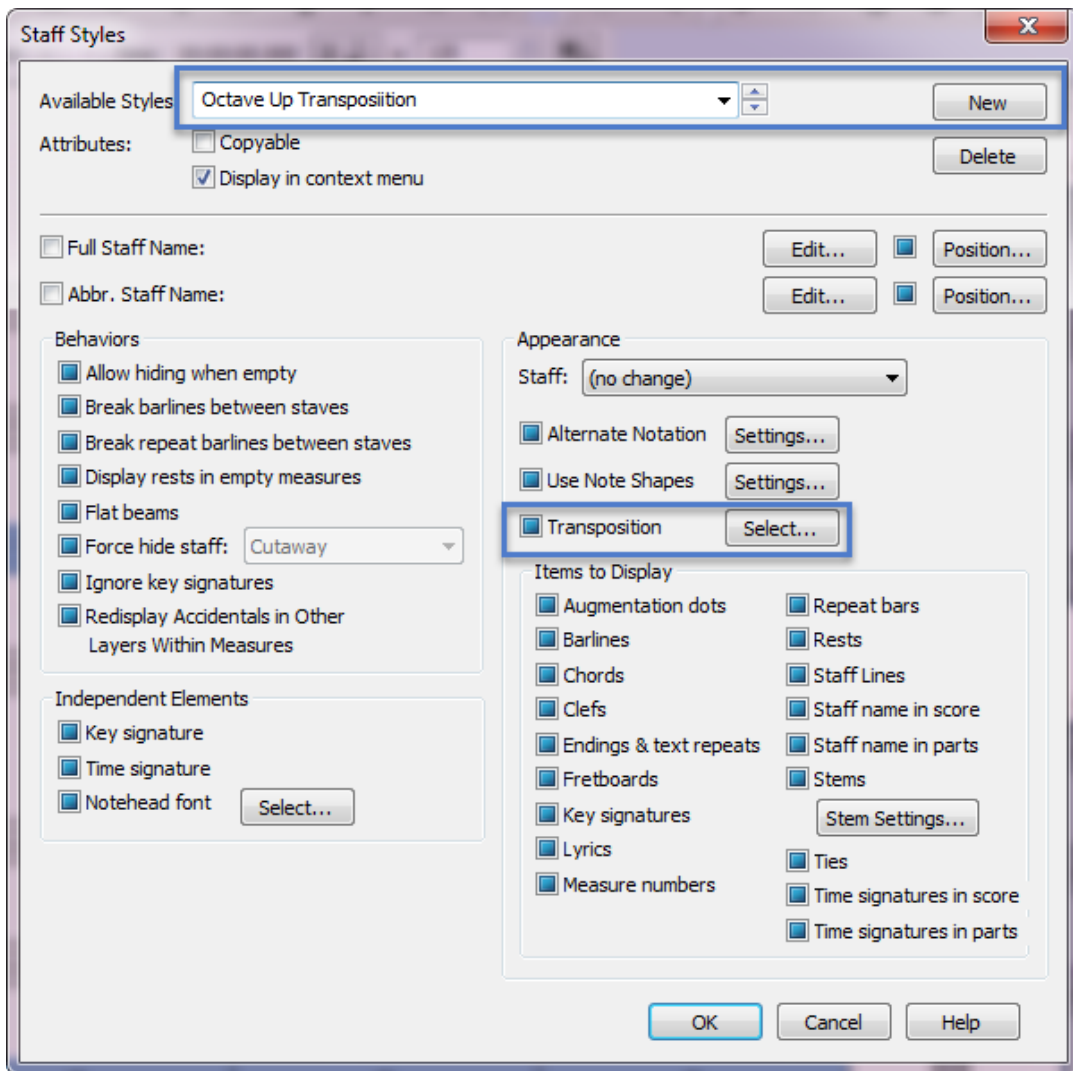
The image shows a musical score with four staves labeled Soprano, Alto, Tenor, and Bass. Each staff has a treble clef and a 4/4 time signature. The Tenor staff has an '8' below the clef, indicating an octave transposition. The staves are currently empty, showing only rests.

Після цього можемо адаптувати шаблон до того типу партитури, який нам потрібен. Як видно на малюнку вище, партія тенора записана в ключі з вісімкою з октавною транспозицією.

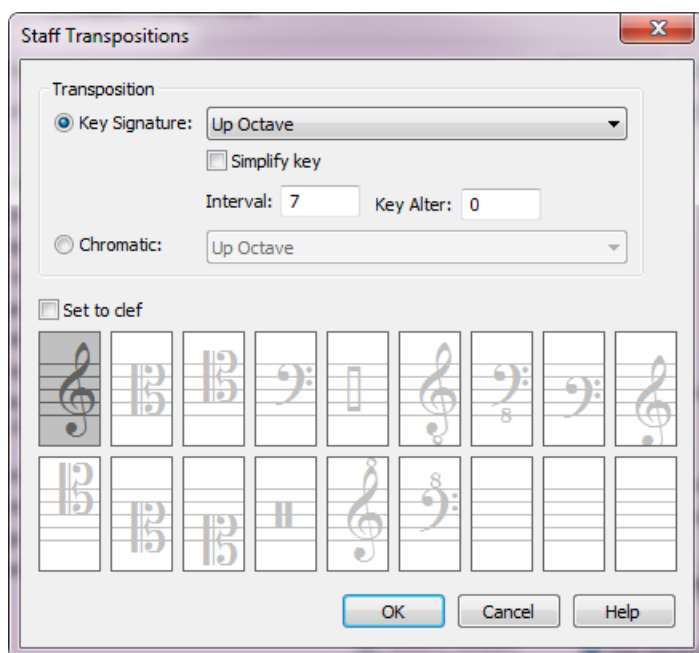
Замінімо цей ключ на прийнятий у нас скрипковий або басовий. Для цього увімкнемо інструмент **Clef (Ключ)** і клацнемо по першому такту партитури. Виберемо басовий ключ для запису партії тенора в тому випадку, якщо ми хочемо записати партію тенора в реальному звучанні, без транспозиції.

Якщо ми плануємо використовувати скрипковий ключ, то після того, як ми його оберемо, потрібно призначити транспозицію на октаву вище .

Для цього увімкнемо інструмент **Staff Tool (Нотний стан)** і виділимо весь нотний стан, клацнувши двічі по хендлу. Клацанням правої кнопки миші по виділеному нотноосцю відкриємо контекстне меню і виберемо **Define Staff Styles... (Визначити стиль нотного стану)**. У вікні створимо новий стиль нотноосця і назвемо його **Octave Transposition**. Для цього натиснемо кнопку **New (Новий)** у вікні **Staff Styles (Стилі стану)**:



Після чого встановимо тип транспозиції, клацнувши **Select (Вибрати)** навпроти пункту **Transposition (Транспозиція)**.



У вікні **Staff Transposition** виберемо **Up Octave (Вгору ч.8)** зі списку навпроти **Key Signature (Ключові знаки)** і натиснемо два рази **ОК**.

Після цього партія тенора буде звучати на октаву вище написаного.

Робота з підрядковим текстом у хорівій партитурі

*Вимагає редагування словесного тексту за допомогою інструменту **Lyrics (Вокальний текст)** у вікні **Lyrics Window (Вікно тексту)**, а не в самій партитурі.*

Під час редагування слів, якщо обсяг тексту великий і в ньому є розподіл на куплети, потрібно бути вкрай уважним, тому що додавання або видалення будь-якого з складів призводить до зрушення всього тексту в документі.

Які бувають складнощі під час роботи з хоровою партитурою:

1. Прив'язка до однієї ноти двох складів.
2. Прив'язка тексту до кількох голосів одночасно.
3. Введення тексту різних куплетів і установка положення тексту для різних куплетів.
4. Редагування вже набраного в партитурі тексту.
5. Робота над вокальної угрупованням.

Розглянемо їх детальніше.

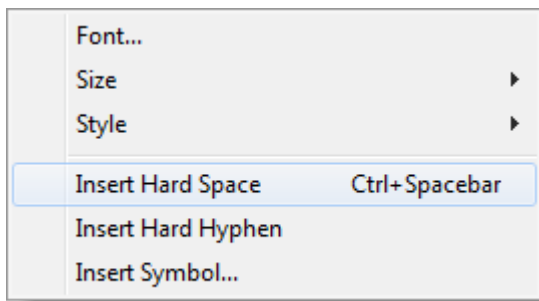
Прив'язка до однієї ноти двох складів

Досить часто на одну ноту припадає кілька складів (наприклад, в са-ду).

Щоб прив'язати до ноти відразу кілька складів, потрібно поставити між складами нерозривний пробіл.

The image shows a musical score snippet. The top staff is a vocal line in treble clef, 3/4 time, with a tempo marking 'Andante'. The lyrics are 'В рай - ду - гу чай-ка ле - ті - ла.' A red bracket is drawn under the words 'чай-ка ле - ті - ла.' to indicate a non-breaking space. The bottom two staves are piano accompaniment in bass clef, also in 3/4 time, with a 'p' dynamic marking. The piano part consists of chords and single notes.

Робиться це в режимі **Lyrics (Вокальний текст)**> **Lyrics Window (Вікно тексту)** за допомогою комбінації клавіш **Ctrl+Space** або вибирається в цьому ж вікні в меню **Text (Текст)** пункт **Insert Hard Space (Вставити нерозривний пробіл)**.



У раних версіях Finale цієї функції не було, нерозривний пробіл ставився за допомогою комбінації клавіш **Alt+0160** (обов'язково на цифровому блоці клавіатури).

Прив'язка тексту до кількох голосів одночасно

Якщо хорова партитура дворядкова і на кожному нотоносці записані партії двох голосів, як на малюнку нижче, можуть виникнути складності з прив'язкою текстів.



У такому випадку важливо уточнити, який з шарів (**Layers**) зараз активний і до якого з них ми збираємося прив'язувати словесний текст.

Якщо у нас на одному нотному стані записані, наприклад, сопрано і альт, то, призначаючи текст клацанням (**Click Assignment**), потрібно активувати саме той шар, який відповідає потрібному голосу.

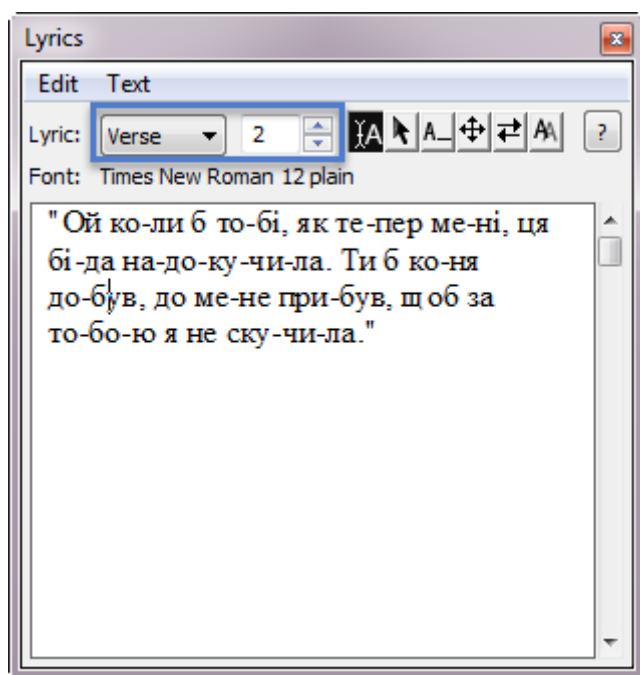
Якщо ж прив'язувати словесний текст до різних шарів, то можливо, що склади будуть розірвані і утворюються висячі дефіси, як в прикладі нижче (де склади Бо-же, спа- прив'язані до 2-го шару, а си- ме-не, Бо-же - до 1-го):



Куплети і секції (Verse, Chorus, Section)

Для того, щоб розмістити текст другого і наступних куплетів під нотами, можна використовувати **Verse, Chorus** або **Section**:

Щоб зробити підрядковий текст так, як на малюнку вище, у вікні **Lyrics Window** (Вікно вокального тексту) виберемо з меню, що випадає тип тексту **Verse** (Куплет), **Chorus** (Приспів) або **Section** (Секція) і порядковий номер куплета або секції:



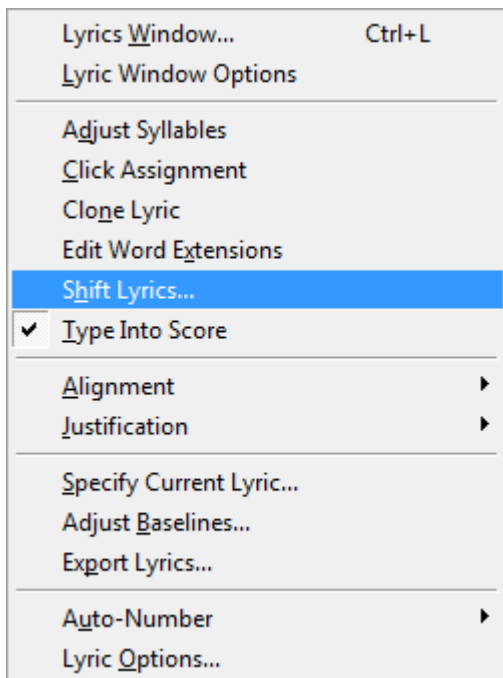
Після цього можна прив'язати текст до нот методом **Click Assignment** (в меню **Lyrics**).

У моїй практиці я не помітила відмінності між різними типами тексту, тому частіше користуюся заданим за замовчуванням (**Verse**).

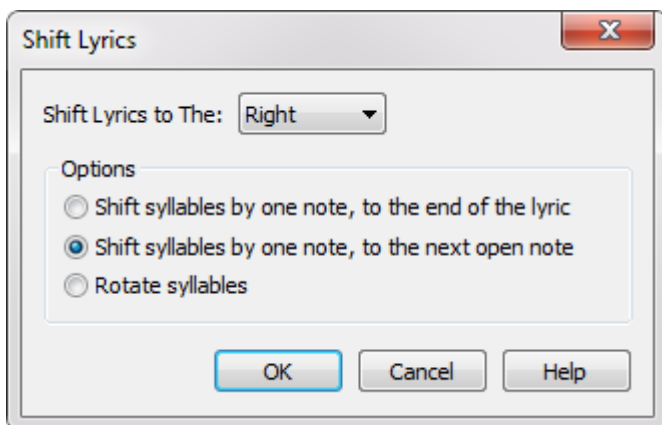
Редагування вже набраного тексту

Тут найчастіше складності виникають при вставці складів або їх видаленні, яке призводить до зсуву. Зсув прибрати іноді буває непросто, особливо якщо текст складний і/або довгий.

Для того щоб, як то кажуть, розставити все на свої місця, потрібно зайти в меню **Lyrics** (Вокальний текст) > **Shift Lyrics** (Перемістити слова/склади):



У наступному вікні вибрати напрямок зсуву (вліво або вправо) і натиснути **ОК**.

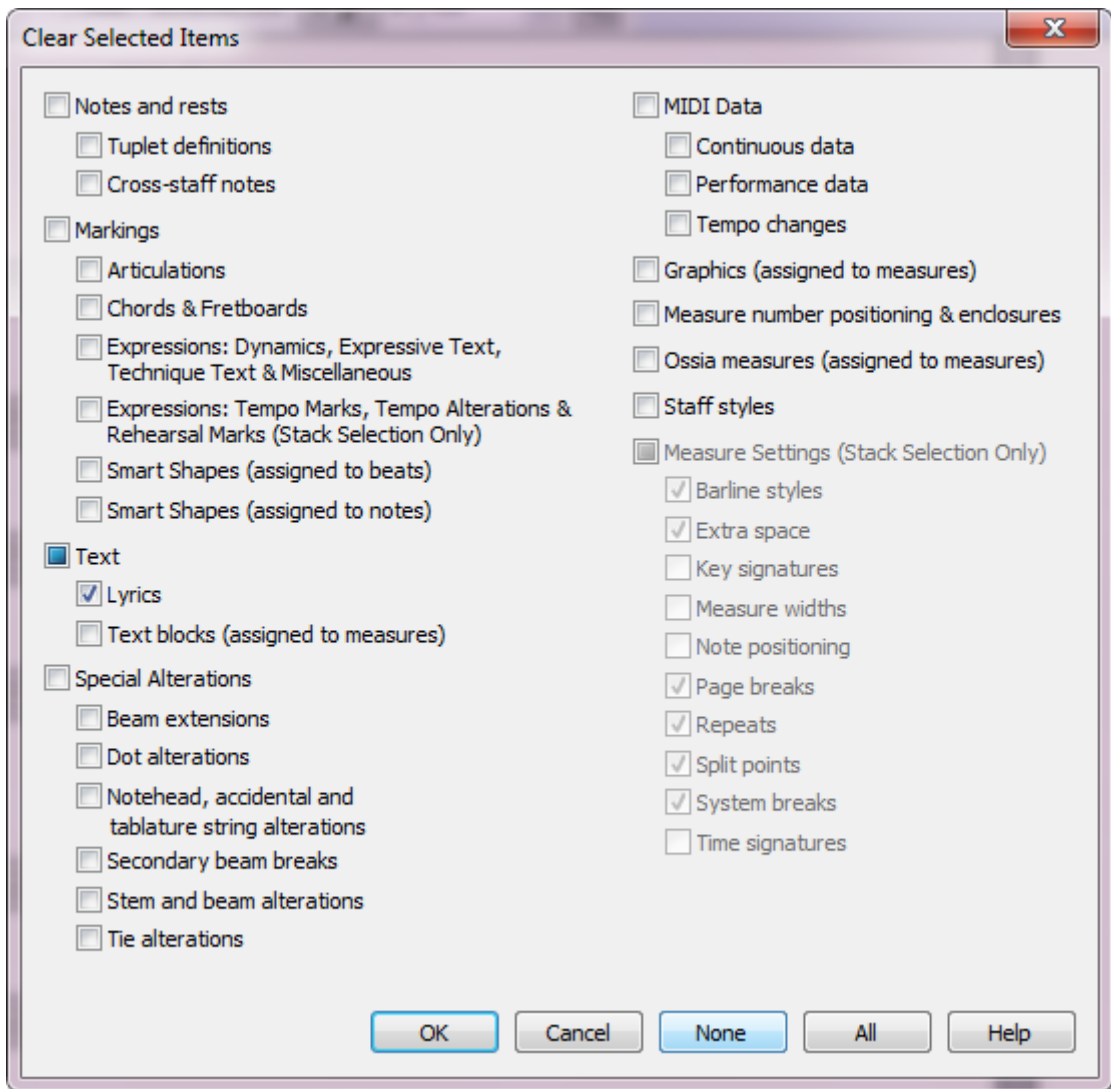


Текст буде перенесений на один склад. При цьому все зсувається до того такту, де є ціла пауза. Якщо таких тактів багато, доведеться звільняти текст кілька разів.

Видалення тексту під нотами

У деяких випадках легше видалити весь текст, який вже прив'язаний до нот, і призначити його заново. Тому ми спочатку очистимо його прив'язку до нот. При цьому існуючий набраний текст нікуди не дінеться з вікна **Lyrics Window**, він зникне тільки з партитури.

Для цього включимо інструмент **Selection Tool (Вибір)**, виділимо той фрагмент, де потрібно видалити текст і зайдемо в меню **Edit (Правка) > Clear Selected Items (Видалити певні елементи)**. У вікні натиснемо спочатку кнопку **None (Нічого)**, щоб зняти галочки з усіх непотрібних нам пунктів, і зробимо активним **Lyrics (Вокальний текст)**.

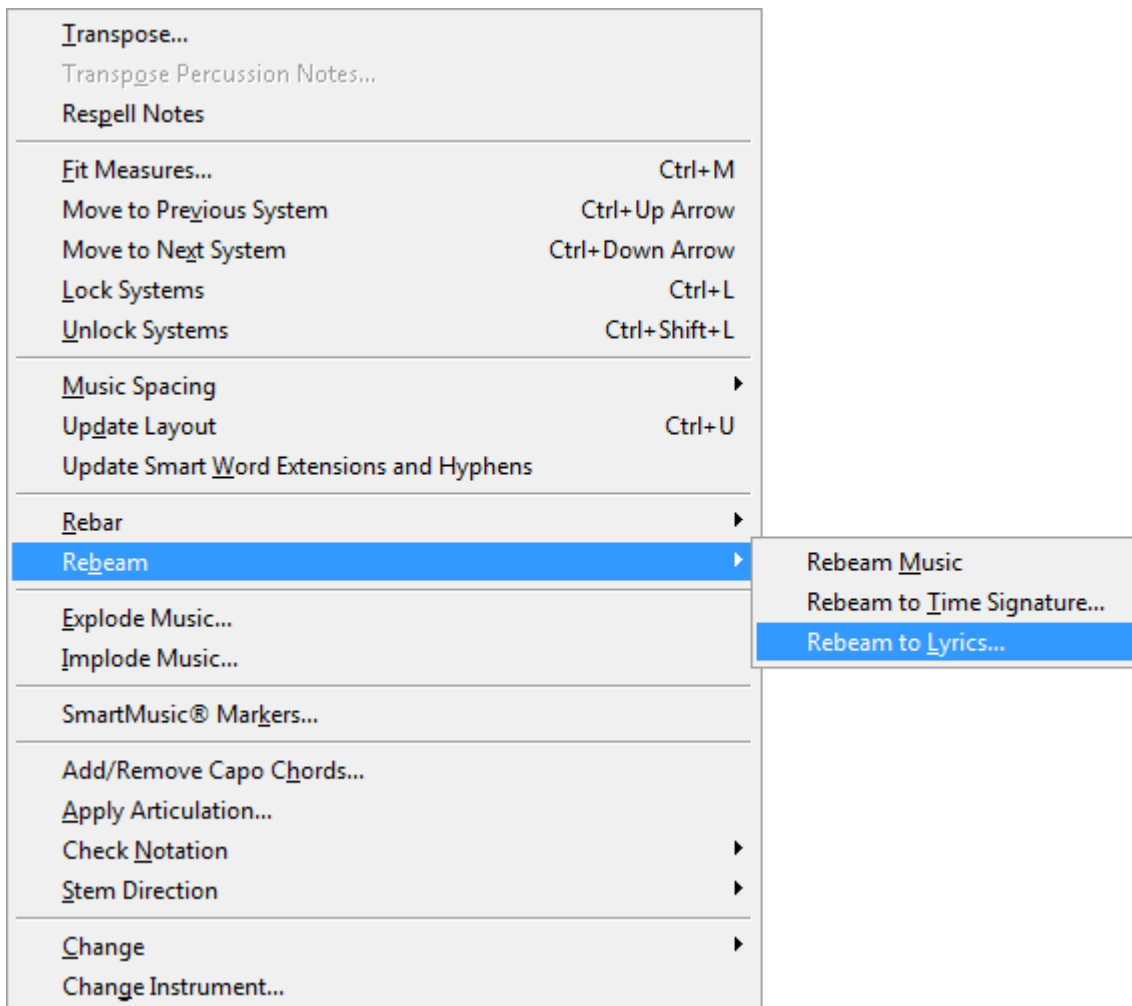


Клацнемо **ОК**.

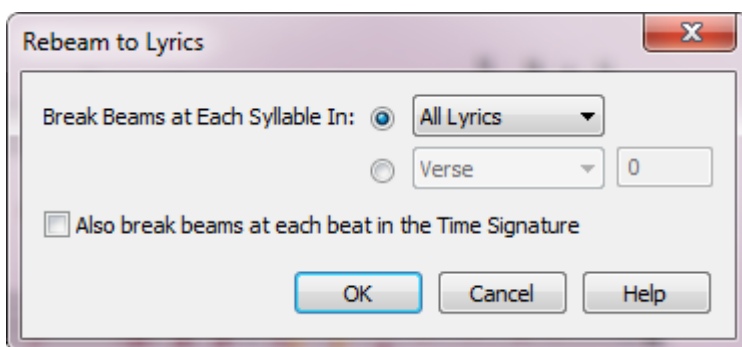
Після цього в інструменті **Lyrics** методом **Click Assignment** знову прив'яжемо словесний текст до нот.

Вокальне групування

Для зв'язку групування з вокальним текстом є функція **Rebeam to Lyrics**. Щоб нею скористатися, виділіть потрібну область за допомогою інструменту **Selection Tool (Вибір)** і зайдіть в меню **Utilities (Утиліти) > Rebeam (Змінити з'єднання в'язок) > Rebeam to Lyrics (В'язки відповідно до вокального тексту)**:



У вікні, що відкріється, зазвичай нічого міняти не потрібно. Визначте, чи весь текст буде згрупований (або тільки один куплет або секція - Verse, Chorus, Section).



Якщо у вас багатоголосна хорова партитура, в якій на одному нотному стані різні голоси зроблені за допомогою різних шарів або голосів, то після застосування функції **Rebeam To Lyrics** нотний текст може виглядати так:



У цьому випадку може допомогти параметр **Also break beams at each beat in the Time Signature** (Також розділити в'язки на кожен долю розміру) - відзначте цей пункт у вікні **Rebeam To Lyrics**. Якщо розбиття по складах непросте, то знадобиться додаткова правка.

Краще розташовувати слова на різних нотних станах, але, якщо розташування на одному нотному стані не уникнути, з групуванням другого шару або голосу доведеться попрацювати. Її можна зробити за допомогою **Rebeam To Time Signature (В'язки відповідно до розміру)**, де варто встановити особливі параметри, виходячи з самого нотного тексту, кількості і характеру розспівів в ньому (наприклад, в наведеному вище фрагменті можна задати перегрупування як для розміру 8/8, після чого текст можна буде трохи відредагувати вручну в **Speedy Entry**).

Робота з партіями

Починаючи з версії 2007 року, партії в Finale стали пов'язаними одна з одною. Це означає, що файл партитури і всі файли партій знаходяться в одному документі. При внесенні змін до партитури ці зміни відразу ж застосовуються до партій і навпаки - при редагуванні партій всі правки відображаються в партитурі.

Тепер не потрібно, як раніше, вносити правки в файл партитури і в усі файли партій окремо. Можна обмежитися тільки редагуванням основного документа.

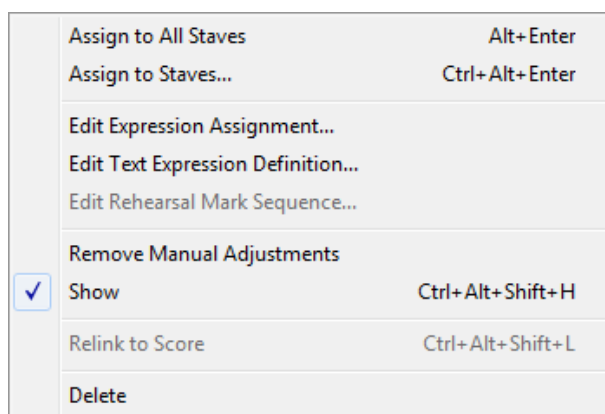
Що таке зв'язки між партитурою і партіями і як їх використовувати

У Finale за замовчуванням всі елементи партитури пов'язані з партіями. Але буває так, що потрібно по-різному позиціонувати текстові елементи (наприклад, назви партій) в партитурі і в партіях, іноді вводити в партії те, чого не було в партитурі і т. д.

Є жорстко пов'язані елементи, зв'язок між якими розірвати не можна (ноти, артикуляція), і є такі елементи, зв'язки між якими розірвати можна (текстові позначення, позначення темпів і характеру виконання).

Форматування, відстань між системами і їх поля, ширина тактів не пов'язані з партитурою, і це добре.

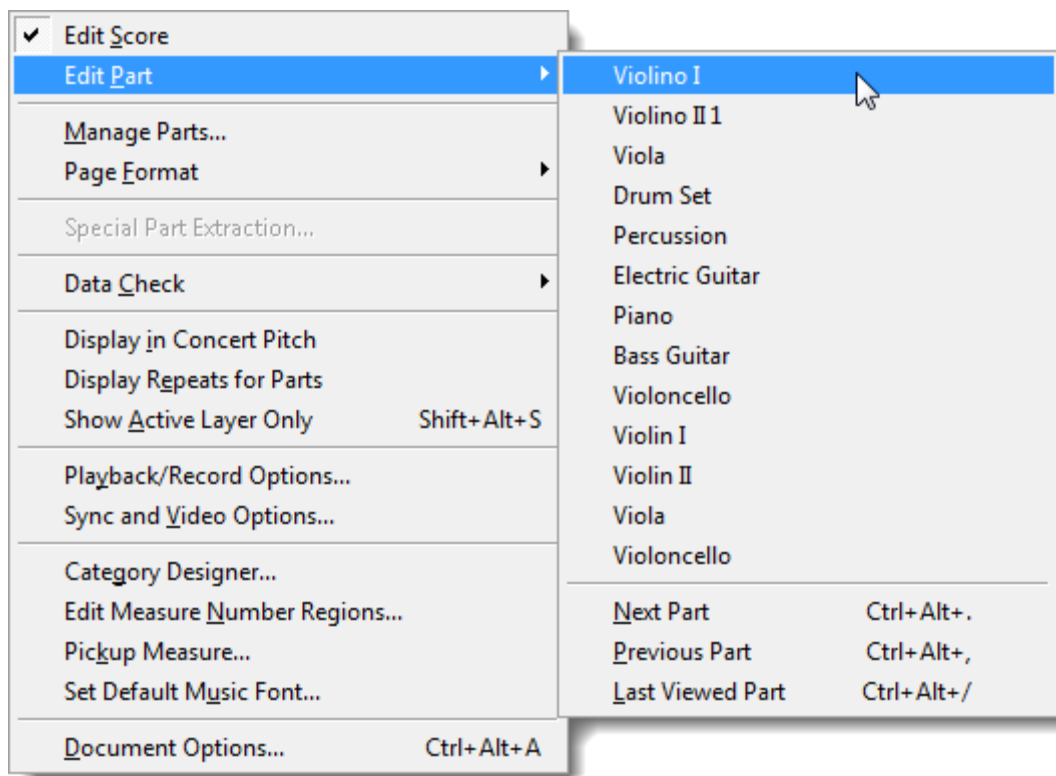
Якщо натиснути правою клав'яшею миші по текстовому блоку або по позначенню темпу, то в контекстному меню пункт **Relink to Score (Відновити зв'язки між партіями)** буде неактивний.



Після того, як зв'язок із партитурою розірваний, можна налаштувати відображення і позиціонування.

Щоб приховати елемент, треба правим клацанням миші по ньому вибрати з контекстного меню пункт **Show (Показати)** і зняти галочку або натиснути комбінацію клавіш **Ctrl+Alt+Shift+H** (це поєднання краще запам'ятати, воно нам ще не раз знадобиться).

Навігація по партіях можлива через меню **Document (Документ) > Edit Parts (Редагувати партії)**.



Щоб швидко переключитися з однієї партії на іншу, є зручне клавіатурне скорочення **Ctrl+Alt+>** для наступної партії і **Ctrl + Alt + <** для попередньої.

Підготовка до створення партій

Щоб не було складнощів під час друку оркестрових партій в Finale, потрібно пам'ятати про вимоги до оформлення партитури, уважно і акуратно ставитися до нотного тексту.



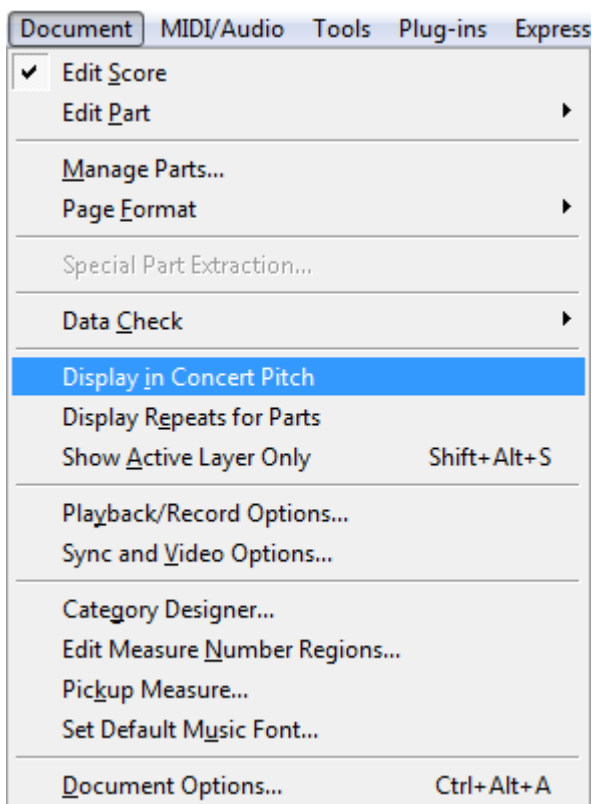
Є сенс у створенні двох файлів одного проекту - одного для типографського макета партитури, іншого - для партій. Це пов'язано з тим, що на першій сторінці партитури розташування текстових елементів (назва, підзаголовки, автор) може відрізнятися від розташування їх у оркестрових голосах. У партіях важливо, щоб великим шрифтом було видно назву інструмента, в той час як на головній сторінці партитури це не потрібно. Є також інші нюанси роботи з голосами і деякі баги в програмі, які варто обходити (про це нижче). Ці два варіанти проекту - власне партитуру і партитуру для партій - можна створити після того, як з ним (проектом) буде повністю закінчена робота і зроблена його редакторська вичитка.

Ви не витратите зайвого часу, працюючи з партіями, якщо будете дотримуватися таких правил:

1. При створенні партитури, якщо є можливість, записуйте партію кожного інструменту на окремому нотному стані. Це сильно полегшить подальшу роботу і заощадить час.
2. Текстові (наприклад, позначення темпу і характеру виконання) і графічні позначення (наприклад, вилки кресендо і дімінуендо) потрібно точно

прив'язувати до того нотного стану, до якого вони належать, щоб не було плутанини.

3. Для позначень темпів і цифр в партитурі використовуйте відповідні категорії, в яких вже враховані особливості відображення для партій. Якщо цього не зробити, багато позначень в згенерованих голосах не будуть показуватися або будуть відображатися не там, де потрібно.
4. Перед створенням партій перевірте, щоб партитура відображалася не в одному ладі, а з транспозицією для транспонуючих інструментів: зніміть галочку **Display in Concert Pitch (Показати в натуральному ладі)** в меню **Document (Документ)**.

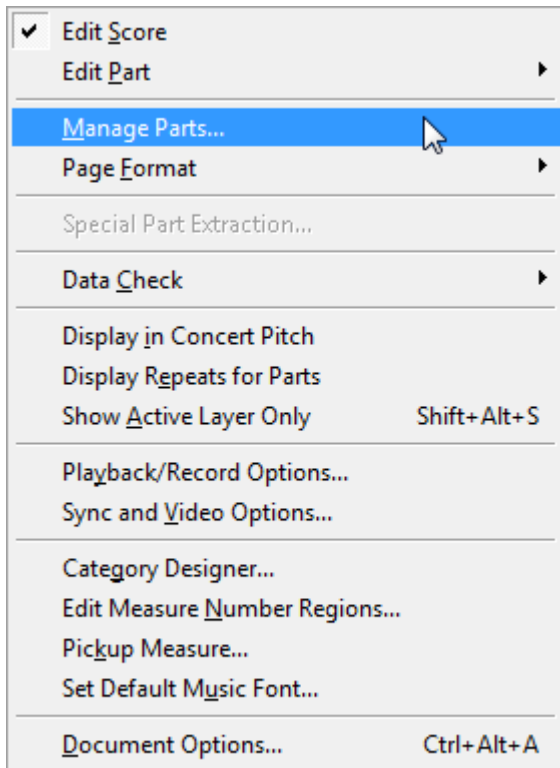


5. Перевірте, щоб позначення репетиційних міток (цифр) та темпових позначень були виставлені в правильних категоріях інструменту **Expression (Нюанси)** > **Rehearsal Marks (Репетиційні мітки)** для цифр і **Tempo Marks (Позначення темпу)** для темпів.

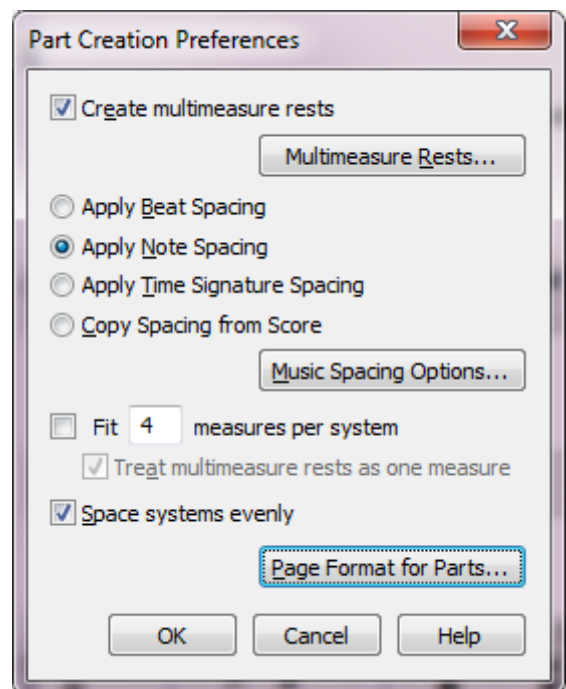
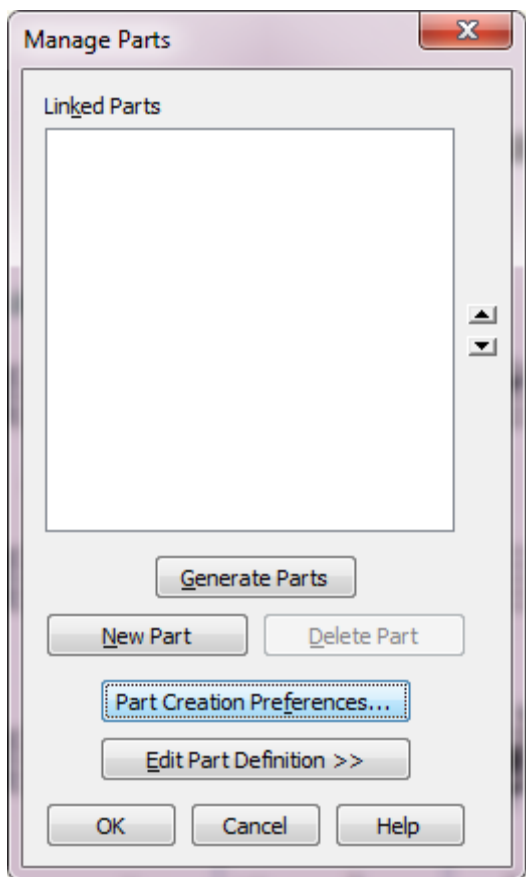
Створення партій

Після того, як робота над партитурою закінчена, можна починати генерування партій.

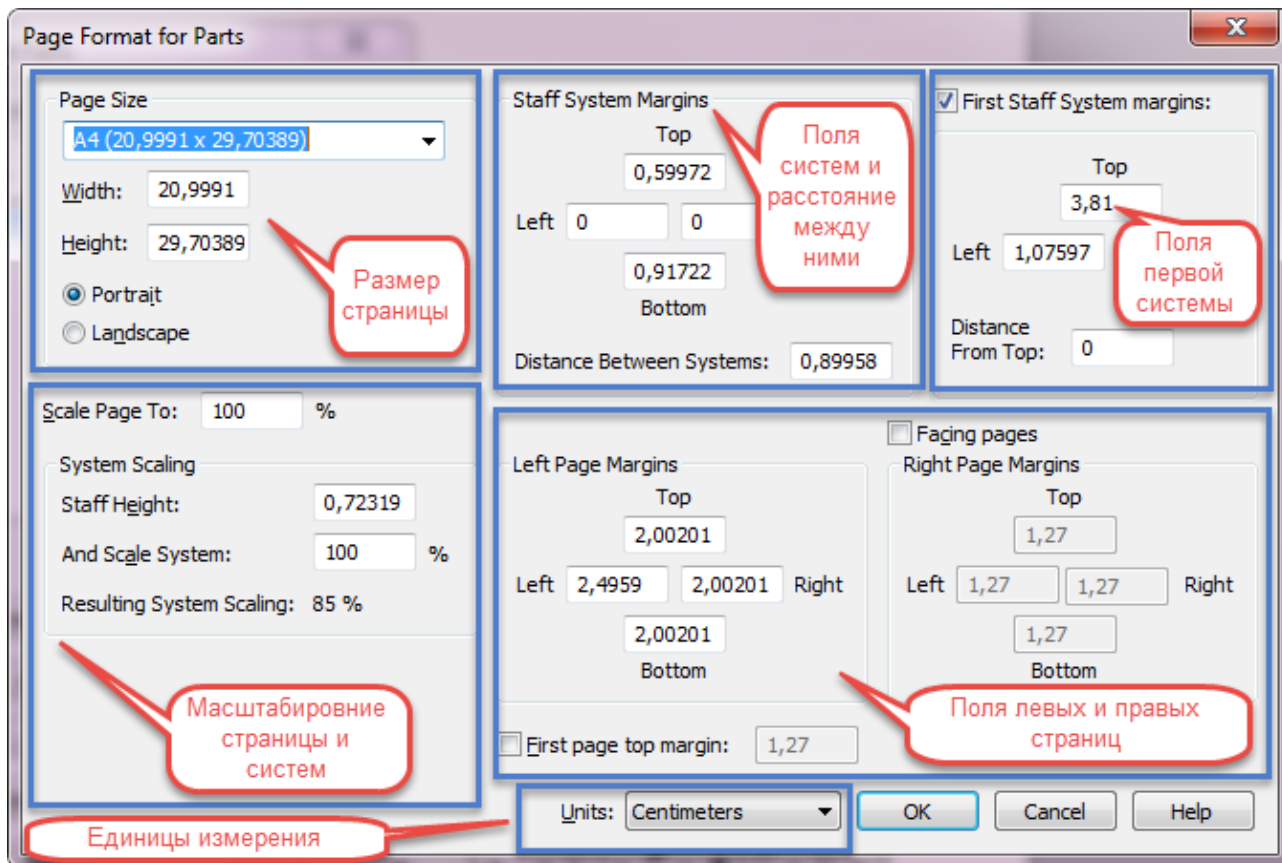
Заходимо в меню **Document (Документ)** > **Manage Parts (Управління партіями)** і задаємо найбільш важливі параметри:



У вікні, натискаємо кнопку **Part Creation Preferences** (Властивості створюваних партій)



Нам в першу чергу потрібно встановити параметри сторінки для партій, тому натискаємо кнопку **Page Format for Parts** (Формат сторінки для партій).



Тут ми визначаємо розмір сторінки, поля, відстані між системами, масштабування, ліві/праві сторінки і їх поля. Перед тим, як поставити ці параметри, звертаємо увагу на одиниці виміру, в яких все відображається .

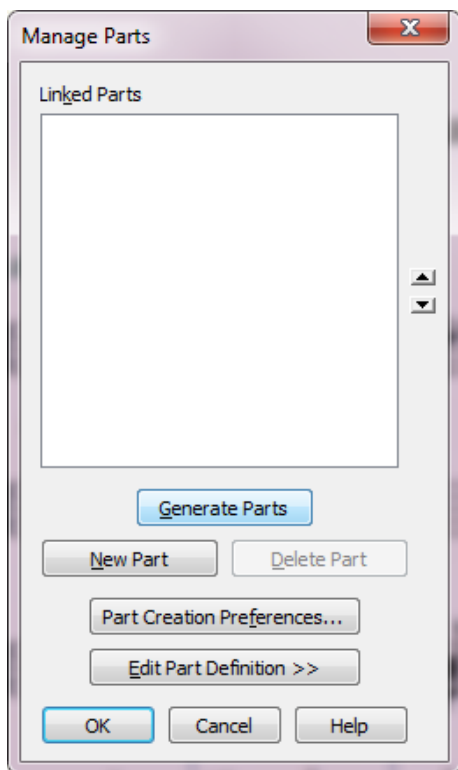
Після цього необхідно задати параметри ранжиру. Найчастіше, якщо ранжиру було приділено достатньо уваги при роботі з партитурою, нічого особливого міняти не потрібно, можна залишити параметр, який був за замовчуванням - **Apply Note Spacing (Застосувати Нотний Ранжир)**.

Якщо потрібні додаткові правки - натискаємо кнопку **Music Spacing Options (Параметри ранжира)** і, потрапивши в вікно налаштувань документа, задаємо параметри спейсінга, які нам потрібні (про це в розділі Ранжир).

Якщо у Вас насичена партитура, де було зроблено багато правок ранжиру, можна скопіювати ранжир з партитури (**Copy Spacing from Score (Копіювати Ранжир з Партитури)**).

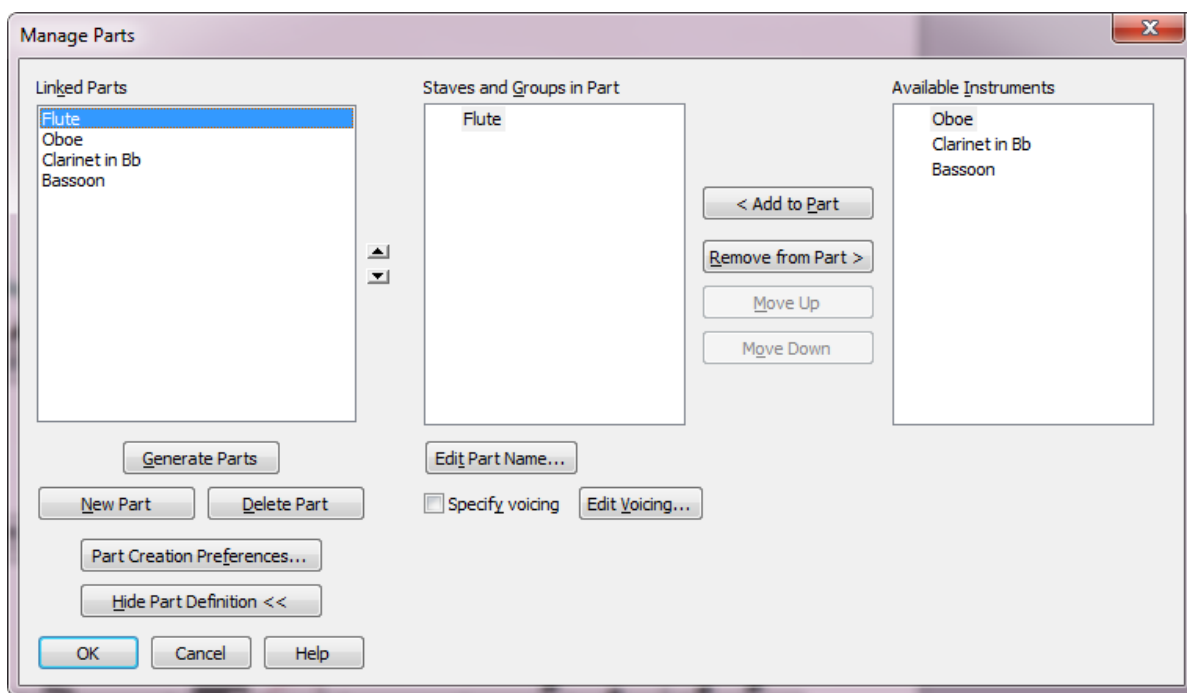
Петро Трубинов в своїй статті про партії в Finale радить « встановити необхідний растр нотноносця за допомогою масштабування сторінки (**Scale Page To**) - зазвичай для інструментальних партій це 94%, - і виправити помилкове значення абсолютної висоти нотноносця (**Staff Height**) на 96 EVPU», і до цієї поради варто прислухатися.

Після того, як задані параметри сторінки, масштабування і ранжиру для партій, можна сміливо натискати кнопку **Generate Parts (Створити партії)** у вікні **Manage Parts** (якщо у Вас нескладна партитура для невеликого ансамблю, де кожен інструмент записаний на окремому нотному стані і назви нотних станів збігаються з назвами партій інструментів).



Якщо ж партитура складніше, наприклад, для великого складу інструментів, де зустрічається запис двох інструментів на одному нотному стані (наприклад, партії Флейти 1 і Флейти 2 записані на одному нотоносці), а також зустрічаються групи нотних станів для одного інструмента (наприклад, партії арфи, фортепіано, група ударних), то у вікні **Manage Parts** ми натискаємо кнопку **Edit Part Definition (Правити визначення партії)**, після чого відкриється друга частина вікна.

Тут ми можемо змінити назву партії, якщо воно не збігається з назвою нотного стану, додати інструмент або групу інструментів в партію, розділити записані на одному нотному стані інструменти на окремі партії (про те, як це зробити, дивіться нижче).



Після того, як партії створені, їх можна побачити, зазначивши в меню **Document (Документ)** пункт **Edit Part (Редагувати партію)**. Після цього відкриється меню зі списком партій, де можна вибрати потрібну.

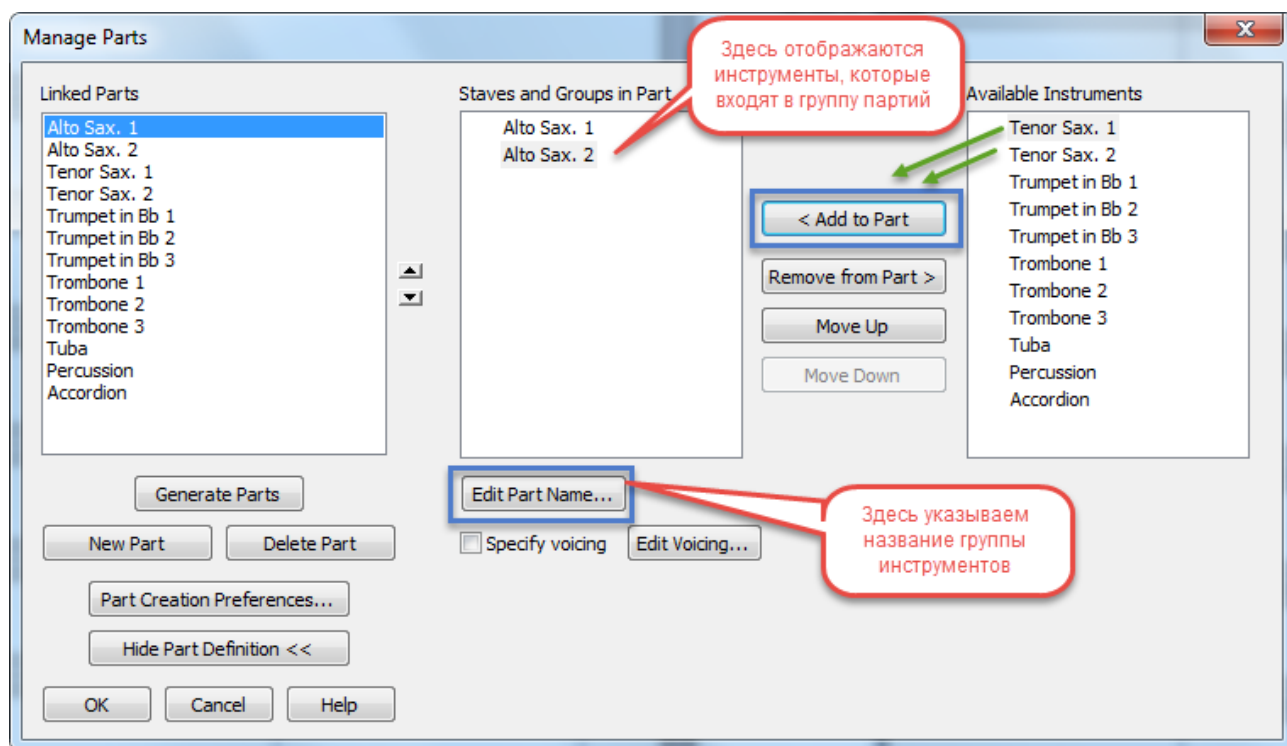
Можна також використовувати комбінації клавіш:

- **Ctrl+Alt+>** для перегляду наступної партії;
- **Ctrl+Alt+<** для попередньої;
- **Ctrl+Alt+/** для останньої переглянутої партії або перемикання на перегляд партитури.

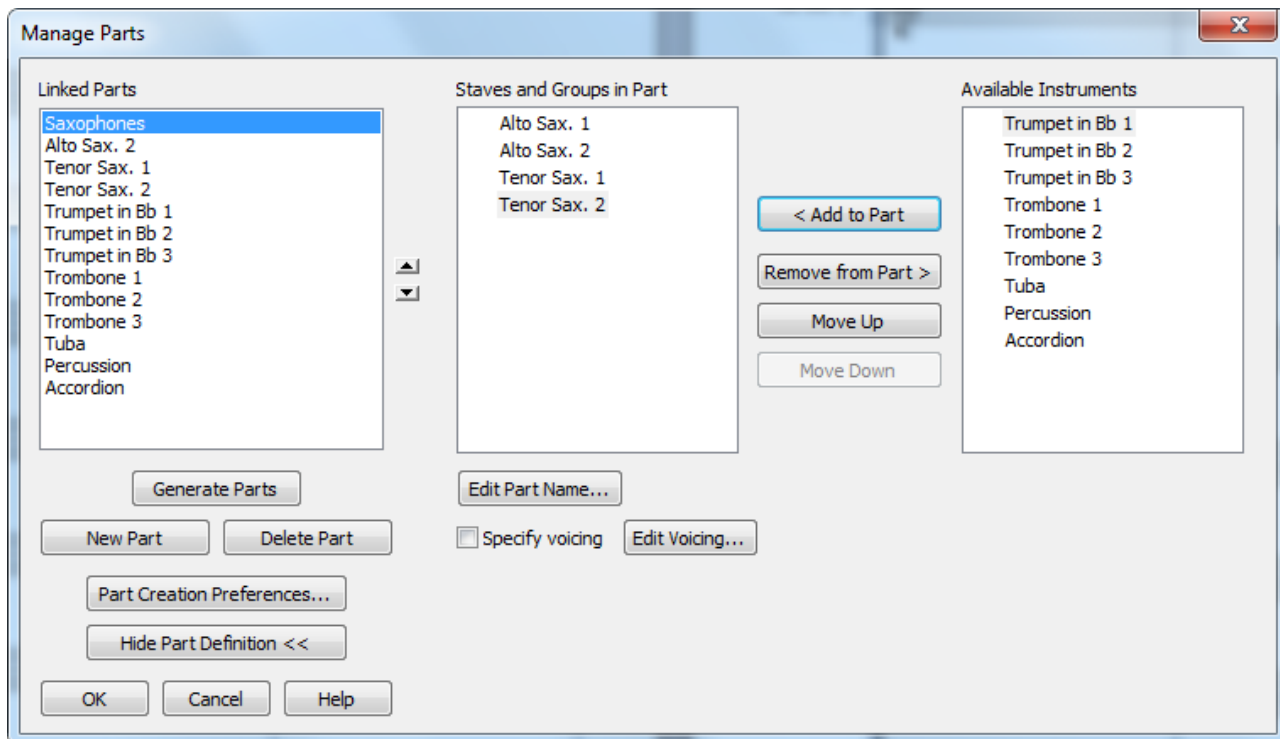
Як об'єднати кілька партій в одну групу

Щоб об'єднати кілька інструментів в одну групу в партіях (наприклад, об'єднати всі ударні інструменти, на яких буде грати один виконавець, в групу **Percussion** або окремо групу **Саксофони**), спочатку переконаємося, що вони, партії, вже згенеровані і відображаються в списку доступних.

Після цього зайдемо в **Document (Документ) > Manage Parts (Управління партіями)** і виберемо **Edit Part Definition (Правити визначення партії)**. В меню доступних інструментів **Available Instruments** відзначимо ті, які увійдуть до групи партій, і натиснемо кнопку **Add to Part (Додати в партію)**, після чого вони з'являться в списку інструментів групи **Staves and Group in Part (Стани і групи станів в партіях)**:



Коли вибрані всі інструменти, які будуть об'єднані в групу партій, залишиться тільки уточнити її назву. Для цього натисніть кнопку **Edit Part Name (Правити назву партії)** і у вікні, введіть назву групи партій (наприклад, **Saxophones**). Після цього нова група з'явиться в списку партій **Linked Parts (Партії)**.



Якщо треба об'єднати вміст двох нотних станів в один (наприклад, партію першої і другої флейти)

Залежно від того, як в результаті повинно виглядати двоголосся на об'єднаному нотному стані - з різними штилями або на одному штилі - порядок дій буде трохи відрізняться.

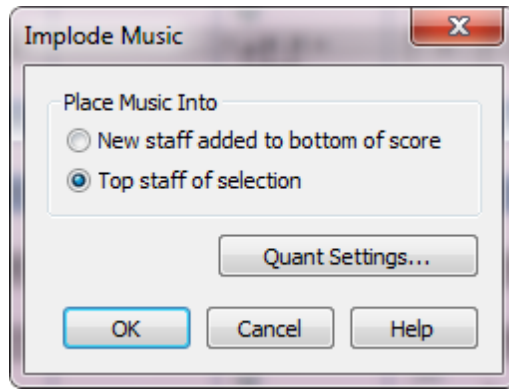
Якщо нам потрібно отримати двоголосся на одному штилі:

1. Включаємо **Selection Tool**
2. Виділяємо вміст обох нотоносців з початку до кінця (наприклад, партії першого і другого саксофонів тенорів):

Let it snow!

Swing ♩ = 140 - 145

3. В меню **Utilites** вибираємо **Implode Music**
4. У вікні вибираємо, на якому нотоносці розмістити вміст (на новому нотоносці, який додасться знизу в партитуру або верхньому нотоносці з виділених) і натискаємо **ОК**.



- Двоголосна партія знаходиться на верхньому нотному стані з виділених (партія першого саксофона тенора):

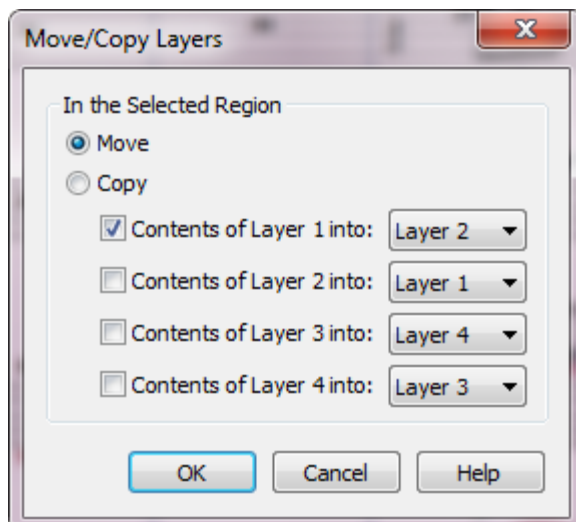
Let it snow!

Swing ♩ = 140 - 145

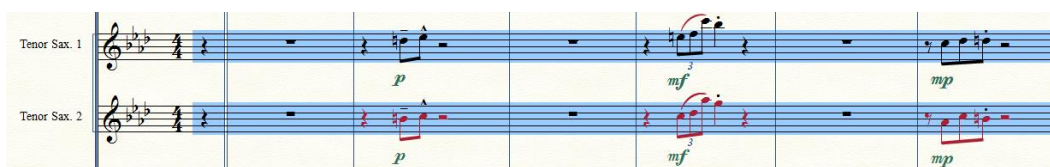
- Партію другого саксофона тенора ми видалимо (вмикаємо інструмент **Staff Tool**, клацаємо правою клавішею миші по хендлу нотоносця і вибираємо з контекстного меню **Delete Staves and Reposition**)
- Готово.

Якщо нам потрібно отримати двоголосся на різних штилях:

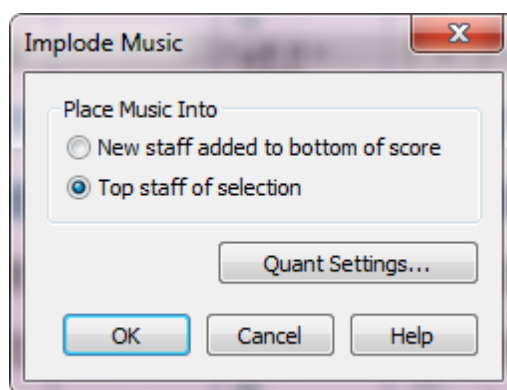
- Включаємо **Selection Tool** і виділяємо вміст партії другого інструменту (наприклад, другого саксофона тенора) з початку до кінця.
- Копіюємо вміст першого шару в другий шар - для цього клацаємо правою клавішею миші і в контекстному меню вибираємо **Move/Copy Layers**, в ньому вибираємо скопіювати вміст першого шару в другий:



3. Виділяємо вміст обох нотоносців з початку до кінця (наприклад, партії першого і другого саксофонів тенорів):



4. В меню **Utilites** вибираємо **Implode Music**.
5. У вікні вибираємо, на якому нотоносцю розмістити вміст (на новому нотоносцю, який додається знизу в партитуру або верхньому нотоносцю з виділених) і натискаємо **ОК**.



6. Двоголосна партія з двоголоссям на різних штилях з'явиться на верхньому нотному стані з виділених (партія першого саксофона тенора).
7. Застосуємо спейсінг для кращого розташування нот (меню **Utilites > Music Spacing > Note Spacing**) і дамо більше відстані між нотоносцями за допомогою **Staff Tool**.

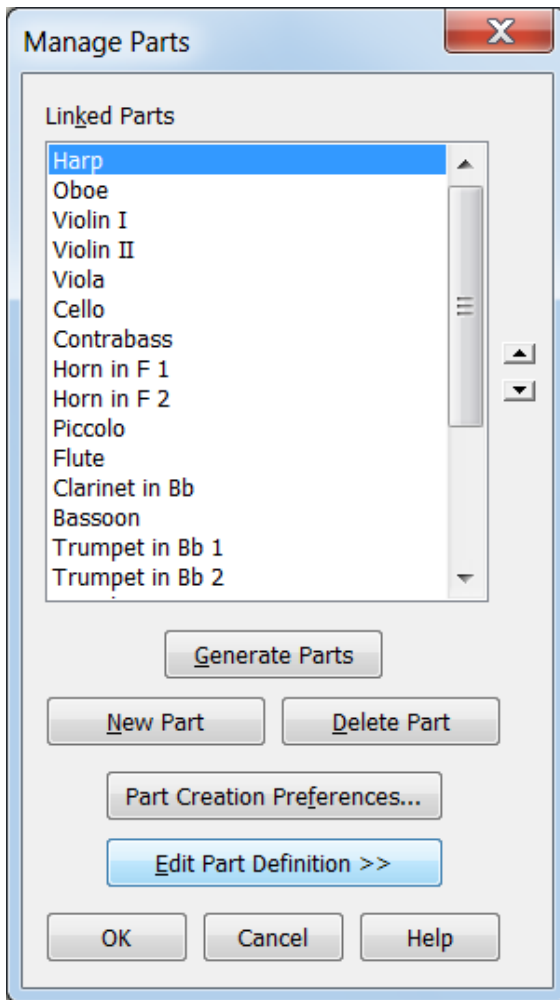


8. Партію другого саксофона тенора видаляємо (вмикаємо інструмент **Staff Tool**, клацаємо правою клавішею миші по хендлу нотоносця і вибираємо з контекстного меню **Delete Staves and Reposition**)
9. Готово!

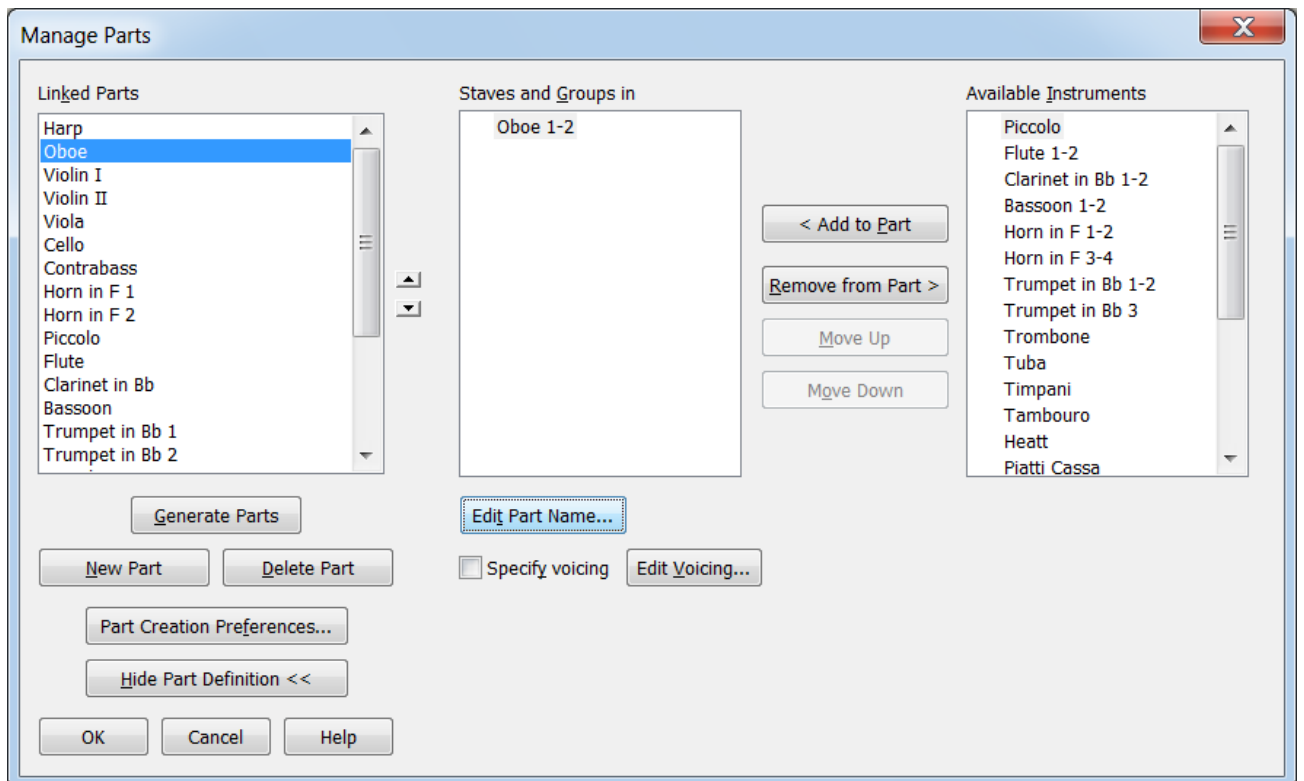
Як витягти партії, якщо на одному нотоносці записано по 2 інструменти

Спочатку створюємо нові зв'язані партії для кожного інструменту:

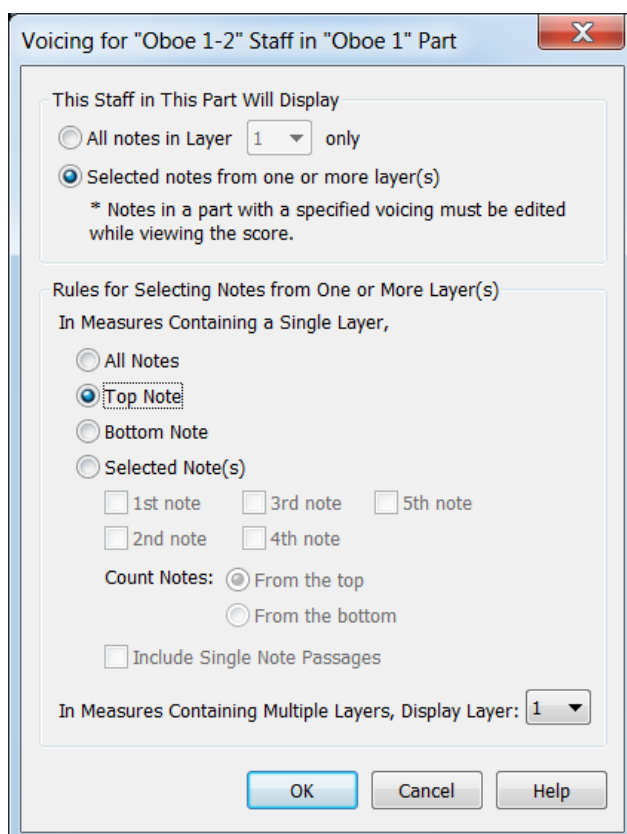
1. В меню **Document > Manage Parts...** вибираємо **Edit Part Definition**.



2. У вікні вибираємо назву інструмента, який потрібно розбити на дві партії (нехай буде Обоє) і змінимо його ім'я (це буде партія 1-го Гобоя).
3. Натискаємо **Edit Part Name** і замінюємо Обоє на Обоє 1.
4. Натискаємо **OK**.



5. Ставимо галочку **Specify voicing (Визначити голоси)**.
6. У вікні виставляємо наступне (для 1-ї партії інструменту) - як на малюнку –
 - а) **Selected notes from one or more layers (Окремі ноти одного або декількох шарів багатоголосся);**
 - б) **Top note (Верхні ноти).**
7. Натискаємо **OK**.

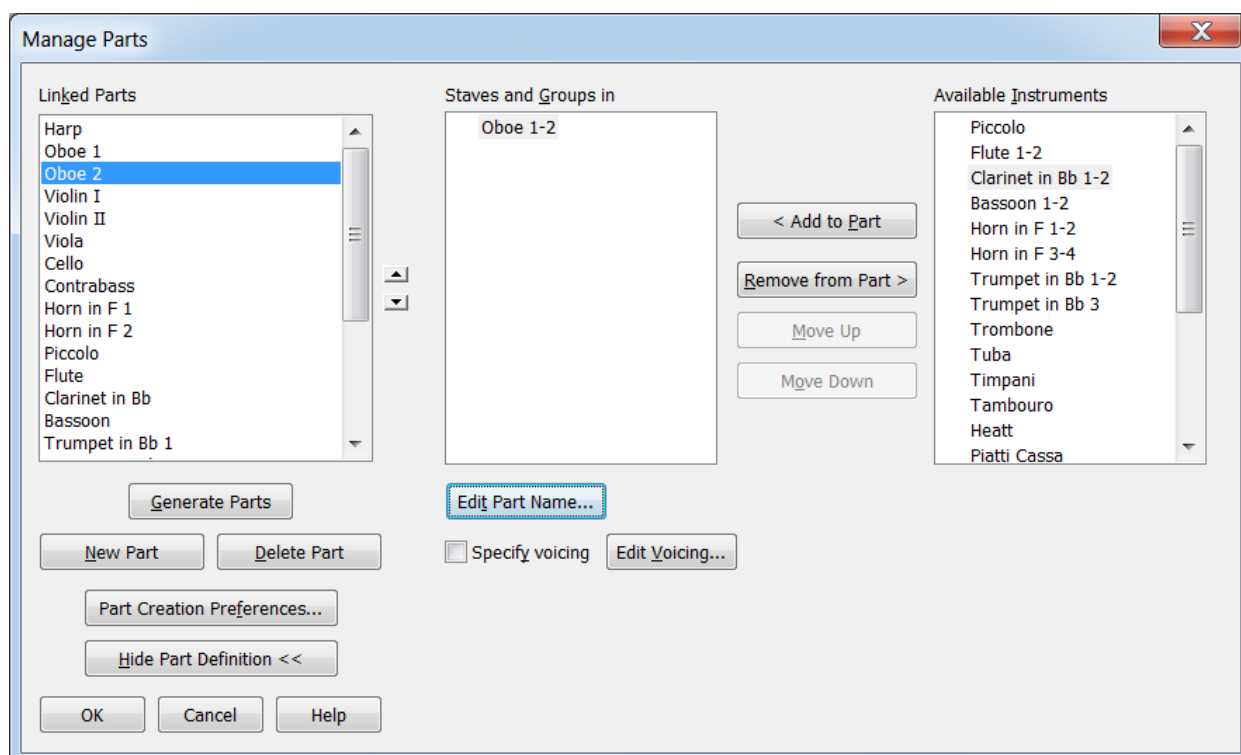


8. Виставляємо параметри голосів (**Specify voicing**) для партії 2-го інструменту.

Для цього створюємо нову партію.

9. Клацаємо кнопку **New Part (Нова партія)** у вікні **Manage Parts (Управління партіями)**, з'явиться нова партія з назвою, наприклад, Part 24. Натискаємо **Edit Part Name (Правити назву партії)** і пишемо Oboe 2. Натискаємо **OK**.

10. Знаходимо інструменти для нової партії: з шпальти **Available Instruments (Доступні інструменти)** (в лівій частині вікна) вибираємо потрібний нам нотний стан Oboe 1-2, натискаємо **Add to Part (Додати)** - він з'явиться в середньому стовпці **Staves and Groups in**:

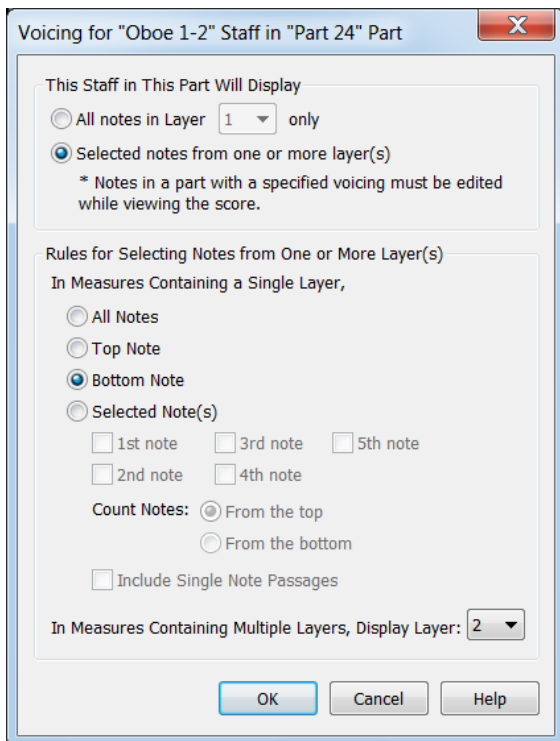


11. Ставимо галочку **Specify voicing**. У вікні виставляємо наступне (для 2-ї партії інструменту) - як на малюнку:

a) **Selected notes from one or more layers (Окремі ноти одного або декількох шарів багатоголосся);**

б) **Bottom note (Нижні ноти);**

в) **In Measures Containing Multiple Layers, Display Layer (В тактах з декількома шарами багатоголосся відобразити шар) : 2**



Не забуваємо натиснути **ОК** в цьому вікні і у вікні **Manage Parts**.

Готово!

Те ж саме робимо з іншими партіями, де грають по 2 інструменти на 1-му нотному стані.

Після цього у вікні друку будуть відображатися всі наші партії. Також вони будуть відображатися у вікні **Document > Edit Parts**.

Як зробити перевороти

Для зручності виконання в партіях, якщо є можливість, варто прагнути до розташування багатотактових пауз або хоча б моментів цезур в кінці сторінки, щоб у музикантів був час її перевернути. Якщо ще додати паузи на початку наступної сторінки після перевороту, шанси на гарне виконання відчутно зростають.



Некоректно прописані перевороти призводять до поспіху, падіння нот, пультів, інструментів, сурдин і самих музикантів, розірваних нервів і сухожилів, непрописаному в партитурі шуму падаючих предметів, брязкоту залізних частин інструментів і гучної, щирою і палкою матірною лайки; перетворюють виступ в акт музичного тероризму і неестетичного шок-перформансу. Повірте, вам це не потрібно.

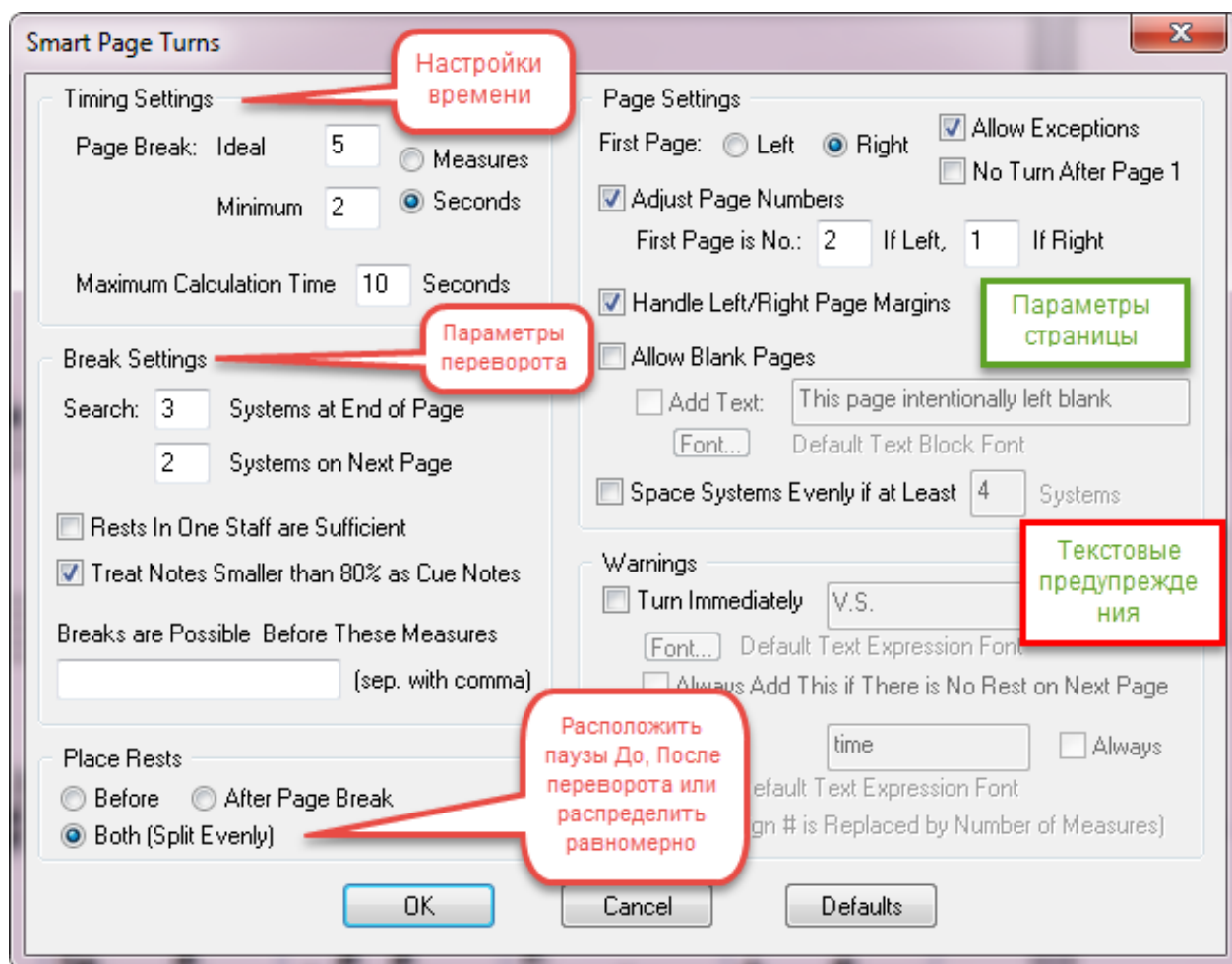
Перевороти можна зробити вручну в процесі верстки партій і створення макета сторінки, якщо партитура невелика за обсягом, а можна і автоматично.

Для цього є плагін **Smart Page Turns : Plugins (Модулі) > Scoring and Arranging (Робота з партитурою і аранжування) > Smart Page Turns (Розумні перевороти сторінок)**.

У вікні цього плагіна багато опцій, за допомогою яких можна налаштувати перевороти.

Раджу зняти галочки **Allow Blank Pages (Дозволити порожні сторінки)** і **Space Systems Evenly if at Least (Вирівняти розташування систем, якщо не менше ___ систем)**.

Можна задати параметри розташування пауз - до, після перевероту або рівномірно їх розподілити до і після перевероту (краще вибрати останній варіант - **Both (Split Evenly)**), при цьому орієнтуватися треба по щільності музичного тексту в партитурі.

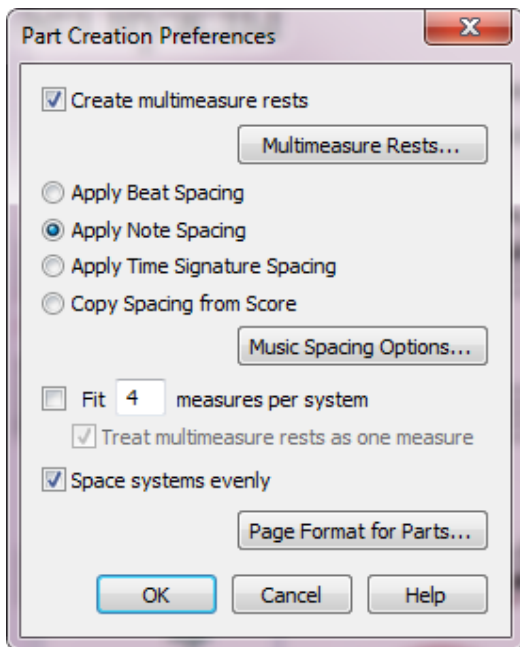


Якщо в партитурі було зроблено багато правок ранжиру і він був скопійований в партії, то краще перевероти зробити вручну, щоб його не порушити.

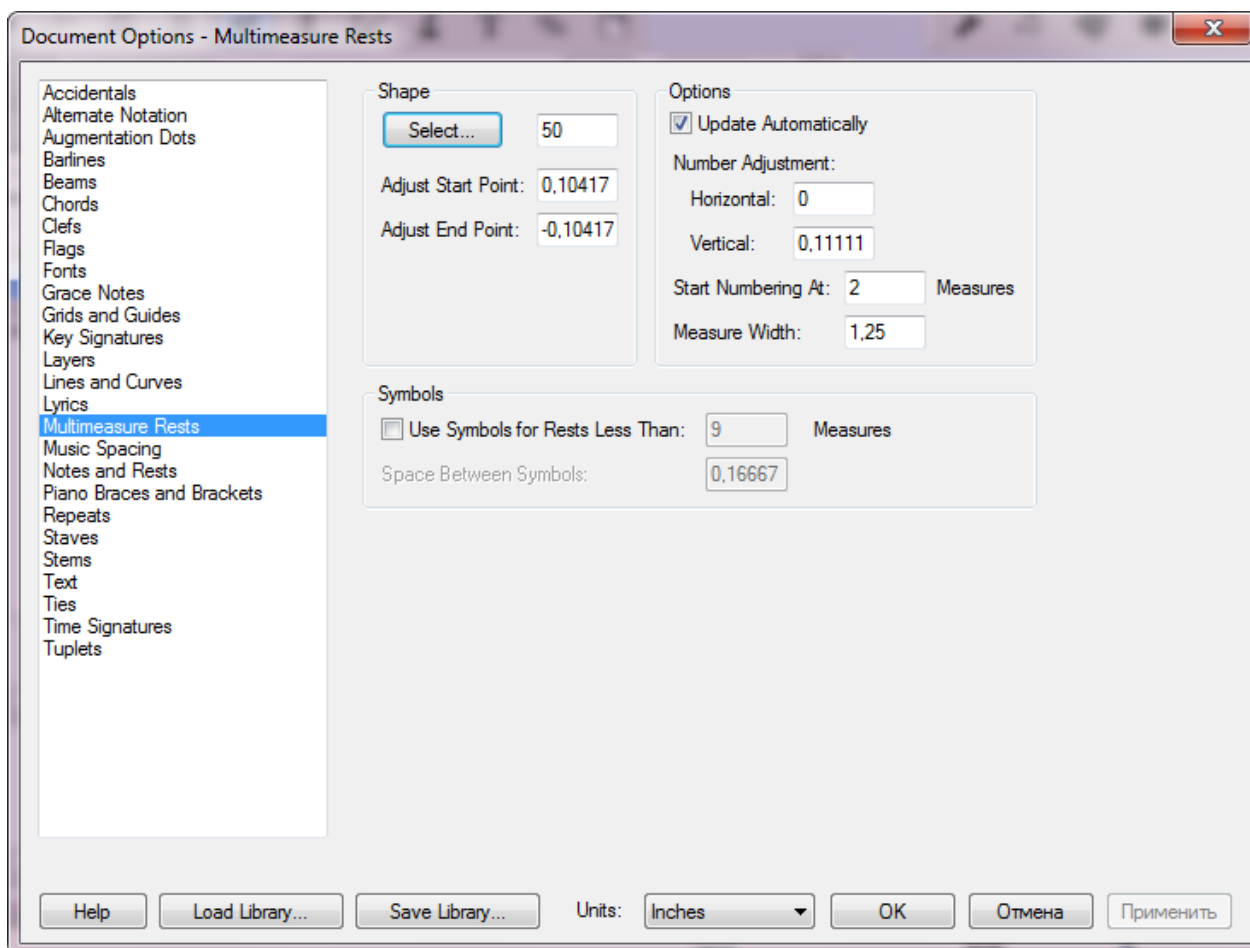
Створення многотактових пауз

Багатотактові паузи в партіях створюються автоматично, якщо відзначити галочкою відповідний пункт при створенні партій. Для цього потрібно зайти в меню **Document (Документ) > Manage Parts (Управління партіями)** і натиснути кнопку **Part Creation Preferences (Властивості створюваних партій)**.

У вікні, зверніть увагу на пункт **Create Multimeasure Rests (Створити багатотактові паузи)** і поставте там галочку.

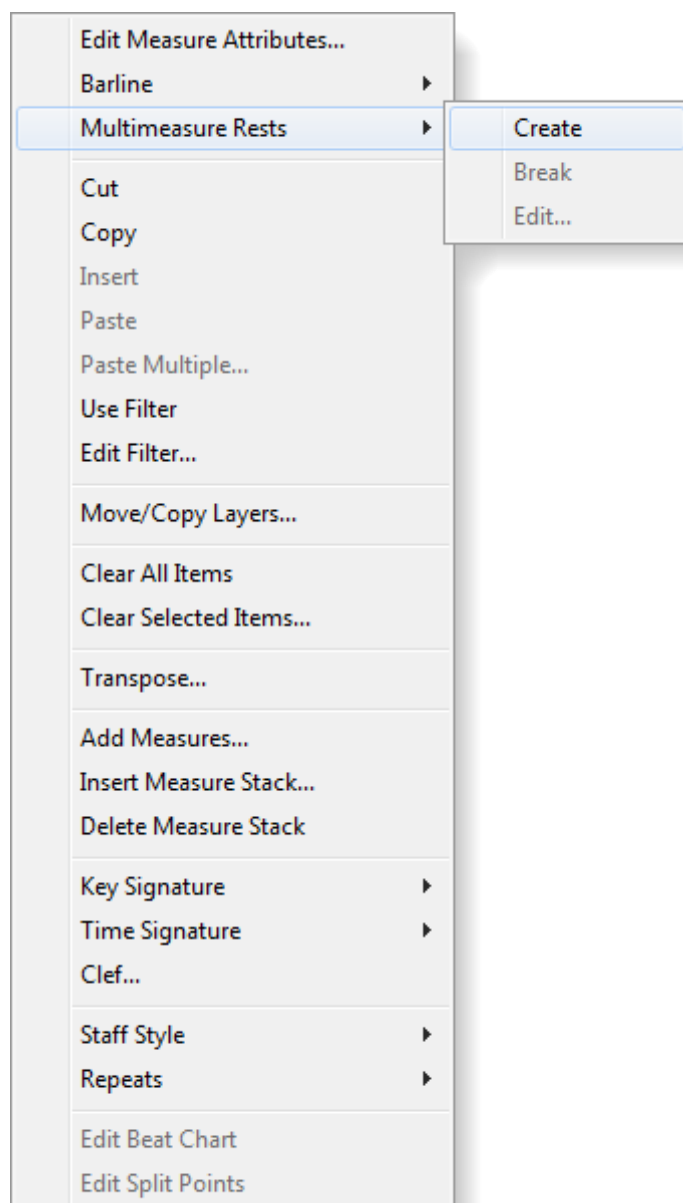


Розширені можливості пошуку багатотактових пауз можна встановити, якщо в цьому ж вікні натиснути кнопку **Multimeasure Rests (Багатотактові паузи)**. Зазвичай це робити не доводиться, але якщо раптом захочеться змінити символ, який використовується для позначення багатотактових пауз або інші параметри, то там буде можливість це прописати.



Іноді буває, що багатотактові паузи потрібно створити не в партіях, а окремо, наприклад, якщо вони не були створені при генеруванні партій. В цьому випадку

найпростіше виділити весь документ або його фрагмент в режимі **Selection Tool (Вибір)**, клацнути правою клав'яшею миші по виділеному і вибрати з контекстного меню пункт **Multimeasure Rests (Багатотактова пауза) > Create (Створити)**:



Глава 5. Верстка і додрукарська підготовка

Краса і естетика. Робимо макіяж партитури

Після того, як нотний текст набраний, всі нюанси і виконавські ремарки розставлені, можна приступати до верстки. Це процес компонування нотного тексту і всіх графічних об'єктів на сторінках в такому вигляді, в якому вони будуть представлені на друк.

Без верстки і пов'язаної з нею роботи над макетом сторінки неможливо уявити не тільки процес додрукарської підготовки майбутнього видання, але і простий вивід нот на друк (наприклад, роздрукувкву партій для домашнього музикування).

На цьому етапі нотний текст отримує свій остаточний, «чистовий» вигляд, тому дуже важливо врахувати всі деталі, від яких буде залежати результат вашої праці. Правильно зроблені ноти завжди виглядають красиво. Естетичне задоволення від погляду на партитуру багато в чому визначає її читабельність, правильність і легкість сприйняття музикантом-виконавцем. Від цього в кінцевому підсумку залежить якість виконання і звучання, точність передачі художнього змісту твору.

Краса партитури досягається тільки вдумливою роботою, увагою до дрібних нюансів, правильною роботою з розподілом простору в нотах і, звичайно, естетичним чуттям музиканта.

Особливості верстки нот в Finale

Спочатку Finale був призначений тільки для набору нот і нотної верстки, але при цьому включав в себе вельми скромні можливості відтворення набраного матеріалу, об'єднуючи риси професійного нотатора і нескладного MIDI -секвенсора. Далі еволюція йшла по лінії удосконалень в області звучання паралельно з розвитком Finale як верстальної програми.

В останніх версіях був зроблений значний крок у бік роботи зі звуком. В результаті сталася поступова модуляція «в далеку тональність» - змінилася сама категорія програмного забезпечення. Починаючи з Finale 2008, програма позиціонується розробниками як «music creation software», тобто програмне забезпечення для створення музики, тоді як все починалося з «music notation software» - програмного забезпечення для нотації.

Дійсно, зроблені в новій версії удосконалень в основному торкнулися роботи зі звуком, і лише незначна частина поліпшень відноситься до області верстки.

Порівнюючи процес верстки в Finale з аналогічним процесом у інших професійних програмах, неважко помітити більш скромні можливості Finale в цій області і нестачу багатьох звичних для верстальника інструментів.

Всі ці компоненти доведеться враховувати при роботі над макетом видання (наприклад, відсутність можливості роботи зі стилями, неможливість роботи з різними шаблонами одночасно, відсутність колонтитулів в звичному сенсі цього слова, автоматичних зносок, вельми химерна процедура зміни номерів сторінок і багато іншого, про що буде сказано нижче).

Що потрібно зробити до початку верстки

Що належить зробити до початку верстки (а ще краще - до початку набору), якщо ви готуєте видання до друку:

1. Уточнити:
 - 1.1. терміни здачі в друк;
 - 1.2. тип друку та паперу;
 - 1.3. формат паперу і смугу набору (або поля);
 - 1.4. формат, в якому буде представлений готовий оригінал-макет (в електронному вигляді в форматі *.tiff, *.eps, *.pdf або іншому);
 - 1.5. хто робить вичитку і коректуру тексту.
2. Після цього потрібно продумати стилі оформлення заголовків, назв частин, імен авторів, колонтитулів, виконавських ремарок і обговорити їх із замовником.

Якщо ви хочете просто роздрукувати ноти і поки не плануєте їх видавати, то для цього потрібно точно знати формат паперу, на якій вони будуть роздруковані, і чи є у вашого принтера обмеження, що стосуються полів.

Після того, як зроблена попередня робота і відомі основні параметри, з якими можна починати верстку, приступаємо до створення макета.

Порядок роботи над версткою

Якщо перед початком роботи над набором ви не задали параметри, які зазвичай задаються в шаблоні, то порядок роботи над версткою буде виглядати так :

1. Перейти в режим **Page View (Вигляд сторінки)**, налаштувати відображення сторінки і вибрати одиниці виміру.
2. Увімкнути **Page Layout Tool (Планування сторінки)**.
3. Задати розмір сторінки і поля.
4. Встановити масштабування вмісту сторінки і нотоносця, вибрати раштр.
5. Задати поля систем нотоносця і відстані між ними.
6. Розподілити системи нотоносців по сторінках.
7. Визначити кількість тактів в кожній системі.
8. Уточнити нотний ранжир (відстані між нотами)
9. Уточнити позиціонування нюансів і ремарок в нотному тексті, графічних і текстових позначень, базових ліній тексту для вокалу і хору.
10. Виставити нумерацію сторінок і роздільники систем.
11. Перевірити.
12. Чи не пропустили попередній пункт.

13. Ще раз все перевірити.

14. Експортувати або надрукувати.

Тепер про все докладніше.

Як оптимізувати роботу з партитурою

Для початку, не пошкодуйте часу на аналіз нотного тексту, з яким ви працюєте - це заощадить Ваш час в подальшому.

На що звернути увагу при оптимізації роботи з партитурами?

1. На склад інструментів, кількість і протяжність частин або п'єс. Залежно від матеріалу, визначити, верстати все в один файл або ж кожна п'єса буде йти окремо (рекоменд. друге).
2. Прорахувати найбільшу кількість нотних станів. Якщо це складна партитура з великим складом - виписати весь склад інструментів.
3. Відзначити олівцем всі повтори - ці місця потім можна буде копіювати.
4. Відзначити складні і незвичайні місця - поліметрія, політональність, нестандартна графіка і т.п.

Вибір типу проекту - один великий файл або багато маленьких - залежить від матеріалу: збірник пісень зручніше робити з окремих файлів (одна пісня - один файл), симфонію (особливо національну) краще робити одним файлом (хоча можна і окремими файлами для кожної частини, якщо вона багаточастна).

Ще раз про шаблони і стилі документа

Якщо передбачається наявність великої кількості файлів одного проекту, необхідно створити шаблон.

У ньому потрібно задати основні параметри:

- параметри сторінки (розмір сторінки і поля);
- створити потрібну кількість нотних станів;
- створити групи нотних станів;
- прописати назви нотних станів і груп (повні і скорочені);
- виставити ключі для кожного нотного стану;
- параметри полів систем нотних станів і відстані між системами;
- шрифти за замовчуванням в **Document Options (Налаштування документа) > Fonts (Шрифти)** для заголовків, назв інструментів і груп, імен авторів, позначень темпів і характеристик виконання, текстових блоків, слів під нотами, номерів сторінок;
- вирівнювання для всіх текстових елементів (заголовків, назв, імен авторів та текстових блоків);

- точні числові значення всіх текстових елементів;
- масштабування сторінки, нотних станів або систем нотних станів.

Крім того, можна задати і додаткові параметри для шаблону:

- ключові знаки ;
- розмір;
- стилі нотних станів (якщо потрібні) .

Коли всі потрібні параметри для шаблону визначені, залишається зберегти його (**File (Файл) > Save as (Зберегти як) >** тип файлу **Finale Template**) як файл шаблону Finale (* . Ftm).

Після того, як шаблон створений, можна змусити Finale кожен раз створювати новий документ не з шаблону за замовчуванням, а з створеного вами. Для цього в меню **Edit (Правка)** виберіть пункт **Program Options (Налаштування програми)**, і в розділі **New (Новий)** введіть шлях до шаблону у відповідному рядку або натисніть кнопку **Browse** і вкажіть, де знаходиться потрібний шаблон.

Налаштування відображення сторінки

Спочатку змініть вид документа так, щоб його було зручно верстати:

1. Перейдіть в сторінковий режим перегляду **Page View (Вид сторінки)** (якщо ви знаходилися в екранному або студійному) - всі операції, що стосуються верстки, робляться тільки в **Page View**.
2. Зайдіть в меню **View (Вид)** і увімкніть відображення полів (**Show Margins**), якщо не увімкнено, горизонтальної та вертикальної лінійок (**Rulers**) і напрямних (**Guides**).
3. Налаштуйте одиниці виміру (за замовчуванням стоять дюйми) - тепер вони знаходяться в меню **Edit (Правка) > Measurement Units (Одиниці виміру)**, а не в **Document Options**, як в попередніх версіях.

Розглянемо докладніше налаштування відображення сторінки.

Налаштування напрямних (Guides)

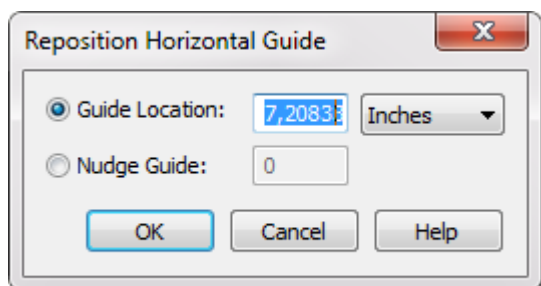
Що це таке і для чого воно потрібне?

Guides - це горизонтальні або вертикальні лінії, за якими можна вирівнювати будь-які елементи на сторінці «на око».

Вони є в будь-якій верстальній програмі, і більшість верстальників успішно ними користуються. У Finale, якщо включено відображення напрямних в меню **View (Вигляд)**, після подвійного клацання в будь-якому місці горизонтальної або вертикальної лінійки з'являються пунктирні блідо-блакитні лінії. Їх колір (та інші параметри) можна налаштувати в меню **Document (Документ) > Document Options (Налаштування документа) > Grids and Guides (Сітки і гайди)** .

На лінійці біля основи кожної лінії - чорні трикутники (їх колір може змінюватися на білий, якщо ви дозволите інший інструмент або просто клацнете по сторінці, а не по лінійці),

за які можна їх, лінії, тягнути і переміщати. Переміщати краще не «на око», а задати точні значення для кожної напрямної. Для цього клацніть правою клав'яшею миші по трикутнику і з контекстного меню виберіть пункт **Reposition Guide (Перемістити гайд)**, після чого з'явиться вікно:



У цьому вікні вкажіть точне значення положення в полі **Guide Location (Положення гайда)** і одиниці виміру з меню, що випадає. Якщо потрібно зрушити направляючу на якусь відстань, задайте це в **Nudge Guide (Перемістити гайд)** (для вертикальної лінії від'ємне значення та зрушення вліво, позитивне - вправо; для горизонтальної лінії від'ємне значення - зрушення вгору, позитивне - зрушення вниз).

Крім того, для зручності роботи бажано вибрати прив'язку до напрямних - **Snap to Guides (Прив'язати до гайдів)** - з контекстного меню, яке з'являється при натисканні правою клав'яшею миші по трикутній основі направляючої (за замовчуванням прив'язка вимкнена). Розширені можливості пошуку (наприклад, які об'єкти прив'язувати до напрямних, а які - не потрібно) встановіть в **Document Options (Налаштування документа) > Grids and Guides (Сітки і гайди)**.



На відміну від більшості утиліт для верстки, де напрямні можна встановити для кожної сторінки окремо, в Finale вони встановлюються відразу на весь документ і на всі його сторінки. З цим доведеться миритися - все-таки Finale насамперед нотний редактор, і тільки потім верстальна програма.

Є ще одна зручна особливість при роботі з напрямними - можна побачити їх «зону тяжіння», якщо вибрати з контекстного меню, яке з'являється при натисканні правою клав'яшею миші на трикутній основі лінії, пункт **Show Gravity Zone (Показати зону тяжіння)**.

Після того, як відображення сторінки налаштоване для комфортної роботи, можна починати верстати. Перед цим, звичайно ж, випивши чаю.

Які одиниці вимірювання вибрати?

Одиниці виміру можна вибрати в меню **Edit (Правка) > Measurement Units (Одиниці виміру)**.



Найчастіше за все використовуються :

- дюйми (in);
- сантиметри (cm);
- міліметри (mm);
- пункти (pt);
- піки (pc).

У Finale , крім традиційних одиниць виміру, є своя внутрішня система одиниць, під назвою **EVPU (Enigma Virtual Page Unit)**. Вона хороша тим, що, якщо вибрати її, то значення будуть подаватися у вигляді цілих чисел, а не дробів, як це буває з сантиметрами і дюймами, які в Finale округлюються досить химерним чином. Крім того, використання **EVPU** дозволяє задавати параметри з більшою точністю, бо 1 дюйм містить 288 EVPU.

Масштаби нотних станів зручно задавати в **EVPU** . Для цього в меню **Page Layout Tool (Планування сторінки)** потрібно вибрати пункт **Resize Staff System (System Reduction) (Змінити розмір системи)**. У Finale використовуються такі значення:

96 EVPU => 100%

72 EVPU => 75%

48 EVPU => 50%

24 EVPU => 25%

Зауважимо, що це цілі величини, без заокруглень, що важливо для точності і відсутності похибок в роботі.

Якщо ж нам потрібно співвіднести будь-які величини з розмірами шрифтів, які зазвичай вказуються в пунктах, то слід вибрати в якості одиниць виміру саме їх .

Таблиця відповідностей одиниць вимірювання запропонована композитором Андрієм Фроловим (www.froland.ru)

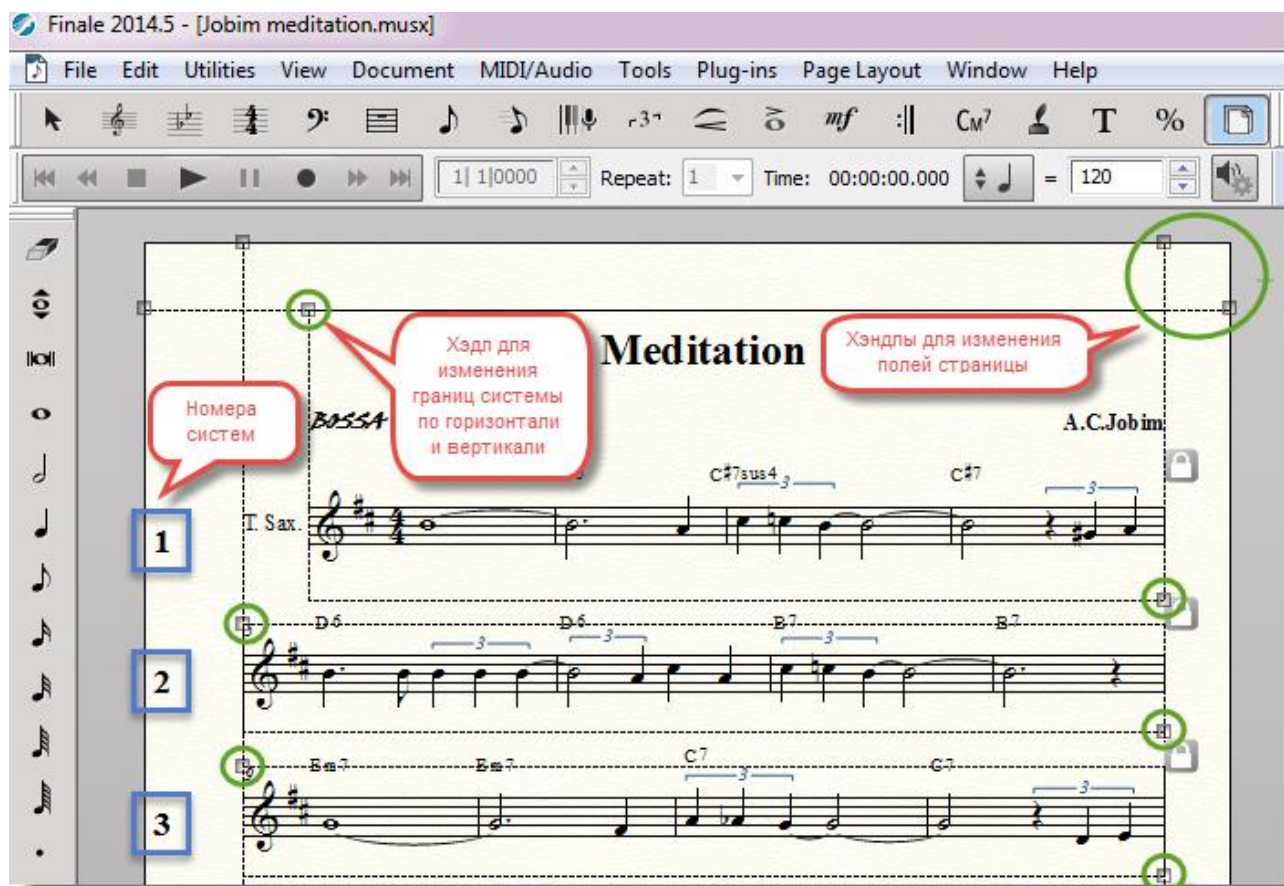
| EVPU | Поінти | Мм | Спейси | Піки | См | Дюйми |
|------|--------|------|--------|--------|-------|--------|
| 1 | 0,25 | 0,09 | 0,042 | 0,021 | 0,009 | 0,0035 |
| 4 | 1 | 0,35 | 0,167 | 0,083 | 0,035 | 0,014 |
| 11 | 27,5 | 1 | 0,458 | 0,2362 | 0,1 | 0,038 |
| 24 | 6 | 2,12 | 1 | 0,5 | 0,212 | 0,083 |
| 48 | 12 | 4,23 | 2 | 1 | 0,423 | 0,167 |
| 113 | 28,25 | 10 | 4,708 | 2,3622 | 1 | 0,392 |
| 288 | 72 | 25,4 | 12 | 6 | 2,54 | 1 |

Як ми бачимо, вибір одиниць вимірювання - зовсім не другорядне завдання, як може здатися на перший погляд. Багато в чому це справа смаку і звички, але, крім цього, з якими одиницями працювати, залежить від типу проблем, які ми в даний момент вирішуємо.

Як виглядає документ в режимі верстки

Основний інструмент, в якому відбувається верстка в Finale, - **Page Layout Tool**

(Планування сторінки). Включимо його і подивимося, як тепер виглядає документ:



Перш за все, ми бачимо, що з'явилися пунктирні рамки навколо кожної системи - це межі систем нотних станів (**System Margins**). У правому верхньому і лівому нижньому кутку кожної системи є хендли, за допомогою яких можна змінювати розміри по горизонталі і вертикалі. Точні значення краще задати в меню **Page Layout (Планування сторінки) > Systems (Системи) > Edit Margins (Редагувати поля системи)**.

Рухати систему можна простим перетягуванням, захопившись за будь-яку частину простору всередині пунктирною рамки, але тільки не за саму пунктирну лінію.

Зліва відображається її номер.

Система нотних станів - це різна в кожному випадку кількість тактів, розташованих по ширині сторінки і які об'єднують всі інструменти, що входять в оркестровий або ансамблевий склад партитури.

СИСТЕМА НОТНЫХ СТАНОВ

Page: 1

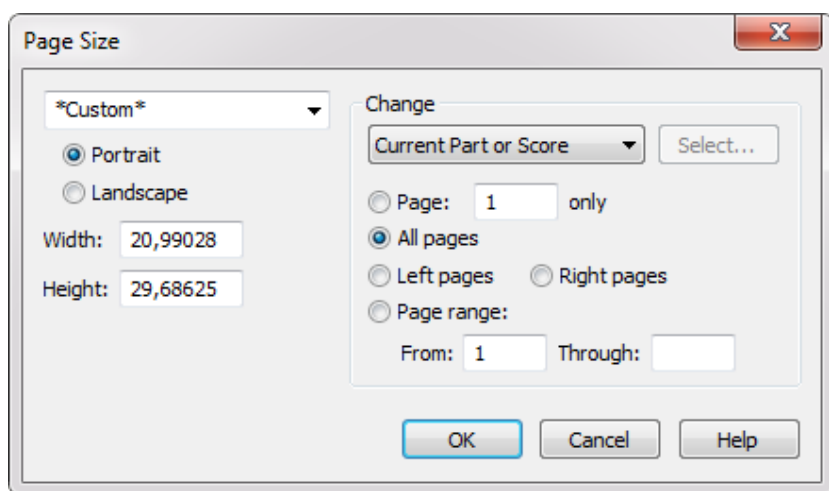
Крім того, в режимі верстки відображаються хендли на полях сторінки (**Page Margins**). Поля сторінки, звичайно, теж краще встановити не перетягуванням «на око», а задати точні значення в меню **Page Layout (Планування сторінки) > Page Margins (Поля сторінки) > Edit Page Margins (Редагувати поля сторінки)**.

Визначення параметрів сторінки

Увімкнемо інструмент **Page Layout Tool** і задамо розмір сторінки в меню **Page Layout (Планування сторінки) > Page Size (Розмір сторінки)**. За замовчуванням стоїть **Letter** - стандарт, прийнятий в Америці. Якщо вам потрібен **A4**, варто змінити цей параметр.



До початку верстки не забудьте вибрати зручні для вас одиниці виміру (наприклад, сантиметри, пункти або спейси) в меню **Edit > Measurement Units**.

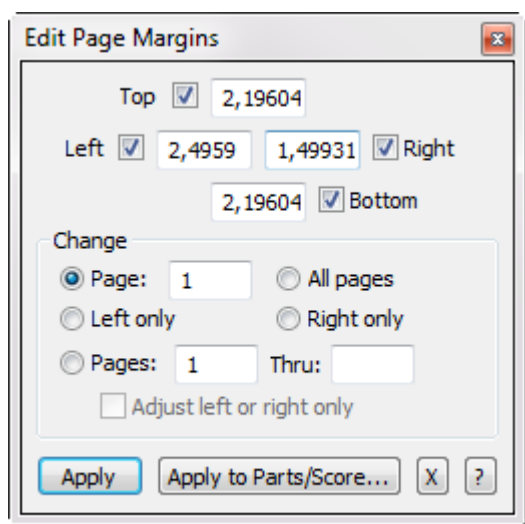


Крім цього, тут можна задати орієнтацію - «портрет» або «пейзаж», ввести висоту і ширину для створення листа нестандартного розміру.

Всі параметри можна задати як для всіх сторінок, так і однієї, лівих/правих, діапазону.

У Finale їх можна визначити не тільки для партитури, але і для пов'язаних партій - для цього у випадяючому меню **Change** виберіть відповідний пункт.

Після того, як задані потрібні параметри, перейдемо в меню **Page Layout (Планування сторінки) > Page Margins (Поля сторінки) > Edit Page Margins (Редагувати поля сторінки)**:



Тут можна задати поля для всіх сторінок, лівих або правих, діапазону.

Ці параметри можна застосувати до всієї партитури або до окремих партій за допомогою кнопок **Apply to Parts/Score (Застосувати до партій/партитури)**.

Вибір стилів текстових елементів

Після того, як задані поля, визначимо стилі оформлення всіх текстових елементів:

- заголовків;
- назв частин;
- імен авторів;
- колонтитулів;
- виконавських ремарок;
- слів під нотами.

Це означає, що потрібно:

- вибрати гарнітуру шрифту і кегль (розмір) для кожного елемента;
- не забути вказати скрипт Кирилиця для російських або українських шрифтів, якщо ми працюємо з більш ранніми версіями Finale;

- якщо на сторінку, системі нотних станів або окремих елементах, до яких прив'язані текстові блоки або слова під нотами, застосовано масштабування, потрібно визначити, чи буде змінюватися розмір шрифту в зв'язку з цим (fixed size);
- задати вирівнювання (по центру, по правому/лівому краю, ширині) для всіх текстових елементів.



*На жаль, у Finale немає поняття **стиль** стосовно тексту в такому вигляді, як воно існує в інших верстальних програмах (наприклад, в QuarkXPress, Adobe InDesign або навіть Word'i), і тим більше немає можливості створювати, зберігати і редагувати списки стилів. Звичайно, така можливість значно спростила б роботу над великими документами. Зате в Finale є **стили нотних станів**.*

Всі набори параметрів доведеться задавати вручну, і єдиний спосіб, який полегшить в цьому випадку ваше життя, — використання шаблонів.

Втішає лише те, що робота з текстовими елементами становить порівняно невелику частину всієї роботи над партитурою.

Масштабування і вибір раштра

Після вибору стилів текстових елементів можна визначитися з масштабуванням.

Вибір потрібного масштабу - момент відповідальний і він потребує до себе максимальної уваги. Від нього залежить, як в результаті буде виглядати документ.

Існують спеціальні стандарти для різних типів партитур.

За замовчуванням в Finale заданий 7,5 міліметровий масштаб, який по нотографічним нормам відповідає фортепіанній літературі, сольній вокальній музиці, романсам і т.д.

Фортепіанний:

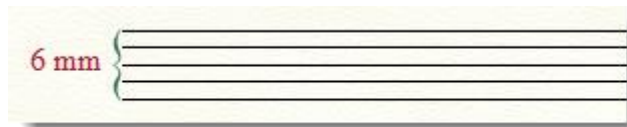


Для партитур інших типів відповідно використовуються інші раштри.

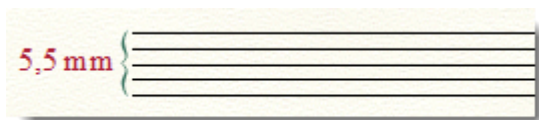
Петерс № 73:



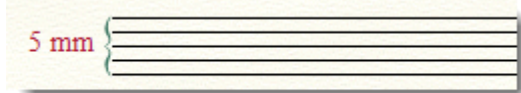
Хоровий:



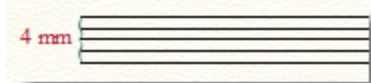
Оперний:



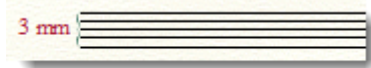
Партитурний:



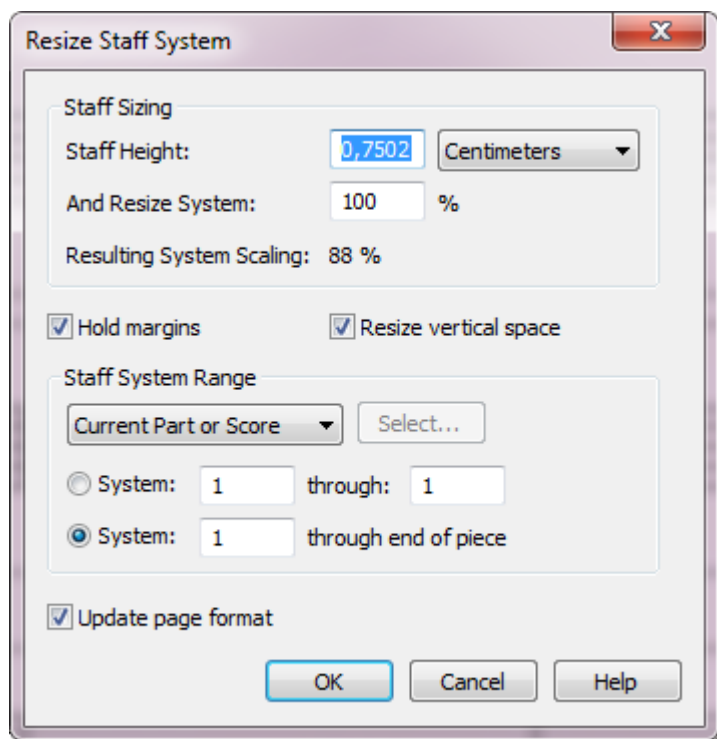
Малий партитурний:



Бісерний:



Масштабування в Finale можна зробити різними способами. Найбільш правильний спосіб визначення раштру - за допомогою меню **Page Layout Tool (Планування сторінки)**. У ньому виберіть пункт **Page Layout/Resize Staff System (System Reduction) (Змінити розмір системи)** і в вікні **Resize Staff System (Змінити розмір системи станів)** задайте точні параметри масштабування нотного стану.



Це вікно дає більше можливостей і параметрів для установки масштабу, ніж **Resize Tool (Зміна розміру)**.

Масштабування також робиться і за допомогою цього інструменту.



*Не плутайте масштабування за допомогою **Resize Tool** з масштабуванням відображення сторінки на екрані (**Zoom Tool**). Відображення сторінки на екрані не пов'язане з реальним розміром нот, тобто з використовуваним раштром.*

Масштабувати можна:

- всю сторінку;
- систему нотних станів;
- нотний стан;
- окремі елементи (ноти і нотні голівки) .

При цьому важливо точно знати, куди варто натиснути, щоб був змінений масштаб саме того, що потрібно вам, а не чогось іншого. Тому необхідно дуже уважно дивитися на заголовок вікна, яке з'являється після клацання мишею в режимі інструменту **Resize Tool** - адже від того, де ми клацнемо мишкою, залежить, що саме буде масштабуватися.

| Що масштабується | Куди клацнути |
|-----------------------|-----------------------------|
| Вся сторінка | У куточок сторінки |
| Система нотних станів | Між нотними станами системи |
| Окремий нотний стан | По лінійках нотного стану |
| Нота | За штиль ноти |
| Нотна голівка | За нотну голівку |

Якщо ми ставимо масштабування для сторінки, системи нотних станів або окремого нотного стану, це означає, що воно буде застосовано до всіх елементів, які відносяться до сторінки, системи нотних станів або нотного стану.

Після того, як визначені параметри сторінки і обраний тип масштабування, можна приступати до основної роботи над макетом.

Основна робота над макетом

Кількість тактів в системі: розкладка тактів

Щоб нотний текст легко і зручно читався, потрібно зробити правильну розкладку тактів. Ця операція входить в верстку макета партитури. Гарне розміщення музики по рядках дуже важливо, так як безпосередньо пов'язано з легкістю для читання тексту, тому при підготовці нот до друку цьому необхідно приділити достатню увагу.

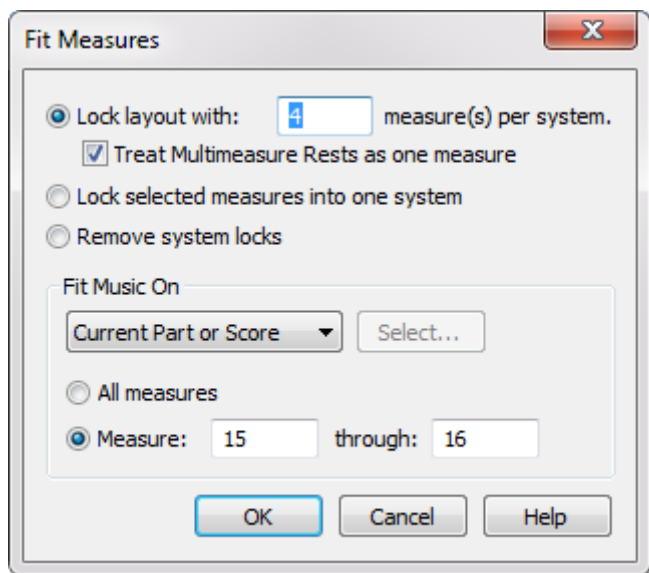
Щільний і насичений нотний текст є складним для сприйняття і може викликати труднощі при читці з листа, тоді як вільно розміщений він сприймається набагато легше. При верстці такі моменти необхідно завжди враховувати. Краще не затискати місце в тих випадках, коли потрібно вибирати між економією і зручністю читання.

Можна задати відразу певну кількість тактів у рядку, якщо нотний текст простий (наприклад, в кожному рядку міститься по 4 такти). Якщо ми маємо справу зі складним текстом, значення, можливо, доведеться вводити окремо для кожного рядка або розділу. Краще ставити якомога більш рівномірну (однакову) кількість тактів в системі для кожного

розділу музичної форми - це відразу полегшує сприйняття композиційної структури музичного тексту виконавцем.

Розміщення тактів по рядках пов'язано з ранжиром. Finale автоматично розміщує нотний текст відповідно до вимог ранжиру, якщо в меню **Edit (Правка)** увімкнені функції автоматичного ранжиру (**Automatic Music Spacing**) і автоматичного оновлення макета (**Automatic Update Layout**).

Для того, щоб задати кількість тактів в кожній системі нотних станів (рядку), виділіть весь документ або його частину за допомогою інструменту **Selection Tool (Вибір)** і виконайте потрібну команду в меню **Utilities (Утиліти) > Fit Music (Кількість тактів на системі)** або застосувавши комбінацію **Ctrl+M**.



У вікні Fit Music вкажіть, як саме розмістити такти:

- Якщо виділено великий фрагмент нотного тексту або весь текст - в полі **Lock Layout with : ___ measures per system (Розмістити по : ___ тактів на системі)** введіть бажану кількість тактів;
- Якщо виділені такти, які повинні опинитися в одному рядку, виберіть пункт **Lock selected measures into one system (Блокувати виділені такти в одну систему)**.

Якщо поставити галочку навпроти **Treat Multimeasure Rests as One Measure (Вважати багатотактову паузу одним тактом)**, то це полегшить роботу по створенню макету в нотах, де використовуються багатотактові паузи.

Після цього натискаємо **OK** і бачимо, що праворуч від кожної системи з'являються значки замків (якщо включено їх відображення в меню **View**). Системні «замки» відображаються у вигляді спеціальних іконок в режимі **Show (Показати) > Page Layout Icons (Значки планування сторінки)** в меню **View (Вигляд)**. З їх допомогою можна зробити один такт на сторінку, або всі двадцять, якщо так треба.

Якщо ви хочете видалити «фіксатори» тактів в системах, виберіть **Remove System Locks (Видалити системні блокування)**.

Ці параметри можна застосувати як до поточної партитури або партії, так і до окремих партій партитури.

Розподілити нотний текст так, щоб він легко читався, та не був перенасичений або занадто розріджений - важливе завдання під час верстки. Кількість тактів для кожної системи нотних станів залежить від щільності музичного матеріалу, і робота верстальника визначає, чи буде читання нот комфортним для виконавця.



При верстці оркестрових партій важливо враховувати зручність перевероту сторінки для музиканта. Потрібно намагатися верстати ноти так, щоб перевероти сторінок припадали на паузи або, хоча б, щоб під час перевероту сторінки текст не був надто насиченим, не було соло і інших складних і відповідальних для виконавця моментів. Знову-таки, шок перфоманс вам не потрібен, повірте.

Можна скористатися плагіном **Smart Page Turns (Розумні перевероти сторінок)**, який визначить найбільш зручні місця для перевероту сторінки і зробить розкладку тактів автоматично з урахуванням параметрів, які ви задасте в вікні **Smart Page Turns** з меню **Plugins (Плагіни) > Scoring and Arranging (Робота з партитурою і аранжування) > Smart Page Turn**. Цей плагін особливо зручний при роботі з оркестровими партіями (докладніше див. гл. 7).

В процедуру розкладки тактів обов'язково входить контроль за щільністю прив'язаного до слів тексту (**Lyrics**). На цьому етапі потрібно простежити, щоб слова були «читабельними» і склади не «наповзали» один на одного. Можливо, доведеться зробити тонке доведення відстаней між нотами.

Після того, як зроблена розкладка тактів, можна переходити до роботи з ранжиром.

Ранжир (Music Spacing)

Термін «ранжир» застосовується в поліграфії і означає розташування нот, тобто розміщення нот по горизонталі і математично прорахована організація простору між ними на основі таблиць. Не спеціалізоване, розмовне значення цього слова (що походить від Rangierung – розподіл по порядку) — впорядкування, в строгому порядку; наприклад, «розкласти, розмістити що-небудь по ранжиру».

Акуратний і грамотний ранжир обов'язковий для професійно підготовленої до друку партитури. Крім того, він безпосередньо впливає на зовнішній вигляд нотного тексту і його сприйняття виконавцем.

Одним з найбільш важливих удосконалень Finale в останніх версіях є оновлення бібліотек ранжиру і більш акуратне, ніж в попередніх версіях програми, ранжирування нот. Значна гордість Finale складається з можливості застосування різних типів спейсінга до різних фрагментів партитури в межах одного документа.

До появи комп'ютерних нотовидавничих систем ранжир розраховувався гравірувальником приблизно. При цьому важливу роль відігравали два моменти: кількість тактів в рядку (довжина рядка) і кількість нот в такті.

Але для отримання точного ранжиру, розрахованого за допомогою комп'ютера, недостатньо мати тільки дані про кількість нот в рядку і протяжність рядка. Необхідна абсолютна міра простору. У Finale вона якраз і використовується, а вимірюється в різних одиницях: їх можна вибрати в меню **View (Вид) > Measurment Units (Одиниці виміру)**.

Таким чином, в Finale ранжир не залежить від довжини рядка. Його мірою є ширина такту.

В меню **Mass Edit** доступні три типи ранжиру:

- 1) У відповідності з розміром (**Time Signature Spacing**) - математично досконалий розрахунок простору, який зайнятий нотами. Відстань праворуч від ноти точно відповідає тривалості її звучання.

- 2) Відповідно до долей такту (**Beat Spacing**) - математично приблизний. На перше місце ставиться дотримання пропорцій між простором, який займають не окремі ноти, а долі такту.

- 3) Нотний ранжир (**Note Spacing**) - обчислює точне положення кожної ноти і паузи на основі розрахунку місця, необхідного для вільного розміщення окремої ноти і всіх позначень, прив'язаних до неї (в тому числі і тексту).

Для інструментальної музики, не перевантаженою деталями і складнощами, більше підходить перший або другий тип. За замовчуванням в Finale включений автоматичний ранжир за розміром, який вирівнює нотний текст відповідно до поліграфічних стандартів. Він розраховує розташування нот в такті пропорційно тривалостям, які вони займають в такті, так що результат виглядає дуже логічно і добре.

Але гарний вигляд, хоч як це не дивно, не завжди виходить відразу ж при введенні. Досить часто при наборі в Speedy Entry (Швидкісному наборі) ноти «наповзають» одна на одну, особливо, якщо дрібних тривалостей багато:

Так відбувається тому, що ранжир розраховується відповідно до ширини такту і за допомогою завантаженою за замовчуванням бібліотекою ранжиру. Тобто, коли ми починаємо вводити ноти в певний такт, для них вже визначено спейсінг. Якщо виникають «зіткнення» нот в такті, ширина якого недостатня для вільного їх розміщення, то при переході в наступний такт всі вони будуть вирівняні, якщо увімкнено автоматичний ранжир

(при цьому ширина такту зміниться). Якщо ж він вимкнений, такти з поганим розміщенням нот потрібно виділити і призначити один з його типів вручну .

Такі проблеми не виникають при введенні нот за допомогою **Simple Entry (Простого набору)**, тому що автоматичне вирівнювання відповідно до завантаженої бібліотеки ранжиру відбувається після введення кожної ноти.

Якщо до нот прив'язано багато позначень, в тому числі випадкових знаків альтерації, можливо «накладення» знаків і нот один на одного. Саме тому в таких випадках краще використовувати третій тип ранжиру.

Якщо застосувати другий тип, місце розраховується для кожної долі окремо. При цьому важливою є можливість ручної правки розташування долей. Для цього потрібно увімкнути інструмент **Measure (Такт)** і клацнути по нижньому правому квадрату на тактовій межі. Над тактом з'являться хендли, що визначають положення долей, які можна переміщати по горизонталі.

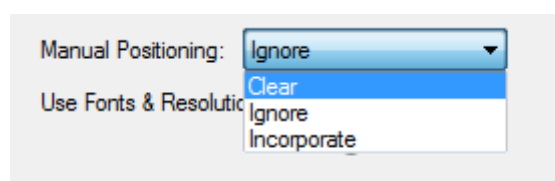
Вокальна музика буде краще виглядати, якщо розташувати ноти по типу нотного ранжиру, тому що нотний ранжир враховує при розміщенні все, що прив'язане до нот, в тому числі слова, на відміну від, наприклад, **Time Signature Spacing**. Тут склади можуть «налізати» один на одній.

У Finale є можливість користуватися бібліотеками ранжиру, завантажувати їх і створювати свої власні. Існують кілька стандартних варіантів бібліотек - Фібоначчі, вузький (tight), середній (medium) і широкий (loose).

Можна також задати свої параметри ранжиру в **Document Options (Документ)**.

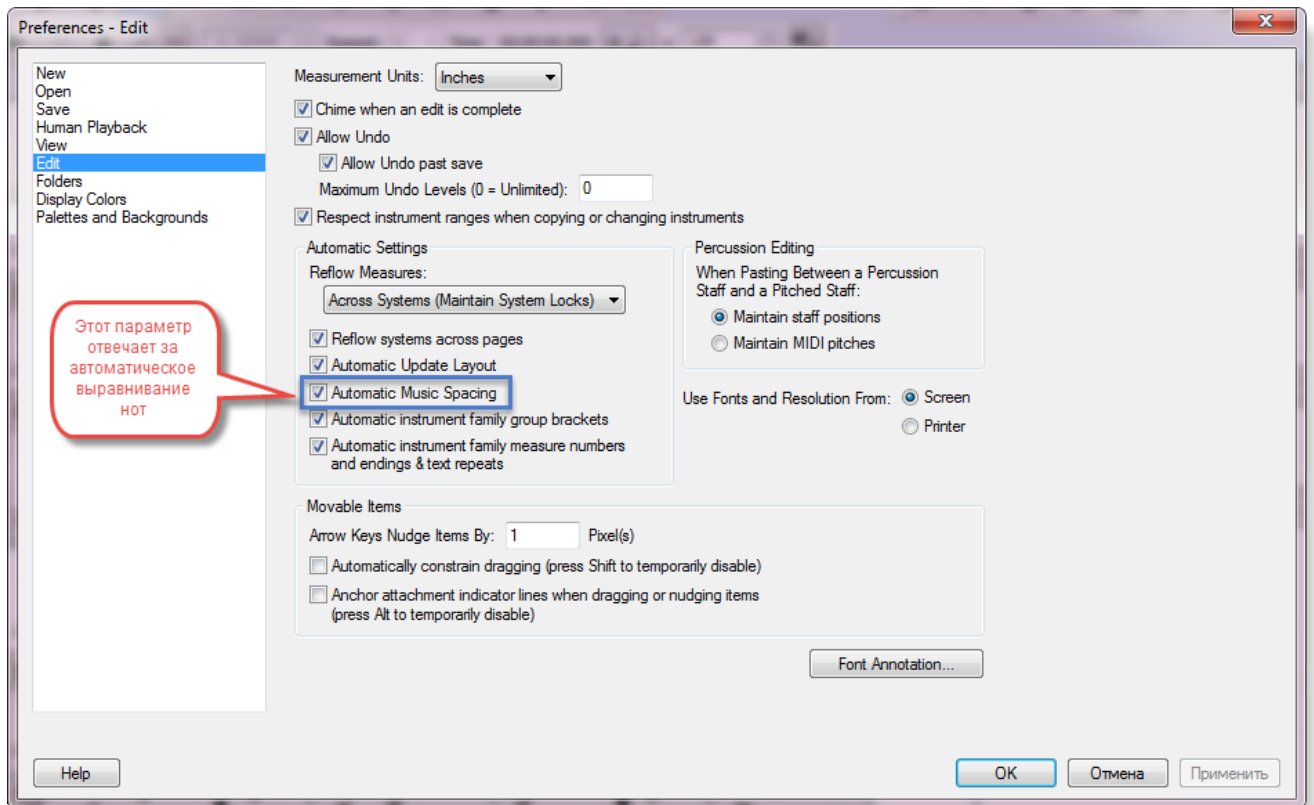
Робота над спейсінгом партитури, крім бажання досягти гарного зовнішнього вигляду нотного тексту, включає в себе вміння якомога точно і наочно відобразити логіку композиційної структури і формоутворення музичного твору, а також прагнення зробити текст максимально зрозумілим для музиканта.

При редагуванні чужої партитури часто буває необхідно змінити опцію, яка зазвичай в Finale встановлена за замовчуванням, - ігнорувати ручне позиціонування нот (**Manual Positioning: Ignore (Ручне позиціонування нот: Ігнорувати)**)). Краще поставити **Очистити ручне позиціонування (Clear)**.



За замовчуванням в Finale увімкнено автоматичне вирівнювання нот. Це означає, що, як тільки ми набрали такт і виходимо з режиму його редагування в **Speedy Entry**, до такту застосовується автоматичний ранжир. Навіть якщо під час набору дрібних тривалостей нас бентежило те, що вони негарно розташовані і налазять одна на іншу, як тільки ми перемкнемося в інший інструмент або наступний такт, все буде виправлено.

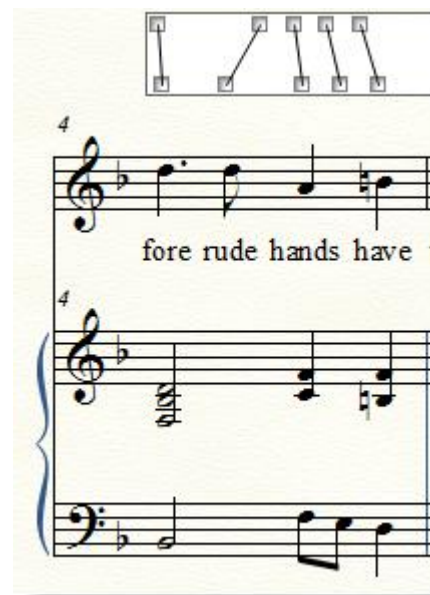
Однак не у всіх випадках це зручно. Іноді потрібно більш тонке редагування ранжиру або він не потрібен зовсім. В цьому випадку зайдемо в меню **Edit (Правка) > Preferences (Налаштування)**, виберемо категорію **Edit (Редагувати)** і знімемо галочку напроти пункту **Automatic Music Spacing (Автоматичне вирівнювання нот)**.



Мапа долей Beat Chart

Якщо до такту був застосований ранжир (нотний або дольний, але не тактовий), в ньому можна вручну редагувати розташування долей в разі, коли автоматичного ранжиру недостатньо. Причому не просто змінити горизонтальне положення, а зробити це одночасно на всіх нотних станах.

Після застосування автоматичного ранжиру праворуч від кожного такту з'являються два хендли. Якщо є тільки один, це означає, що це не нотний і не дольний ранжир (**Note Spacing** і **Beat Spacing**). Клацніть по нижньому хендлу праворуч від такту і побачите таку картину:



або

Після натискання, над тактом, який буде редагуватися, з'явилося вікно з парами пов'язаних лініями хендлів (діаграмою розташування долей). Верхній ряд показує, яким було б розташування нот при точному математичному ранжирі відповідно до розміру (Time Signature Spacing). Нижній ряд відображає реальне розташування долей після застосування нотного або дольного ранжиру.

Кожна пара хендлів відповідає за одну долю. Кількість пар залежить від кількості долей в такті і від того, який тип ранжиру був застосований. Якщо він нотний, як в першому варіанті, то кожній тривалості в такті буде відповідати одна пара хендлів. Якщо ранжир дольний, як на другому прикладі, то кожній парі буде відповідати одна метрична доля.

Щоб змінити вручну розташування долей і відстань між нотами, рухайте нижній хендл відповідної пари, який відповідає за стан кожної долі.



Пам'ятайте про те, що зміни, зроблені за допомогою ручної правки ранжиру в режимі інструменту Measure (Beat Chart Reposition), відносяться до всієї вертикалі. Наприклад, якщо ви редагуєте партію флейти в партитурі, то зміна положення долей торкнеться всіх інструментів, у тому числі і контрабасу (якщо він у вас є).

Стилі нотних станів

У більшості сучасних програм для верстки і в WEB-дизайнерських програмах використовуються стилі - певні набори параметрів оформлення та форматування тексту, які мають назви. Як правило, в таких програмах є стандартний набір стилів, в який можна додати свої або змінити вже існуючі. З їх допомогою можна позбавити себе від непотрібної монотонної і механічної роботи. Наприклад, якщо вам часто доводиться використовувати певні типи оформлення для нотних станів, то без стилів не обійтися - інакше доведеться щоразу ставити один і той же набір параметрів для нотного стану і витратити на це час.

У Finale їх використання можливе тільки за допомогою інструменту **Staff (Нотний Стан)**, де можна створювати і змінювати **Staff Styles (Стилі нотних станів)**. Стилі нотних станів в Finale - один з найпотужніших засобів редагування і верстки нотного тексту. З їх допомогою можна вирішувати найрізноманітніші завдання - від простого «обриву» нотного рядка до створення політональності, поліметрії та інших складних елементів відображення нотного тексту. Стилі нотних станів допоможуть приховати порожні нотні стани, призначити транспозицію для транспонуючих інструментів, увімкнути або вимкнути відображення елементів нотних станів, змінити кількість рядків на нотному стані.

Загалом, з їх допомогою в Finale можна зробити практично все. Навіть те, що здається майже нездійсненним.

Надзвичайно зручно те, що застосувати **Staff Styles** можна як для всього нотного стану, так і для декількох тактів, одного такту або частини такту, користуватися при цьому як уже готовими стилями, так і створювати свої власні.

Коротко перерахуємо їх допоміжні функції. За допомогою стилів легко і зручно можна:

- приховати нотний стан (зробити «обрив рядка») - **Hide Staff (Приховати нотний стан)**;
- створити «порожні» такти - **Blank Notation (Порожня нотація)**;
- створити знак скорочення нотного письма при повторі (1-го або 2-х тактів) - **One-Bar (Two-Bar) Repeat**;

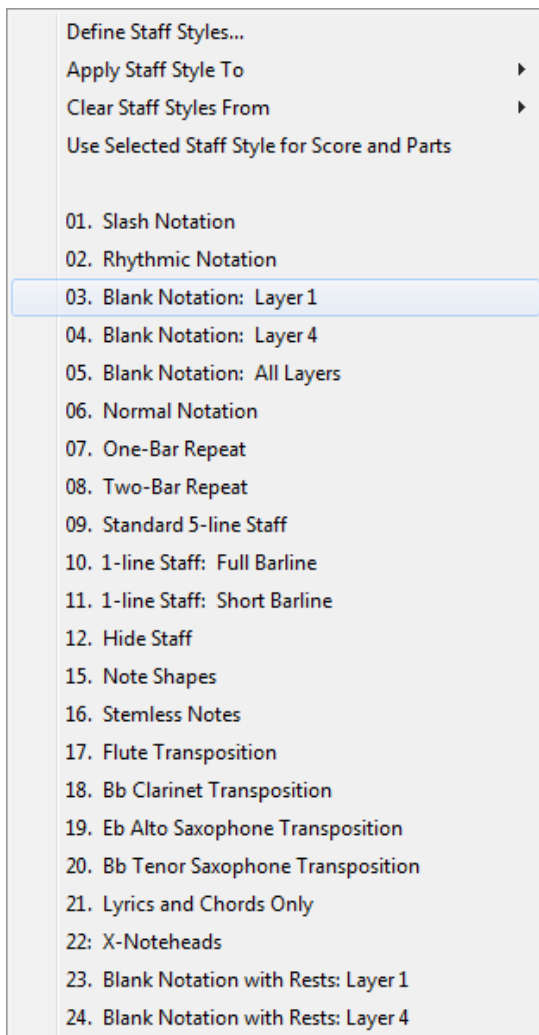
- прибрати штилі з нот без використання **Special Tools (Спеціальні інструменти) > Stemless Notes (Ноти без штилів)**;
- приховати назву нотного стану;
- приховати знаки репризи і повторів (вольти) - це іноді потрібно в лівій руці партії фортепіано;
- створити свій стиль транспозиції (при роботі з партитурою, в якій є транспоновані інструменти);
- приховати номери тактів;
- задати незалежні параметри ключових знаків (для політональності);
- задати незалежні параметри розміру (для поліметрії);
- змінити шрифт нотних голівок;
- задати альтернативну нотацію (ритмічна, звичайна, порожня, одно- або двухтактовий повтор);
- змінити стиль нотації (ритмічний, стандартний, табулатура, нотні форми);
- змінити символ нотних головок окремо для кожної тривалості;
- дозволити або не дозволити приховувати порожні нотні стани для зазначеного фрагмента нотного стану;
- змінити тип нотного стану (1-лінійний замість 5-го лінійного, і т. д.);
- а також багато іншого.

Щоб призначити стиль нотного стану, досить виділити весь нотний стан або його фрагмент і клацнути правою клавішею миші.

З контекстного меню вибираємо потрібний нам стиль — і він негайно буде застосований до виділеного фрагмента.

Найбільш часто використовувані - **Blank Notation (Порожня нотація)** і **Hide Staff (Приховати нотний стан)**.

Щоб потрапити у вікно стилів нотних станів, потрібно увімкнути інструмент **Staff (Нотний стан)**, виділити такт або кілька тактів і клацнути по виділеному фрагменту правою клавішею миші. Тепер можна вибрати один з 24-х стандартних стилів або пункт **Define Staff Styles (Визначити стиль нотного стану)**, якщо ви хочете створити новий.



Після цього з'явиться вікно **Staff Styles (Стилі стану)**, яке майже збігається з вікном **Staff Attributes (Властивості стану)**, де ми натискаємо кнопку **New (Новий)**. Після цього виставляємо потрібні параметри і обов'язково присвоюємо новому стилю ім'я - в полі **Available Styles (Доступні стилі)** замість слів в квадратних дужках [New Staff Style] вводимо свою назву. Можна натиснути **ОК**. Тепер створений стиль буде відображатися в контекстному меню кожен раз, коли ви клацнете правою клавішею миші (якщо, звичайно, ви при його створенні не знімете галочку **Display in Context Menu (Показати в контекстному меню)**).

У партитурі його застосування показується за допомогою синьої смуги над нотним станом, яку видно в режимі **Staff Tool (Нотний стан)**. Якщо до виділеного фрагмента призначено кілька стилів, буде видно відповідно кілька смуг.



При одинарному клацанні по смузі вона стає червоною, при подвійному відкривається вікно **Staff Styles**, в якому можна побачити, який стиль застосований до виділеного фрагмента, змінити його параметри або замінити на інший.

Щоб очистити виділений фрагмент від стилів, натисніть **Clear Staff Styles (Видалити стиль нотного стану)** в контекстному меню.

Якщо ви хочете змінити вже наявний, виберіть пункт **Define Staff Styles (Визначити стиль нотного стану)** і в вікні **Staff Styles (Стилі станів)** внесіть потрібні вам зміни. У цьому ж вікні можна видалити стиль, натиснувши кнопку **Delete (Видалити)**.

Приховуємо порожні нотні стани

В оформленні партитури прийнято, щоб на першій сторінці були повністю вписані всі інструменти і нотні стани, які входять в оркестровий або ансамблевий склад твору. Далі, на наступних сторінках, порожні нотні стани можна і потрібно приховувати.

Це легко зробити за допомогою інструменту **Staff Tool (Нотний стан)**. Клацнемо правою клавішею миші по хендлу на тому нотоносці, який потрібно приховати.

З контекстного меню виберемо **Hide Empty Staves (Приховати пусті стани)**:



Порожній нотний стан буде прихований тільки для цієї системи, на інших він буде відображатися. Щоб приховати всі порожні рядки, потрібно двічі клацнути по хендлу приховуваного нотоносця, і він виділиться весь, після чого можна застосувати до нього описану вище операцію.

Але на першій системі в партитурі прийнято показувати всі нотні стани, в тому числі і порожні. Тому, щоб виділити нотний стан не з початку, а з певного такту, клацнемо по потрібному такту на потрібному нотному стані і натиснемо комбінацію клавіш **Ctrl+Shift+End**. Він виділиться з поточного такту до кінця. Після цього робимо ті ж дії, що і в попередніх випадках.

Щоб показати приховані порожні такти, клацнемо по хендлу біля пунктирної лінії, яка позначає прихований порожній нотний стан, і виберемо з контекстного меню **Show [Baritone] (Показати [назва нотного стану])**.

Установка відстаней між нотними станами

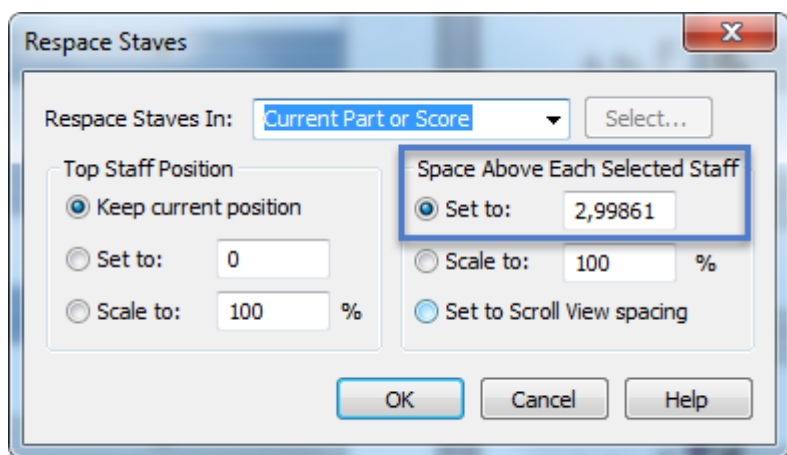
Ця операція може бути зроблена глобально на весь документ і індивідуально для кожної системи. Як і багато інших операцій в Finale, задати відстань між нотними станами можна декількома способами.

Перший. Робиться перетягуванням нотних станів мишею прямо в партитурі. Для цього потрібно увімкнути інструмент **Staff Tool (Нотний стан)** і клацнути один раз по хендлу біля нотного стану (або групи виділених нотних станів), щоб змінити його відстань до інших нотноносців для однієї системи, два рази для зміни відстані на весь документ.

При перетягуванні нотноносця мишею з'являються підказки, на які можна орієнтуватися, щоб виставити відстань більш точно:

Другий. Щоб задати відстань між нотними станами в системах на весь документ, виділіть все, натиснувши **Ctrl+A**. Якщо потрібно встановити відстань тільки для деяких нотних станів, активуйте тільки їх. Після цього в меню **Staff (Нотний стан)** виберіть пункт

Respace Staves (Змінити відстань між станами) і у вікні, задайте необхідні параметри .



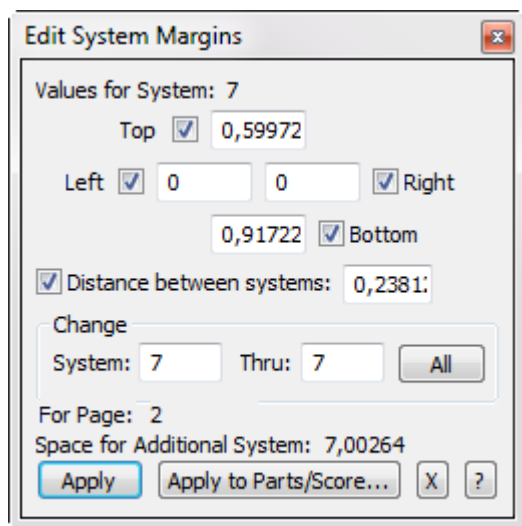
В полі **Set to (Установити)**, яке знаходиться під словами **Space Above Each Selected Staff (Відстань між станами)**, введемо відстань в поточних одиницях вимірювання.

У цьому вікні також можна задати відстань у відсотках, якщо вибрати пункт **Scale to (Масштаб)**, але особисто я так не роблю, тому що результат буде зовсім неточним.

Тут же справа можна прописати положення верхнього нотного стану (за замовчуванням стоїть **Keep current position (Зберегти поточне положення)**). Я їм теж не користуюся, а ввожу параметри позиціонування в режимі **Page Layout Tool (Планування сторінки)**.

Налаштування відстані між системами

Відстань між системами встановлюється за допомогою меню **Page Layout Tool (Планування сторінки) > Systems (Системи) > Edit Margins (Редагувати поля системи)**:



У вікні **Edit System Margins (Редагувати поля системи)** можна встановити окремі значення для кожної системи, для діапазону систем або для всіх систем одразу.

Для того, щоб задати відстань на весь документ, зручніше піти таким шляхом:

1. Встановити верхні, нижні, ліві і праві межі систем (Top, Bottom, Left, Right) рівними нулю.

2. Після цього поставити відстань в поле Distance between systems (Відстань між системами).
3. Ввести діапазон систем, до яких будуть застосовані ці параметри, або натиснути кнопку **All (Усі)**.
4. Натиснути кнопку **Apply (Застосувати)**.

Визначення положення базових ліній (Baselines) для слів під нотами (Lyrics) і текстових позначень (Text Expressions)

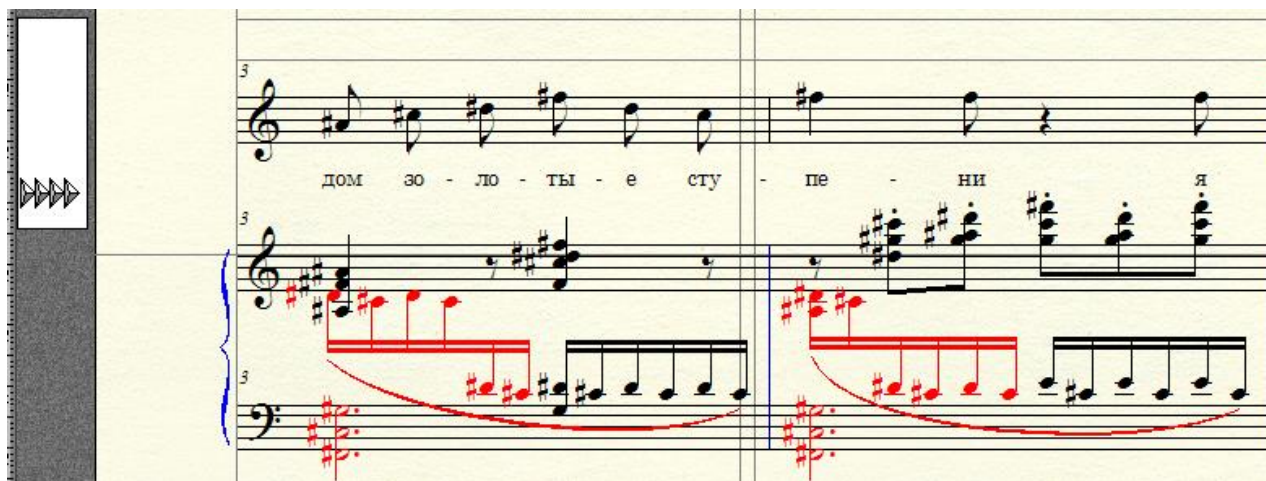
Після введення відстаней між нотними станами пропишемо параметри базових ліній для слів під нотами.

Їх можна визначити вручну, шляхом перетягування самої базової лінії, а можна і в спеціальному вікні ввести точні числові значення положення в документі .

Розглянемо обидва способи.

Перший. Увімкнемо інструмент **Lyrics (Вокальний текст)**, і в меню **Lyrics** виберемо пункт **Type Into Score (Друкувати в нотах)**. Це не означає, що зараз ми будемо вводити текст прямо в партитуру. У цьому режимі для нас важлива можливість наочної зміни базових ліній для слів під нотами.

Зліва з'явилися чотири трикутних хендли, які відповідають за редагування того, що нам потрібно:

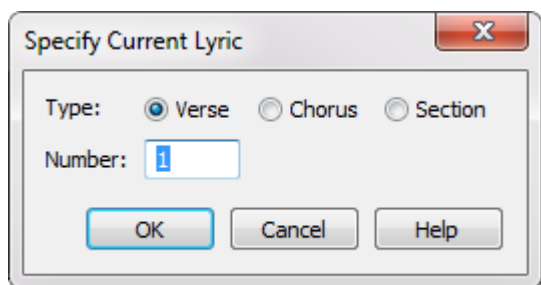


Крайній лівий (1) встановлює базову лінію для всього документа, другий ліворуч (2) - на весь документ для поточного нотного стану, третій зліва (3) - задає положення базової лінії тільки для поточної системи (він нам знадобиться в першу чергу), четвертий зліва (4) - задає індивідуальне положення для кожного складу, який буде введений.

Під час перетягування хендлів, що відповідають за базову лінію, точні значення відображаються в рядку стану. Крім того, в ньому відображається ще й те, який саме параметр зараз змінюється (задається базова лінія для всього документа або, наприклад, тільки для поточної системи). Включити відображення рядка стану можна, виставивши галочку в меню **Window (Вікно)** навпроти пункту **Status Bar (Інформаційний рядок)**.

Всі зміни базової лінії, зроблені за допомогою перетягування хендлів, відносяться до поточного куплету (**Current Lyrics**).

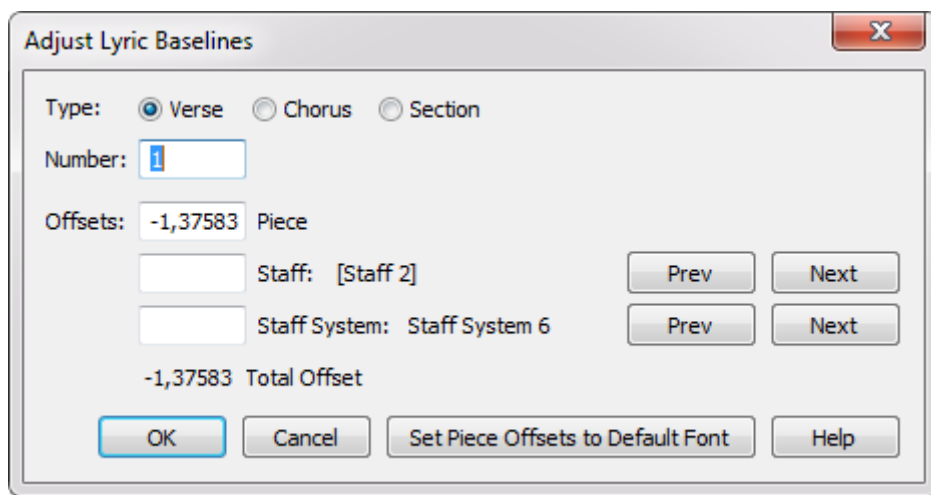
Щоб перейти до зміни базової лінії для іншого куплету, потрібно в меню **Lyrics (Вокальний текст)** вибрати пункт **Specify Current Lyrics (Перейти на інший вид тексту)** і в відповідному полі ввести потрібний номер:



Другий спосіб дозволить більш точно налаштувати всі параметри базових ліній.

В меню **Lyrics** виберемо пункт **Adjust Baselines (Положення рядків по вертикалі)**. У наступному вікні задамо всі параметри базових ліній: як загальні для всього документа, так і для окремої системи або нотного стану. Крім того, тут можна вибрати тип слів під нотами, до яких будуть застосовані налаштування.

У цьому вікні зручно переключатися між різними строфами піднотного тексту (якщо у вас кілька куплетів, і слова розташовуються під одним і тим же нотним текстом, для редагування базової лінії, наприклад, другого куплету, в поле номер потрібно ввести цифру 2).



Якщо потрібно змінити положення базової лінії вниз, то до того значення, що вже задано в полі **Offsets (Зсув)**, потрібно додати від'ємне число, якщо ж базову лінію потрібно зрушити вгору, то - додатне. Наприклад, якщо для однієї з систем потрібно зрушити базову лінію вниз на 20 мм, то в поле **Offsets** для **Staff System (Система)** (найнижчому) потрібно ввести -0,2, тоді загальне значення буде -1,47.

Якщо потрібно розташувати текст над нотами (буває і таке), в **Offsets** потрібно вказати 1,1 (при цьому не забудьте змінити номер куплету в поле **Number (Номер)** - часто буває, що над нотами розташовується текст другого куплету).

Обидва способи мають свої переваги — перший наочний, зате другий більш точний і дає можливість тонкого налаштування різних параметрів. Який з них вибрати — залежить від кожного конкретного випадку.

Подібним чином можна змінювати і положення базових ліній для текстових елементів, створених за допомогою інструмента **Expression Tool (Нюанси)**.

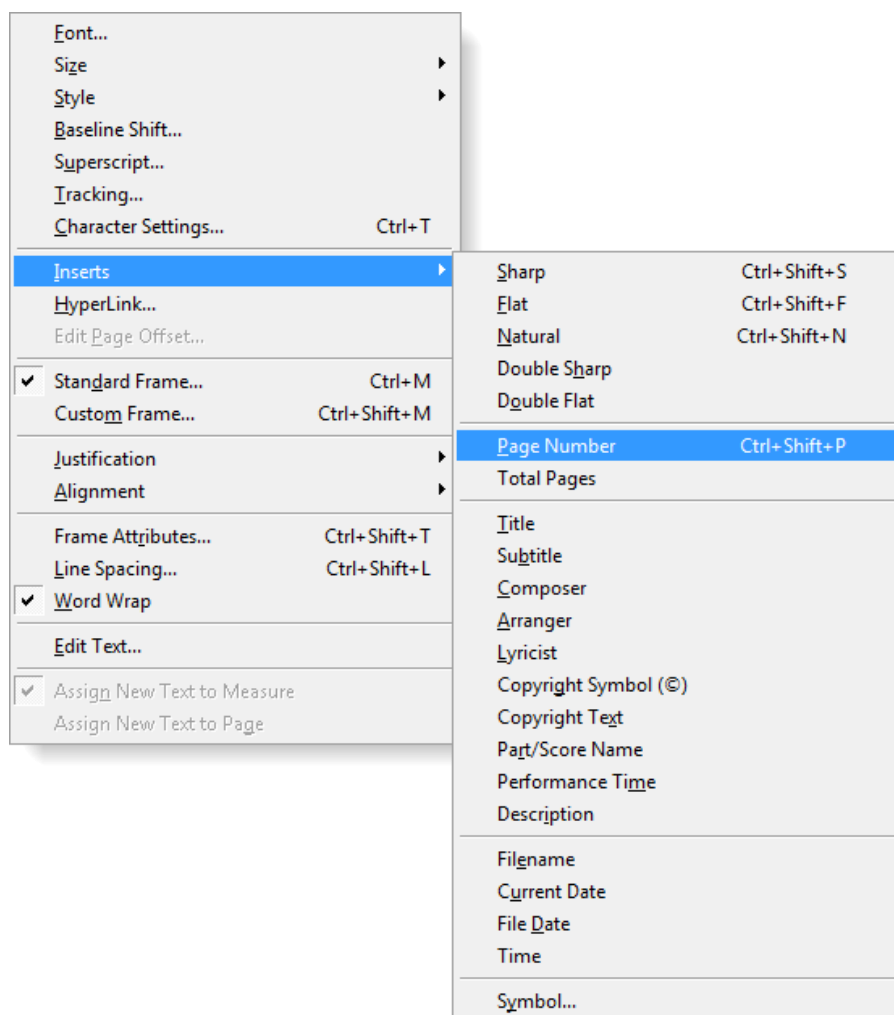
Розстановка номерів сторінок та інших текстових елементів (колонтитулів, роздільників систем та ін.)

У самому кінці роботи над версткою можна розставити номери сторінок і роздільники систем в партитурі, а також будь-які інші тестові блоки, які будуть прив'язані до сторінки.

Якщо знехтувати цим правилом і після розміщення текстових елементів, прив'язаних до сторінці, внести якісь значні зміни в верстку, то цілком можливо, що частину роботи доведеться робити заново.



*Номер сторінки потрібно робити не звичайним текстовим блоком, в який ми додаємо текст, а використовуючи спеціальне поле **Page Number**. Для цього після появи текстового блоку подвійним клацанням йдемо в меню **Text (Текст) > Inserts (Вставка) > Page Number (Номер сторінки)** або натискаємо комбінацію клавіш **Ctrl+Shift+P**. Якщо документ був створений за допомогою **Document Setup Wizard (Майстра створення документа)**, то в ньому нумерація сторінок передбачена шаблоном і є автоматичною.*



Номер сторінки з'явиться в текстовому блоці відразу після цього.

Підготовка до друку в друкарні. Експорт графіки.

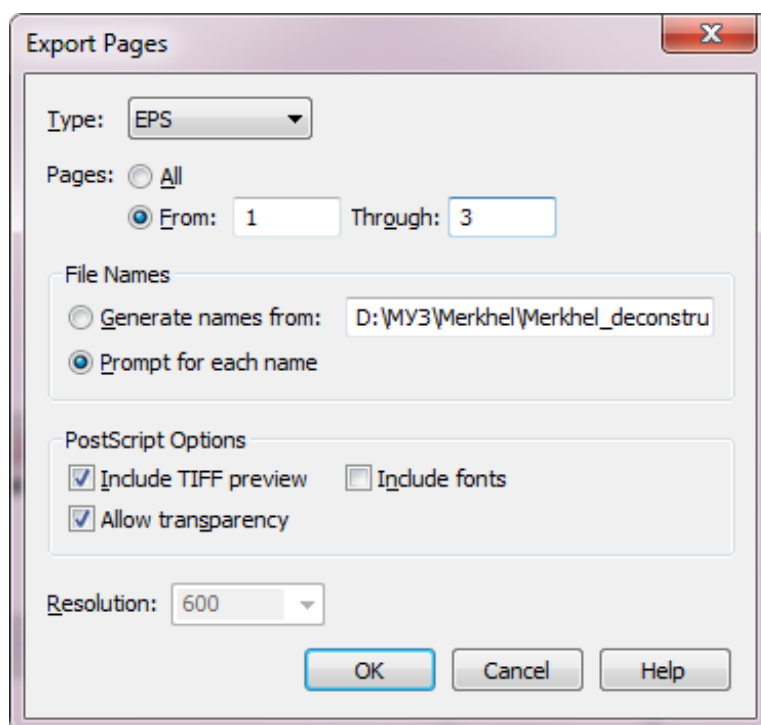
У різних друкарень вимоги до макету можуть бути різними. Готовий макет — це файл, повністю підготовлений до друку. Від того, наскільки добре він зроблений, залежить якість видання.

Тому дуже важливо дізнатися всі вимоги друкарні до початку роботи з макетом, тобто до початку верстки і враховувати їх в процесі роботи.

Ми не будемо зараз детально розглядати процес редагування і вчитування, який передуює появі остаточної редакції. Відзначимо, що чим більше разів буде перевірений макет, тим краще. Мінімальна кількість редакторських вичіток - три.

У Finale є різні види експорту графіки. Найчастіше друкарні вимагають, щоб оригінал-макет був наданий в форматі pdf.

Якщо потрібен файл **eps**, то його можна створити за допомогою інструменту **Graphics Tool (Графіка)**: для цього потрібно, щоб відображалася **Advanced Tools Palette (Панель Інструментів розширених можливостей)**, яка вмикається в меню **Window (Вікно)**. Знаходимо в меню **Graphics** пункт **Export Pages (Експортувати сторінки)** і в наступному вікні вибираємо зі списку форматів тип EPS.



Експорт файлу Finale в PDF

Існує три способи створення pdf з файлу Finale.

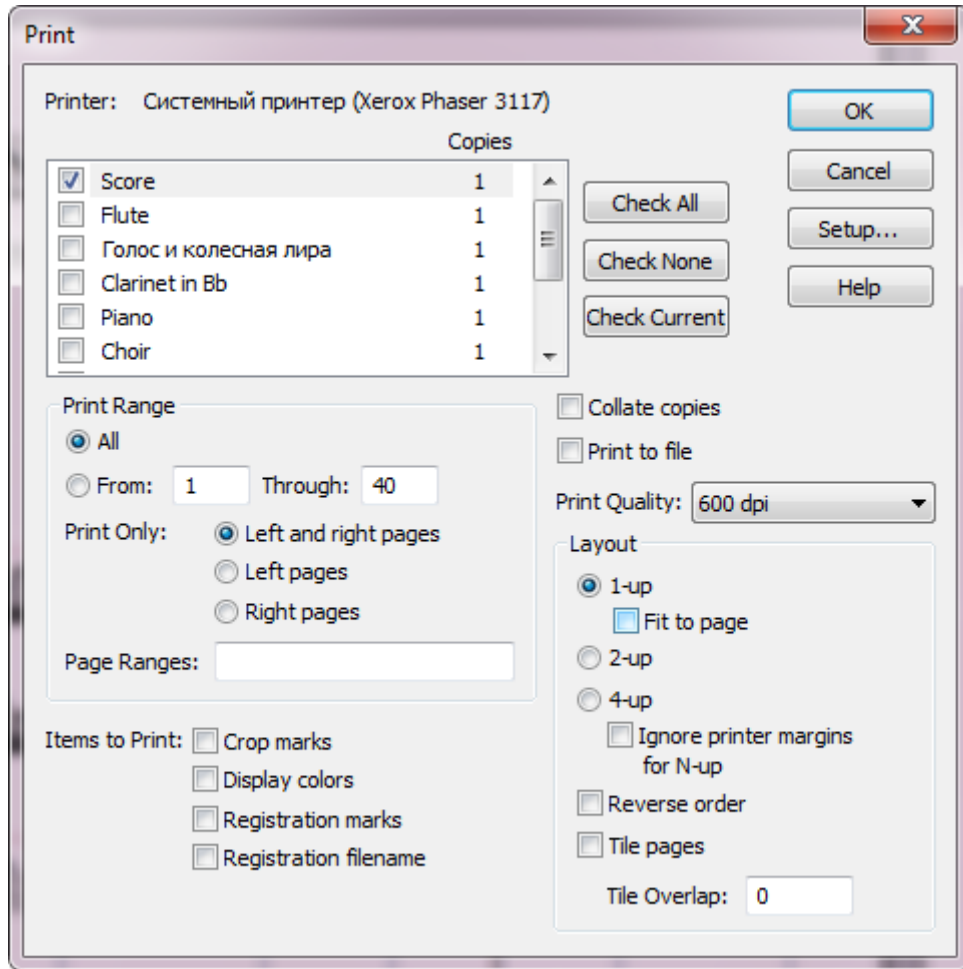
Перший.

Починаючи з версії Finale 2012 з'явилася можливість експорту в цей формат без установки спеціальних програм для друку (таких, як Adobe Acrobat Professional). Для експорту потрібно в меню **File (Файл)** вибрати в пункті **Export (Експорт)** слово PDF, і файл (навіть багатосторінковий) буде збережений як нам треба.

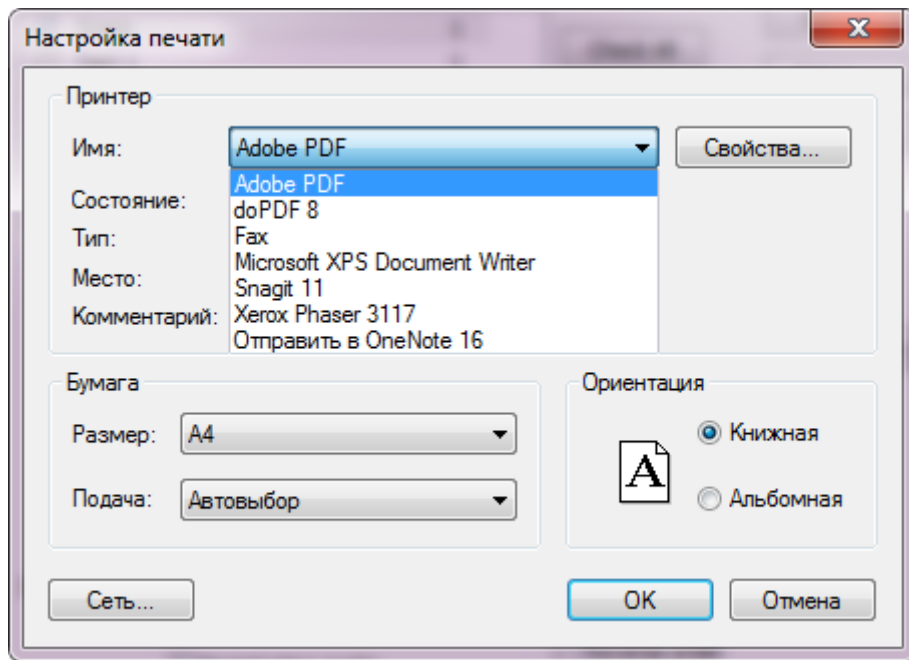


Після експорту обов'язково відкрийте результат і переконайтеся, що в ньому є всі сторінки і правильно відображаються всі шрифти. Бувають випадки, коли з цим виникають проблеми. Якщо таке сталося, скористайтеся альтернативними способами створення PDF файлу через меню **File (Файл)>Print (Друк)** або з допомогою інструменту **Graphics Tool**.

Другий. Через меню **File>Print**. Відкриється вікно друку, де ми натиснемо кнопку **Setup (Налаштування)**:



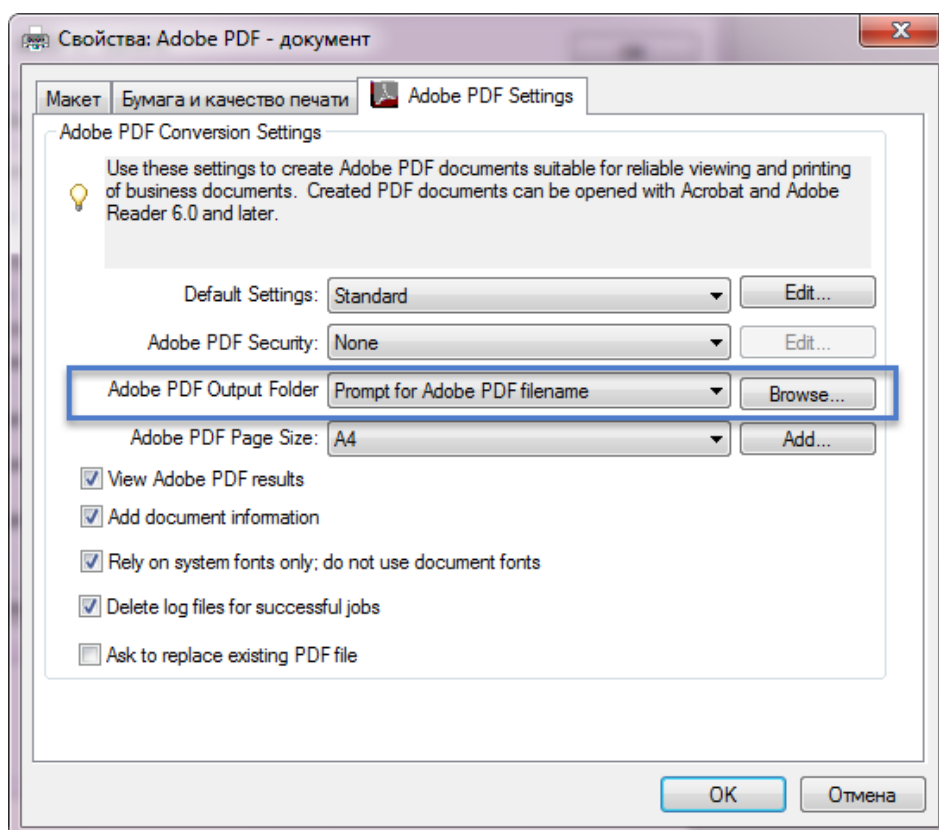
У наступній вкладці виберемо пункт Adobe PDF (він буде, якщо в системі встановлено драйвер pdf принтера з пакету Adobe Acrobat Professional) або інший pdf принтер (наприклад, doPDF):



Натиснемо **ОК**, після чого ми повернемося до попереднього меню і виберемо там якість друку (Print Quality), зазвичай досить 600 dpi, і інші параметри, якщо потрібно.

Після цього, можливо, відкриється вікно, в якому можна задати ім'я експортованого файлу і шлях до нього, або ж цього не станеться і файл буде записаний в системну папку за замовчуванням.

Так що важливо все-таки уточнити, куди буде збережений експортований pdf файл. Для цього у вікні **Setup (Налаштування друку)** натиснемо кнопку **Properties (Властивості)** і потрапимо в вікно властивостей документа Adobe PDF:

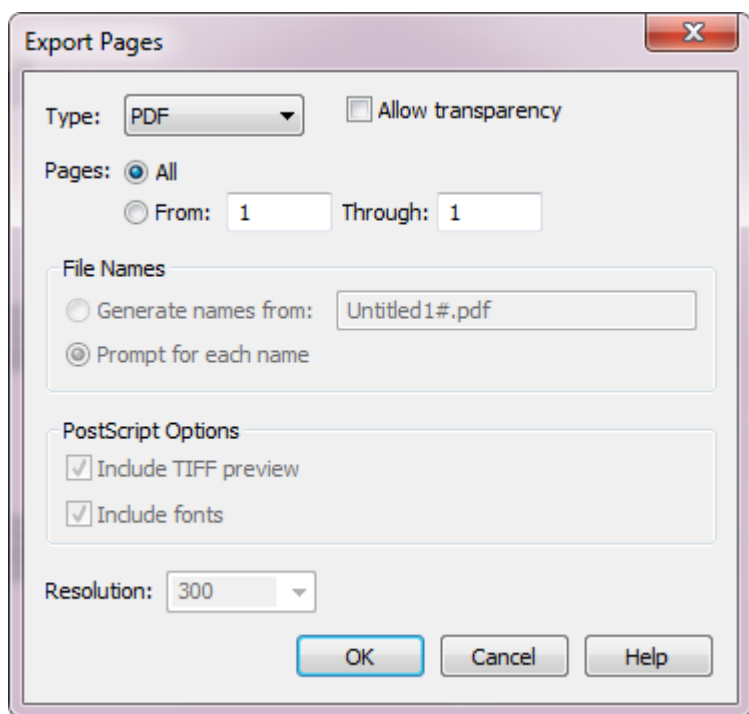


У цьому вікні визначимо шлях до документа. Натиснувши кнопку **Browse**, виберемо папку, тричі натиснемо **OK**, повертаючись в попередні вікна, і нарешті-то побачимо, що процес експорту почався.



У PDF файлі всі шрифти, які використані у Вашій партитурі, вбудовуються в документ. Але хорошим тоном буде надати їх в окремій папці на диску з макетом . Бажано також надіслати роздруківку оригінал-макету в друкарню, на якому видно, як повинен виглядати документ в тиражі, - це значно полегшить роботу.

Третій. Можна скористатися меню **Graphics (Графіка)**, пункт **Export Pages (Експортувати сторінки)** - вибрати тип PDF зі списку форматів:

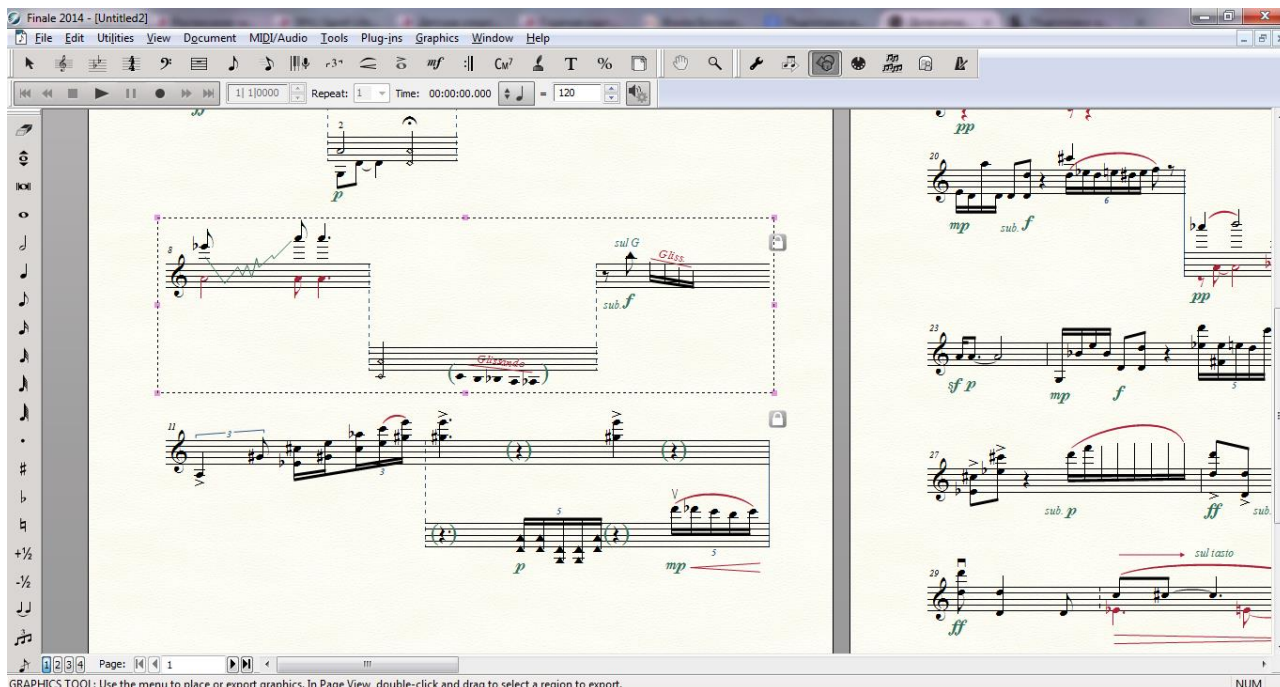


Якщо експортуються не всі сторінки партитури, то потрібно вказати діапазон.

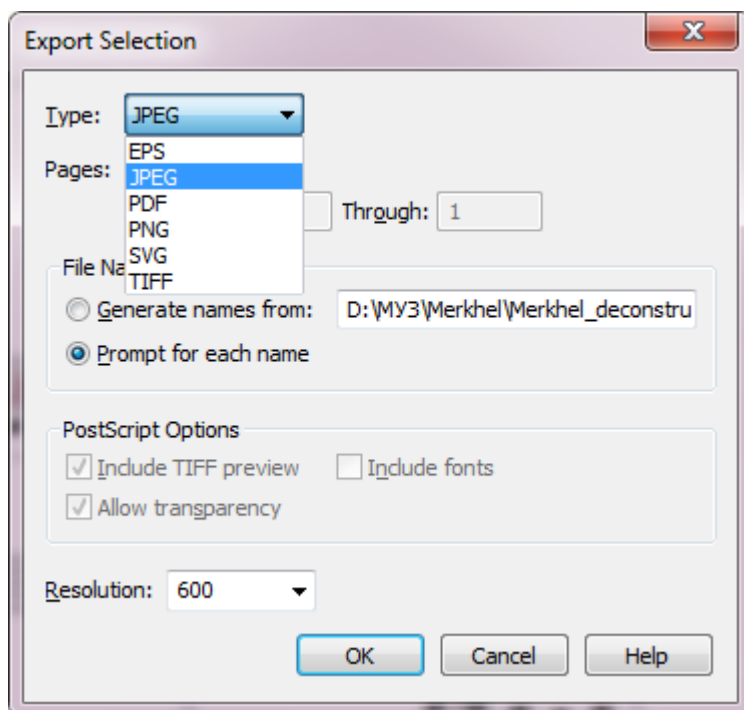
Після створення файлу PDF він, швидше за все, буде автоматично відкритий в програмі перегляду PDF файлів.

Підготовка нотних прикладів для книг

Коли ми екпортуємо нотні приклади в текстовий редактор, спочатку увімкнемо інструмент **Graphics (Графіка)**, потім виділимо там потрібний фрагмент подвійним клацанням з перетягуванням - так, щоб фрагмент опинився в пунктирній рамці:



Після цього заходимо в меню **Graphics**, пункт **Export Selection (Експортувати виділену ділянку)**, і вибираємо потрібний графічний формат (EPS, JPEG, PDF, PNG, SVG, TIFF).



Натискаємо **ОК**, вводимо назву файлу, коли Finale запропонує, і насолоджуємося результатом.

Сканування і розпізнавання нот

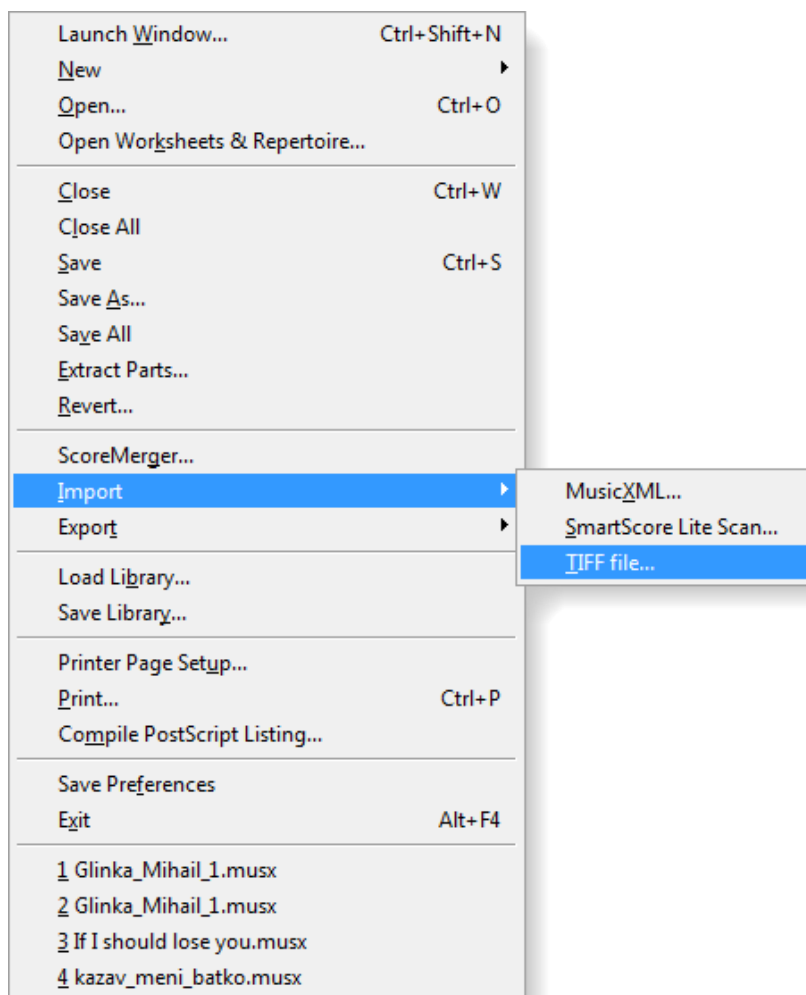
У версіях Finale до 2014.5 включно була присутня функція сканування і розпізнавання нот з формату tiff. В останній версії Finale 25 розробники відключили цю функцію, що пов'язано із захистом авторських прав.

Ми розглянемо основні моменти, пов'язані з розпізнаванням нот.

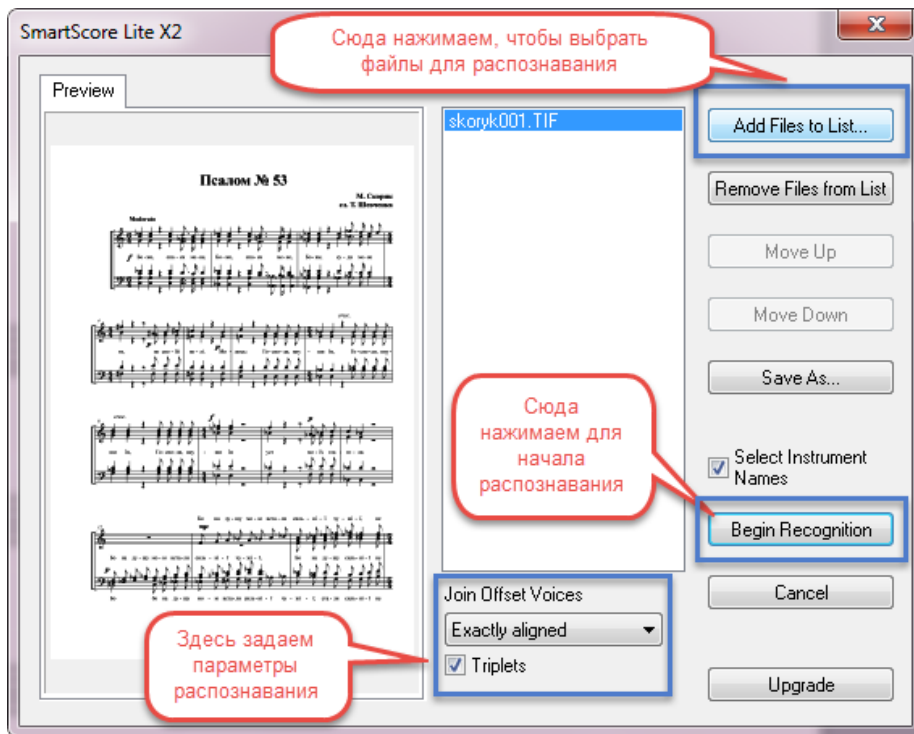
Прекрасно, що існує така можливість для власників попередніх версій програми, але занадто сподіватися на неї не варто. На це є свої причини:

1. Після розпізнавання документ все одно вимагає правок;
2. Кількість разів редагування залежить від якості вихідного графічного файлу і від складності партитури;
3. Складну партитуру з сучасною нотною графікою розпізнавати немає сенсу - легше набрати;
4. Якщо партитура зовсім нескладна і графічний файл якісний, можна спробувати імпортувати відскановані ноти.

У Finale 2014.5 можна скористатися функцією імпорту TIFF файлу в меню **File (Файл) > Import (Імпорт) > TIFF File:**



При виборі цього пункту меню відкриється SmartScore X 2 Lite 10, де ми натиснемо **ОК** і потрапимо в наступне вікно цієї програми, яка дозволяє не тільки розпізнавати, але і сканувати документи:



Тут ми натискаємо спочатку **Add Files to List**, щоб вибрати файли для розпізнавання. Після цього виставляємо параметри в меню **Join Offset Voices**. Раджу замість параметра, заданого за замовчуванням, вибрати **Exactly aligned (Точне вирівнювання)** для більшої точності розпізнавання.

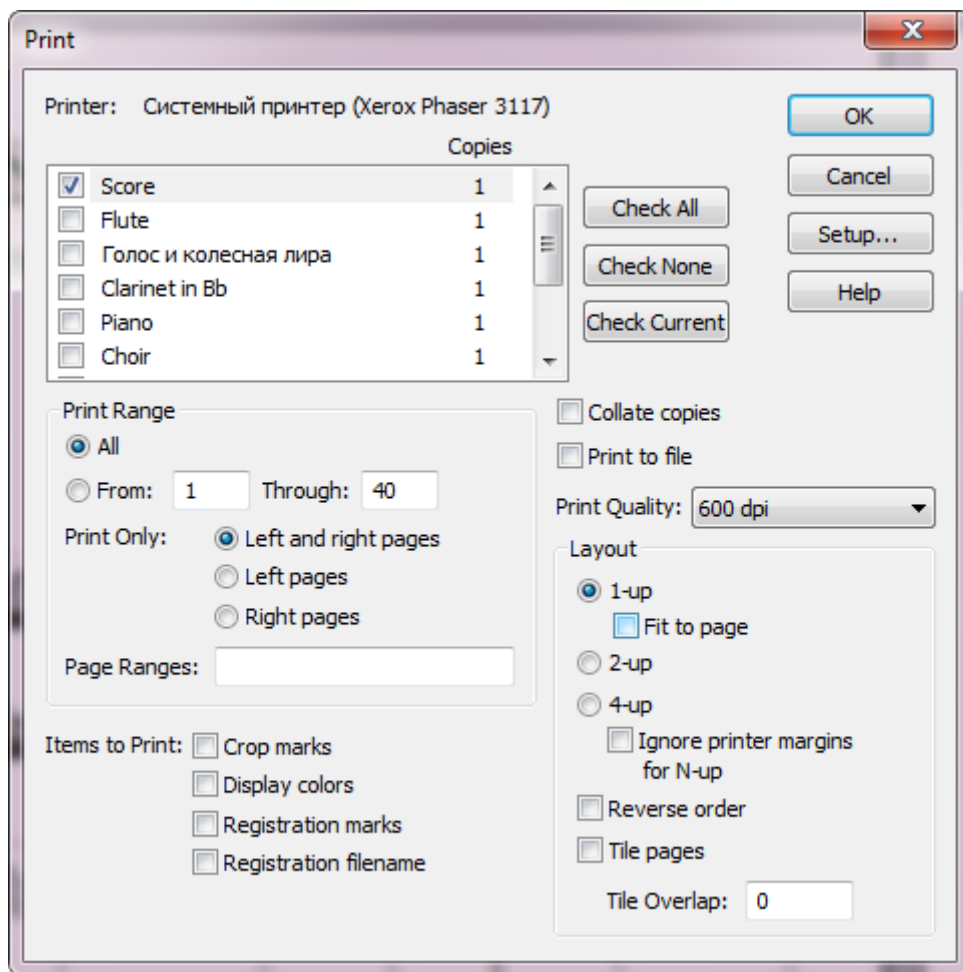
Після цього можна натискати кнопку **Begin Recognition (Почати розпізнавання)**.

Результат буде залежати від поєднання різних чинників - складності і кількості партій і голосів в партитурі, якості імпортованого TIF файлу і щільності нотного тексту.

Вивід на друк

Якщо нас хвилює, як надрукувати документ, це означає, що настав момент триумфу, і робота над проектом наблизилася до завершення. ~~Відкоржовуємо шампанське~~ У меню **File (Файл)** вибираємо пункт **Print (Друк)** або натискаємо комбінацію клавіш **Ctrl+P**.

У вікні задаємо параметри друку (діапазон сторінок, якість виводу на друк - 600 або 300 dpi) і її порядок (якщо потрібно друкувати від останніх номерів сторінок до перших, вибираємо галочку **Reverse order (У зворотному порядку)**):

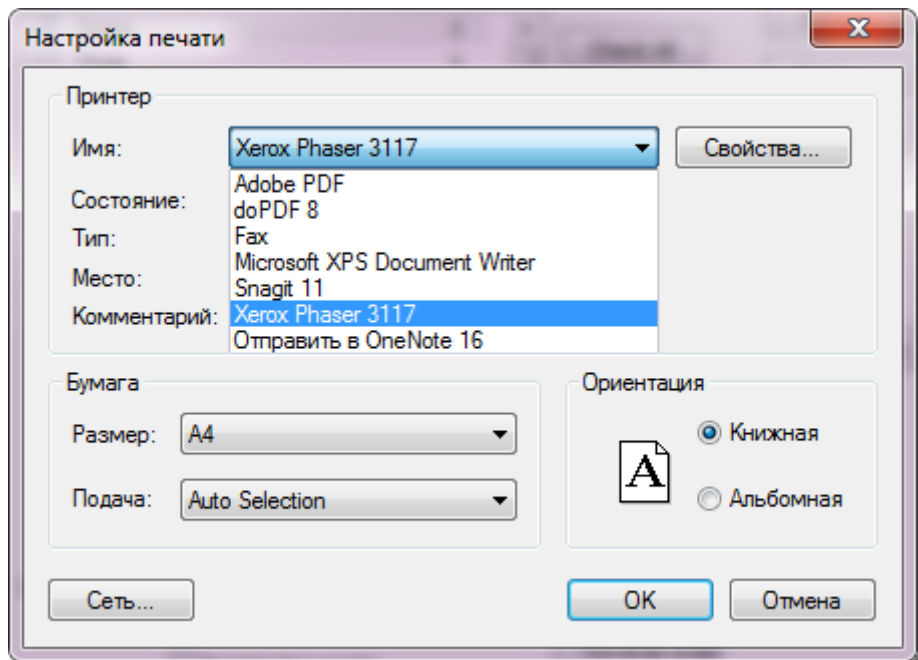


Можна вибрати не тільки партитуру (**Score**) (вона активна за замовчуванням), а й окремі партії, якщо відзначити їх галочками у верхній частині вікна.

Якщо нам потрібен двосторонній друк, клацаємо по пункту **Print only: Left pages (Друкувати тільки: Ліві сторінки)** і друкуємо спочатку ліві сторінки, потім вибираємо **Right pages (Праві сторінки)** і друкуємо праві на другій стороні аркуша. Уточнюємо, яким боком потрібно подавати папір в принтер, щоб не вийшла прикра незручність. І не забуваємо вибрати галочку **Reverse order (В зворотному порядку)**, щоб не потрібно було вручну перекладати сторінки.

Layout (Макет) - корисна опція в цьому вікні, яка дає можливість надрукувати документ не тільки точно в тому вигляді, в якому ми його верстали, але і розмістити, наприклад, по 2 сторінки на аркуші А4. Або по 4, в залежності від того, який пункт ми виберемо в цій частині вікна.

Ще одна важлива кнопка тут це **Setup (Налаштування)**. Натиснувши її, ми потрапимо в вікно з параметрами друку і вибору приладів для друку.



Тут важливо перевірити, чи збігається орієнтація (книжкова або альбомна) і розмір паперу для друку в налаштуваннях принтера з тим, що було обрано в партитурі. Крім того, в списку пристроїв у нас може бути PDF принтер (або кілька, як на Рис. ...), вибравши який, ми створимо файл PDF.

Навіщо його вибирати і створювати PDF методом друку, якщо в меню **File (Файл)** є пункт **Export (Експорт)**, а в ньому підпункт PDF - запитаете Ви. Справа в тому, що бувають випадки некоректного експорту файлу через це меню. І якщо ви бачите в експортованому звичайним способом файлі PDF негарзди зі шрифтами або інші дивні речі, можна спробувати створити його методом друку в файл через меню **Print (Друк)**. У цьому випадку все відобразиться коректно. І, звичайно, для цього потрібен встановлений в системі принтер PDF або програма, схожа на Adobe Acrobat Professional.

Глава 6. РОБОТА ЗІ ЗВУКОМ

У процесі свого розвитку Finale пройшов шлях від програми, призначеної в першу чергу для нотного набору, до програми для створення музики (Music Creation Software).

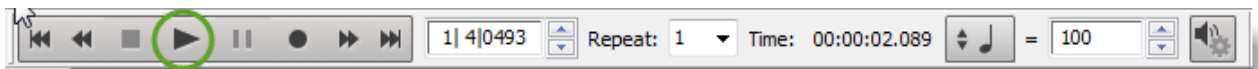
Від версії до версії йшло удосконалення можливостей для роботи з MIDI, аудіо, з'явилася підтримка VST інструментів і експорт партитури в аудіофайл, можливість вставки аудіотреку у проект.

Відтворення партитури

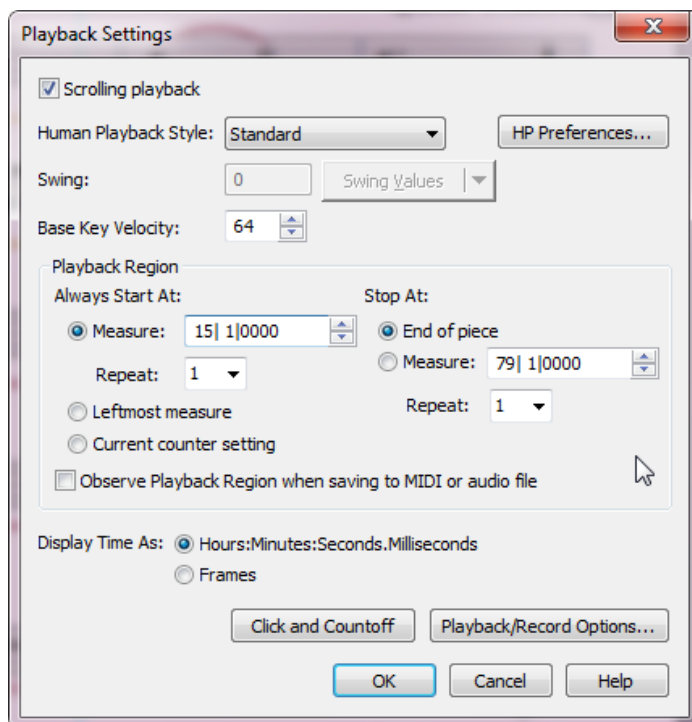
Відтворення нотного тексту «як є» у Finale ранніх версій нагадує «нелюдську музику» ігрових восьмибіток на зорі комп'ютерної ери. У Finale 2014 звучання нотного тексту без додаткової роботи з динамікою, темповими нюансами, параметрами відтворення і VST інструментами теж не радує реалістичністю і жвавистію.

Щоб вдосконалити відтворення і наблизити його до живого, була створена технологія **Human Playback**. Це налаштування, які дозволяють по-різному інтерпретувати нотний текст в залежності від стилю і жанру музики.

Слід зазначити, що чим професійніше зроблена партитура в плані оркестровки, фактурно-динамічного балансу, голосоведення і тембрової драматургії, тим краще вона звучить в Finale навіть без окремої роботи над звучанням. Щоб прослухати все «як є», досить натиснути на кнопку **Play (Відтворити)** на панелі **Playback Controls (Панель Управління відтворенням)**, а щоб зупинити програвання - клацнути **Stop (Стоп)**.



Особливості: за замовчуванням Finale завжди починає відтворення з 1-го такту. Якщо потрібно програти з іншого місця в партитурі, номер такту доведеться вказати у вікні **Playback Settings (Налаштування відтворення)** (крайня права кнопка на панелі), в поле **Always Start At: Measure (Завжди починати з: Такту)**. А ще краще і зручніше вибрати пункт **Leftmost Measure (Самого лівого такту)**. В цьому випадку відтворення буде починатися з крайнього лівого такту по відображенню на екрані.



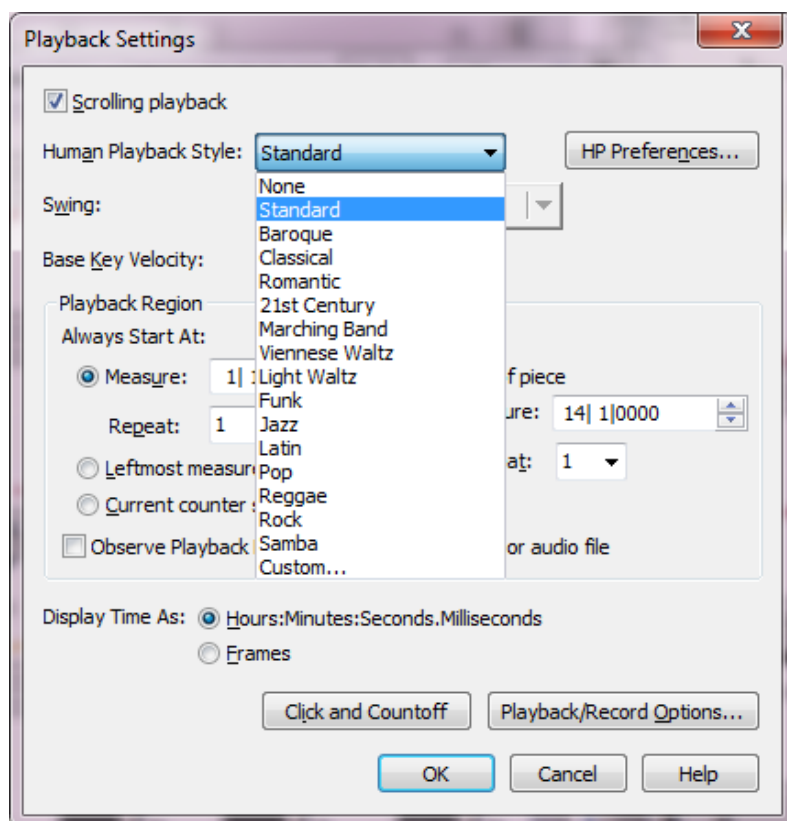
Human Playback (Стиль «Живої гри») автоматично включається при натисканні кнопки **Playback** на панелі **Playback Controls**. Якщо не хочеться заходити в вікно налаштувань, і при цьому необхідно швидко відтворити музику не з першого такту, натискайте клавішу **Space (Пробіл)**. Коли побачите іконку вуха, клацайте по такту, з якого потрібно почати відтворення.



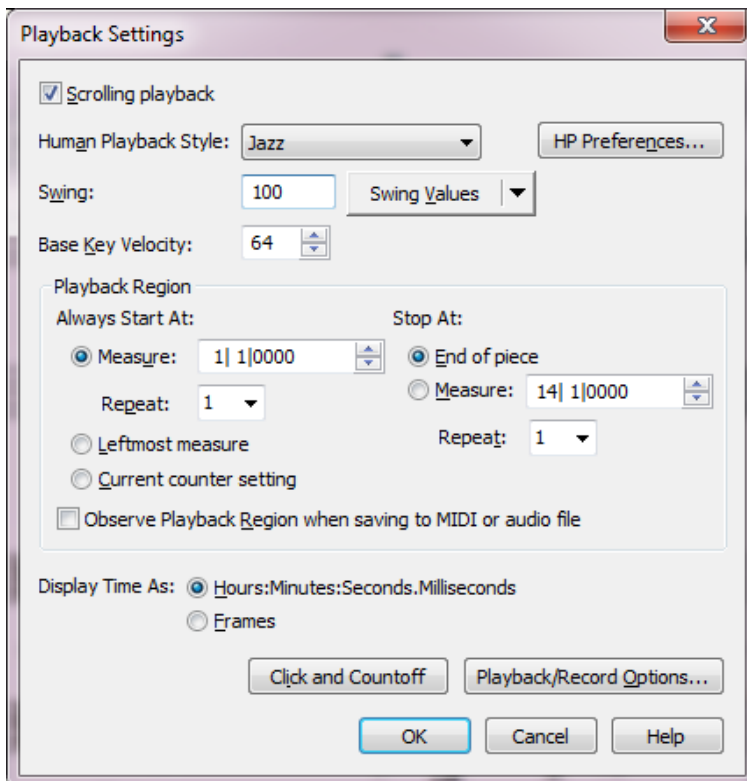
Щоб зупинити програвання, клацніть мишею в будь-якому місці.

Настроювання Human Playback та стилів відтворення

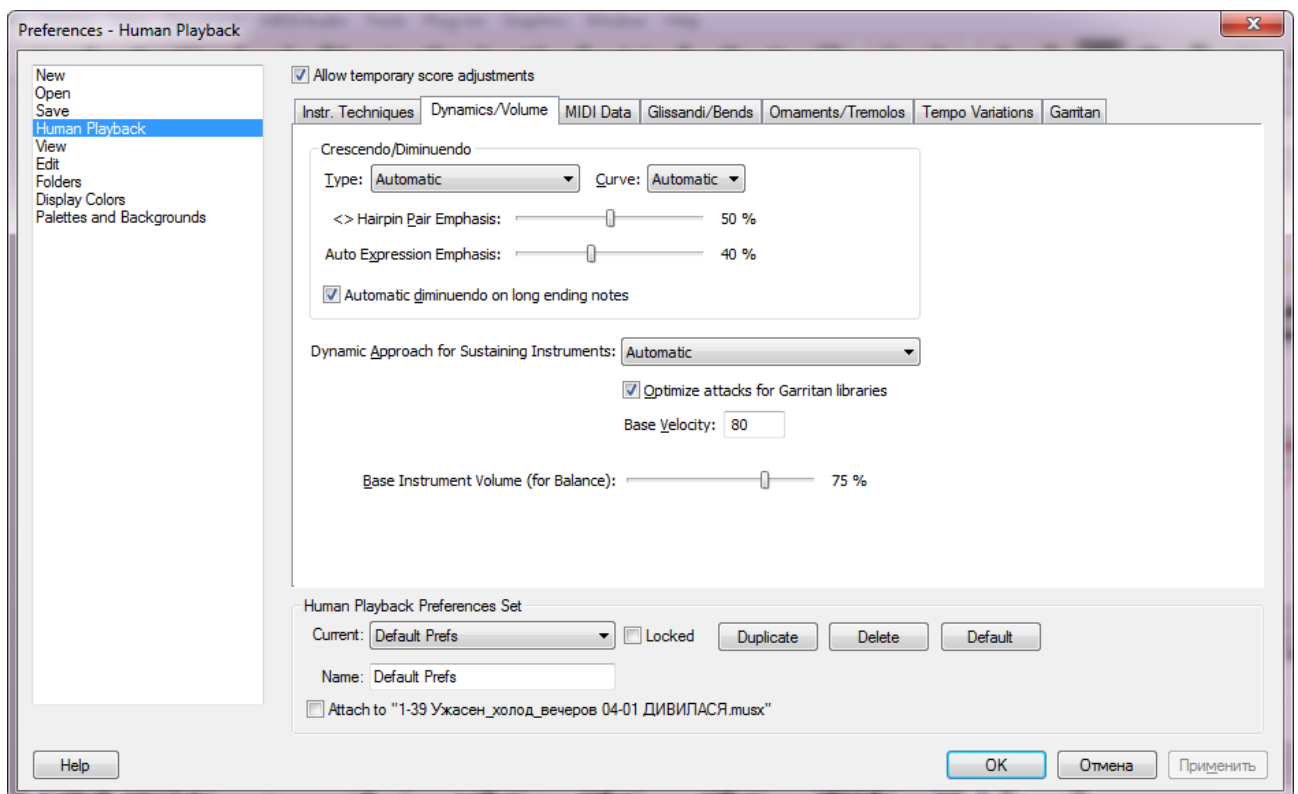
Значок **Playback Settings (Настройки відтворення)** на панелі **Playback Controls (Панель Управління відтворенням)** (якщо вона не відображається, увімкніть її в меню **Window**), крім усього іншого, дозволяє дістатися до налаштувань **Human Playback (Стиль «Живої» гри)** - звучання з «людським обличчям».



Тут можна вибрати стиль програвання, найбільш відповідний нашій музиці. Якщо це джаз, то варто попросити Finale свінгувати, причому ми самі можемо налаштувати характер свінгу - легкий або сильний.



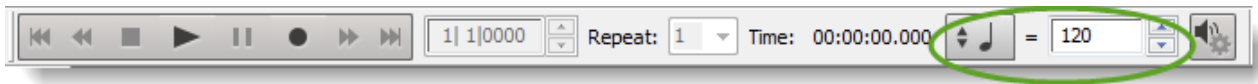
Докладні настройки **Human Playback** доступні, якщо натиснути кнопку **HP Preferences (Настройки «Жи»)**.



Як назначити темп

Це можна зробити декількома способами:

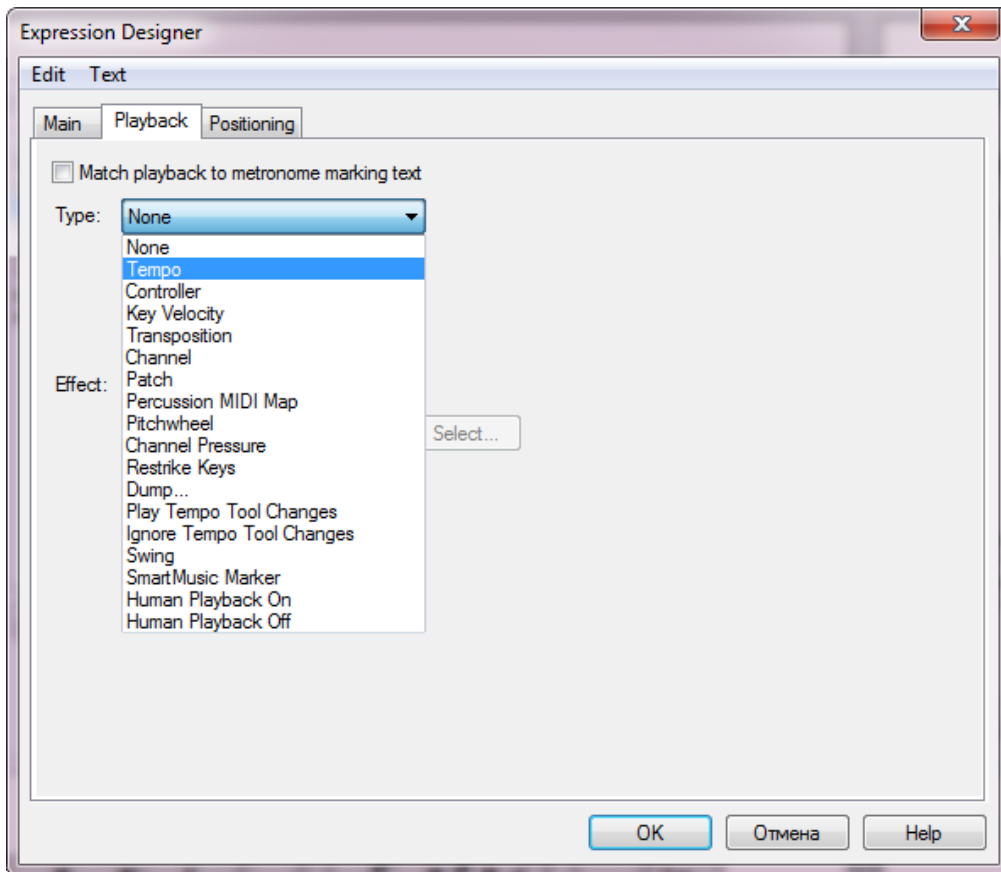
1. Найпростіше вказати його у відповідному полі на панелі відтворення:



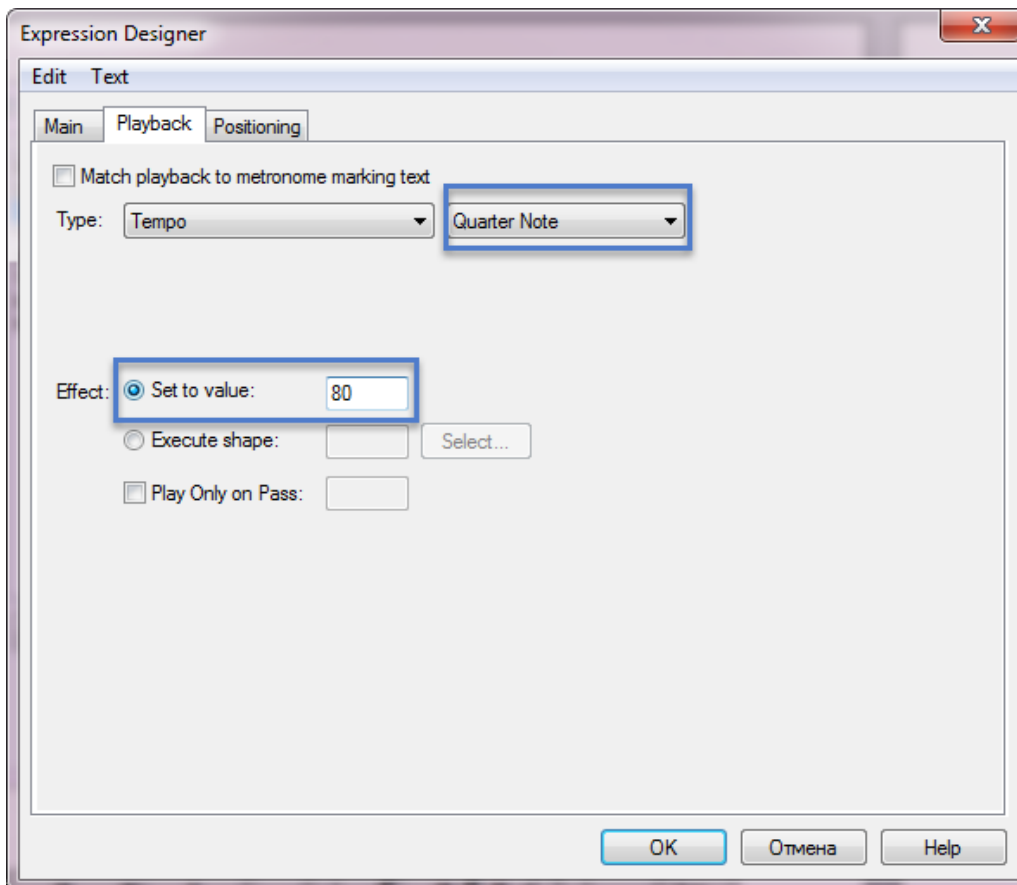
2. Можна задати темп через **Expression Tool (Нюанси)**.
3. А також за допомогою **MIDI Tool**.

Назначаємо темп через Expression Tool

Для цього активуємо інструмент, створюємо свій темп або беремо вже існуючий, виділяємо його і натискаємо кнопку **Edit (Правити)**. Відкриється вікно **Expression designer (Дизайнер нюансів)**, де ми переходимо на вкладку **Playback (Відтворення)** і вибираємо **Tempo (Темп)** серед інших типів подій:



Після цього знаходимо основну метричну одиницю, по якій задаємо темп (восьма, чверть, половинна або інша) у випадяючому списку, а в полі **Effect** задаємо значення темпу:

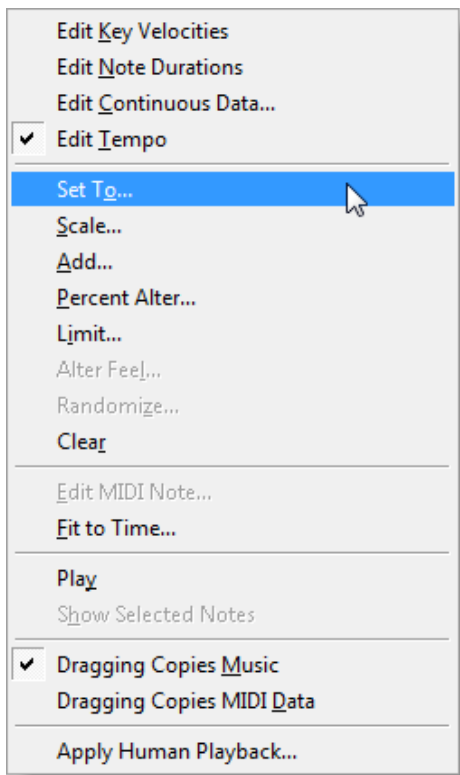


Ці засоби ефективні, але вони не дають чіткого уявлення про ритмічну картину у творі. Позначення, зроблене за допомогою **Expression Tool**, діє з моменту його прив'язки до такту в партитурі і до початку дії наступного позначення.

Назначаємо темп за допомогою MIDI Tool

Включимо **MIDI Tool (MIDI)** - він знаходиться на **Advanced Tools Palette (Панель Інструментів розширених можливостей)** - і виберемо в меню **MIDI** пункт **Edit Tempo (Редагувати темп)** (відзначимо галочкою). Після цього виділимо фрагмент нотного тексту, до якого буде призначений темп. Тепер можна вибрати з меню той тип дій, який нам потрібен:

- **Set to ... (Встановити)**
- **Scale (Масштаб)** - задати градації від ... і до ...
- **Add (Додати)** - додати до вже існуючих значень
- **Percent Alter (Процентна зміна)** - задати у відсотках від поточного темпу
- **Limit (Ліміт)** – обмежити



Найчастіше це **Set to ... (Встановити)**, де ми і введемо темп.



Важливо пам'ятати, що ті значення, які задаються через MIDI Tool, не помітні у партитурі і відносяться тільки до її звучання.

Назначаємо темп через Tempo Tool (у попередніх версіях Finale)

В останній версії програми розробники його видалили, тому темп ми встановлюємо іншими способами, про які вже йшлося вище.

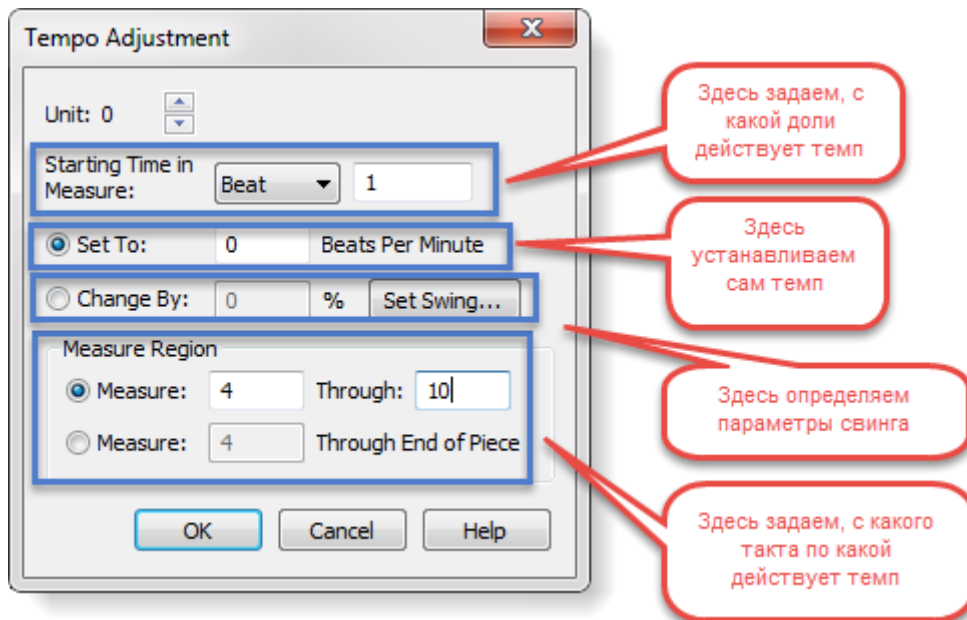
У попередніх версіях Finale інструмент **Tempo Tool** знаходився на додатковій палітрі інструментів. Він потрібен був для того, щоб точно задавати темп на всю п'єсу або для певного її фрагмента.

Щоб потрапити у вікно **Tempo Adjustment**, потрібно просто клацнути по потрібному такту.

Клацнути по такту в даному випадку означає клацнути по лінійках будь-якого нотного стану в такті, але не над ними або під ними, інакше вікно не відкриється.

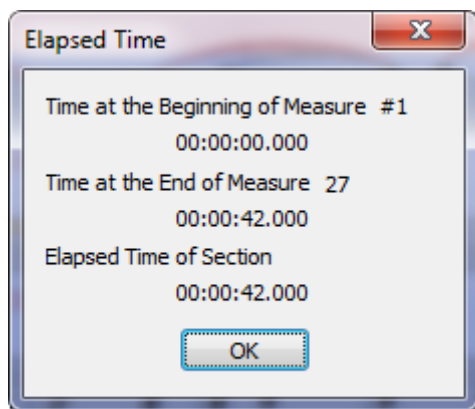
У вікні **Tempo Adjustment** можна встановити темп, починаючи з будь-якої частки такту і ввести параметри темпових відхилень (свінг) в процентах.

Можна також задати його на всю п'єсу або її частину:



Як дізнатися час звучання твору

Виділіть весь твір за допомогою меню **Edit (Правка) > Select All (Виділити все)**, або його фрагмент, включивши інструмент **Selection Tool (Вибір)**. Натисніть 3 на клавіатурі: з'явиться вікно з даними про приблизний час звучання:



Коротко про MIDI-технологію

Той результат, який ми чуємо в Finale після зусиль, витрачених на створення музики, її редагування і програвання, став можливим завдяки технології MIDI.

MIDI - Musical Instrument Digital Interface (цифровий інтерфейс музичних інструментів), за найбільш точним, на мій погляд, визначенням А.Б.Ананьєва, це «технологія взаємодії музиканта з інструментом, при якому музикант не витягує звуки з інструменту шляхом безпосереднього впливу на джерело коливання, а подає в умовленому форматі команди інструменту (електронному генератору звуку,) які той виконує за строго запропонованими правилами» [1, с. 152].

Даний термін може вживатися в різних значеннях - це і технологія, і протокол, і інтерфейс, і тип роз'єму, і формат файлів.

Детальніше можна прочитати в книзі А. Ніколенко «MIDI - мова богів» [8], де описані всі деталі MIDI як комп'ютерного протоколу і мови опису звукових подій. Коротко, але змістовно про MIDI-технологію розказано в однойменній главі у книзі А.Б.Ананьєва «Елементи музичної акустики» [1].

Оскільки про це вже багато всього написано, і написано добре, я обмежуся лише самими короткими і необхідними відомостями, які нам будуть потрібні для роботи в Finale.

MIDI інтерфейс був затверджений в 1983 році провідними виробниками музичного обладнання (Yamaha, Roland, Korg) і поступово став стандартом в області електронних музичних інструментів. Він виявився настільки вдалим, що за більш ніж 30-річну історію свого існування не зазнав значних змін. Специфікація MIDI включає апаратну частину (спосіб з'єднання midi-пристроїв) і програмну (власне протокол передачі даних).

Як працює MIDI

Кожен раз, коли виконавець якимось впливає на органи управління MIDI-пристрої - наприклад, MIDI клавіатури або синтезатора (натискає або відпускає клавіші, педалі), формується MIDI-повідомлення, яке передається по інтерфейсу.

Таким чином, потік MIDI-повідомлень у точності відтворює послідовність дій виконавця, зберігаючи всі нюанси виконання - динаміку, ритмічні особливості і т.д.

MIDI-повідомлення

MIDI-повідомлення - це **MIDI-події (MIDI events)**, кожне з яких є командою для музичного інструменту. Вся інформація в MIDI передається у вигляді MIDI-повідомлень, що утворюють потік MIDI даних.

MIDI події бувають різних типів - наприклад, взяття ноти - Note On або зняття ноти - Note Off.

MIDI-канали

MIDI події (MIDI events) відносяться до одного з 16 можливих **MIDI каналів (MIDI Channels)** або до всіх відразу.

MIDI-канали потрібні для того, щоб один синтезатор або звуковий модуль міг грати декількома різними тембрами одночасно. Наприклад, всі MIDI події для флейти будуть на одному каналі, а для скрипки - на іншому. Номери цих каналів можуть бути будь-якими, за винятком 10-го. Він призначений для ударних інструментів - різні ноти в ньому відповідають звукам різних ударних інструментів без фіксованої висоти (в тому числі, звукам ударної установки). Решта каналів використовуються для мелодичних інструментів, де різні ноти відповідають різній висоті тону одного і того ж інструмента.



Якщо назначити два різних інструменти на один канал, обидва будуть звучати одним тембром.

MIDI повідомлення бувають:

- каналні - які стосуються конкретного каналу;
- системні - що відносяться до системи в цілому.

Кожне каналне MIDI повідомлення містить номер MIDI каналу, для якого воно призначене. Пристрій-одержувач, користуючись цим номером, направляє кожне каналне MIDI-повідомлення на свій канал. Пристрій (апаратне або програмне), яке записує послідовність MIDI даних і дозволяє їх редагувати і відтворювати, називається секвенсором. Finale, крім своїх функцій видавничої системи, є також MIDI-секвенсором (згадаємо інструмент **Hyperscribe**, який дозволяє записувати виконання нотами з midi-клавіатури).

Зауважимо, що не варто очікувати від Finale наявності всіх функцій і інструментів, які повинні бути у такого типу програмах (як Cubase, Ableton Live, Logic Audio і інші). MIDI-секвенсорні функції Finale вельми скромні і обмежуються наявністю лише найнеобхіднішого.

MIDI-контролери

Це пристрій, який перетворює фізичний процес (наприклад, натискання клавіш на MIDI клавіатурі або руху колеса модуляції) у набір цифрових команд формату MIDI.

Зазвичай у MIDI-контролера є клавіатура, як у піаніно, органу або синтезатора, а також ручки, кнопки і повзунки, якщо це апаратний MIDI-контролер.

Бувають вони також програмними. Програмні контролери перемикають або включають різні параметри звуку, тобто управляють ними. Наприклад, гучністю, панорамою або правої педаллю фортепіано.

Програмних контролерів в MIDI 128.

Яка інформація передається за допомогою MIDI

Це не сам звук (аудіоінформація) або якісь його характеристики, а тільки керуючі команди, які виконуються пристроєм-одержувачем. Саме тому MIDI файли займають так мало місця - адже вони містять лише інструкції, адресовані пристроям які підтримують MIDI інтерфейс. Інтерфейс MIDI дозволяє описувати в цифровій формі будь-які звукові події.

Переваги MIDI

• **Простота редагування.** У Finale (і в будь-якій програмі при роботі з MIDI) можна легко змінити темп, тональність, висоту окремих нот і значення будь-яких параметрів.

• **Універсальність.** Стандартний MIDI файл - SMF (Standard MIDI File) розуміють всі MIDI пристрої. У разі, якщо пристрій не використовує якусь частину інформації, ця інформація просто ігнорується, не заважаючи відтворенню.

• **Малий розмір файлу.** Пісня в форматі MIDI може займати 10, 50 або 100 кілобайт, на відміну від аудіоформатів, де розмір файлу вимірюється в мегабайтах і десятках мегабайт.

• **Низькі системні вимоги.** Файл може бути відтворений на будь-якому обладнанні, оскільки стандарт MIDI існує вже давно, з 1983 року.

• **Можливість управляти звучанням декількох MIDI пристроїв одночасно.** Команди з клавіатури можуть передаватися на вихід MIDI-out по MIDI кабелю на інший midi пристрій. Завдяки існуванню роз'єму MIDI-through, який синхронно повторює команди, що надходять на MIDI-in, можна з'єднати кілька пристроїв у ланцюг.

Застосування MIDI

Для музикантів MIDI стандарт дає можливість чути ту музику, з якою вони працюють (складають, аранжують, виконують, розшифровують) і керувати параметрами її звучання легко, гнучко і різноманітно. Крім того, з MIDI файлу можна зробити цілком пристойний демо-запис свого твору або аранжування, а також створити мінусовку для виконання. І звичайно це все дає величезні можливості для навчання - в плані слухового аналізу, експериментів з фактурою, тембрами і освоєння інструментування і оркестровки.

Стандарт General MIDI (GM)

Один і той же MIDI-файл на різних пристроях (різних звукових картах, синтезаторах, комп'ютерах) може звучати зовсім по-різному. Ця особливість зберігається і досі. У стандарті MIDI 1983 року відмінності у звучанні одного і того ж файлу на тон-генераторах різних виробників були досить значними. Тому, для більшої сумісності та уніфікації звучання в 1991 році був прийнятий стандарт General MIDI (GM). Головним в ньому було те, що:

- був встановлений нумерований список з 128 інструментів;
- канал 10 призначений до ударних тембрів, а решта - до мелодичних;
- цим тембрам були присвоєні постійні номери.

Варто пам'ятати про те, що подібність звучання одних і тих же інструментів усередині стандарту найчастіше означає тільки збіг номерів і основних звукових характеристик. Один і той же тембр на різних звукових картах або MIDI-синтезаторах завжди має інше забарвлення, динаміку, яскравість, гучність та інші параметри, а деякі тембри можуть і зовсім бути кардинально не схожі один на одного.

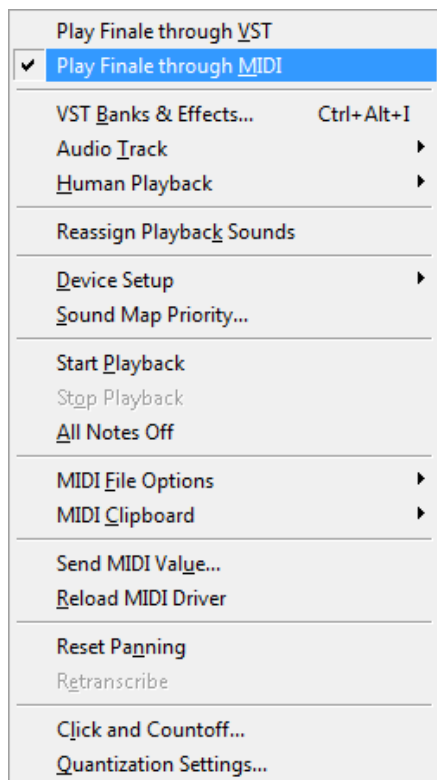
Назначаємо тембри в Score Manager (Менеджері партитур)

Тепер, коли ми знаємо основи MIDI-технології, можна призначати тембри інструментів в Score Manager (Менеджері партитур).

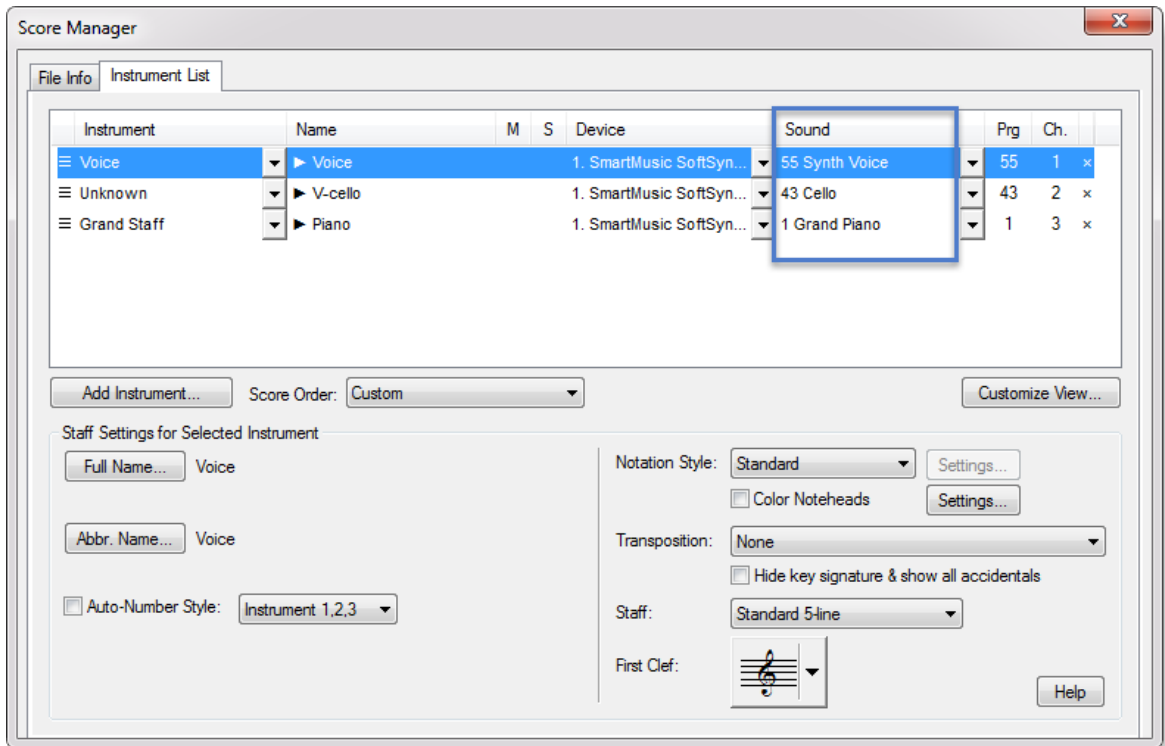
Якщо партитура була створена на основі заводського шаблону Finale або за допомогою Setup Wizard (Майстра Створення), то, цілком можливо, що вже існуючі налаштування нас влаштують.

Якщо ж ми на самому початку роботи вибрали Default Document (За замовчуванням) або Document Without Libraries (Документ без бібліотек), то, швидше за все, ми захочемо змінити стандартний тембр фортепіано на що-небудь інше.

Спочатку перевіримо, через який пристрій у нас буде програватися звук. Імовірність того, що він у нас взагалі буде, вище, якщо в меню MIDI / Audio вибрано відтворення через MIDI:

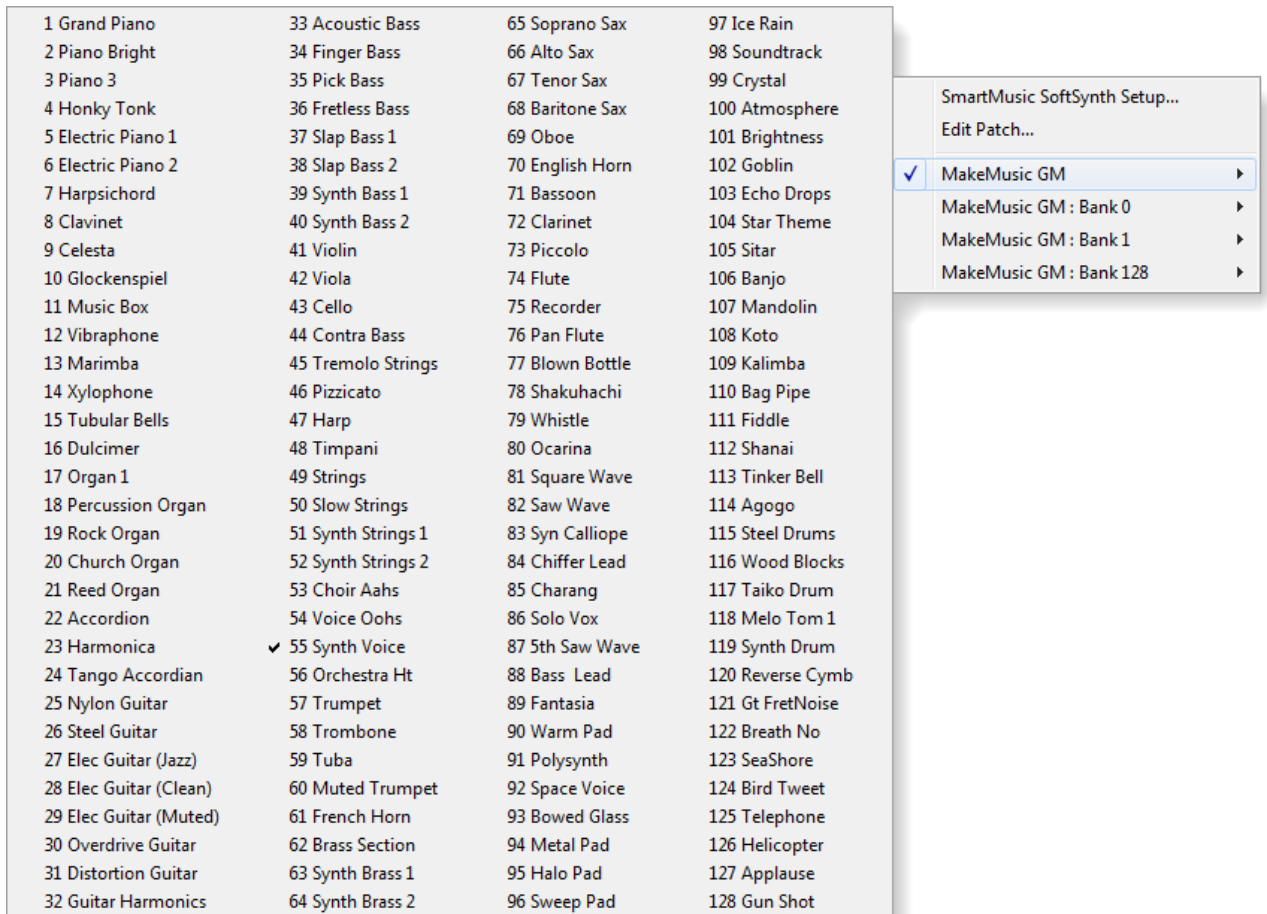


Отже, щоб змінити тембри інструментів, заходимо в Score Manager - меню Window (Вікно) > Score Manager (Менеджер партитури) і вибираємо вкладку Instrument List (Список Інструментів):



У стовпці **Sound (Звук)** ми бачимо ті тембри, які вже призначені. Щоб їх змінити, клацаємо по назві (наприклад, 55 Synth Voice). З'явиться меню вибору MIDI тембрів з набору **GM (General MIDI)**.

Тепер ми можемо вибрати з 128 варіантів той, що нам потрібен.





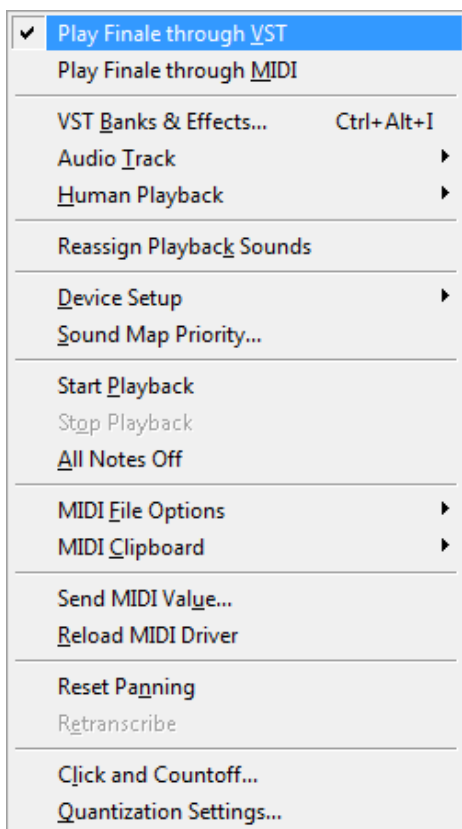
Щоб різні інструменти звучали кожен своїм тембром, їх потрібно призначити на різні Channels (Канали). Перевірте, щоб у відповідному стовпці у кожного інструменту був свій канал, а ударних без певної висоти звуку - обов'язково 10-й.

Слід пам'ятати, що «пластмасове» звучання MIDI умовно і схематично. Обраний нами тембр, швидше за все, буде лише віддалено нагадувати живий інструмент, особливо, якщо це струнні. У «сирому», необробленому вигляді MIDI - це матеріал для роботи музиканта, технологія, що дозволяє легко змінювати і коригувати музику.

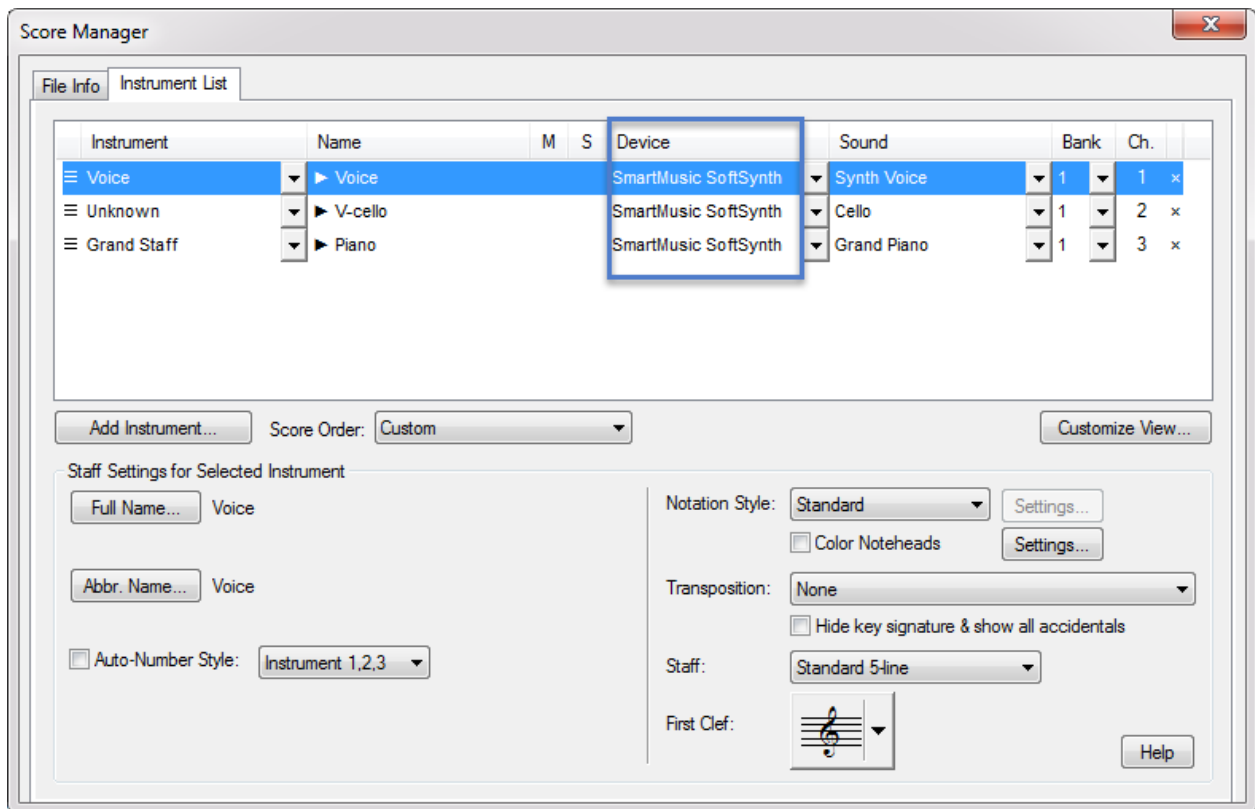
Зручність редагування цілком виправдовує недосконалість звучання, яке може бути згодом виправлено за допомогою VST плагінів і окремої роботи з озвучування партитури. Про те, як цього досягти, - см. В гл. 6, розд. Озвучування партитури.

Щоб результат не був таким «синтетичним», ми можемо підключити VST інструменти.

Для цього спочатку потрібно перевірити, через який пристрій у нас відтворюється звук і переконатися, що в меню **MIDI / Audio (MIDI / Аудіо)** активний пункт **Play Finale through VST (Відтворити за допомогою VST)**:

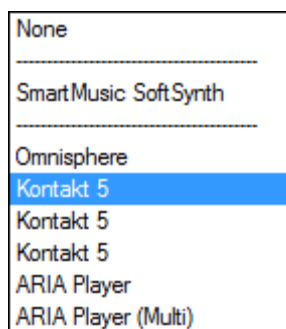


Потім перейдемо на **Window (Вікно) > Score Manager (Менеджер партитур)** і в стовпці **Device (Пристрій)** виберемо інший пристрій, через яке буде програватися наша партитура.

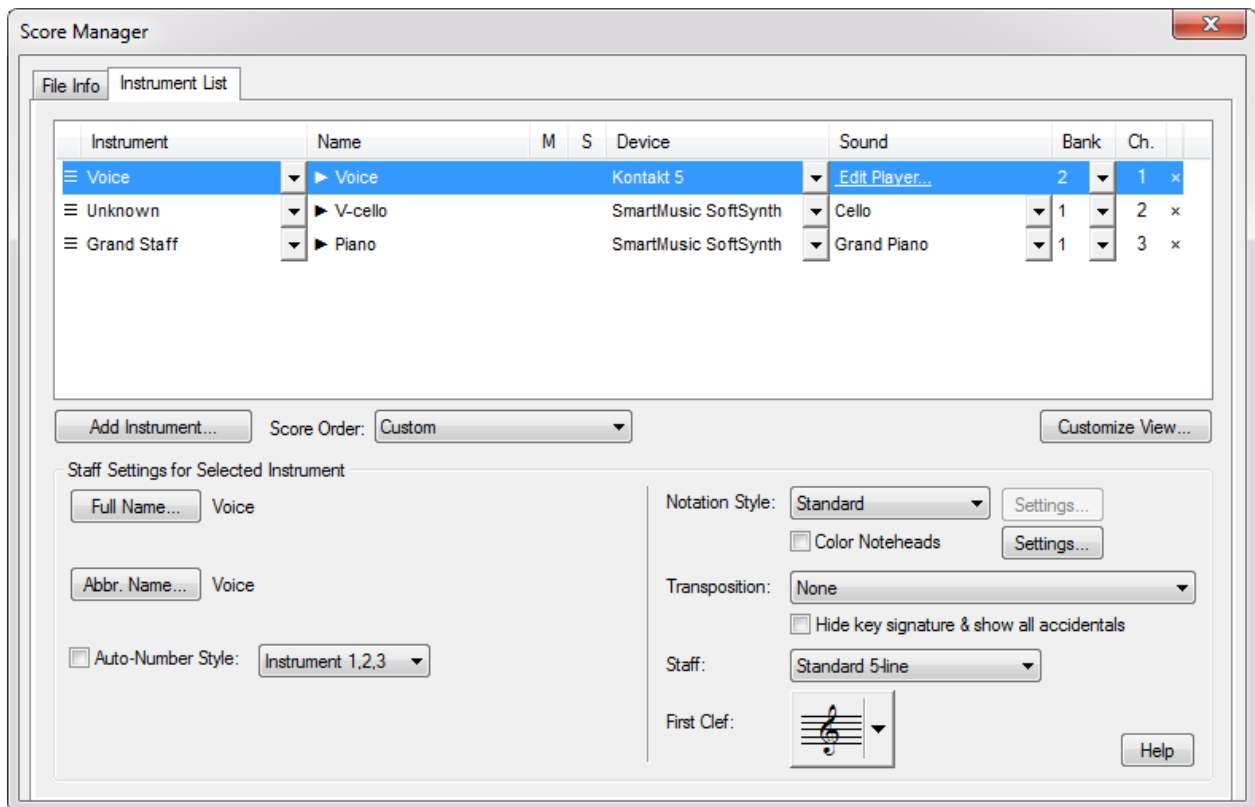


Щоб все зазвучало по-новому і добре, потрібно мати вже встановлені VST інструменти (детально про їх налаштування см. Гл. 6, розд. Як користуватися VST інструментами в Finale).

Тоді ми зможемо в стовпці **Device (Пристрої)** замінити стандартний для Finale синтезатор SmartMusic SoftSynth на потрібний нам:



Після цього варто призначити тембр безпосередньо у самому VST плагіні, у вікно якого потрапимо, якщо натиснемо у стовпці **Sound (Звук) > Edit Player (Редагувати Плеєр)**:



Озвучування партитури

Це копітка робота, що вимагає часу і терпіння.

Найбільший секрет: створити добре звучну партитуру можна, якщо зробити її професійно в першу чергу в музичному плані, і лише в другу - з технічної точки зору. Якщо дотримані правила оркестровки, збудований баланс оркестрових груп і фактурних пластів, продумані динамічні контрасти і загальна композиція, то партитура може звучати прийнятно навіть без додаткової роботи.

Варто чи не варто приділяти час озвучення - вирішувати музиканту, в залежності від його цілей і завдань. Витративши на це сили, можна досягти цілком пристойного звучання.

Робота над озвучуванням музичного тексту в Finale складається з кількох частин:

1. Підключення та налаштування VST інструментів.
2. Знаходження потрібних тембрів (через меню **MIDI / Audio**).
3. Робота над динамікою, нюансами, штрихами, темпами - з використанням **MIDI Tool (MIDI)** і **Expression Tool (Нюанси)**.
4. Вибудовування загального звукового балансу з уже призначеними VST інструментами, панорамування.
5. Експорт в MIDI для доопрацювання у віртуальній звуковій студії (Cubase, Ableton, Logic Audio).
6. Створення аудіофайлу. Для кращого результату можна експортувати окремі доріжки і доопрацювати їх у аудіоредакторі або віртуальній звуковій студії.



Можливий і інший варіант з озвучуванням партитури - нотна частина робиться у Finale, після чого експортується в MIDI або MusicXML для того, щоб продовжити роботу в Cubase, Logic Audio або іншій віртуальній звуковій студії.

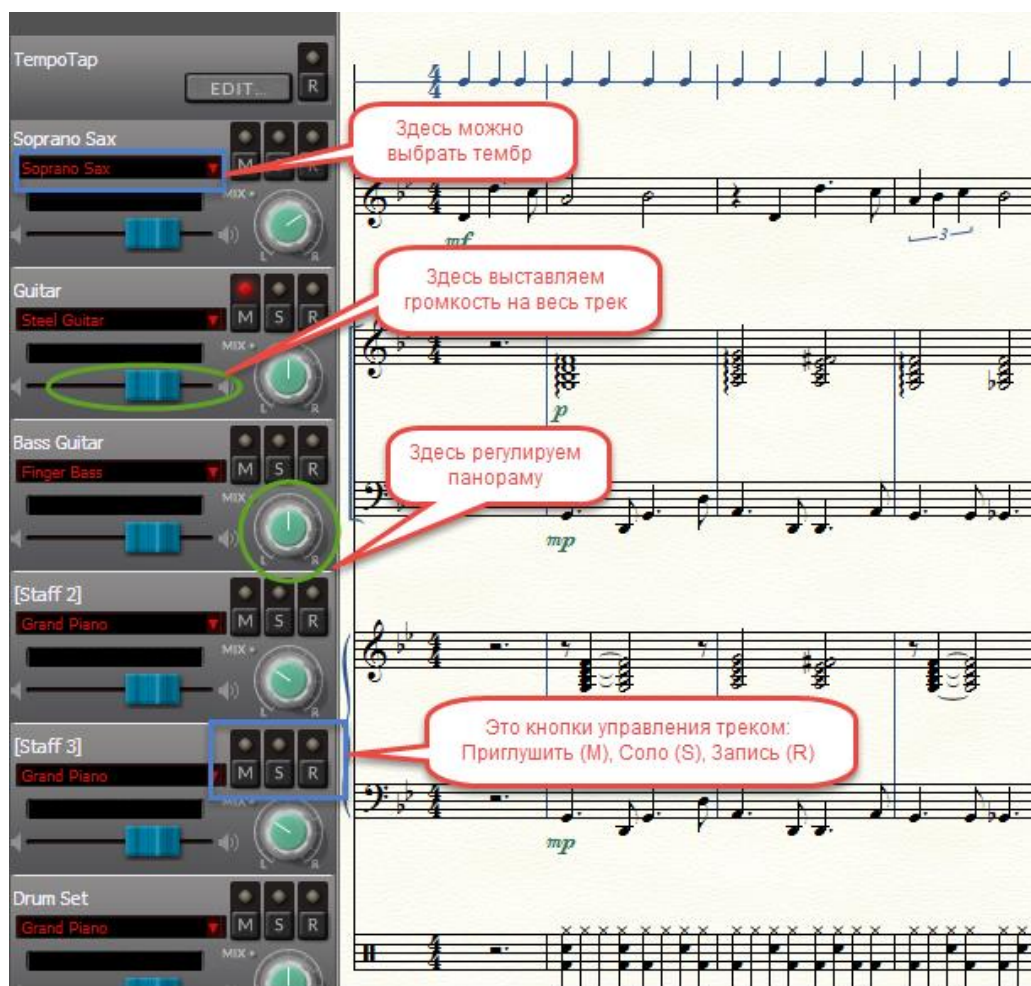
Studio View (Буд студії)

Озвучувати партитуру, робити транскрипції і аранжування зручно, переключившись у **Studio View**. Цей вид перегляду документа доступний у меню **View (Вид)**. Потрапити туди

також можна, натиснувши комбінацію клавіш **Ctrl + <Shift> + E**.

У **Studio View** звичний вид нотного редактора стає схожим на віртуальну звукову студію - з'являються доріжки і кнопки управління ними.

Тут можна швидко змінити тембр інструменту, змінити рівень звуку **Volume** на весь трек, встановити просторове положення інструменту (панораму).



Інструмент MIDI Tool (MIDI)

Він призначений для редагування MIDI даних. У цьому інструменті представлена велика частина функцій Finale для подібних завдань. При цьому застосування MIDI технології у Finale далеко не вичерпується даною утилітою. Працюючи з **MIDI Tool**, ми ще раз переконаємося, що Finale все ж не є повноцінним MIDI-секвенсором. Але без розглянутого інструмента зробити партитуру, що добре звучить, навряд чи вдасться.

Щоб побачити MIDI Tool, потрібно спочатку включити в меню **Window (Вікно)** відображення **Advanced Tools Palette (Панель Інструментів розширених можливостей)**.

Що ще можна робити за допомогою MIDI Tool

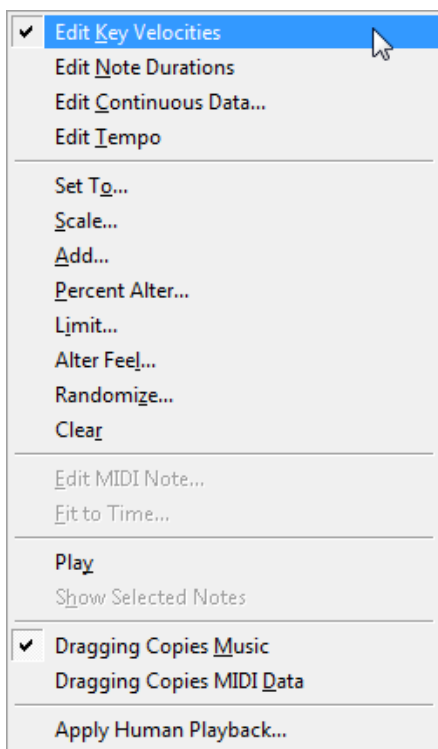
- змінити гучність звучання окремих нот або масово (можна зробити голосніше один з голосів в акордової послідовності);
- зробити програвання більш живим і людяним, додавши елемент випадковості у будь-який тип MIDI подій (найчастіше гучність);
- «оживити» партитуру за рахунок редагування тривалостей нот (зробити їх звучать довший або коротший, ніж в нотного запису);
- вручну встановити параметри агогіки (прискорень, уповільнень);
- зробити програвання партитури виразнішим, призначивши відповідні контролери;

- зробити реалістичне звучання легато;
- зробити природним наростання і спад гучності (крещендо і дімінуендо).

Меню MIDI Tool

Перші чотири пункти меню MIDI Tool - це перемикачі режимів редагування. За замовчанням встановлено коригування гучності кожного звуку - **Edit Key Velocities (Редагувати гучність)**. Під рисою знаходиться меню, де можна вибрати, що саме ми будемо робити з потрібним нам параметром. Ми можемо:

- працювати зі значеннями, наприклад: задати - **Set To ... (Встановити ...)**;
- вказати діапазон від ... і до ... - **Scale ... (Масштаб ...)**;
- додати до вже існуючих значень - **Add ... (Додати ...)**;
- зробити їх відмінними від заданих на n відсотків - **Percent Alteration ... (Процентна зміна ...)**;
- обмежити їх діапазоном - **Limit ... (Ліміт ...)**;
- задати значення гучності або змін тривалості для сильних, щодо сильних і слабких долей в такті - **Alter Feel ... (Частки такту ...)**;
- додати елемент випадковості - **Randomize ... (Випадкове значення ...)**;
- очистити - **Clear (Видалити)**.



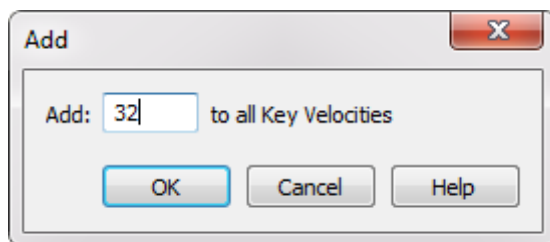
Редагуємо гучність і тривалість

Щоб дійсно змінити будь-які параметри MIDI даних, потрібно спочатку виділити ту область, яка буде редагуватися. Визначаємо такт, частина такту або багато тактів за допомогою інструменту **Selection Tool (Вибір)** або всередині інструменту **MIDI Tool** - тоді та частина меню, де вказані параметри для редагування, стане активною.

Гучність

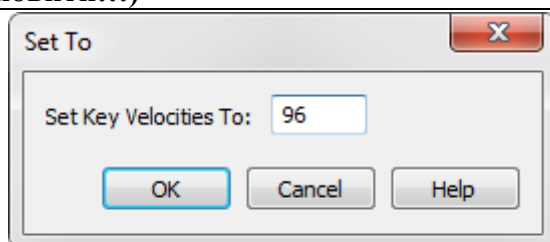
В MIDI вона управляється двома параметрами - Velocity (Швидкість натискання клавіші), яка відноситься до кожної окремої ноти, і Volume (контролер №7), що виставляється на весь канал.

Спробуємо зробити голосніше виділений фрагмент. Для цього зайдемо в меню **MIDI Tool** і виберемо пункт **Add ... (Додати ...)**. У вікні, яке з'явиться, введемо потрібне значення. Воно буде додано до вже існуючого (за замовчуванням Velocity в Finale виставлена на середнє значення - 64). Щоб зробити трохи голосніше, можна додати 8 або 16, а відчутно голосніше - 32. Відповідно, якщо потрібно зменшити гучність, задавайте негативні значення.

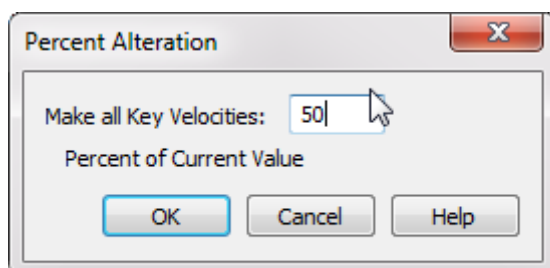


Мінімальне значення Velocity в MIDI Tool - це 0, тобто тиша, максимальне - 127. Таким чином, ми маємо 128 градацій гучності.

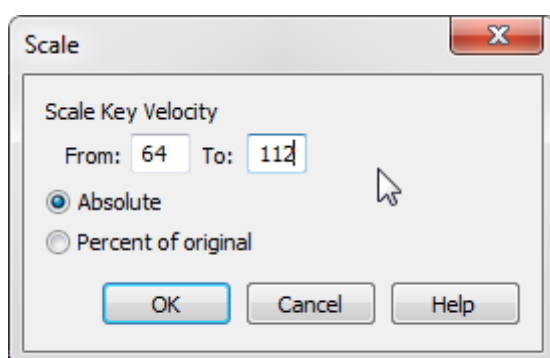
Можна зробити те ж саме в інший спосіб – задати через **MIDI Tool (MIDI) > Set To... (Встановити...)**



Якщо не хочеться замислюватися, які значення Velocity потрібні для збільшення або зменшення гучності, можна скористатися функцією **Percent Alteration ... (Процентне зміна ...)** з меню MIDI Tool, де ми зробимо все значення Velocity в виділеному фрагменті більше або менше на певну кількість відсотків від їх поточного значення:

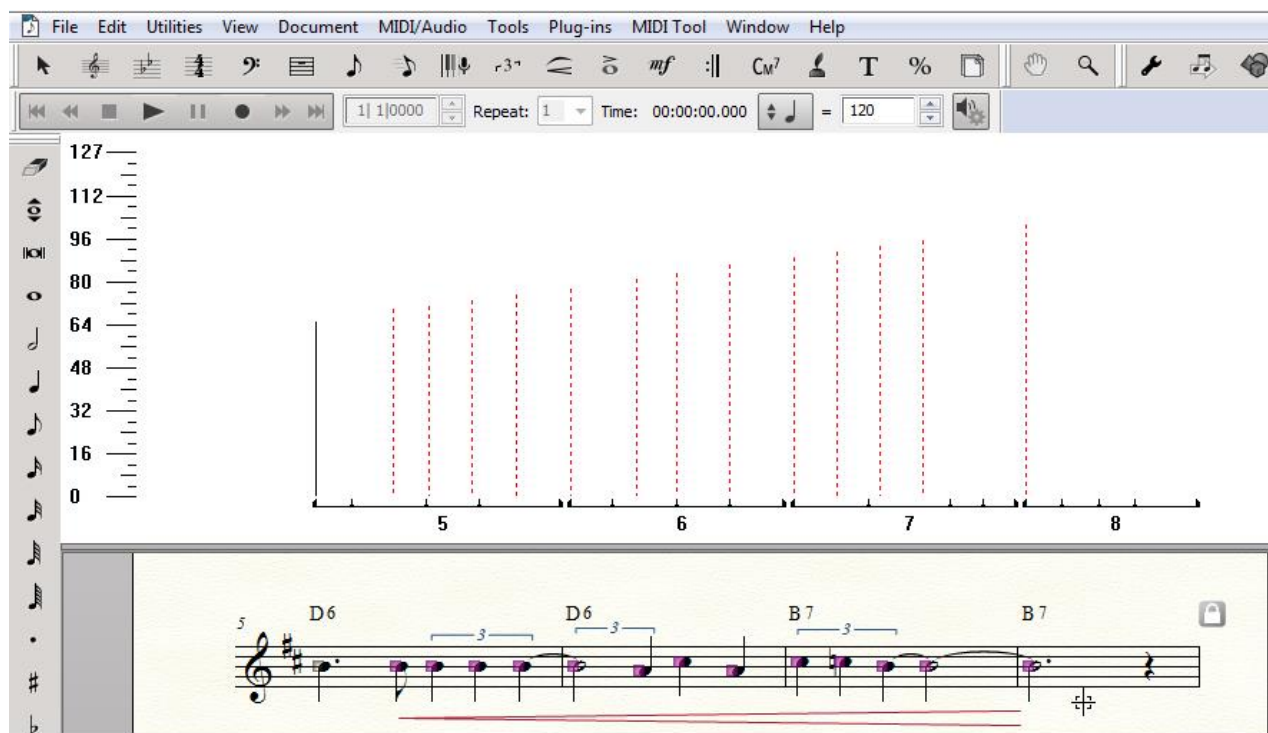


Щоб домогтися реалістичного крещендо або дімінуендо, скористаємося функцією **Scale ... (Масштаб ...)** (поступове наростання чи спад гучності):



Можна задати конкретне число або відсоток від оригінальної гучності. Краще вибрати перший варіант - так вже точно не промахнешся з початковою величиною, яке в загальному звучанні не повинно «випирати» або бути занадто тихим.

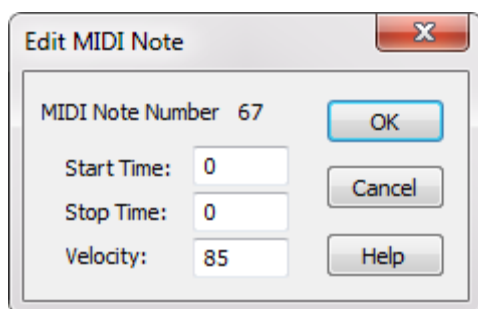
На графіку можна подивитися точні значення вже існуючих гучності і ті зміни, які ми внесли. Щоб побачити її потрібно треба зробити подвійне клацання по такту і з'явиться цікава картина (**MIDI Split Window**). Ніде більше, в жодному редакторі Ви такого не побачите. Вікно розділиться на дві частини, у верхній його частині буде схема, а в нижній - Ваш нотний текст.



Зліва - від 0 до 127 - градація змін параметра (в даному випадку Velocity, гучності). Червоним пунктиром позначені виділені ноти (в цьому режимі біля кожної ноти з'являються хендла, за допомогою яких можна виділити, наприклад, деякі ноти в акорді і окремо редагувати їх гучність). Так, наочно показано зміна гучності в момент крещендо і дімінуйендо. Внизу видно номери тактів (5,6, 7, 8).

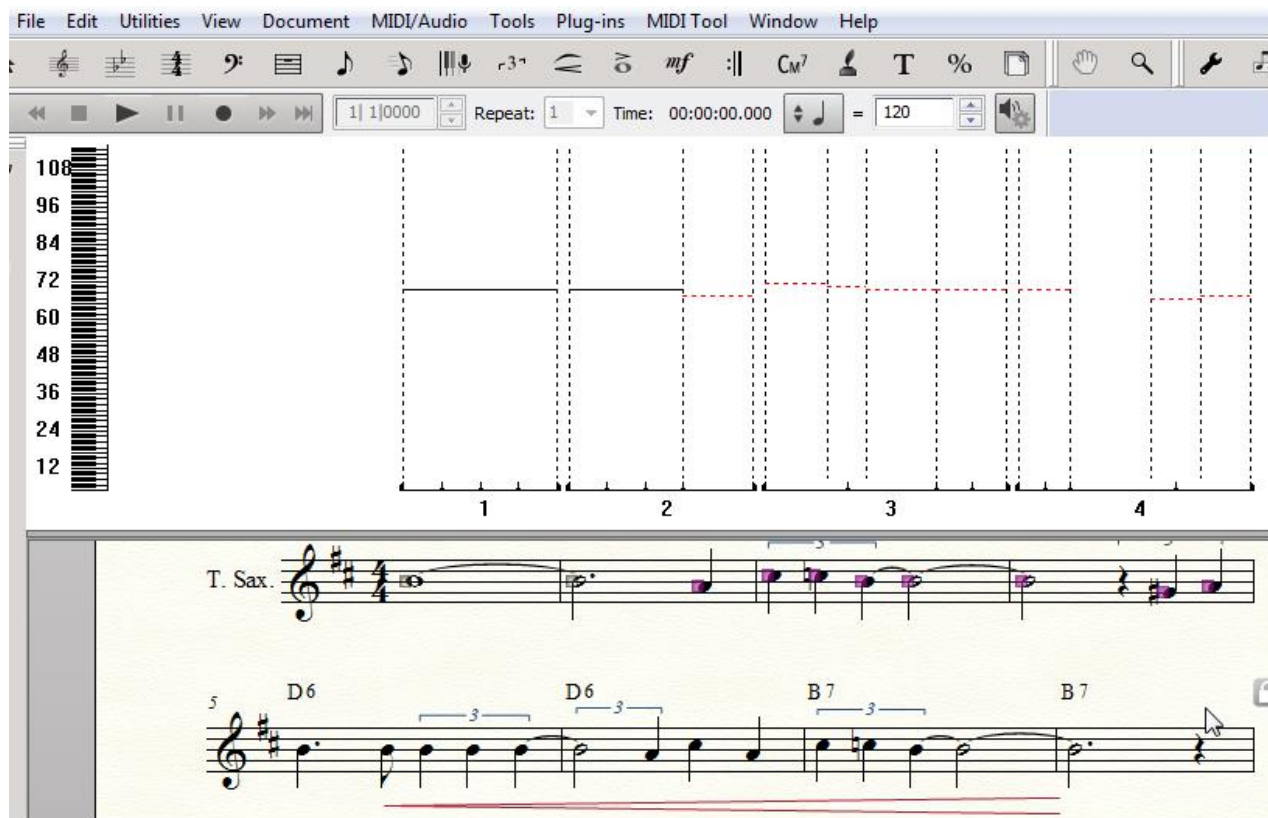
Після цього, можливо, Ви будете думати, що ж потрібно зробити, щоб це вікно закрилося? Клацніть правою клав'яшею миші в будь-якому місці або включите інший інструмент, наприклад, **Selection Tool (Вибір)**.

Але не поспішайте його закривати, в ньому можна зробити ще таку важливу річ, як редагування гучності і тривалості кожної окремої ноти. Для цього потрібно два рази клацнути по хендлом біля ноти:



Варто відзначити, що так, як показано на малюнку вище, графік буде виглядати, якщо редагувати параметр гучності (Velocity). Якщо ми перемкнемося на зміну тривалості нот,

картина буде іншою:



І, нарешті, якщо ми натворили такого, що потрібно очистити всі значення, є чарівний пункт меню **Clear (Видалити)**, який поверне все, як було, тобто до значень за замовчуванням. І навіть вікно ніяке не з'явиться. Просто відбудеться очищення, результати якої можна побачити на графіку в **MIDI Split Window**.

Тривалість

Якщо потрібно пошвидко змінити звучання нотного тексту, не зачіпаючи його запис, але змінюючи реальні тривалості, виберемо в меню **MIDI Tool** режим **Edit Note Durations (Редагувати тривалості)**.

Після цього виділимо область нотного тексту, де ми хочемо злегка змінити звучання тривалість, а їх запис залишити без змін.

Далі для внесення правок в тривалості можна використовувати ті ж пункти меню **MIDI Tool**, про які йшла мова вище (**Set To ..., Scale, Add, Limit, Percent Alter, After Feel, Randomize, Clear**).

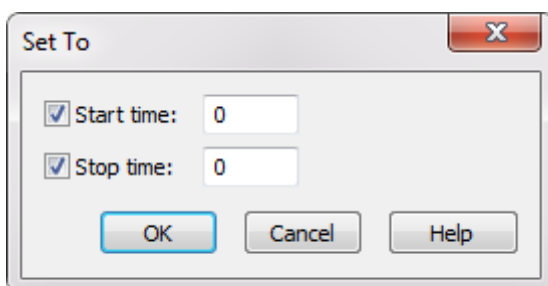


Після цього виділимо область нотного тексту, де ми хочемо злегка змінити звучання тривалість, а їх запис залишити без змін.

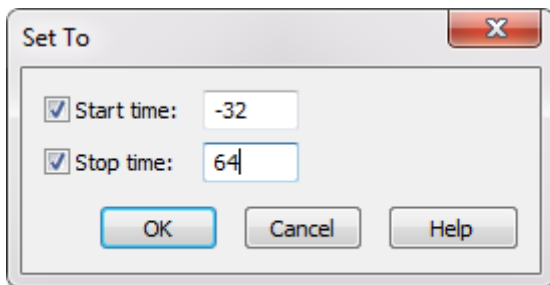
Далі для внесення правок в тривалості можна використовувати ті ж пункти меню MIDI Tool, про які йшла мова вище (**Set To ...**, **Scale**, **Add**, **Limit**, **Percent Alter**, **After Feel**, **Randomize**, **Clear**).

У Finale є своя одиниця виміру тривалості - EDU (Enigma Duration Unit). Значення тривалості в MIDI Tool вказуються в EDU. Так, четвертна дорівнює 1024 EDU, восьма 512 EDU, шістнадцята 256 EDU, тридцятьвторая 128 EDU і т. д.

Якщо зайти в пункт меню **Set To ... (Встановити ...)**, то ми побачимо таке вікно:



У ньому можна редагувати час початку і кінця звучання: **Start time (Час початку)** і **Stop time (Час зупинки)**. Якщо ми бачимо нульові значення, це означає, що існуючі тривалості залишаються без змін. Щоб тривалість почала звучати трохи раніше, потрібно ввести негативне число в **EDU** в поле **Start time**. Наприклад, так:



Тут ми встановили, що тривалість почне звучати раніше на одну 128-ю ноту (32 EDU), а закінчить звучати на одну 64-ю пізніше (64 EDU).

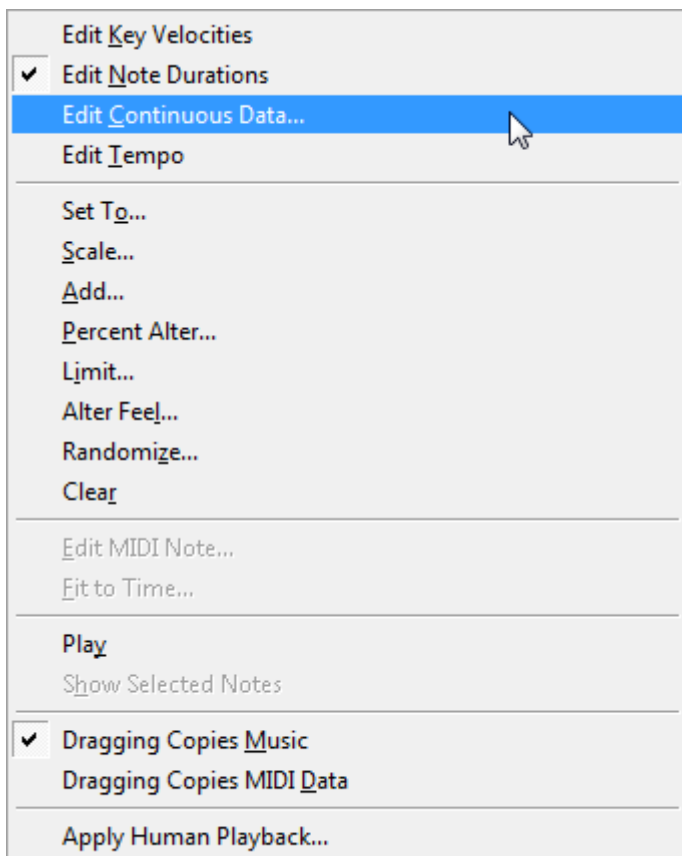
Редагуємо MIDI контролери

Контролери — це засоби управління параметрами звуку в MIDI, своєрідні перемикачі режимів роботи саунд-модуля. Вони можуть бути як апаратними (наприклад MIDI-клавіатура, гітарна педаль, колесо модуляції або питч бендера на MIDI клавіатурі), так і програмними (педаль Sustain, Volume, Pan, Aftertouch, Pitch Bender і т.д.).

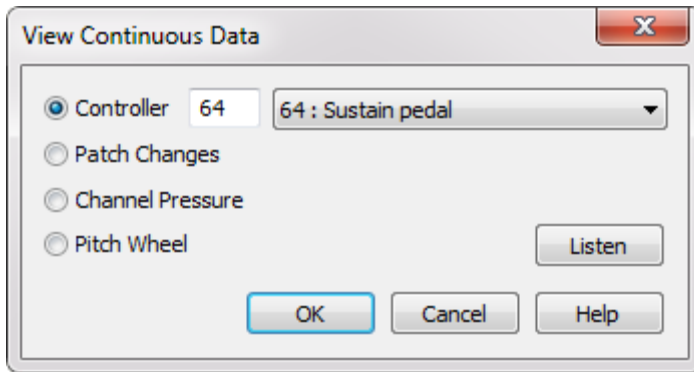
Кожна MIDI подія — це команда якого-небудь контролера. Існує всього 128 контролерів на всі випадки життя.

Шкала значень для MIDI інформації — 128 одиниць: від 0 до 127 або від 64 до 64 в залежності від типу контролера. Якщо контролер має тільки 2 положення — вкл / викл (наприклад, педаль sustain), то положення викл. відповідає значення 0, а вкл. — 127. Проміжні значення ігноруються.

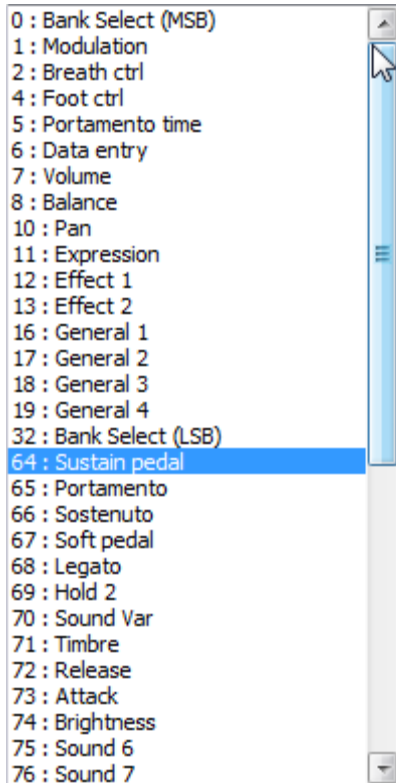
Щоб призначити MIDI контролери в Finale, потрібно перейти в режим їх редагування через меню **MIDI Tool > Edit Continuous Data (Редагувати безперервні дані)**:



Після чого відкриється вікно **View Continuous Data (Перегляд безперервних даних)** зі списком:



У ньому ми виберемо, який з 128 контролерів нам зараз потрібен:

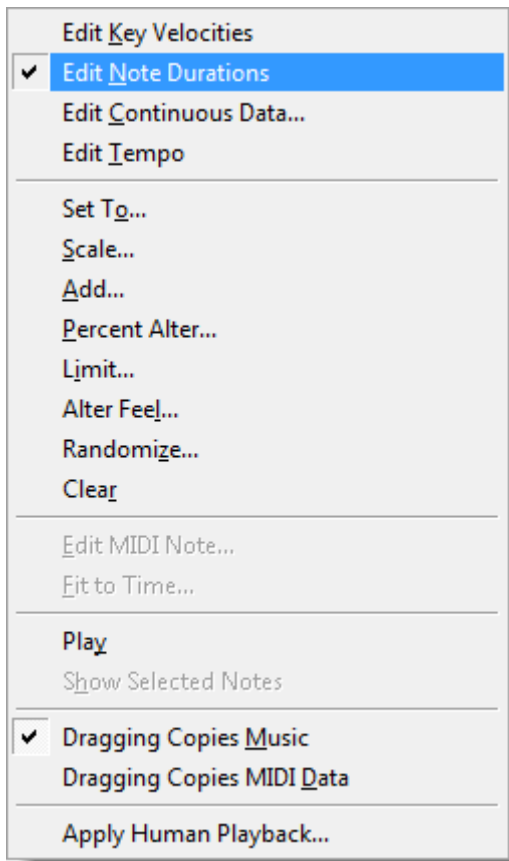


Натиснемо ОК, після чого можна буде задати значення для нашого вибору за допомогою пунктів меню **Set To ...**, **Scale**, **Add**, **Limit**, **Percent Alter**, **After Feel**, **Randomize**, **Clear**.

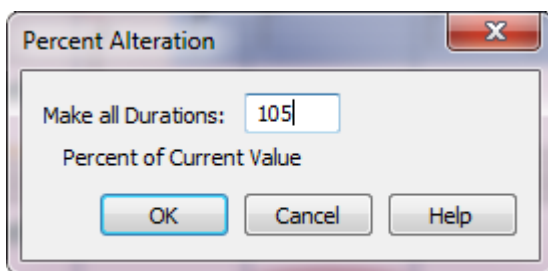
Знання особливостей найбільш уживаних контролерів дуже допомагає при озвучуванні нотного тексту. Детальну інформацію про контролерах можна знайти в книзі А. Ніколенко «MIDI - мова богів» [8].

Робимо звучання legato

1. Активуємо MIDI Tool.
2. Виділяємо область, яка повинна звучати легатно.
3. У меню MIDI Tool ставимо галочку біля Edit Note Durations (Редагувати тривалості).



4. Там само клацаємо по **Percent Alteration ... (Процентна зміна ...)**. У вікні, в полі **Make all Durations** вводимо 105 і натискаємо ОК:

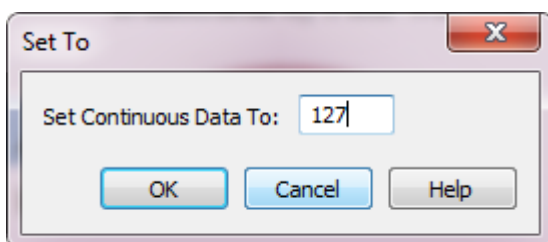


Сенс збільшення тривалості на 5 відсотків від поточної величини полягає в тому, щоб подовжити звучання нот, і таким чином приховати між ними порожнечі.

Призначаємо праву педаль у фортепіано

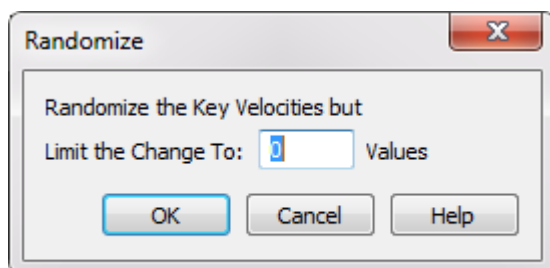
Виділяємо потрібний фрагмент. Вибираємо режим **Edit Continuous Data (Редагувати безперервні дані)**. У списку контролерів вибираємо **64-й - Sustain Pedal**, натискаємо ОК.

Для включення педалі в меню MIDI вибираємо Set to ... (Встановити ...) і вводимо значення 127 (Sustain Pedal може приймати значення 0 або 127 - вкл. Або викл.) Для зняття педалі потрібно задати в поле цифру 0.



Пожвавлюємо звучання за допомогою *Randomize*

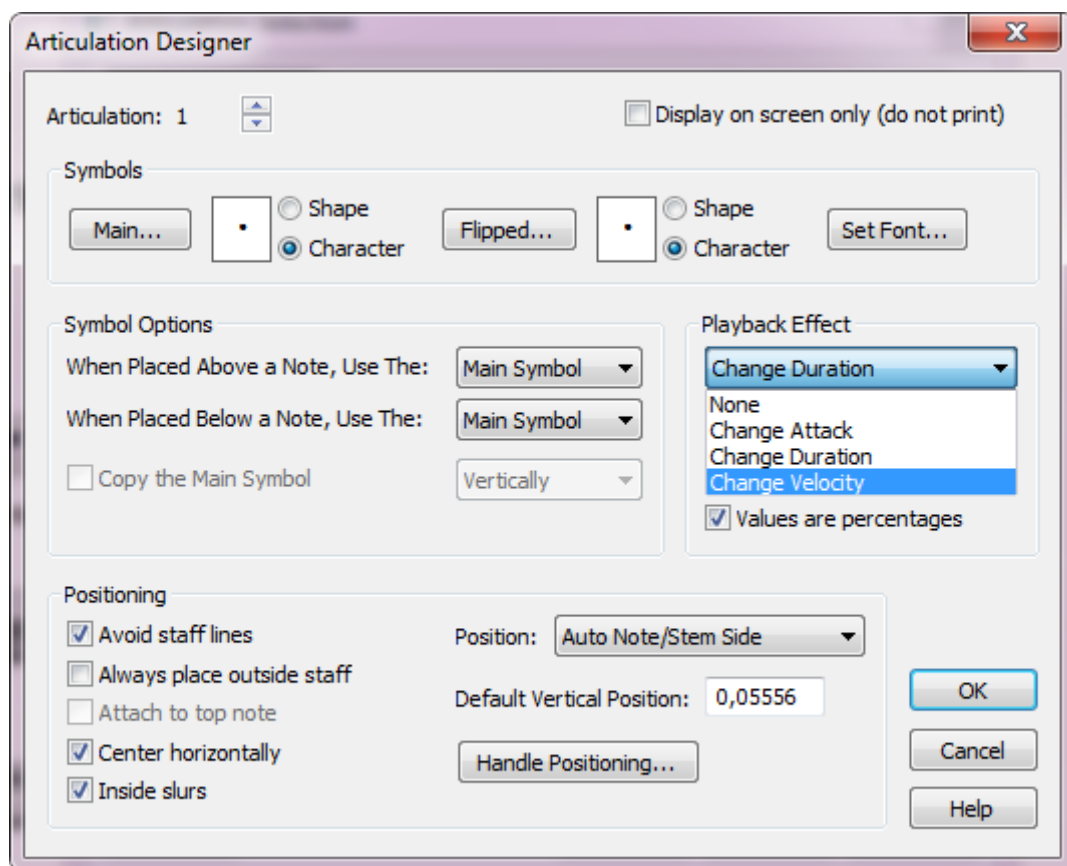
Пожвавити і «олюднити» звучання, щоб воно не було занадто механістична, можна, додавши елементи випадковості до деяких MIDI параметри. У Velocity це часто дає непогані результати. Внесення ж випадковості в тривалості не завжди покращує звучання - варто це робити чи ні, залежить від стилю і жанру музики. Для цього заходимо в меню **MIDI Tool (Інструмент MIDI) > Randomize ... (Випадкове значення)** і вводимо кількість значень, в межах яких буде вводитися елемент випадковості. На практиці краще більше 10-12 градацій не використовувати, хоча експериментувати не заборонено.



MIDI функції *Articulation Tool* і *Expression Tool*.

Редагування відтворення темпових позначень і нюансів

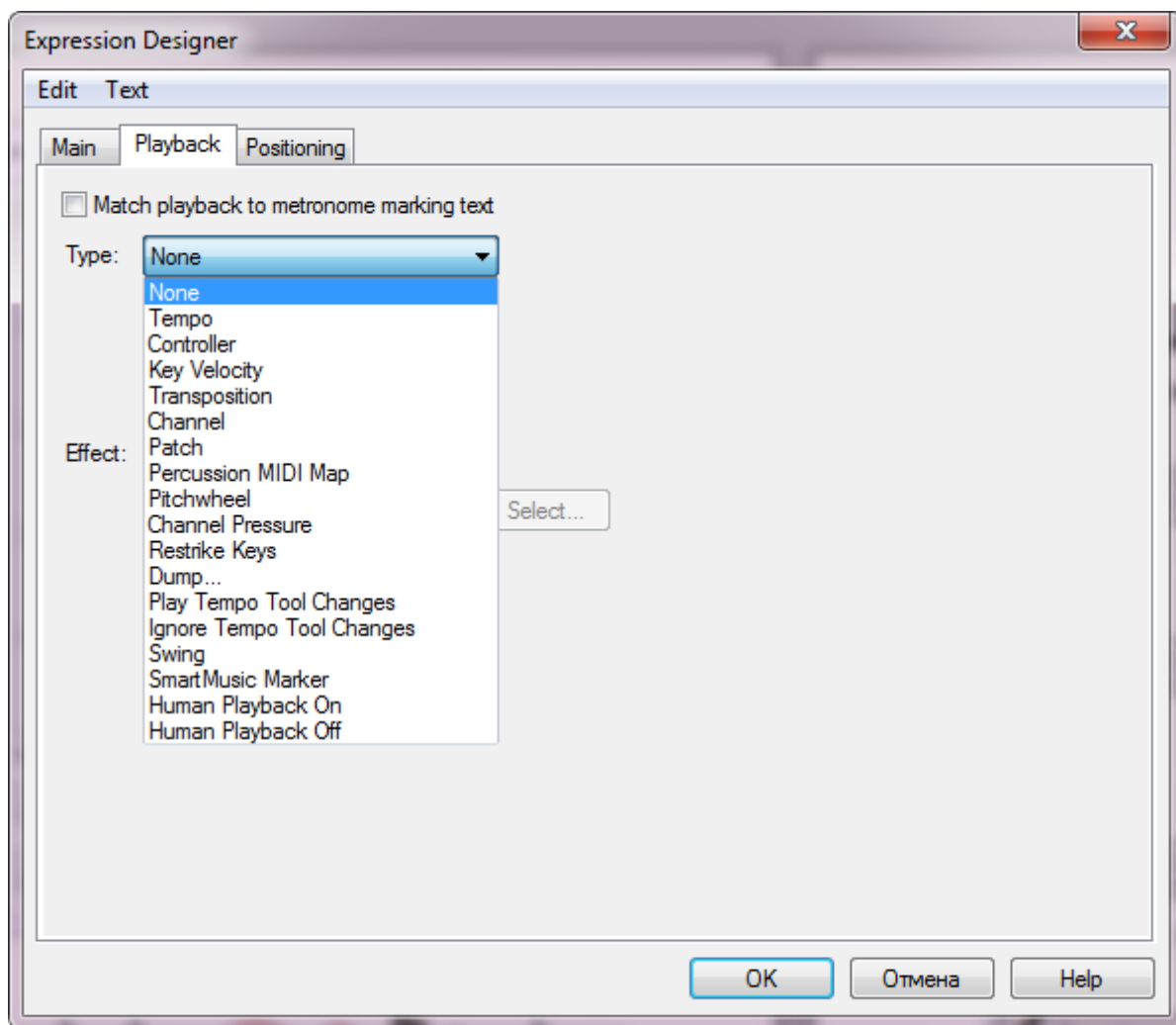
Кожному елементу бібліотек **Articulation** і **Expression Tool** можна призначити ефекти відтворення. У **Articulation Tool** їх всього три. Ця зміна атаки, гучності і тривалості. Значення можуть бути відносними (у відсотках) або абсолютними (якщо зняти галочку **Values are percentages** (значення є процентними)):



На відміну від **Articulation Tool (Знаків артикуляції)**, в інструменті **Expression Tool (Нюанси)** кожному елементу можна призначити набагато більшу кількість параметрів

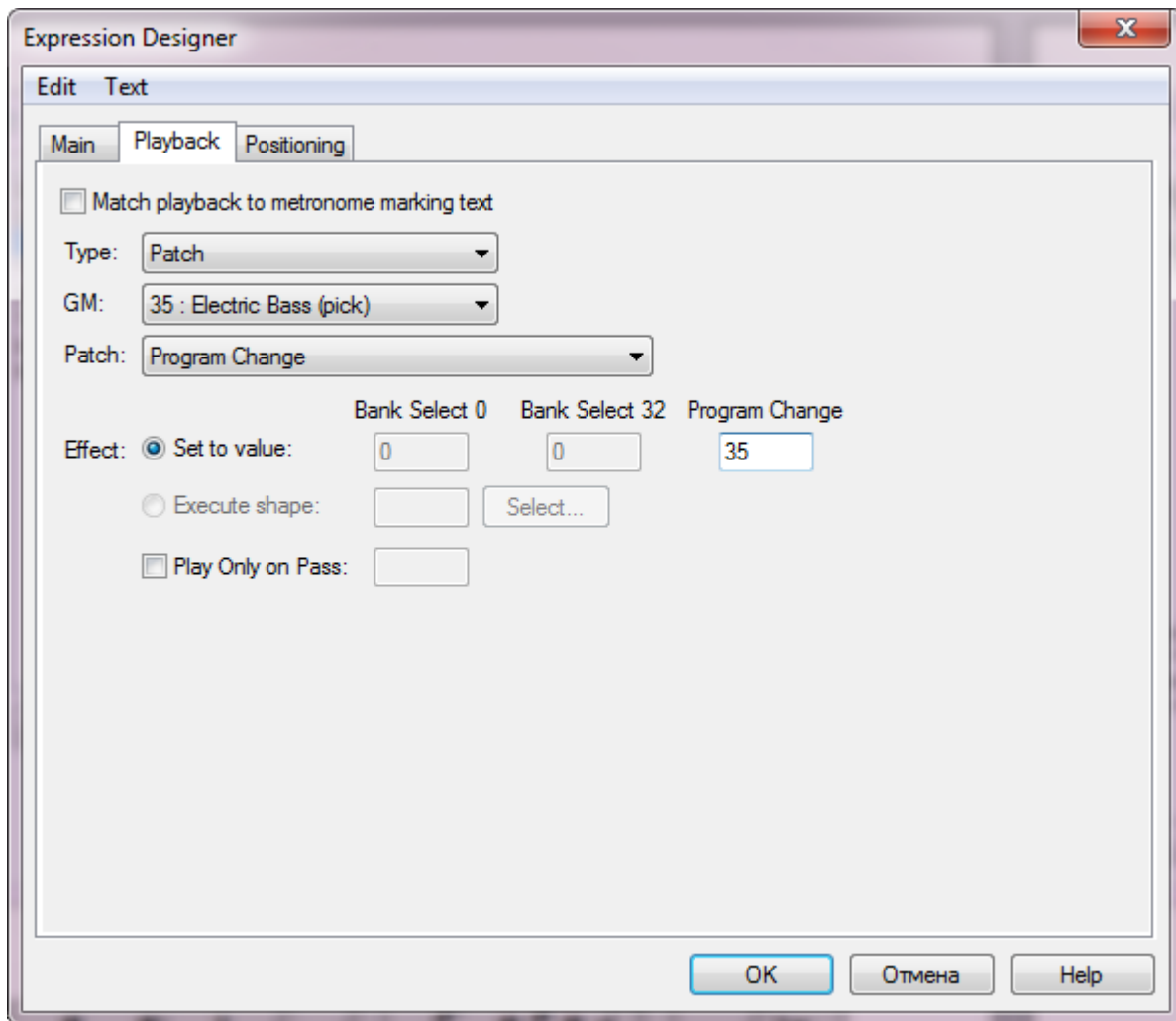
відтворення. За допомогою вкладки **Playback (Відтворення)** вікна **Expression Designer (Дизайнер нюансу)** робиться дуже багато, вибір великий.

Сюди ми можемо потрапити, виділивши елемент бібліотеки **Expression Tool (Вибір нюансу)** і натиснувши кнопку **Edit (Правити)**:



У випадяючому списку вибираємо, який тип MIDI подій ми прив'яжемо до елементу - темп, контролер, зміна гучності або MIDI патча і т.д.

Після цього задамо значення для події:



Так ми можемо змінити темп, гучність, тембр інструменту (Patch) на одному нотному стані, призначити педаль, ефект і багато іншого.

Коротко про стандарт VST

VST - це формат плагінів, які підключаються до звукових та музичних редакторів, секвенсорів, віртуальних звукових студій.

Іншими словами, це технологія, що дозволяє користуватися модулем обробки звуку та MIDI-даних (VST-плагіна) окремо від музичних програм (VST-хостів).

Поява підтримки VST стала важливим етапом у розвитку Finale як програми для створення музики.

Технологія **VST (Virtual Studio Technology)** була створена німецькою компанією Steinberg в 1996 році.

Вона дозволяє досягти більш якісного, не пластмасового звуку у Finale (і не тільки в ньому). Без колекції VST інструментів не обходиться жоден аранжувальник і композитор.

VST плагіни можна умовно розділити на **VST-ефекти** і **VSTi -Інструменти**. Перші призначені для обробки звуку (еквалайзери, ревербратори, компресори і т.д.). Другі - це власне VSTi (буква «i» означає instrument)

До них відносяться синтезатори і семплери, за допомогою яких і досягається якісне, більш-менш близьке до живого звучання. Це залежить від якості плагіна, року випуску і інших чинників.

Для того щоб запустити VSTi синтезатор, потрібна програма-хост. В якості хоста може виступити будь-який звуковий, музичний редактор, секвенсор з підтримкою VSTi або цифрова аудіостанція (DAW - Digital Audio Workstation). Наприклад, Steinberg Cubase, Steinberg Nuendo, Logic Audio, Image Line FL Studio, Ableton Live, Cockos Reaper або інший -

наприклад, Finale.

Поява можливості підключення VST інструментів в Finale версії 2007 стало революційною подією, переходом програми на якісно новий рівень роботи зі звуком.

Переваги VST плагінів:

- якісний звук;
- простота зберігання;
- простота підключення.

Сучасному музикантові VST плагіни потрібні для:

- досягнення реалістичного звучання своєї музики;
- озвучування партитур, створення демо-версій композицій і аранжувань;
- вивчення оркестровки і інструментознавства;
- вивчення і використання можливостей синтезу звуку, створення нових тембрів;
- обробки звуку ефектами.

На сьогоднішній день існують тисячі VSTi синтезаторів, які створюються як одинаками-любителями, так і великими компаніями. Наприклад, Native Instruments або Arturia.

Існують VSTi, які використовують заздалегідь записані бібліотеки звуків. Вони можуть займати десятки, навіть сотні гігабайт на жорсткому диску. Наприклад, Spectrasonics Omnisphere займає близько 60 Гб, Ivory Grand Piano - близько 40 Гб.

Багато VSTi використовують і бібліотеки звуків, і засоби синтезу. Наприклад, в Spectrasonics Omnisphere кожен звук може бути двошаровим, поєднувати в собі як семпли з бібліотеки, так і засоби синтезу звуку, що дає можливість налаштовувати тембр і створювати варіанти звучань.

Як користуватися VST інструментами в Finale

Підключення VST плагінів

У комплект поставки Finale входить його власний VST плагін - Aria Player з бібліотекою звуків на 2 Гб Garritan Orchestra.

Звучання, яке ми отримуємо в результаті використання Garritan Orchestra, значно краще, ніж у вбудованого SmartSoft Music Synth.

Тому спочатку розглянемо саме їх.

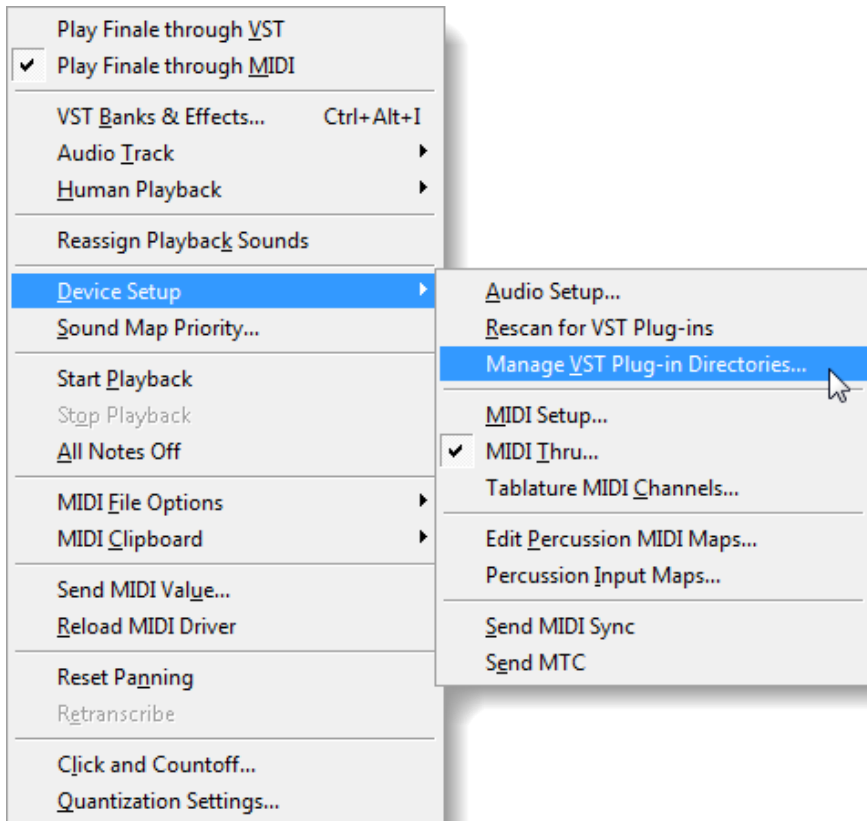
Щоб користуватися бібліотекою звуків Garritan Orchestra, необхідно спочатку встановити Aria Player, який зазвичай знаходиться в тій же папці. Клацаємо двічі по потрібному файлу (він може називатися WIN_Aria_Player.exe) і запам'ятовуємо, в яку папку ми його встановлюємо. Після цього починаємо установку бібліотеки Garritan Orchestra (файл може називатися WIN_Garritan_Instruments_for_Finale.exe). Чекаємо її закінчення (вона триває довше, ніж установка Aria Player'a) і робимо наступне.

Таким чином, порядок підключення VST плагінів в Finale такий:

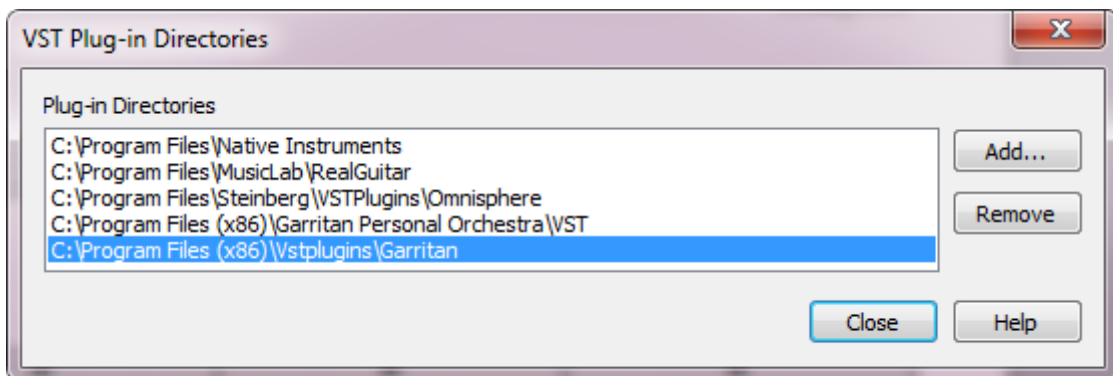
1. Спочатку встановлюємо VST інструмент, яким ми збираємося користуватися, запустивши його власну програму-інсталятор.

При цьому потрібно запам'ятати папку, куди встановлюється плагін за замовчуванням або вибрати свою.

2. Заходимо в меню **MIDI / Audio (MIDI / Аудіо)**, вибираємо **Device Setup (Установка пристроїв) > Manage VST Plug-in Directories (Налаштування плагінів VST):**

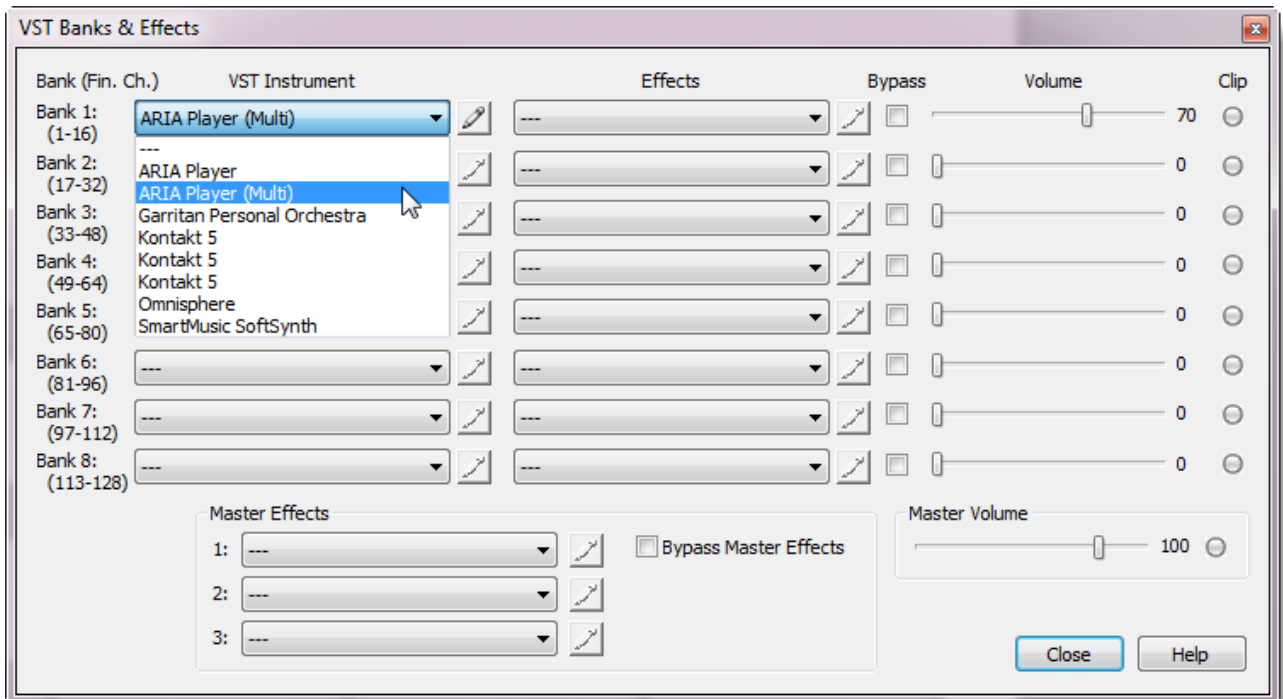


У вікні вказуємо папку, куди встановлено VST плагін, в даному випадку **Garritan Instruments**:



Натискаємо кнопку **Add (Додати)**, після чого Finale може ... на деякий ... час ... задуматися ... Що, втім, природньо при додаванні великих бібліотек звуків.

Після цього Aria Player з'явиться в списку в меню **MIDI / Audio > VST Banks & Effects (Банки звуків і ефекти VST)**:



На цьому підключення VST плагіну **Aria Player** і бібліотеки **Garritan Instruments** закінчено, можна починати роботу з ними. Установка інших VST плагінів відбувається так само.

Aria Player і робота з ним у Finale.

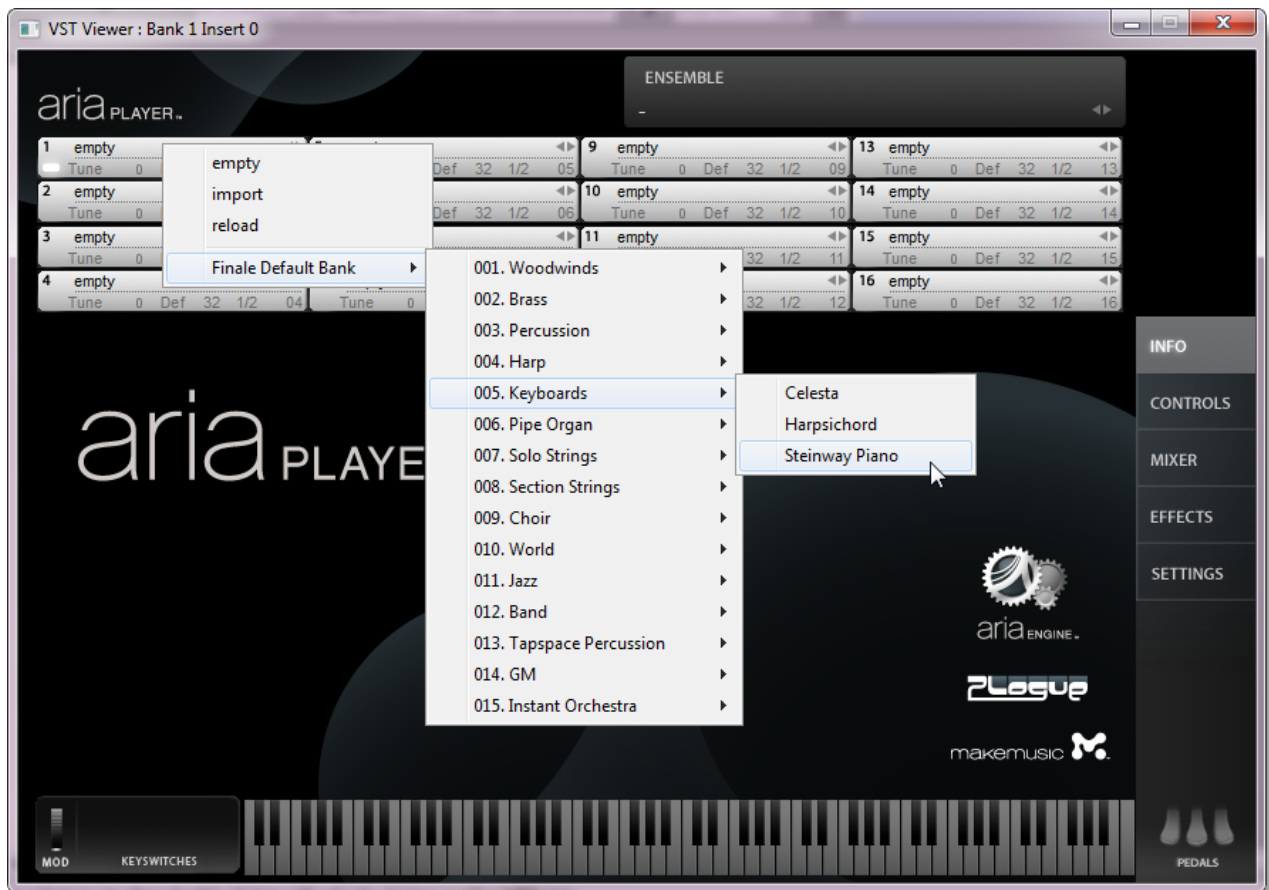
Бібліотека звуків займає приблизно 1.5 Гб на жорсткому диску. Величезний плюс її полягає в тому, що вона компактна, знаходиться завжди під рукою, в ній не так вже й багато інструментів, тому ми можемо заощадити час на пошук тембрів.

Ще один важливий момент - при використанні Garritan Instruments не потрібно вручну перемикає деякі параметри відтворення, наприклад, зміну *pizz.* і *arco* - це відбувається автоматично.

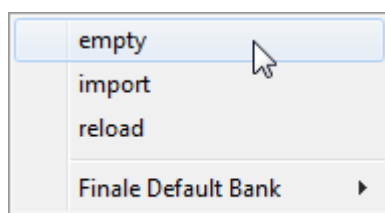
У бібліотеці є основні сольні інструменти симфонічного оркестру, органи, оркестрові групи (струнні, духові, ударні), хор, етнічні, джазові інструменти, змішані тембри і ефекти у розділі **Instant Orchestra** (наприклад, хор зі струнними, струнна група *col legno* і *pizz.*).

Щоб призначити тембри з бібліотеки Garritan Instruments, зайдіть в **меню MIDI / Audio > VST Banks & Effects** і в списку доступних плагінів в Bank 1 виберіть **Aria Player (Multi)**. Натисніть кнопку редагування у вигляді олівця праворуч від списку VST плагінів і відкриється вікно **Aria Player**, де ми будемо призначати тембри.

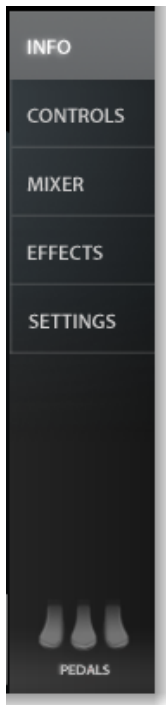
Ми побачимо банк з 16 вільних каналів, на кожен яких можна завантажити по одному тембру. Клацніть по будь-якому з цих каналів, після чого з'явиться меню з вибором інструментів.



Після того, як інструмент завантажиться на обраний канал, ми можемо побачити його діапазон — він позначений внизу на клавіатурі. Якщо до комп'ютера підключено MIDI клавіатуру, ми можемо почути звучання, граючи на ній. Також можна спробувати інструмент, натиснувши мишею на клавіші віртуальної клавіатури внизу вікна Aria Player. При програнні з основного вікна Finale тепер буде звучати призначений тембр. Не завантажуйте інструментів більше, ніж необхідно - вони займають досить багато оперативної пам'яті. Якщо потрібно звільнити її, клацніть по каналу і в меню оберіть **Empty (Очистити)**. Інструмент буде вивантажено:



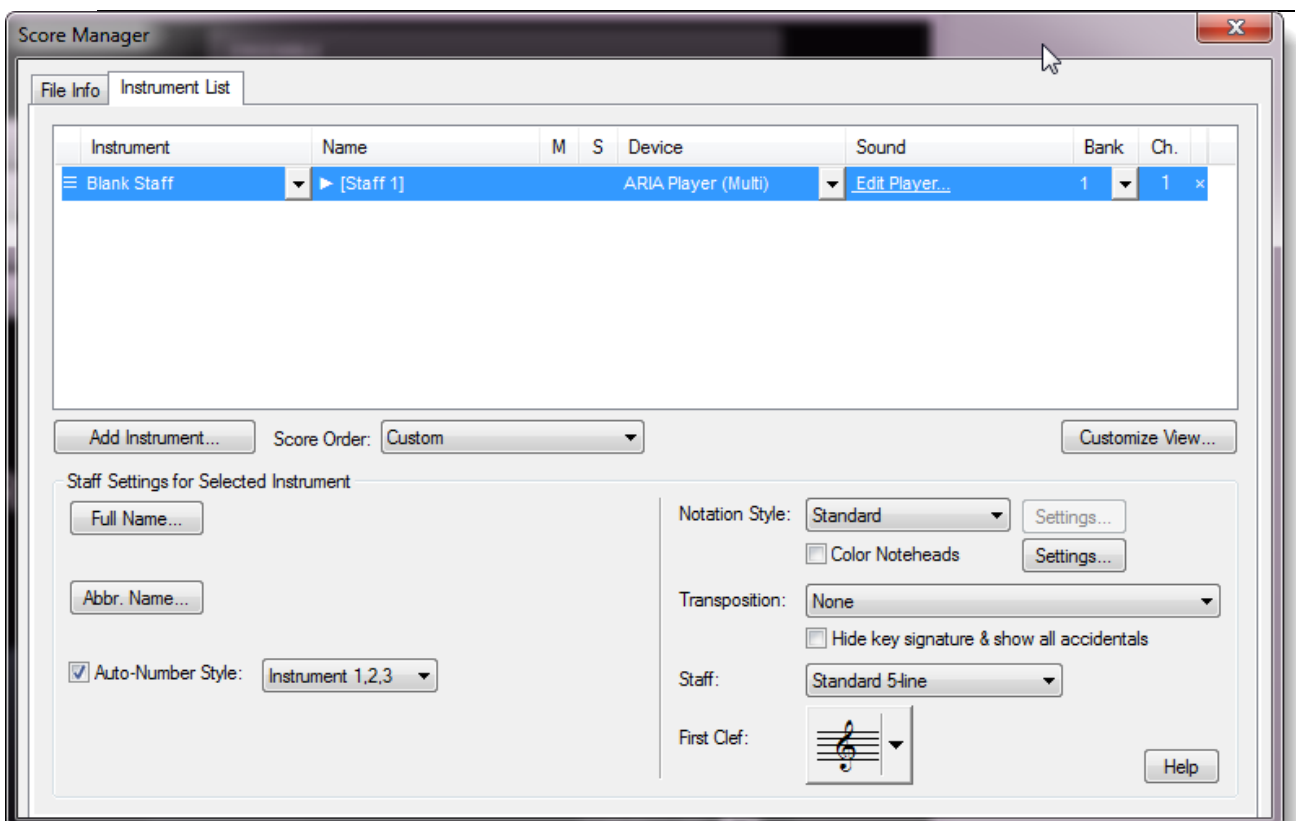
Крім того, ми можемо редагувати звук, як нам подобається за допомогою ефектів (наприклад, додати реверберацію) та інших параметрів:



Що робити, якщо ми все призначили, а звуку немає?

Перевірте, чи відповідає канал, на якому знаходиться інструмент, тому каналу, який вибраний у вікні Aria Player.

💡 Ми можемо вибрати будь-який з каналів, але то, буде в результаті наших дій чути звук чи ні, залежить від того, які канали і на які інструменти вже були призначені в Finale. Подивитися це можна в меню Window (Вікно) > Score Manager (Менеджер партитур) > Instrument List (Список інструментів) (стовпці Bank (ПІГ) і Channel (Канал) в правій частині таблиці).



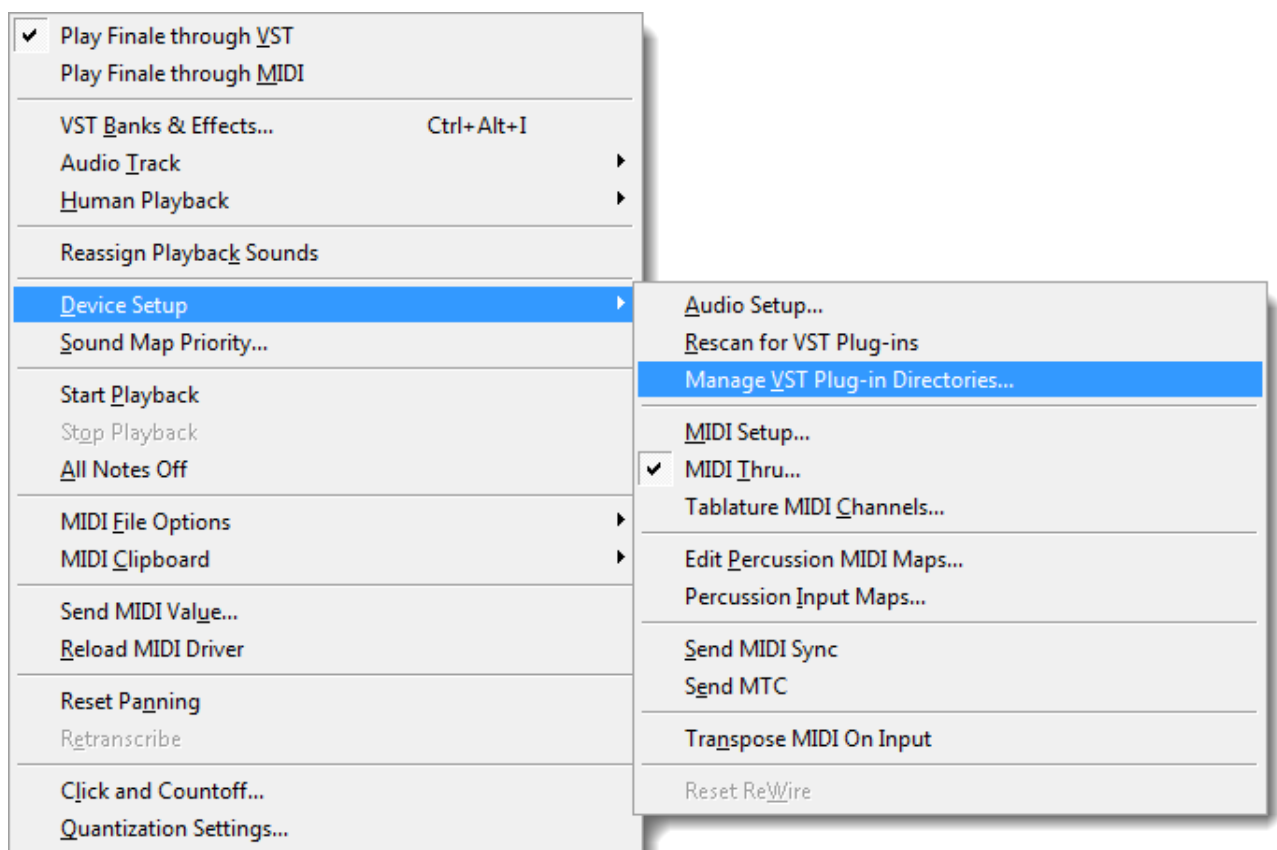


Якщо інструментів багато, щоб не заплутатися, де і що знаходиться, зробіть роздруковку екрану зі списком інструментів і призначених їм каналів, це заощадить час і полегшить роботу.

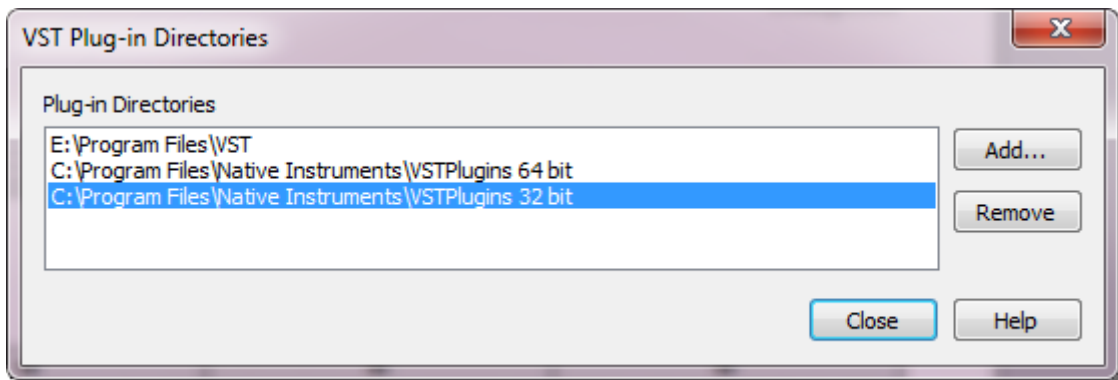
Kontakt Player і робота з ним у Finale

Якщо хочеться досягти більш реалістичного звучання або використовувати тембри, яких немає в Garritan Instruments, без Kontakt Player'a від Native Instruments не обійтися. Перед роботою нам потрібно:

1. Встановити Kontakt Player і додати шлях до папки, в яку він встановлений через меню **MIDI / Audio (MIDI / Аудіо) > Device Setup (Установка пристроїв) > Manage VST Plug-in Directories (Налаштування плагінів VST)** (це робиться так само, як ми описували установку Aria Player). Зазвичай це **C: \ Program Files \ Native Instruments \ Vst Plugins 64bit** або **C: \ Program Files \ Native Instruments \ Vst Plugins 32bit**.



2. У вікні **VST Plugin Directories (Папки плагінів VST)** натиснемо кнопку **Add (Додати)** і вкажемо папки, куди встановлено Kontakt Player. За замовчуванням це **C: \ Program Files \ Native Instruments \ Vst Plugins 64bit** і **C: \ Program Files \ Native Instruments \ Vst Plugins 32bit**.



Після цього ми побачимо в списку VST банків Kontakt 5.

3. Тепер знайдемо потрібні бібліотеки під Kontakt Player.

4. Завантажимо їх.

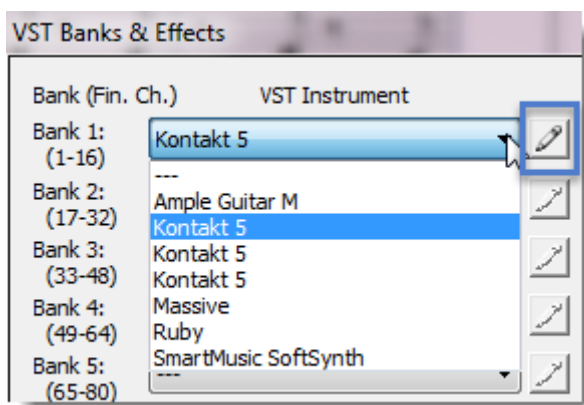
Про бібліотеки для Kontakt Player'a

Зараз існують сотні і тисячі бібліотек звуків від різних виробників в форматі Kontakt Player'a. Є вони для окремих інструментів - фортепіано, гітар і т.д. Є набори інструментів - як, наприклад, Kontakt Factory Library, де є всі інструменти симфонічного оркестру, Symphobia з яскравими і щільними оркестровими групами (ансамблі інструментів і оркестрові Tutti), Lumina з цікавими звуковими текстурами.

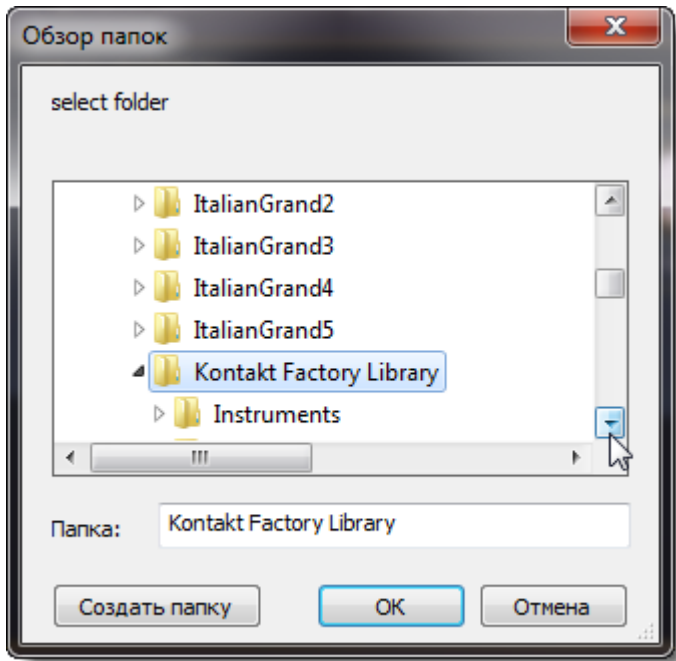
Використання Kontakt Player'a з різними бібліотеками звуків дає величезні можливості для озвучування і створення музики.

Розглянемо особливості роботи з ним.

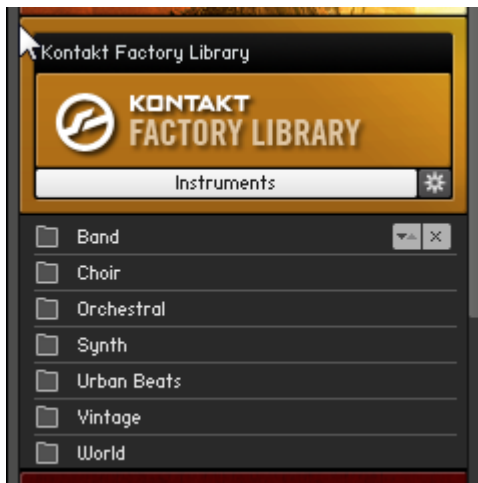
Виберемо в меню **MIDI / Audio (MIDI / Аудио) > VST Banks & Effects (Банки звуків і ефекти VST)** зі списку Kontakt Player і натиснемо кнопку зі знаком олівця праворуч від меню:



Після цього потрапимо в вікно **Kontakt Player'a** і, якщо бібліотеки ще не завантажені, натискаємо кнопку **Add Library** на вкладці **Libraries**. Щоб завантажити бібліотеку, знаходимо папку на диску, в якій вона розташована.



Або вибираємо інструменти з уже завантаженої. Нехай це буде **Kontakt Factory Library**.



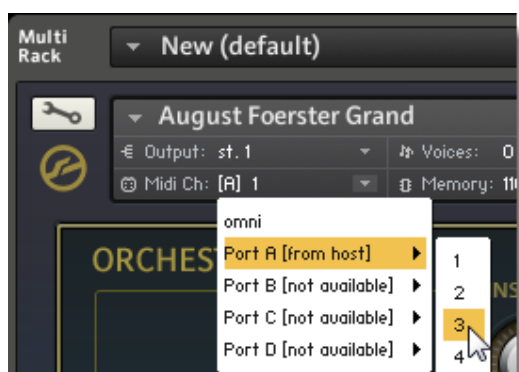
Натиснемо кнопку Instruments і побачимо групи інструментів. Виберемо потрібну категорію, групу і інструмент, наприклад, фортепіано. Для цього зайдемо в **Orchestral > 6 - Keyboard Instruments** і виберемо, наприклад, **August Foerster Grand**:



Щоб усе звучало, потрібно уточнити, який MIDI канал призначений для інструменту у вікні **Window (Вікно) > Score Manager (Менеджер партитур)**.

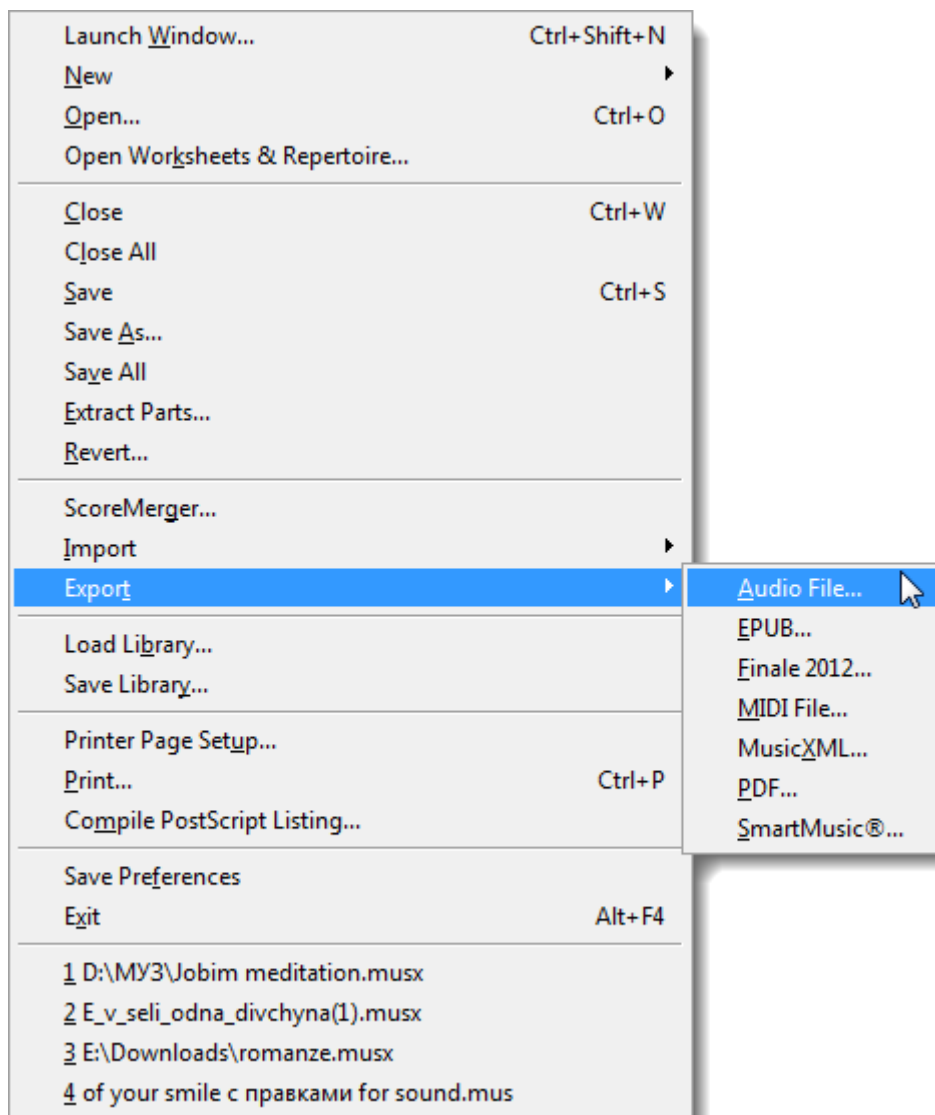
| Instrument | Name | M | S | Device | Sound | Bank | Ch. |
|-----------------------|-----------|---|---|----------------------|-------------|------|-----|
| Vocals | Vocals | | | SmartMusic SoftSynth | Choir Aahs | 1 | 2 |
| Piano (No Staff Name) | [Group 1] | | | SmartMusic SoftSynth | Grand Piano | 1 | 3 |

Номер MIDI каналу в цьому вікні в стовпці **Ch.** (У фортепіано тут номер 3) повинен збігатися з номером MIDI каналу у вікні **Kontakt Player'a**. Змінити канал можна в випадяючому списку **Midi Ch.:**



Експорт у аудіофайл

Починаючи з версії Finale 2007, з'явилася можливість зберегти те, що ми набрали, у вигляді аудіофайлу. Ця операція елементарна: заходимо в меню **File (Файл)**, вибираємо пункт **Export (Експорт)> Audio File (Файл аудіо)**.



У вікні вводимо ім'я файлу і не забуваємо призначити папку для його збереження. Finale пропонує два формати експорту аудіо - wav (без компресії) і mp3 (з компресією).

Якщо в процесі роботи над партитурою Ви використовували VST інструменти, то Finale зможе зберегти аудіо тільки в wav.

Глава 7. Плагіни.

Часто буває так, що основних функцій Finale недостатньо. В цьому випадку приходять на допомогу плагіни Finale - приємні і часто абсолютно необхідні доповнення до основних функцій, які розширюють можливості програми - наприклад, якщо потрібно автоматично вирівняти вилки кресцендо і дімінуендо або перекинути ребро через тактову риску.

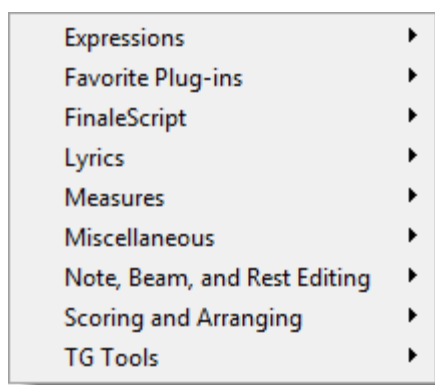
Модулі Finale є як стандартні, так і від сторонніх розробників (TG Tools, Patterson Plug-ins) .

Стандартні плагіни Finale

Поділяються на:

1. Модулі, що відносяться до нотної графіки і верстки .
2. Модулі, що покращують звучання і програвання .
3. Допоміжні інструменти аранжувальника і композитора (генерування та обробка музичного матеріалу) .
4. Модулі, спрямовані на масове редагування елементів (Finale Script , масова заміна шрифтів) .

Це поділ відрізняється від того, що існує в програмному меню плагінів Finale:

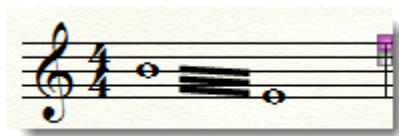


Якщо нам буде потрібно, ми зможемо впорядкувати список по-своєму, внісши зміни в назви підпапок в програмній папці плагінів. Про це - трохи пізніше. Зараз розглянемо найбільш часто використовувані плагіни.

TG Tools (Інструменти Тобіаса Гізена)

Easy Tremolos (Легке тремоло)

Плагін **Easy Tremolos** з набору **TG Tools** необхідний, якщо потрібно зробити тремоло:



Детальніше про те, як робити тремоло, дивіться в Главі 6.

Align/Move dynamics (Вирівняти динаміку)

Якщо потрібно вирівняти по горизонталі вилки кресцендо/дімінуендо, динаміку чи

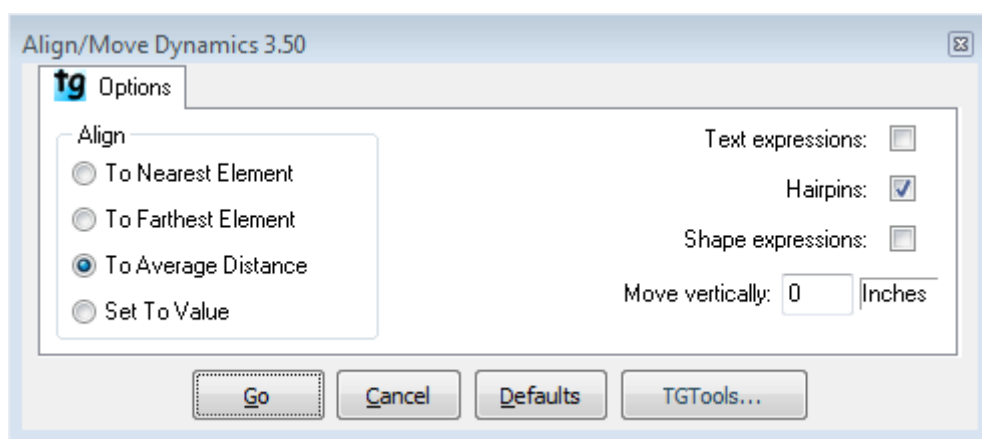
інші текстові позначення, а також фігури, зробити це можна автоматично .

У прикладі нижче необхідно вирівняти по горизонталі вилки кресcendo/дімінуендо:



Щоб зробити це:

1. Виділимо потрібний фрагмент.
2. Відкриємо вікно плагіна **Align/Move dynamics** в меню **Plug-ins (Модулі) > TG Tools (Інструменти Тобіаса Гізена) > Align/Move dynamics (Вирівняти динаміку)**.



3. Виберемо **To Average distance (Посередині)** і тип **Hairpins (Вилочки)**.
4. Натиснемо **Go (ОК)**. Готово:



Позначення динаміки ми також вирівняли по горизонталі, вибравши в правій частині вікна пункт **Text expressions (Текстовий нюанс)**.

Smart Playback (Розумне відтворення)

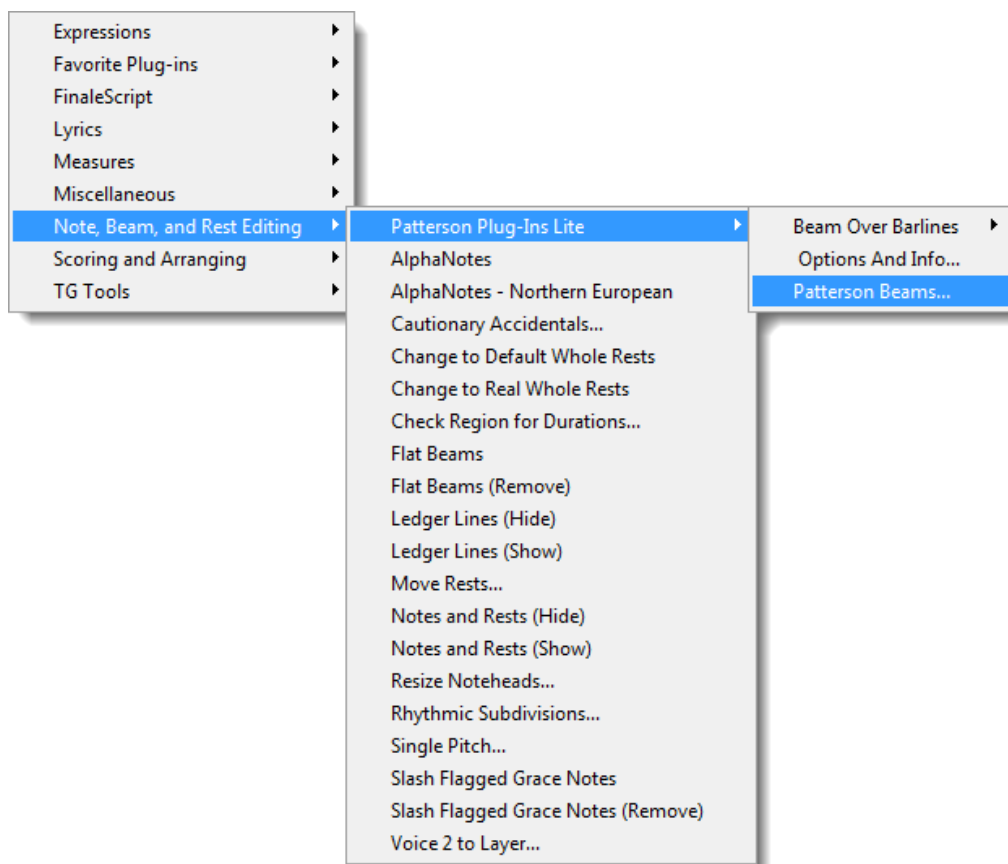
Допомагає озвучити глісандо, трелі/тремоло, вилки кресcendo/дімінуендо (докладніше про нього див. гл. 6, розд. Озвучування вилок кресcendo і дімінуендо, глісандо, трелей і тремоло).

Easy Harmonics (Прості флажолети)

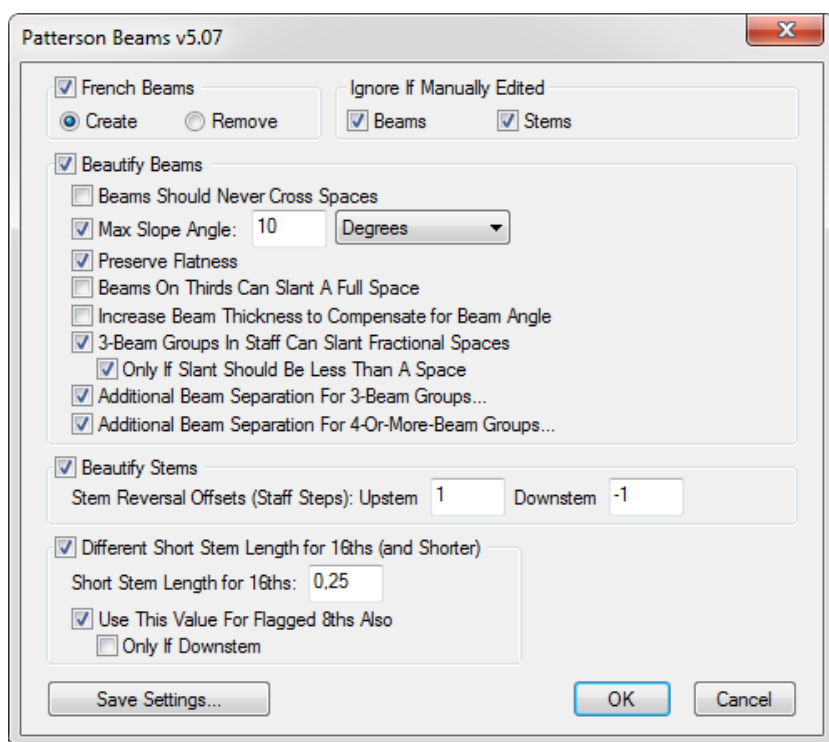
Створює флажолети у струнних, автоматично змінюючи форму нотних голівок (докладніше про нього див. гл. 6, розд. Створення і озвучування флажолетів).

Patterson Beams (Плагіни Паттерсона)

Цей плагін потрібен, щоб ребра (beams) розташовувалися красиво. Кути нахилу ребер досить відчутно впливають на сприйняття партитури. Як показує практика, ноти виглядають естетичніше, якщо обробити їх плагіном **Patterson Beams**:



Щоб застосувати цей плагін, потрібно виділити фрагмент або всю п'єсу і в вікні плагіна виставити потрібні параметри або залишити значення за замовчуванням.



Для порівняння - нотний фрагмент до обробки плагіном **Patterson Beams**:



І після (параметри за замовчуванням):

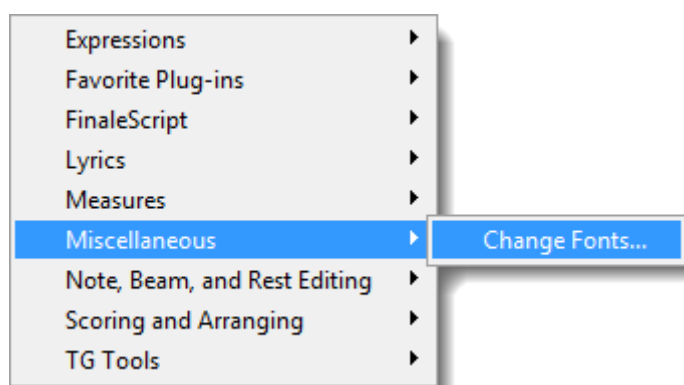


Beam Over Barlines (В'язки через тактову риску)

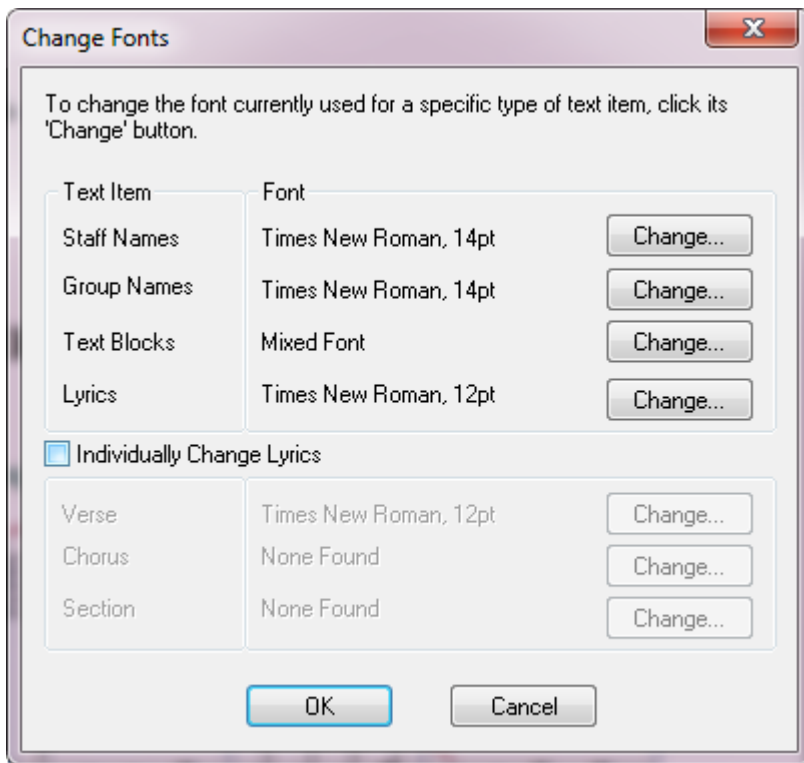
Цей плагін з набору **Patterson Plug-ins Lite** допоможе легко зробити ребра через тактову риску (докладніше див. гл. 8, розд. Як перекинути ребро через тактову риску).

Change Fonts (Змінити шрифт)

Цей досить корисний плагін знаходиться в розділі **Miscellaneous (Різне)**.



Він дозволяє зробити масову заміну шрифтів у назвах нотних станів, груп, текстових блоках і вокальному тексті, що може відчутно заощадити час:

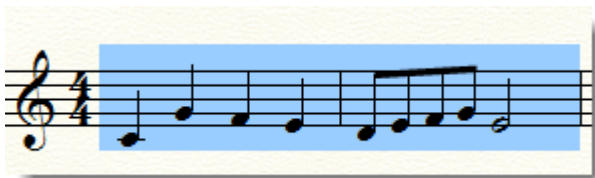


Canonic Utilities (Поліфонічні інструменти)

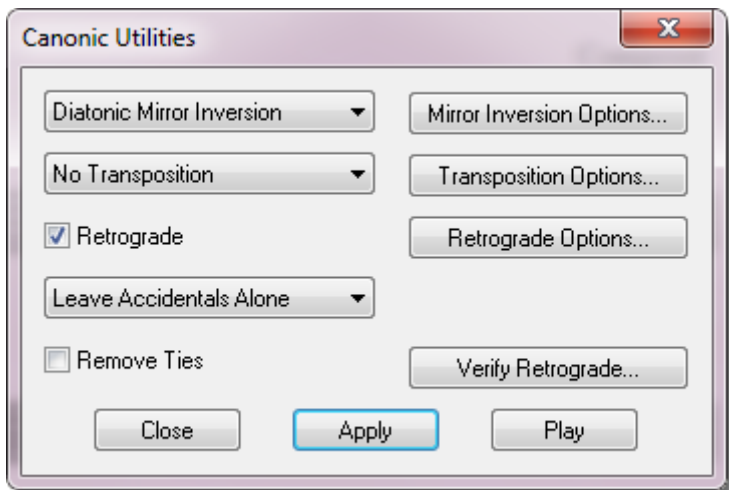
Прекрасний плагін для композиторів і музикознавців з групи **Scoring and Arranging (Робота з партитурою і аранжування)**.

Завдяки йому поліфонічні перетворення тим стають нескладними. Canonic Utilities ідеально підходить для написання фуг, він полегшує розуміння поліфонії, технік композиції XX століття і дозволяє створювати серійні композиції.

З його допомогою можна зробити будь-які перетворення з виділеним фрагментом. Наприклад, з цим:



Застосуємо діатонічну дзеркальну інверсію з ракоходом (для ракоходу потрібно включити галочку Retrograde:



Результат:



Можливе більш тонке налаштування параметрів дзеркальної інверсії (кнопка **Mirror Inversion Options**), транспозиції (**Transposition Options**) і ракоходу (**Retrograde Options**).

Chord Analysis (Аналізатор акордів)

Кумедний плагін з тієї ж групи **Scoring and Arranging**. Він дозволяє зробити гармонійний аналіз виділеного багатоголосого фрагмента і пише вгорі позначення акордів. Однак, **Chord Analysis** не завжди розпізнає акордові структури, тому краще краще думати і аналізувати самостійно.

Score System Divider (Роздільник систем)

Часто уживаний плагін з групи **Партитури і Аранжування (Scoring and Arranging)** для розстановки роздільників систем. Детальніше про нього див. гл. 8, розд. Як розставити роздільники систем.

FinaleScript (Сценарій Finale)

FinaleScript - це плагін, що дозволяє автоматизувати послідовності повторюваних дій і істотно економити час.

Це вбудована скриптова мова, яка нагадує макроси в Ворді за принципом дії, але не по суті.

Він необхідний, коли, наприклад, потрібно одним махом вивести на друк багато дрібних файлів, що знаходяться в одній папці . Або, коли виявилось, що один з шрифтів не підходить і його потрібно замінити в кожному файлі збірки , що складається з більш ніж 100 п'ес , а також у багатьох інших подібних ситуаціях.

Мова FinaleScript дуже проста і інтуїтивна, але, незважаючи на це, якщо створювати скрипти «під себе», доведеться заглядати в керівництво і уточнювати синтаксис. Однак, можна скористатися заготовками, в тому числі і змінивши їх під свої завдання.

Що можна робити з скриптами в Finale:

- запускати;

- редагувати вже існуючі ;
- створювати нові ;
- назначати поєднання клавіш для запуску ;
- налаштувати відображення скрипта в меню скриптів ;
- ділитися скриптом з іншими користувачами ;
- редагувати налаштування;
- продивлятися звіти після запуску .

Що можна робити за допомогою FinaleScript:

- масово замінити один шрифт на інший;
- надрукувати однією командою всі файли з папки;
- експортувати велику кількість файлів в один формат;
- експортувати багато нотних прикладів в графічний формат;
- конвертувати файли в папці в формат останньої версії Finale;
- масово транспонувати файли в папці;
- і багато іншого.

Глава 8. Довідник з нотної графіки

У цьому розділі ви знайдете готові рецепти з покроковими інструкціями, поради та відповіді на найбільш поширені питання, що стосуються реалізації різних елементів нотної графіки в Finale.

Аплікатура

Щоб виставити аплікатуру, знадобиться **Articulation Tool (Знаки артикуляції)**. Увімкніть його. Клацніть по ноті, до якої потрібно прив'язати аплікатурне позначення. У вікні виберіть потрібний елемент.

1. Щоб прискорити введення аплікатури, запам'ятайте номери в правому кутку кожного елемента у вікні бібліотеки **Articulation Tool**, які прив'язані до неї аплікатурним позначенням.
2. Просто натисніть потрібний номер пальця на клавіатурі (наприклад, 3), і , не відпускаючи клавішу, виділіть в потрібному місці в нотах. Знак одразу з'явиться.

Mäßig, in gehender Beuregung (В умеренном движении)

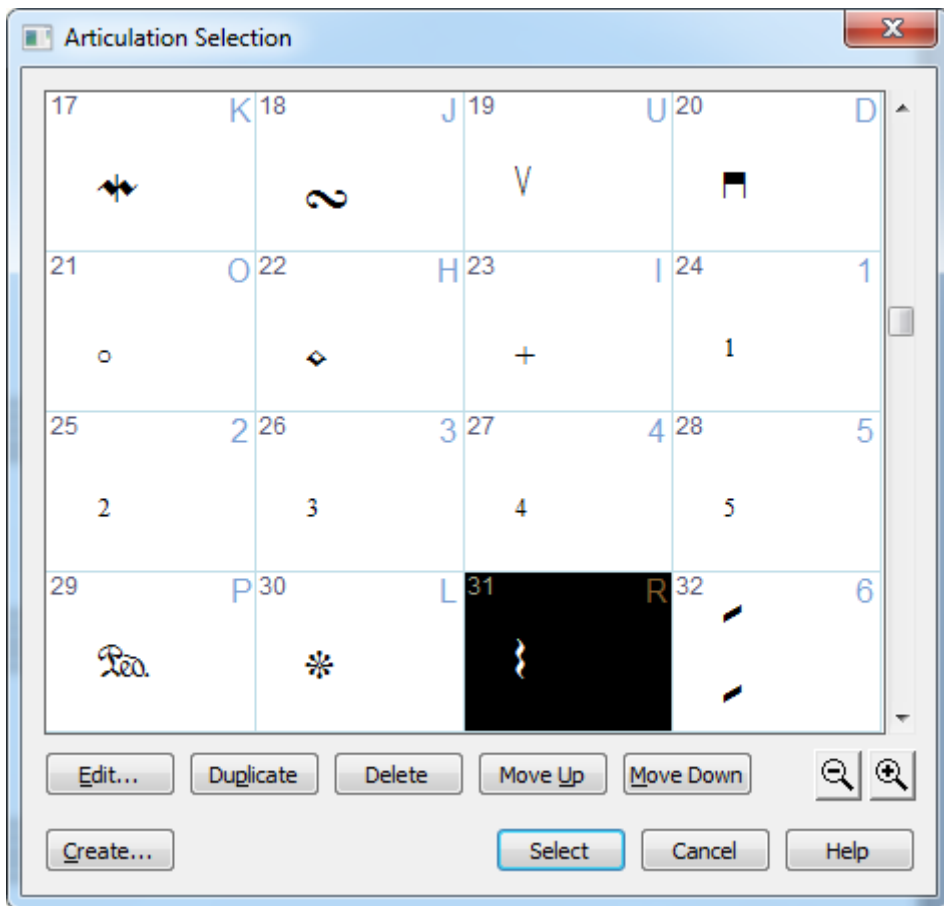
The image shows a musical score for piano in 2/4 time, titled "Mäßig, in gehender Beuregung (В умеренном движении)". The score consists of two staves: a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff contains a melodic line with various articulation marks and fingering numbers (1-5) above the notes. The bass staff contains a harmonic accompaniment with block chords and some articulation marks. The score is divided into measures by vertical bar lines. The first measure starts with a piano (*p*) dynamic. The second measure has a fortissimo (*fp*) dynamic. The third measure also has a fortissimo (*fp*) dynamic. The score ends with a final chord in the bass staff.

3. За замовчуванням аплікатура виставляється над нотою з параметрами «унікати ліній нотного стану», «вирівнювати по центру» і «розміщувати над нотою». Ці параметри потрібно змінити, якщо аплікатура виставляється для всіх звуків в акорді і її потрібно розмістити інакше (як в прикладі, наведеному вище).

Арпеджіо

Щоб поставити знак арпеджіо зліва від акорду, увімкніть **Articulation Tool**.

1. Клацніть по акорду, який буде арпеджований.
2. Виберіть з бібліотеки нюансів знак арпеджіо (під № 31 в стандартній бібліотеці), натисніть Select (Вибрати) .



3. Вирівняйте положення знака арпеджію, якщо потрібно, потягнувши за верхній з квадратиків. Налаштуйте довжину знака арпеджію, потягнувши за нижній.



Групування

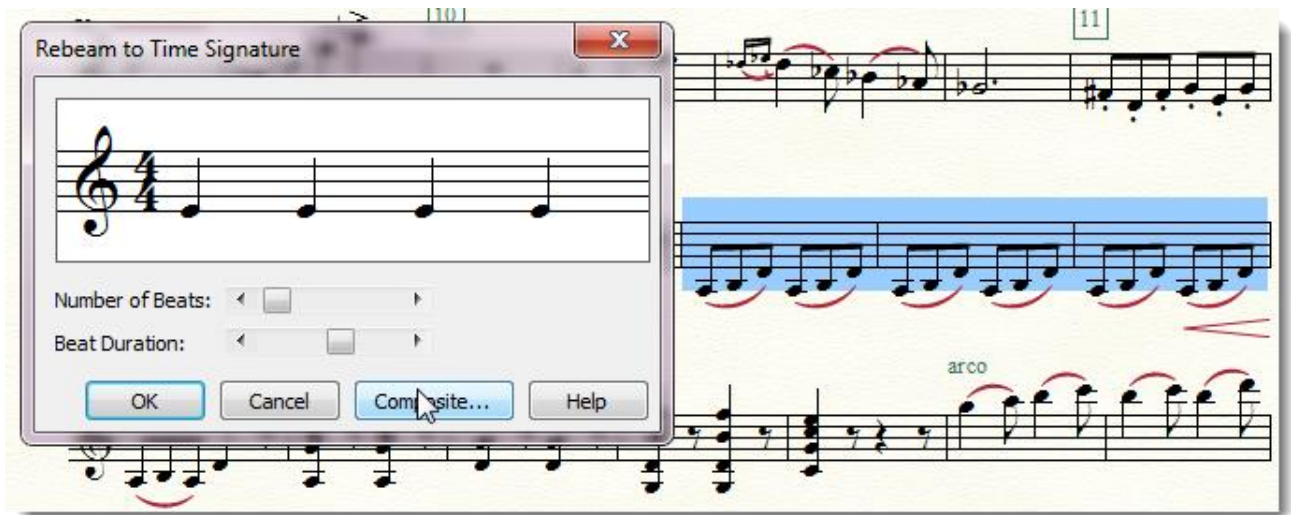
Групування може бути інструментальним або вокальним, пов'язаним зі словесним текстом і розспівами.

Групування інструментальної музики

Зазвичай інструментальне групування створюється автоматично в залежності від заданого розміру. Якщо ж потрібно змінити групування будь-яким чином, це робиться через **Selection Tool (Вибір)**.

Виділимо фрагмент нотного тексту, який потрібно перегрупувати, і виберемо в меню **Utilities (Програми) > Rebeam (Змінити з'єднання в'язок) > Rebeam to Time Signature (В'язки відповідно до розміру)**.

У вікні **Rebeam to Time Signature** виберемо потрібний тип метра і розміру. Зауважимо, що в даному прикладі це розмір 6/8 , який не збігається з розміром 4/4 у вікні:



Якщо ми хочемо взяти всі ноти в такті під одне ребро, можна вибрати, наприклад, розмір $1/1$. Те, що кількість долей не збігається з реальною кількістю долей в такті, в цьому випадку не має значення.



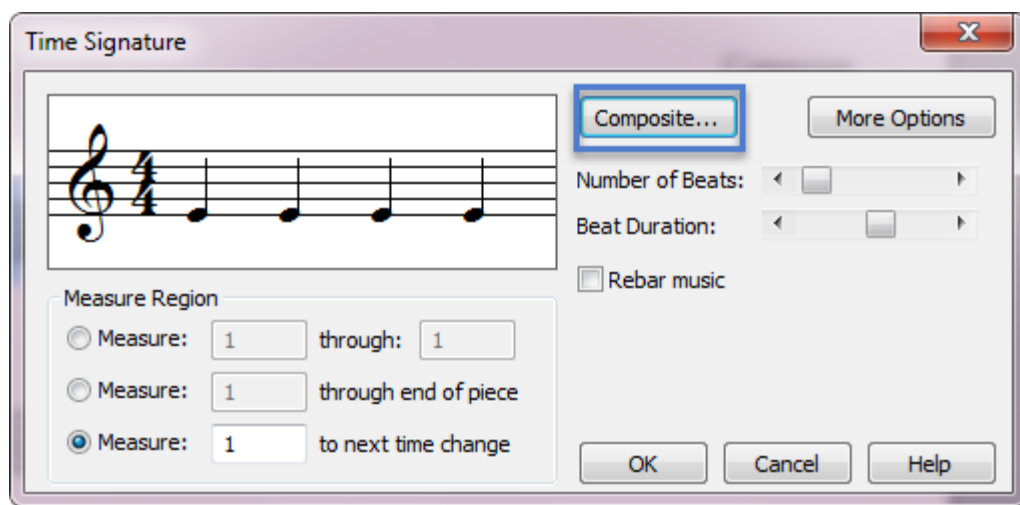
Можна використовувати також складні мішані розміри для групування (див. нижче).

Групування вокальної музики

(див. гл. 3, розд. Робота з текстом: Вокальний текст)

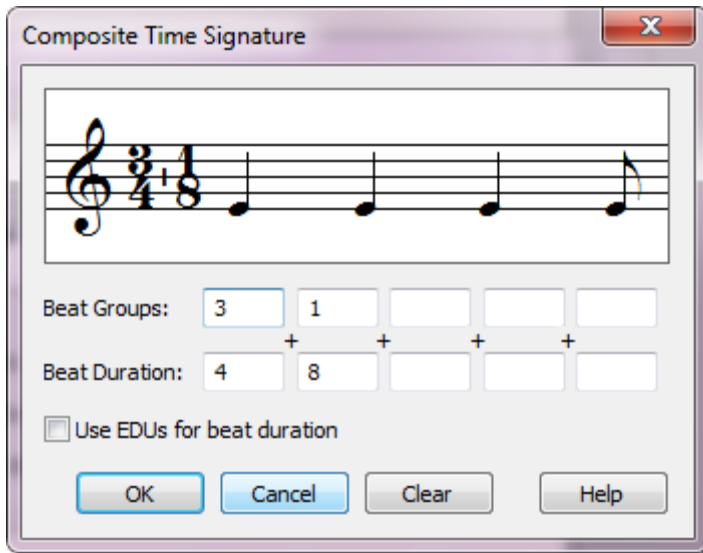
Складні і мішані розміри

Складні і мішані розміри можна створити з допомогою інструменту **Time Signature (Розмір)**, натиснувши у вікні **Time Signature** кнопку **Composite (Створити)**:



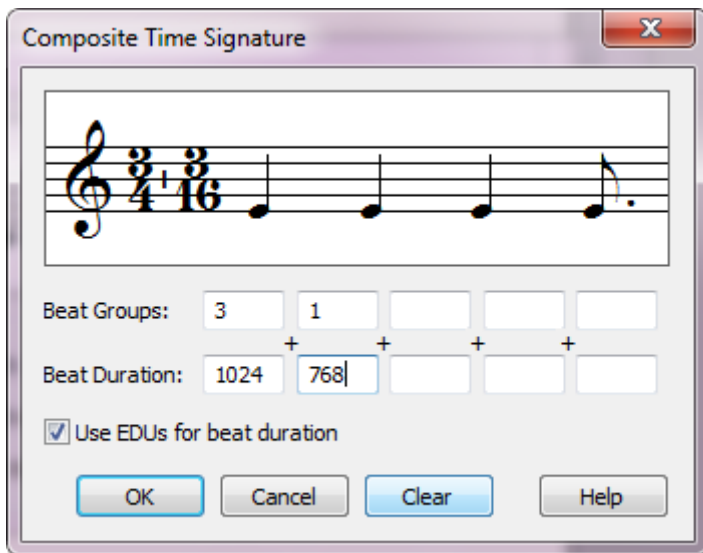
Створимо, наприклад, розмір $3/4 + 1/8$.

У вікні, **Composite Time Signature (Мішані розміри)** в верхньому полі **Beat Groups (Групи долей)** вкажемо кількість долей груп (тобто з чого складається розмір) - 3 чверті і 1 восьма. Таким чином, в цьому мішаному розмірі є дві групи - одна чвертями, друга восьмими. У нижньому полі **Beat Duration (Тривалість долей)** вкажемо їх тривалості:



Якщо потрібні мішані розміри з тривалістю з точкою або двома точками, будемо використовувати для вимірювання тривалості внутрішні одиниці виміру тривалості Finale - **EDU (Enigma Duration Unit)**. Виставимо значення, виходячи з того, що 1 чверть дорівнює 1024 EDU , 1 восьма - 512 EDU , 1 шістнадцята - 256 EDU і т.д.

Виберемо галочку **Use EDUs for beat duration (Використовувати EDU для введення тривалостей)**:



Як ми бачимо, в цьому вікні можна задати будь-які позначення розміру.

«Французькі» ліги

Французькі ліги - це «висячі» ліги з невиписаною тривалістю, які не пов'язують ноти між собою, а передають особливе продовження звуку, його відгомін. За замовчуванням в Finale ліги прив'язуються до нот, а французькі ліги, навпаки, можуть бути прив'язані тільки з одного боку.



Щоб створити французькі ліги, потрібно:

1. Включити інструмент **Smart Shape** і вибрати в палітрі ліги.
2. У меню **Smart Shape (Ліги і лінії)** вибрати пункт **Attach To Beats (Прив'язувати до долей такту)** замість **Attach To Notes**, який за умовчанням встановлюється.
3. Створити ліги в потрібному такті і надати їм бажану форму.

Затакт

Зробити затакт в Finale можна декількома способами. Першим розглянемо той, що передбачений в Finale як основний:

1. Вибрати в меню **Options (Документ)** пункт **Pickup Measure (Затакт)**.
2. У наступному вікні вибрати тривалість затакту.
3. Якщо тривалість затакту відрізняється від запропонованих, її потрібно вказати в більш точних одиницях - **EDU** (див. Словник термінів) .

Якщо в першому такті, який стане затактом, були набрані ноти, то Finale автоматично змінить його, залишивши тільки ту частину такту, яка відповідає обраній тривалості затакту.

У цього способу є істотний недолік - він передбачає наявність тільки одного затакту на весь документ, а саме на самому початку, в першому такті.

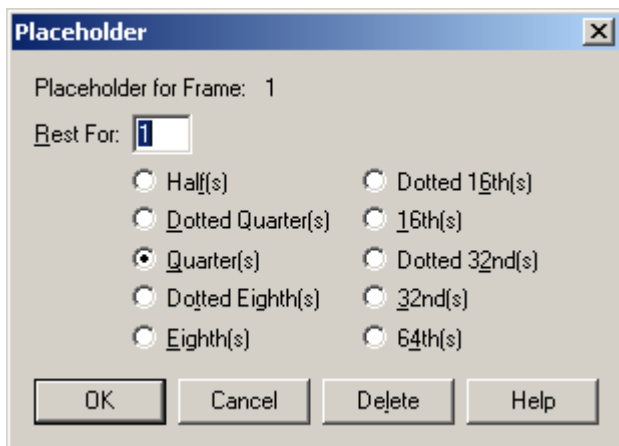
Що робити, якщо ваш файл складається з декількох п'єс? Тут можливі кілька варіантів дій.

Перший варіант (простий). Затакт можна зробити і іншим способом - просто приховавши непотрібні тривалості в **Speedy Entry (Швидкісний набір)** натисканням клавіші **O** або **H (Hide)**. В цьому випадку при застосуванні нотного ранжиру приховані ноти залишаться на своїх місцях.

Другий варіант (складний). Можна скористатися інструментом **Mirror (Дзеркало)** (відсутній в 25-й і 26-й версіях Finale). Для цього:

1. Увімкніть відображення **Advanced Tools Palette (Розширеної панелі інструментів)**
2. Увімкніть інструмент **Mirror (Дзеркало)**.
3. Клацніть по такту, де потрібно зробити затакт. У такті повинні бути набрані ноти, що складають затакт.

- У вікні **Placeholder** виберіть тривалість, яку потрібно приховати - ту, яка для неповного такту зайва (наприклад, при розмірі 4/4 і затакту в 1/4 потрібно приховати половинку з точкою):



- Після натискання кнопки **OK** з'явиться вікно **Set Placeholder**, де потрібно вибрати «радіус дії» **Placeholder** 'а - чи поширюється затакт на все нотні стани або тільки на поточний.
- Натисніть **OK**.
- Finale створить пусте місце на початку такту, при цьому всі ноти будуть переміщені вправо; якщо тривалостей було більше, ніж потрібно, ноти змістяться в наступний такт з «накладенням» їх один на одного.

Якщо ви хочете змінити тривалість затакту або видалити приховані тривалості, увімкніть інструмент **Mirror (Дзеркало)**. У місці, де застосований **Placeholder**, відобразиться його значок. Клацнувши по значку, ви побачите вікно **Placeholder**'а, де можна змінити тривалість або видалити ноту, натиснувши кнопку **Delete**.

При натисканні на такті, в якому немає нот, з'явиться вікно не **Placeholder**'а, а **Tilting Mirror**.

Якщо до такту, який містить затакт, зроблений за допомогою **Placeholder**'а, застосувати нотний ранжир (**Note Spacing**), то розташування нот повернеться до первісного - так, ніби в такті немає затакту.

У разі застосування першого способу затакту проблем з ранжиром не виникає. Якщо ж застосовані інші методи створення затакту, то в цих тактах ранжир вимагає особливої уваги і, можливо, ручної правки.

Третій варіант. Є ще один спосіб, який нам здається найбільш прийнятним і коректним. Полягає він у тому, що для такту, що містить затакт, задається інший розмір - той, який відповідає кількості тривалостей в затакту. Цей реальний розмір ховається за допомогою інструменту **Time Signature Tool (Розмір)**, а для відображення створюється інший. Та ж операція проробляється і з останнім (неповним) тактом.

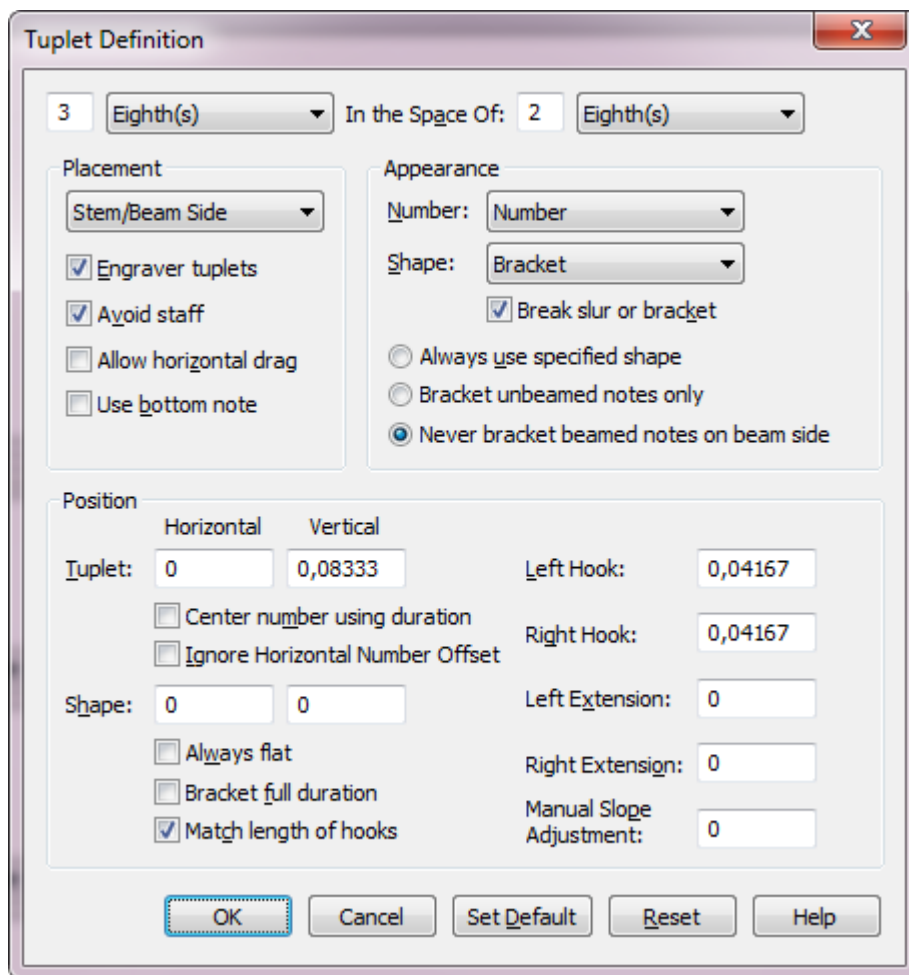
Тріолі, квартоль і інші групи ненормативного поділу тривалостей

Для тріолей в Finale існує **Tuplet Tool (Тріолеподібні фігури)**, що не виключає можливість створення тріолей в **Speedy (Швидкісний набір)** і **Simple Entry (Простий набір)**.

Найпростіше створити тріолі і інші групи в режимі швидкісного введення. Для цього потрібно натиснути комбінацію **Ctrl+3** (або число, що відповідає кількості нот у групі).

Після цього в рамці поточного такту, в правому верхньому куті, з'явиться цифра 3 (або інша, що відповідає кількості тривалостей в групі). Це буде означати готовність Finale до введення групи. Таким способом легко створювати групи, що включають від 2 до 8 тривалостей. Якщо кількість тривалостей в групі більше восьми, доведеться відкрити вікно **Tuplet Definition (Визначення тріолеобразної фігури)**.

Щоб задати додаткові параметри групи, перебуваючи в режимі **Speedy Entry (Швидкісний набір)**, натисніть **Ctrl+1**. З'явиться вікно **Tuplet Definition**:



А що робити, якщо ноти вже введені, але з них потрібно зробити тріоль або іншу групу? Тоді на допомогу прийде **Tuplet Tool (Тріолеподібні фігури)**. Включаємо його. Після цього, щоб створити групу, потрібно клацнути по першій ноті майбутньої групи і у вікні **Tuplet Definition** задати параметри. Finale автоматично визначить «калібр» тривалостей по першій ноті. Але при введенні нот користуватися цим інструментом не завжди зручно - задавати кожен раз параметри нової групи занадто багато роботи.

У це вікно можна потрапити в інший спосіб - клацнувши по першій ноті групи в тому ж режимі. Тут можна задати параметри відображення. Найголовніший з них - кількість тривалостей в групі, що припадають на метричну одиницю і тривалість цієї одиниці; і, крім того, розташування знака групи, форму дужки або її відсутність, точне положення знака тріолі і дужки по вертикалі і горизонталі.

У Finale можна вибрати формат відображення номера з меню, яке включає поширений в сучасній музиці тип - відображення групи із зазначенням кількості нот у групі, кількості і тривалості метричних одиниць, які вона займає (наприклад, 3: 2, або 3 чверті : 2 восьмих).

При введенні складних груп, що включають різні тривалості, за допомогою **Speedy Entry (Швидкісного набору)**, можуть виникнути труднощі. Справа в тому, що Finale визначає тривалості, що входять в групу, по першій ноті. Наприклад, якщо у нас є тріоль восьмими, яка починається з четвертої, то Finale визначить, що це тріоль чвертями. Це спричинить плутанину з тривалістю і межами групи.

Якщо в цей момент відкрити вікно **Tuplet Definition (Визначення тріолеподібної фігури)**, в ньому буде видно, що введена тріоль включає три четверті на місці двох четвертей. Щоб не перевіряти це кожен раз при введенні такої групи, можна схитрувати: ввести спочатку першу ноту потрібної висоти, але не чверть, а восьму. Відразу після введення тривалість можна змінити на четвертну, і тоді Finale правильно розрахує межу групи і ранжир в такті.

Тріолі і інші групи можна вводити ще й в режимі простого введення. Для цього на панелі інструментів, яка з'являється при включенні **Simple Entry (Простий набір)**, натисніть значок тріолі. Там же можна вибрати і тривалості в групі. Біля курсора з'явиться значок тріолі і поточної тривалості, після чого можна буде починати вводити ноти.

Каденції, запис петитом

При запису каденцій часто потрібно зменшити масштаб нот на нотному стані, при цьому масштаб самого нотного стану залишається без змін. Зробити це можна так:

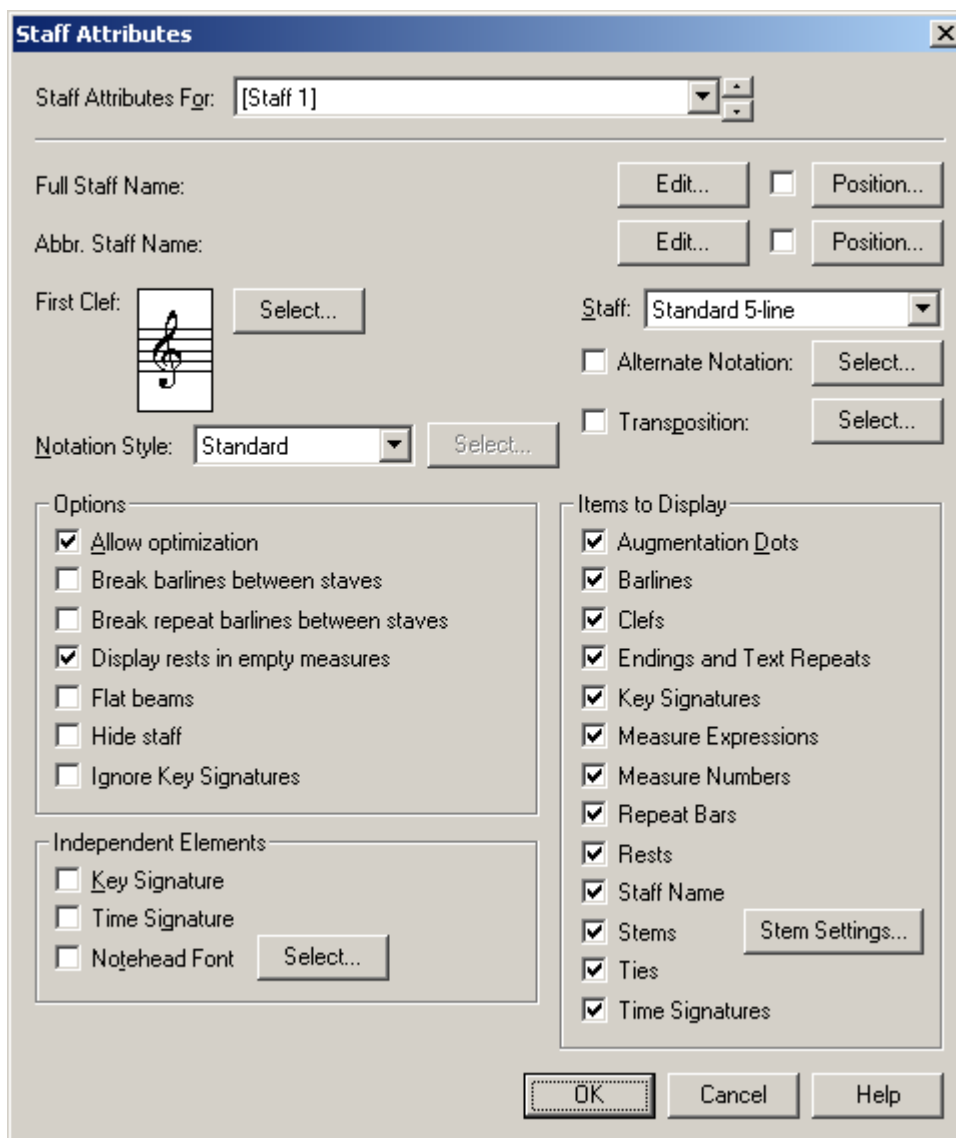
1. Включити **Selection tool (Вибір)** і виділити ті такти, в яких потрібно зменшити розмір нот.
2. Зайти в меню **Utilites (Утиліти)>Change (Змінити)>Note size (Розмір нот)** і вибрати потрібний масштаб, наприклад, 75%:



Як зробити чисті партітурні листи

1. Створіть новий документ з потрібною кількістю інструментів (якщо вам потрібні партітурні листи) або з одним нотним станом (якщо вам потрібні листи, як в нотному зошиті, а гроші на його покупку пішли на диски Винника), бажано без використання **Setup Wizard (Майстра створення документів)**. Для листів, як в нотному зошиті, підійде пункт меню **New (Новий)> Default Document (Документ по Замовчуванням)** або, ще краще, **Document without Libraries (Документ без Бібліотек)**. Для партітурних листів можна створити документ на основі шаблону або додати відсутні нотні стани за допомогою **Staff Tool (Нотний стан)> New Blank Staves (Нові порожні стани)**.
2. За допомогою інструменту **Measure (Такт)** додайте потрібну кількість тактів до вже наявних.

3. Щоб не відображалися тактові риси, паузи в порожніх тактах, номери тактів, розміри і ключі за замовчуванням, включаємо **Staff Tool (Нотний Стан)** і вибираємо в меню **Staff** пункт **Edit Staff Attributes (Редагувати властивості нотного стану)**.

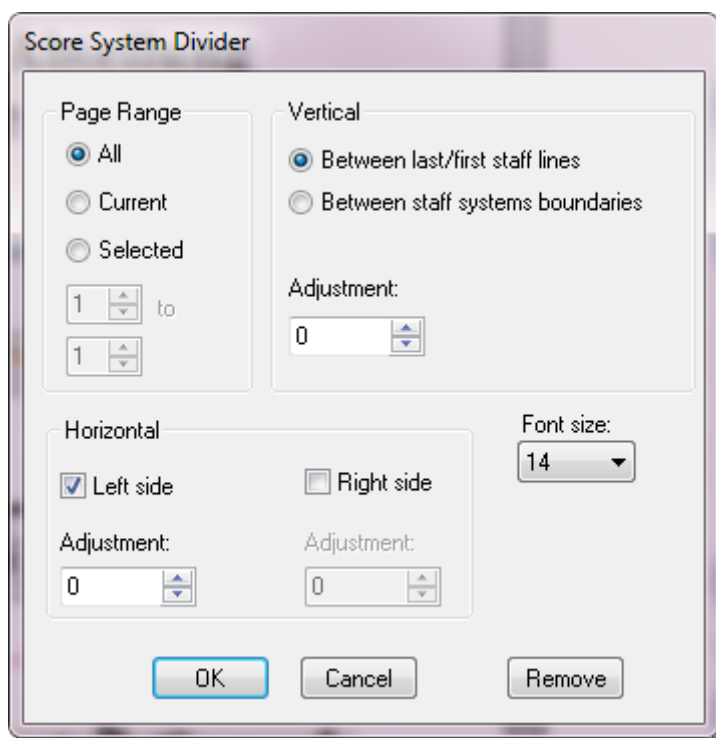


4. У це вікно можна потрапити, двічі клацнувши по хендлу на нотному стані в режимі **Staff Tool (Нотний стан)**. У списку **Items To Display (Елементи для відображення)** в правій частині вікна знімаємо відповідні галочки: **Barlines (Тактова риса)**, **Clefs (Ключі)**, **Key Signatures (Ключові знаки)**, **Measure Numbers (Номери тактів)**, **Rests (Паузи)**, **Staff Name (Назва табору)**, **Time Signatures (Розмір)**. Натискаємо **OK**.
5. Якщо документ був створений як **Default Document (Документ за замовчуванням)**, то вгорі і справа в квадратних дужках будуть відображатися [Назва] і [Композитор]. Їх можна прибрати, включивши інструмент **Text Tool (Текст)**.
6. Визначаємо параметри сторінки: поля, кількість рядків на аркуші і відстань між ними за допомогою **Page Layout Tool (Планування сторінки)**.
7. Готово. Тепер можна роздруковувати.

Як розставити роздільники систем

В меню **Plug-ins (Модулі) > Scoring and Arranging (Робота з партитурою і аранжування)** виберіть **Score System Divider (Роздільник систем в партитурах)**.

У вікні виставите потрібні параметри, такі, як діапазон сторінок, положення символу роздільника по вертикалі і горизонталі, розмір шрифту:



У цьому ж вікні знаходиться кнопка для видалення роздільників.

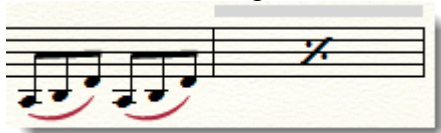
Score System Divider створюються як текстові блоки, прив'язані до сторінці, і доступні для редагування в режимі інструменту **Text tool (Текст)**. Але все ж краще не правити роздільники після їх створення. І, найголовніше, - розставляйте їх уже після того, як закінчена вся робота над макетом сторінок. Це обов'язкова умова, необхідна для того, щоб роздільники не «розбрелися» по партитурі після будь-яких змін, таких як розташування систем на сторінці або кількість тактів в рядку.

Як вирівняти по горизонталі вилки кресендо / дімінуендо, позначення динаміки і октавні пунктури

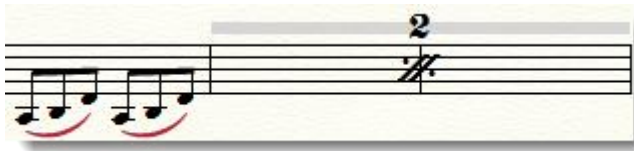
(див. гл. 7, розд. Стандартні плагіни Finale)

Скорочене письмо

Знаки скороченого нотного письма, зокрема, повтор матеріалу попередніх тактів, можна створити за допомогою стилів нотних станів **Staff Styles**. У режимі інструменту **Staff Tool (Нотний стан)** клацаємо правою клавішею по тактах, в яких міститься повтор матеріалу попередніх тактів, і вибираємо з меню, що випадає **One Bar Repeat**:



або **Two Bar Repeat**:



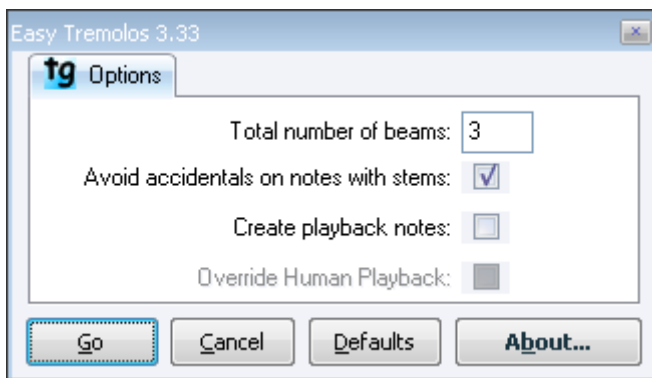
Тремоло

Тремоло відноситься до знаків скороченого нотного письма.

Існує спеціальний плагін для його створення. Отже, щоб зробити тремоло, нам доведеться спочатку ввести ноти, які в ньому беруть участь. Тривалості цих нот потрібно ввести так, щоб вони були вдвічі коротше реального їх звучання (так, як на малюнку в такті 1, щоб потім вийшло так, як у такті 2):



Виділяємо ті ноти, які тремолюють, за допомогою інструменту **Selection Tool (Вибір)**, потім йдемо в меню **Plug-ins (Модулі)>TG tools (Інструменти Тобіаса Гізена)>Easy Tremolos (Легке тремоло)**, і у наступному вікні, якщо нас влаштовує кількість запропонованих ребер, натискаємо **ОК**.



Можна поставити галочку біля **Create playback notes (Відтворювати)**, якщо ми хочемо, щоб при відтворенні це тремоло було зіграно.

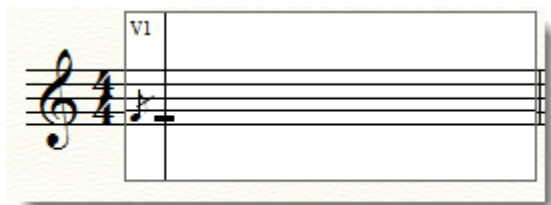
Мелізми: мордент, группетто, трелі, форшлаги

Більша частина мелізмів (в тому числі морденти, группетто, трелі) створюються за допомогою інструменту **Articulation Tool (Знаки артикуляції)**.

Форшлаги, нахшлаги

Створити форшлаги можна з допомогою **Speedy (Швидкісного набору)** або **Simple Entry (Простого набору)**. Розглянемо перший спосіб:

1. Включаємо **Speedy Entry Tool**.
2. Створюємо звичайну восьму ноту (або іншу тривалість) для форшлагоу.
3. Ставимо на неї курсор і натискаємо клавішу; на клавіатурі, при цьому не забуваємо перевірити, чи активна в цей момент англійська розкладка .



Другий спосіб :

1. Включаємо **Simple Entry Tool**.
2. На панелі тривалостей **Simple Entry Tool** вибираємо форшлаг.
3. Клацаємо мишею в потрібному місці партитури.
4. Готово!

Трелі

Є два основні варіанти нотації трелей.

1. Тільки знак трелі.



Створюється за допомогою інструменту **Articulation Tool (Знаки артикуляції)**. Клацаємо по ноті і прив'язуємо знак трелі з бібліотеки артикуляції (або просто натискаємо **T** на клавіатурі при включеній англійській розкладці).

2. Трель з продовженням.



Створюється за допомогою інструменту **Smart Shape (Ліги і Лінії)**. Включаємо інструмент **Trill Tool (Трель)** на панелі **Smart Shape**:



Двічі клацаємо мишею в тому місці, де повинна бути трель, і простягаємо лінію. Готово.

Фермата

Зазвичай фермату нескладно створити, включивши інструмент **Articulation Tool (Знаки артикуляції)** і вибравши її у вікні бібліотеки артикуляції **Articulation Selection (Вибір знака артикуляції)**. Можна використовувати клавіатурне скорочення, призначене за замовчуванням, і поставити знак, не заходячи в вікно бібліотеки артикуляції. Для цього потрібно при включеному інструменті **Articulation Tool** клацнути по ноті, над якою повинна бути фермата, тримаючи при цьому натиснутою клавішу **F** на клавіатурі в англійській розкладці.

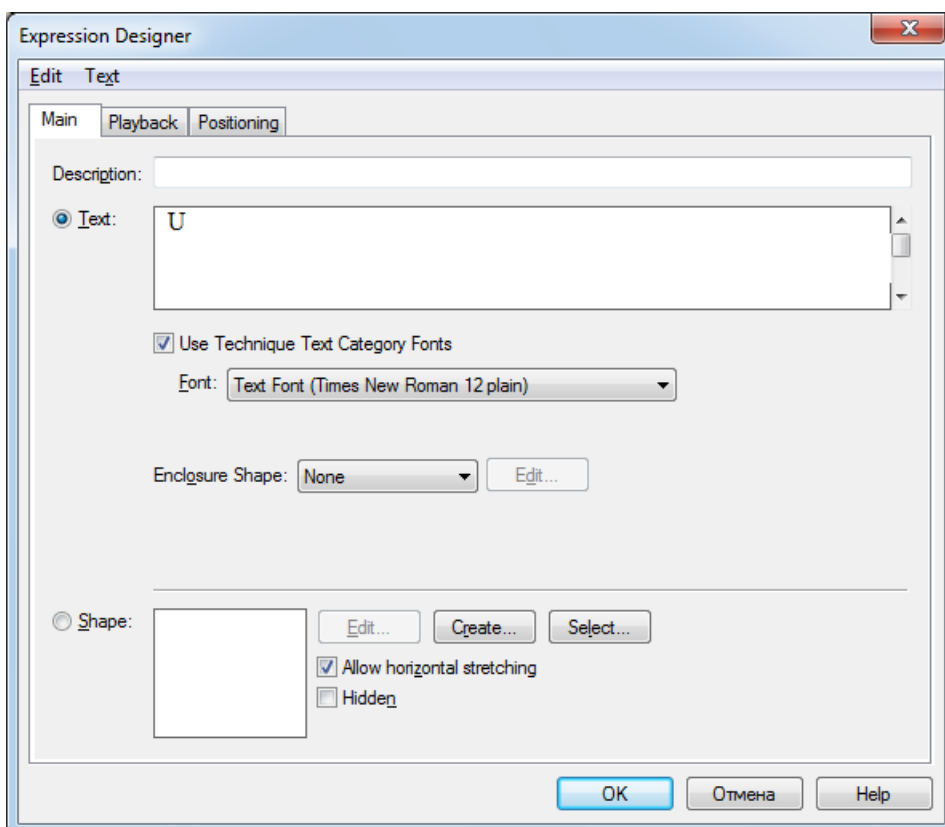
Фермата над пустим тактом

За замовчуванням порожні такти в Finale заповнюються паузами. Інколи необхідно поставити фермату над таким тактом, але в цьому випадку виникає проблема, оскільки знаки артикуляції прив'язуються до нот, а реальних нот в порожніх тактах немає.

Щоб все-таки поставити фермату над порожнім тактом, доведеться створити в цьому такті цілу ноту, і перетворити її в паузу. Зовні нічого не зміниться, але після цього фермата зможе прив'язатися до паузи.

Фермата над тактовою рисою

1. Включаємо інструмент **Expression Tool (Нюанси)**.
2. В категорії **Technique Text (Техніка)** створюємо новий елемент.
3. В англійській розкладці вводимо **U** в текстовому полі.



4. Виділяємо і в полі **Font (Шрифт)** замінюємо шрифт за замовчуванням на **Maestro** (кегель 24). З'являється знак фермата.

Флажолети

Див. гл. 7 «Плагіни», розд. Створення і озвучування флажолетів.

Як перекинути ребро через тактову риску

Ця проблема є однією з найпоширеніших складнощів в Finale. У Finale 2014 для її вирішення є спеціальний плагін - він знаходиться в меню **Plug-ins (Плагіни) > Note , Beam and Rest Editing (Ноти , в'язки і паузи) > Patterson Plug-ins Lite (Модулі Паттерсона) > Beam Over Barline (В'язки через тактову риску)**. Щоб створити групу з ребром через тактову риску, зробіть наступне:

1. Наберіть ноти в потрібних тактах, групування нехай поки залишиться таким як є:



2. Виділіть такти, в яких повинна бути створена група з перебросом ребра через тактову риску і застосуйте до виділеного фрагмента плагін.

Ви побачите приблизно таку картину:



Це всього лише відображення результату виконаної операції. Finale створив додаткову (сьому) восьмушку в першому такті, зв'язав її ребром з попередньою нотою і розташував її так, ніби вона знаходиться в другому такті. У такті з'явилася зайва нота, а перша нота в другому такті була прихована. Приховані ноти в Finale працювати не будуть, не виводяться на друк і не програються.



*Щоб пізніше при редагуванні цього такту не виникало вікно з повідомленням про те, що в такті занадто багато тривалостей (**Too Many Beats**), можна відключити в меню **Speedy перевірку зайвих нот в такті (Check for Extra Notes)**.*

При виведенні на друк все буде виглядати правильно:

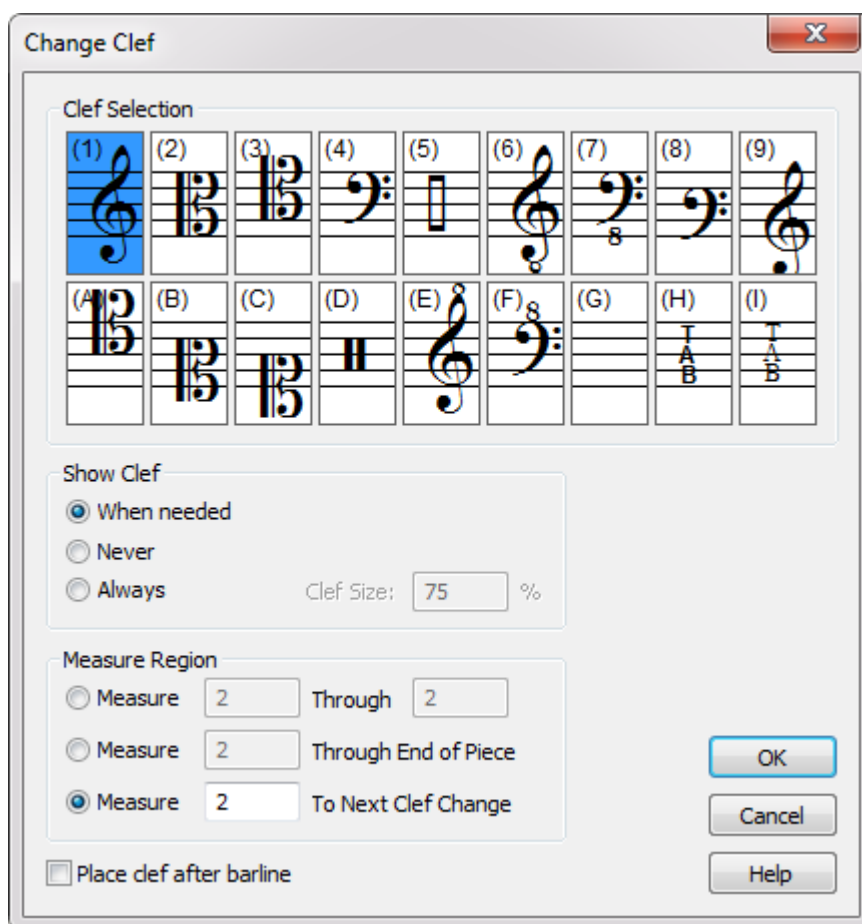


Якщо в групі з ребром, перекинутим через тактову риску, ноти різної висоти і ребро з нахилом, в деяких випадках може знадобитися ручна правка в **Special Tools (Спеціальних інструментах)**.

Зміна ключів в середині такту

Увімкнемо **Clef Tool (Ключ)**. Якщо двічі клацнути по такту в режимі цього

інструменту, відкриється вікно **Change Clef (Змінити ключ)**:



У лівому верхньому кутку біля кожного ключа ми бачимо його клавіатурне скорочення (для скрипкового ключа - 1, для басового - 4).

Запам'ятаємо відповідний номер і вийдемо з вікна за допомогою клавіші **Esc**. Після цього ми натиснемо на клавіатурі потрібну нам цифру і одночасно клацнемо в тому місці, де повинен стояти міжтактовий ключ. Готово!

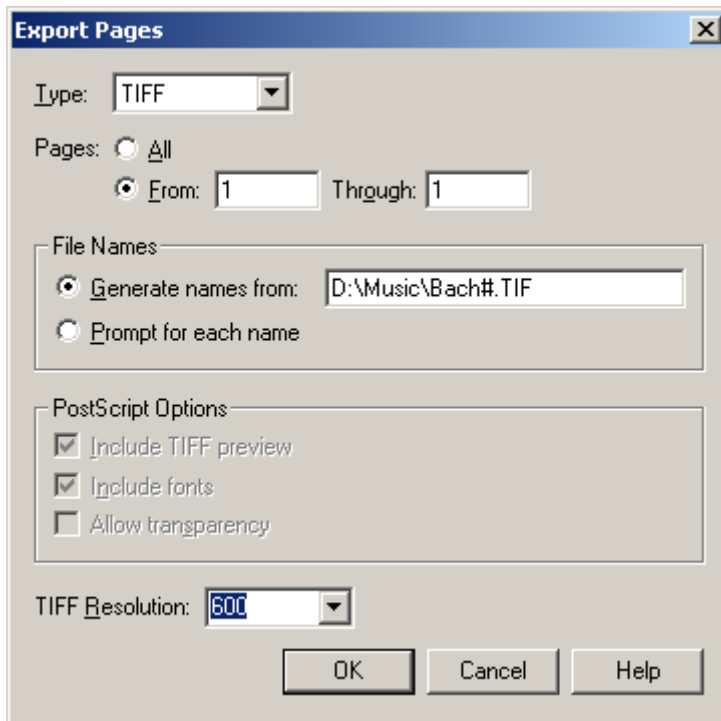
Змінити становище ключа по горизонталі можна, потягнувши його за хендл.

Як експортувати нотні приклади

У Finale передбачений спеціальний інструмент для роботи з графікою - **Graphics Tool (Графіка)**. Він доступний в **Advanced Tools Palette (Панелі Інструментів розширених можливостей)**.

Експорт нотного тексту можна зробити в шість форматів графічних файлів, в тому числі в TIFF і EPS (Encapsulated PostScript). EPS зручний для якісного виведення на друк за допомогою принтера, що підтримує мову PostScript , а також для збереження повністю підготовленого до типографського друку оригінал-макету. Якщо ви не збираєтеся роздруковувати результат своєї роботи на PostScript -прінтере, використовуйте TIFF формат.

Щоб експортувати фрагмент нотного тексту або всю сторінку, увімкніть **Graphics Tool**. Для експорту всієї сторінки (або всіх сторінок в документі) виберіть в меню **Graphics** пункт **Export Pages (Експортувати сторінки)**. У вікні виберіть формат, в якому буде зберігатися сторінка, дозвіл малюнка TIFF (за замовчуванням 300 dpi) , параметри збереження і номери сторінок:



Для того, щоб отримати відбиток з більш високою якістю, виберіть роздільність малюнка TIFF 600 dpi. Якщо ви хочете заощадити на розмірі файлу або збираєтеся друкувати на недорогому струменевому принтері, то можна залишити роздільність без змін.

Finale пропонує два варіанти збереження файлів:

- **Prompt for each name (Запитувати ім'я файлу)** - із запитом імені файлу у користувача;
- **Generate names from... (Генерувати імена з...)** - автоматичне генерування імен .

Якщо ви зберігаєте всі сторінки поспіль в багатосторінковому документі, вибирайте автоматичне генерування імен, тоді кожна сторінка буде збережена як окремий файл. Не забудьте вказати вручну правильний шлях до папки, в яку будуть зберігатися файли, та задати шаблон імені файлу (наприклад, bach #. Tif , де замість знака # Finale поставити номера файлів).

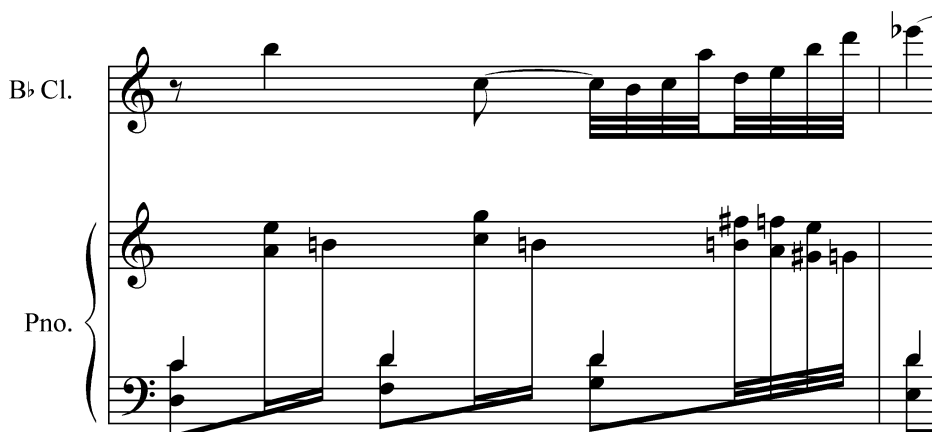
Найчастіше зустрічається ситуація, коли потрібно зберегти не всю сторінку, а якусь частину. Для цього потрібно виділити фрагмент, який буде експортовано, двічі клацнувши з перетягуванням (так само, як, наприклад, при створенні вилок крещендо і дімінуендо). З'явиться пунктирна рамка, яка позначить межі фрагмента. Якщо ви розмістили рамку не так, як вам хотілося, доведеться клацнути в будь-якому місці, щоб зняти виділення і повторити операцію виділення фрагмента ще раз - в Finale межу вже створеної рамки редагувати перетягуванням не можна.

Після цього в меню **Graphics (Графіка)** потрібно вибрати пункт **Export Selection (Експортувати виділену ділянку)** і з'явиться таке ж вікно, як і при експорті цілої сторінки (тільки заголовок вікна буде іншим), в якому будуть задані параметри експорту фрагмента і ім'я файлу малюнка.

Тепер створені файли можна вставити в документ Word (в меню **Вставка > Малюнок > З файлу**).

Як перекинути ноти з одного нотного стану на інший (ноти-перебіжчики)

У фортепіанній музиці часто зустрічається тип запису, коли групи нот на різних станах пов'язані одним ребром - так звані ноти-перебіжчики. Вони зустрічаються в швидких пасажах, які переходять з однієї руки в іншу, або в нерозривних, пов'язаних єдиним ритмічним і мелодичним рухом мотивах:

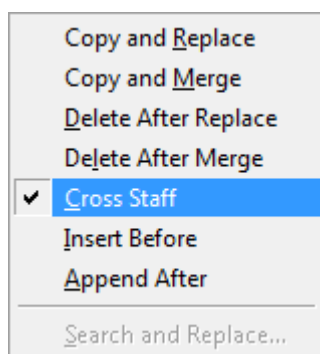


Щоб перенести деякі з нот в такті на інший нотний стан, потрібно:

1. Набрати їх на одному нотному стані.
2. Увімкнути інструмент **NoteMover (Пересування нот)** в **Advanced Tools Palette (Панелі Інструментів розширених можливостей)**.



3. Вибрати в меню **NoteMover** пункт **Cross Staff (Перенести на інший нотний стан)**.

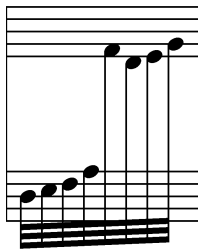


4. Клацнути по такту, де розташовані ноти (біля кожної ноти з'являться хендли).
5. Виділити ті ноти, які будуть переміщені на інший нотний стан (щоб виділити кілька нот, що йдуть не підряд, клацайте по ним з натиснутим **Shift**'ом).
6. Перетягніть виділені ноти на інший нотний стан.
7. Паузи і непотрібні ноти на нотному стані, куди були переміщені ноти, можна приховати, застосувавши стиль нотного стану **Blank Notation**, інструмент **Staff (Нотний стан)** або іншим зручним для вас способом.

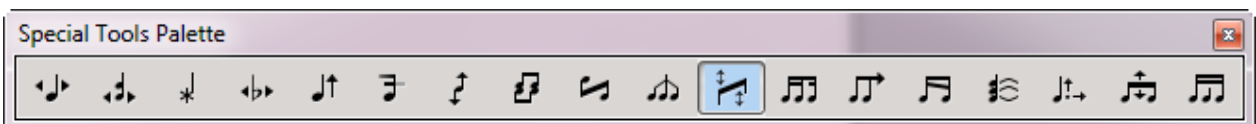
На цьому можна зупинитися, якщо ви маєте справу з нотами, схожими на приклад, наведений вище. Що робити, якщо потрібно зробити так:



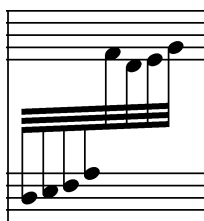
У цьому прикладі справа не обмежується перенесенням нот, а змінюється ще й напрямком штилів (вгору-вниз). Це означає, що доведеться зробити ще кілька кроків, перш ніж бажаний результат буде досягнутий. Після застосування **NoteMover**'а картина буде приблизно такою:



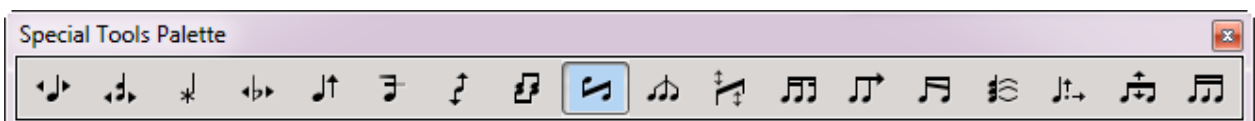
- Увімкніть інструмент **Special Tools (Спеціальні інструменти)** і виберіть інструмент **Beam Angle Tool (Кут в'язки)**.



- Клацніть по такту: зліва і праворуч від ребра групи з'являться хендли. Лівий визначає висоту положення ребра, правий - кут нахилу ребра. Перетягніть вгору лівий хендл. Вийде ось що:



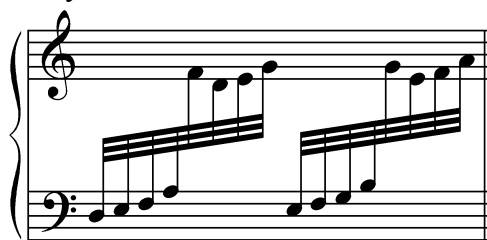
- Увімкніть інструмент **Reverse Stem Tool (Обернений штиль)** (він теж перебуває в палітрі **Special Tools**).



- Натисніть на такт: біля кожної ноти з'являться хендли, зверху і знизу.
- Клацніть по кожному хендлу знизу від ноти, і штиль змінить своє положення щодо голівки ноти.
- Після цього положення і нахил ребра можна підправити за допомогою **Beam Angle Tool**.



14. Результат:

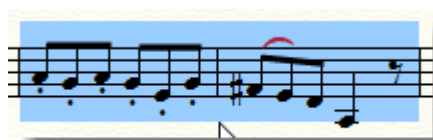


Якщо такий тип викладу зберігається протягом великого фрагмента нотного тексту, користуйтеся вибірковим копіюванням, і копіюйте тільки зміни ребер, штилів і ноти на інших нотних станах.

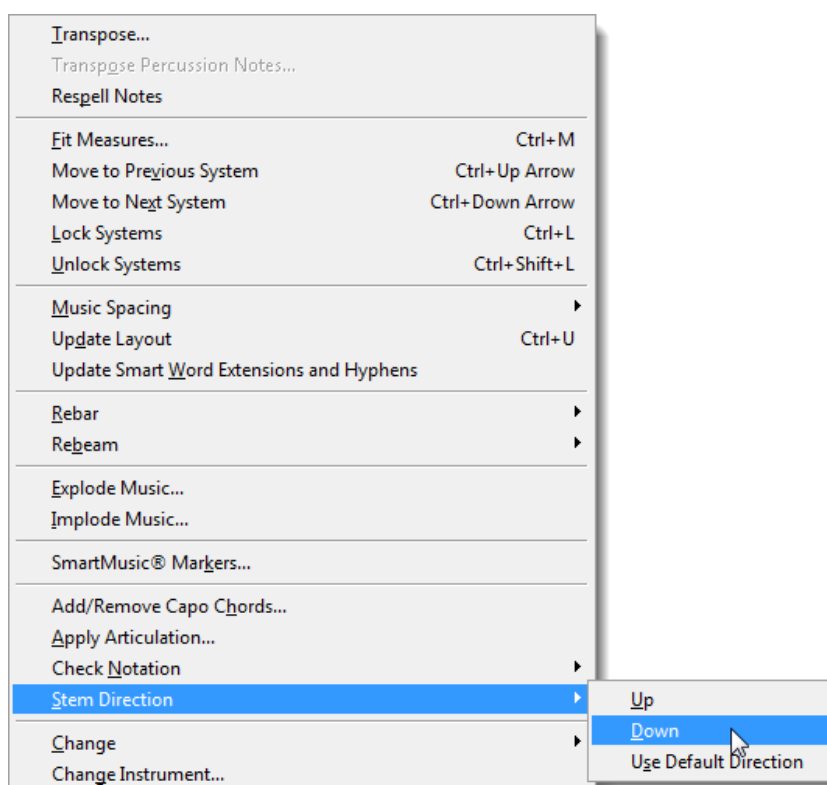
Напрямок штилів

Є два способи змінити напрямок штилів.

Перший. Щоб змінити напрямок штилів, потрібно виділити фрагмент за допомогою **Selection Tool (Вибір)**:



Після цього в меню **Utilities (Утиліти)** вибрати **Stem Direction (Напрямок штилів) - Up (Вгору)** або **Down (Вниз)**:



І в результаті отримаємо:



Другий спосіб. Включити **Speedy Entry Tool (Швидкісний набір)**. Поставити курсор на ноту і натиснути **L** на клавіатурі. Нота або група нот під одним ребром змінять напрямок штилю.

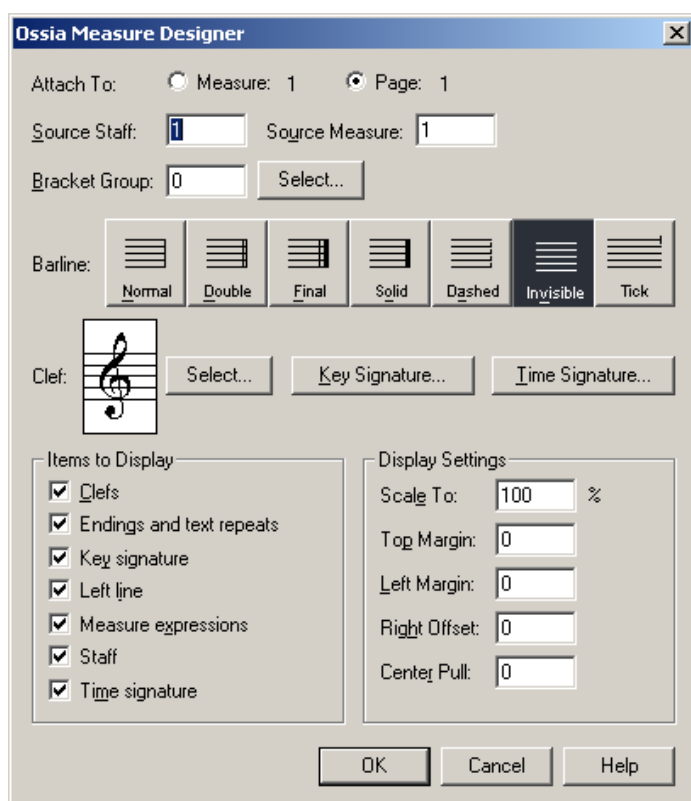
Створення тактів **Ossia**

Для запису варіантів виконання або прочитання нотного тексту існує інструмент **Ossia**, який знаходиться в **Advanced Tools Palette (Панелі Інструментів розширених можливостей)**. У попередніх версіях Finale користуватися ним було майже неможливо - зроблений він був не по-людськи, і, можливо, був диверсією техноанархістів. Зате тепер, коли вам треба створити один такт **Ossia**, вже можна увімкнути цей інструмент. Якщо ж ваш фрагмент більше, то хитрувати все одно доведеться, але про це трохи пізніше.

Щоб створити такт **Ossia**, його вміст спочатку треба набрати в одному з тактів партитури (потім цей вміст доведеться приховати). Справа в тому, що цей інструмент працює за принципом дзеркала: створюється такт-джерело і такт-відображення - він-то і стає результатом.

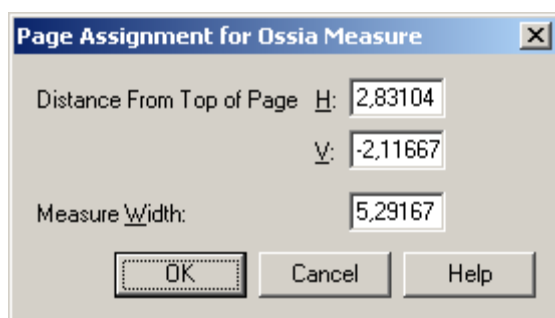
Після того, як ноти **Ossia** набрані в партитурі:

1. Вмикаємо необхідний інструмент.
2. Робимо подвійне клацання по такту, в якому набрано вміст такту **Ossia**.
3. З'являється вікно **Ossia Measure Designer (Дизайнер Ossia)**, в якому ми поставимо параметри такту:



Тут ми виставимо відсоток зменшення (**Scale To**, за замовчуванням 100%), параметри вирівнювання, прив'язку до сторінки і такту, типи тактових рис і елементи, які будуть відображатися (ключі, закінчення і текстові повтори, ключові знаки, ліва тактова риса, вирази, прив'язані до такту, сам нотний стан, розмір).

Після натискання **ОК** з'явиться ще одне вікно - **Page Assignment for Ossia Measure (Призначення Ossia сторінки)**, в якому можна вказати відстань такту Ossia від верху сторінки по горизонталі і вертикалі, а ще ширину такту.



Усе. Тепер ви бачите, що, нарешті-то, з'явився такт, який можна переміщати (за замовчуванням такти **Ossia** відзначені зеленим кольором). Редагувати вміст цього такту не можна; щоб змінити щось, звертайтеся до такту-джерела.

Якщо клацнути по хендлу правою клавішею миші, з'явиться контекстне меню, в якому будуть три пункти, що дозволяють:

- редагувати параметри такту **Ossia** у вікні **Ossia Measure Designer**;
- встановлювати положення такту у вікні **Page Assignment for Ossia**;
- видалити такт.

Ви подумали, що все готово? Рано радіти! На цьому наша історія зі створенням такту Ossia не закінчена. Залишилося приховати вміст такту-джерела в партитурі (адже нам не потрібні два однакових варіанти). Це можна зробити за допомогою застосування стилю нотного стану **Hide Staff**, після чого такт-джерело, особливо, якщо він в самому кінці партитури, буде невидимий. Не дарма розробники передбачили можливість зміни прив'язки такту **Ossia** до іншої сторінки партитури, чого не скажеш про попередні версії Finale, де такої можливості не було.



Створюйте такти Ossia в останню чергу роботи над партитурою, це позбавить вас від безлічі непотрібних дій.

Запис унісонів

Завдання, на перший погляд, дуже проста. Але шлях до її вирішення неочевидний.



Щоб домогтися такого результату, як на малюнку, потрібно зробити наступне.

1. Створити ноти потрібної тривалості і висоти (одноголосні).

2. Додати в тому ж шарі і голосі другий голос довільної висоти - так, щоб вийшло двоголосся на одному штилі.
3. Мишею перетягнути другий голос в кожній ноті на висоту першого.
4. Готово.

Якщо вам потрібен результат тільки на папері, на цьому можна зупинитися.

Якщо ж вам важливий результат звучання, доведеться зробити ще одну операцію. Справа в тому, що тепер створені унісо́ни будуть звучати голосніше, ніж звучав би один голос. Щоб гучність звучання унісо́ну не відрізнялася від загального рівня гучності, у вікні **Edit Frame (Редагувати фрейм) > Ctrl+Click** по ноті при включеному **Speedy Entry (Швидкісний набір)** - зніміть галочку **Playback (Відтворення)** у властивостях однієї з нот унісо́ну.

Різні варіанти запису акордової цифровки

Існують різні традиції записи літерних позначень нот і акордів. У Finale за замовчуванням діє стандартний західний стиль запису. Для того, щоб переключитися в будь-який інший, досить вибрати відповідний пункт у підменю **Chord Style (Стиль акорду)** основного меню **Chord (Акорд)**.

Наприклад, якщо ви дотримуєтеся російської традиції запису і хочете, щоб сі мажор був позначений як H dur, а не B dur, використовуйте стиль German або Scandinavian. Відрізняються вони тим, що в скандинавському стилі дієз і бемоль будуть позначені значками біля букви, що позначає ноту, а в німецькому стилі, який прийнятий у нас, дієз-бемоль позначаються приставками is - es до літерним позначенням нот.

Після того, як буде змінений стиль, все позначення в партитурі автоматично будуть змінені.



Пам'ятайте, що у вікні **Chord Definition (Визначення акорду)** акорди все одно будуть відображатися у стандартному американському стилі.

Октавні пунктири

Ті октавні пунктири, які є в Finale за замовчуванням, швидше за все, не задовольнять редактора музичного видавництва - надто вони не схожі на традиційні. Сумно, що звичайними засобами Finale ця проблема не вирішується. Щоб пунктири виглядали так, як хоче редактор, доведеться зробити наступне:

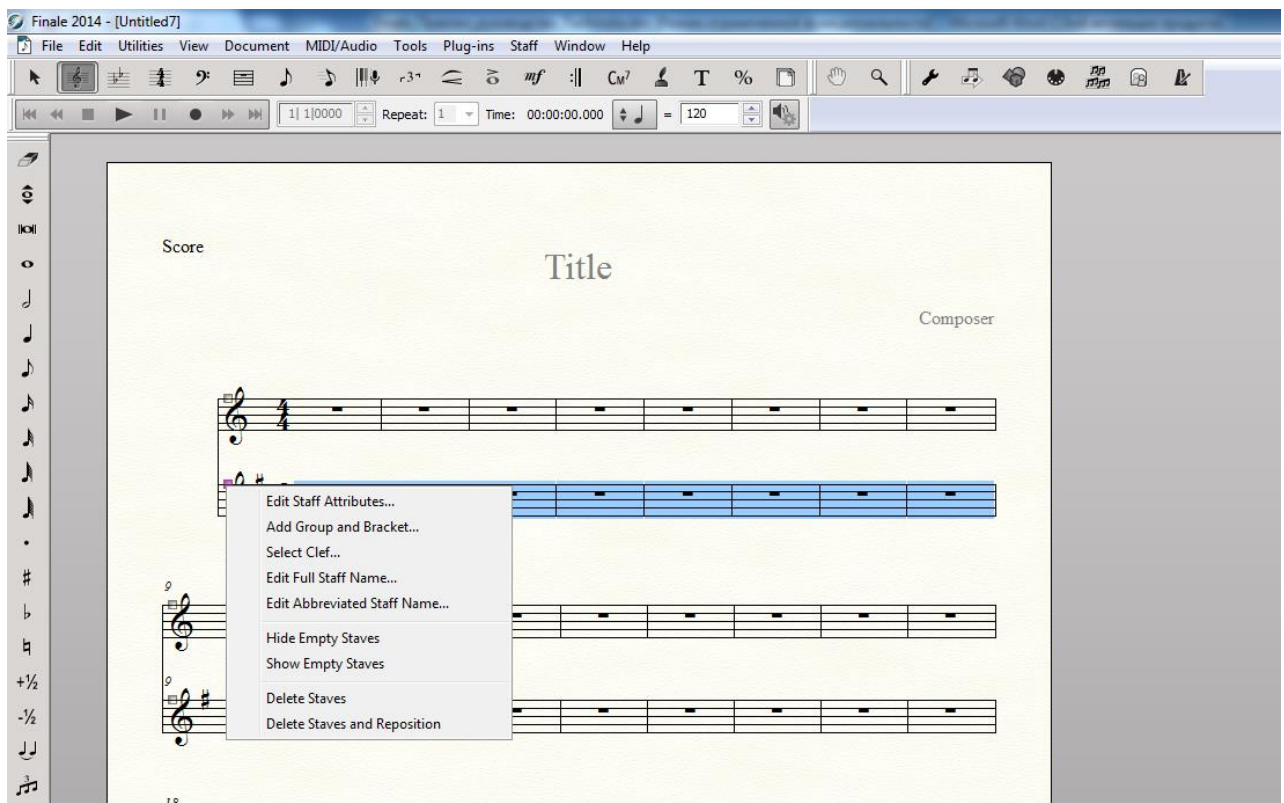
1. Знайти шрифт **Ottava** і встановити його в систему (скопювати в папку **C:\Windows\Fonts** або знайти папку **Fonts** в іншому місці, якщо **Windows** встановлена на іншому диску або в іншій папці).
2. В **Smart Shape Options (Налаштування ліг і ліній)** змінити шрифт для октавного пунктиру на **Ottava** .
3. Для верхньооктавного пунктиру підійде символ 195, для нижньооктавного - 202.
4. Тепер зникли символи 8va в октавних пунктирах і вони постали у звичному вигляді:



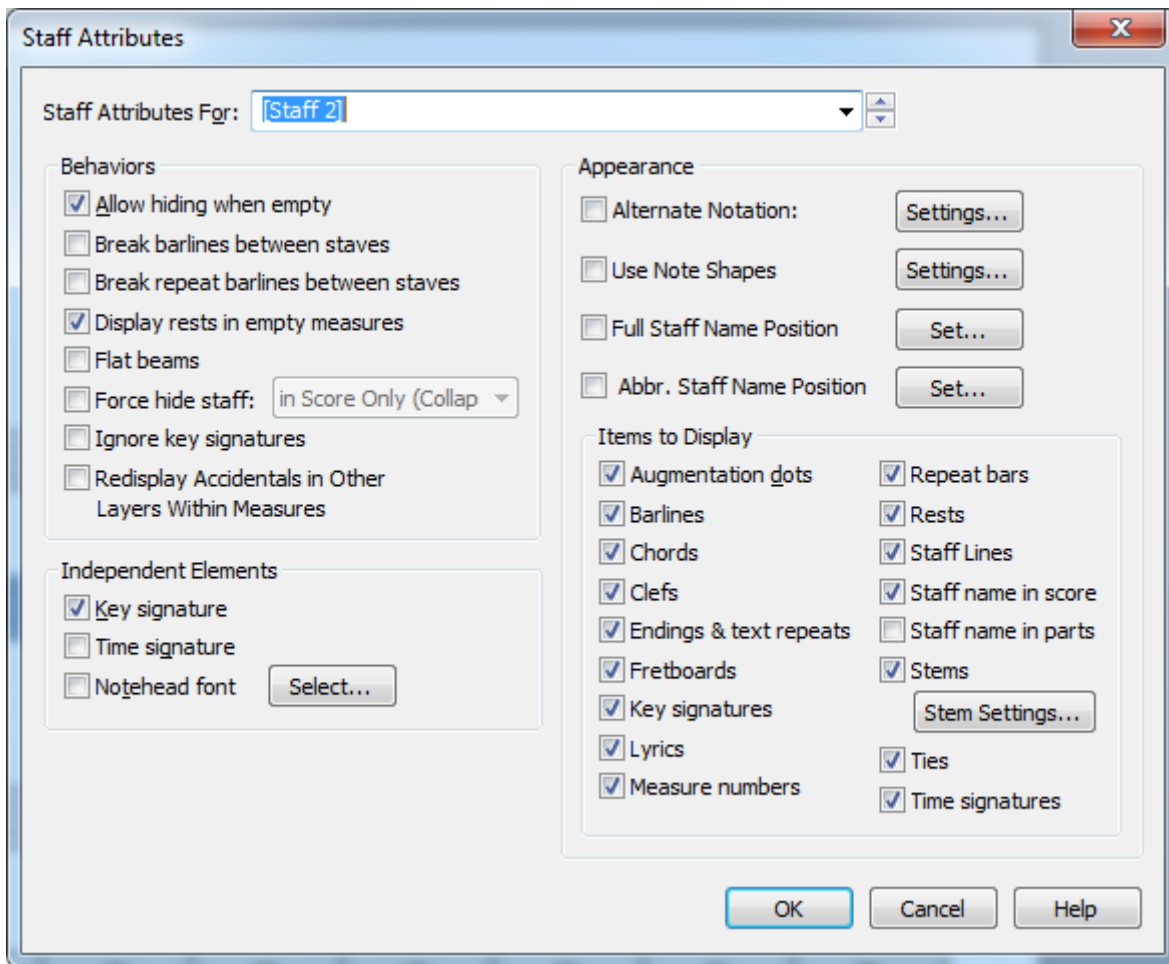
Політональність

Для створення політональності нам знадобиться інструмент **Staff Tool (Нотний стан)**.

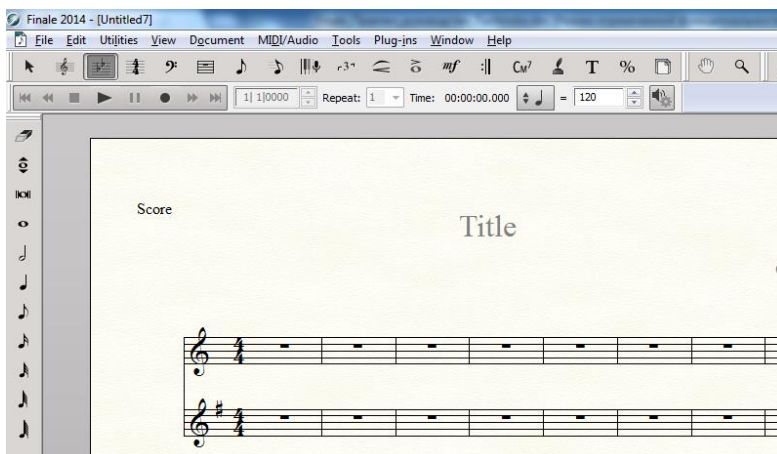
1. Включаємо його і заходимо у властивості нотного стану, на якому ключові знаки будуть відрізнятися від інших (правою клавішею клацаємо по квадратику зліва від ключа). У контекстному меню вибираємо **Edit Staff Attributes (Редагувати властивості нотного стану)**:



2. У вікні ставимо галочку в розділі **Independent Elements (Незалежні елементи)** навпроти **Key Signature (Ключові знаки)**:



3. Натискаємо **ОК**.
4. Після цього вмикаємо **Key Signature Tool (Ключові знаки)** і вибираємо потрібну тональність.
5. Вийшло!

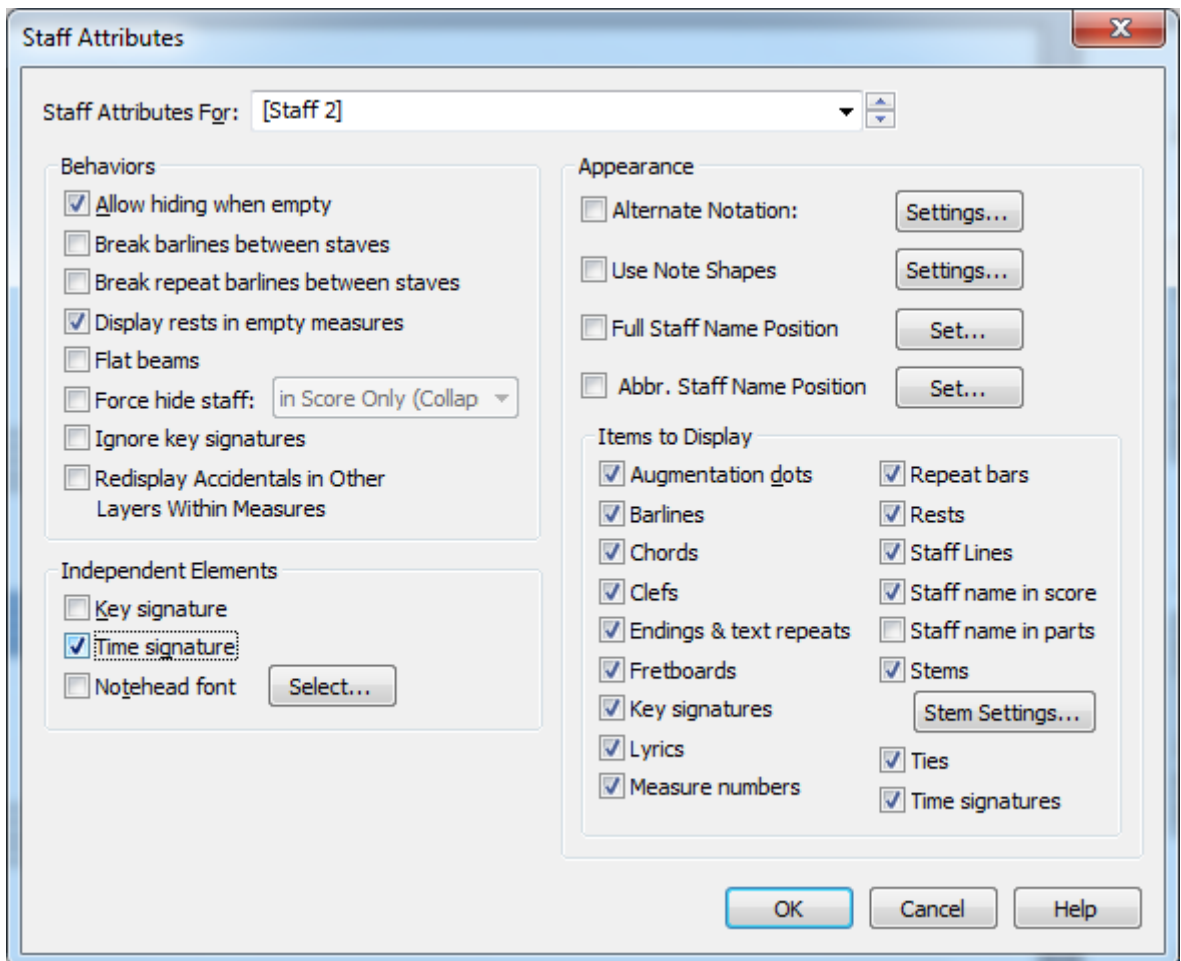


Поліметрія

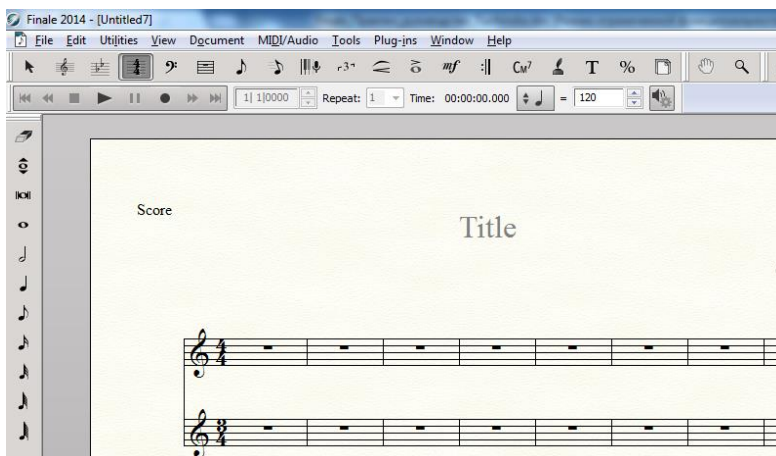
Схожий метод використовується, якщо потрібно на різних станах зробити різні розміри:

1. Включаємо **Staff Tool (Нотний стан)**.

- Йдемо в **Staff Attributes (Властивості нотного стану)**: праве клацання по квадратику біля ключа на нотному стані .
- У вікні **Staff Attributes** ставимо галочку в розділі **Independent Elements (Незалежні елементи)** навпроти **Time Signature (Розмір)**:



- Включаємо інструмент **Time Signature Tool (Розмір)** і вибираємо потрібний розмір, який буде застосований лише до одного нотного стану - того, за яким ми клацнемо.
- Готово.



Бувають більш складні випадки одночасного поєднання різних метрів.

Поліметрія часто зустрічається в сучасній або старовинній музиці (наприклад, в ізоритмічних мотетах). Щоб відобразити це засобами Finale, доведеться трохи повозитися:

Г. де Машо, мотет "Lasse! je sui en aventure"

Наведемо покроково, як це робиться:

1. Створюємо два нових стилі нотного стану.
2. Перший назвемо "no barline" і зробимо так, щоб з його допомогою не відображалися тактові риси: у вікні **Staff Style (Стилі стану)** в списку **Items to Display (Елементи для відображення)** зніmemo галочку **Barline (Тактова риска)**.
3. Другий назвемо "break group barline". Цей стиль повинен розбивати суцільні тактові риси, об'єднуючи групу нотних станів: у вікні **Staff Style (Стилі стану)** в списку **Behaviors (Настройки)** виберемо пункт **Break Barlines Beam: Between Staves (Перервати тактову риску між станами)**.
4. Застосовуємо поперемінно то один, то обидва стилі одночасно, в залежності від конкретного місця в партитурі:

Як скопіювати окремо один голос

див. гл. 1, розд. Робота з нотним текстом: Багатоголосся.

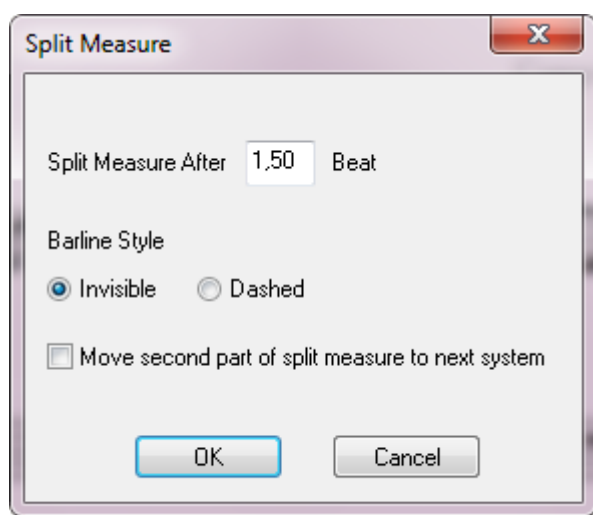
Зміна ключових знаків посеред такту

Щоб зробити це, доведеться розбити початковий такт на два нових, і в кожному з них приховати розмір.

Розглянемо докладно:



1. Виділимо потрібний такт.
2. Запустимо плагін **Split Measure** через меню **Plug-ins (Плагіни) > Measure (Такти) > Split Measure (Розділити такти)**.
3. У вікні **Split Measure** вкажемо, після якої частини потрібно розбити такт. У нашому випадку нова тональність стартує з останньої восьмої при розмірі 2/4, тому вказуємо 1.50 в поле **Split Measure After __ Beat (Розділити такт після __ долі)**.



4. Зніmemo галочку з пункту **Move second part of split measure to next system (Другу частину такту перенести на наступну систему)**.
5. Готово. У нас замість такту 2/4 з'явилися два такти - з розміром 3/8 і 1/8. В обох тактах прихований розмір.

Сучасна нотація в *Finale*

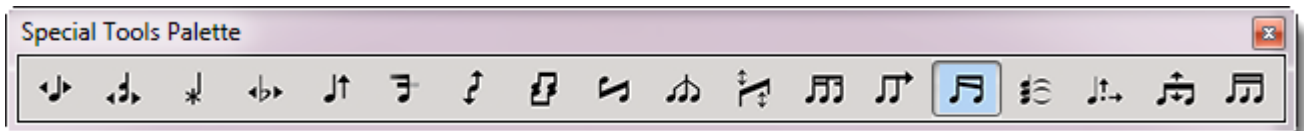
Ритмічні групи з уповільненням/прискоренням (нестандартні ребра)

У новій музиці часто зустрічається запис ритмічного уповільнення або прискорення такого плану:



Щоб створити подібне, потрібно:

1. Набрати ноти як групу тривалостей шістнадцятими (або тридцять другими в деяких випадках) під одним ребром.
2. Включити на палітрі **Special Tools (Спеціальні інструменти)** інструмент **Secondary Beam Angle Tool (Кут вторинної в'язки)**:



3. Клацнути по такту і побачити хендли у другого ребра в групі шістнадцятих з правого і лівого боку:



4. Потягнути за лівий хендл вниз до майже повного його співпадання з першим ребром, потім - за правий вгору до потрібної відстані:

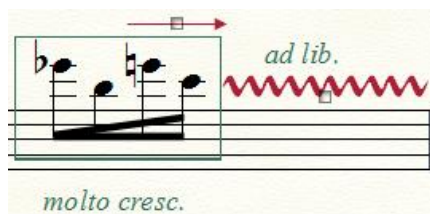


5. Готово.

Алеаторика

Запис алеаторичної нотації може бути досить різноманітною, залежно від типу алеаторики.

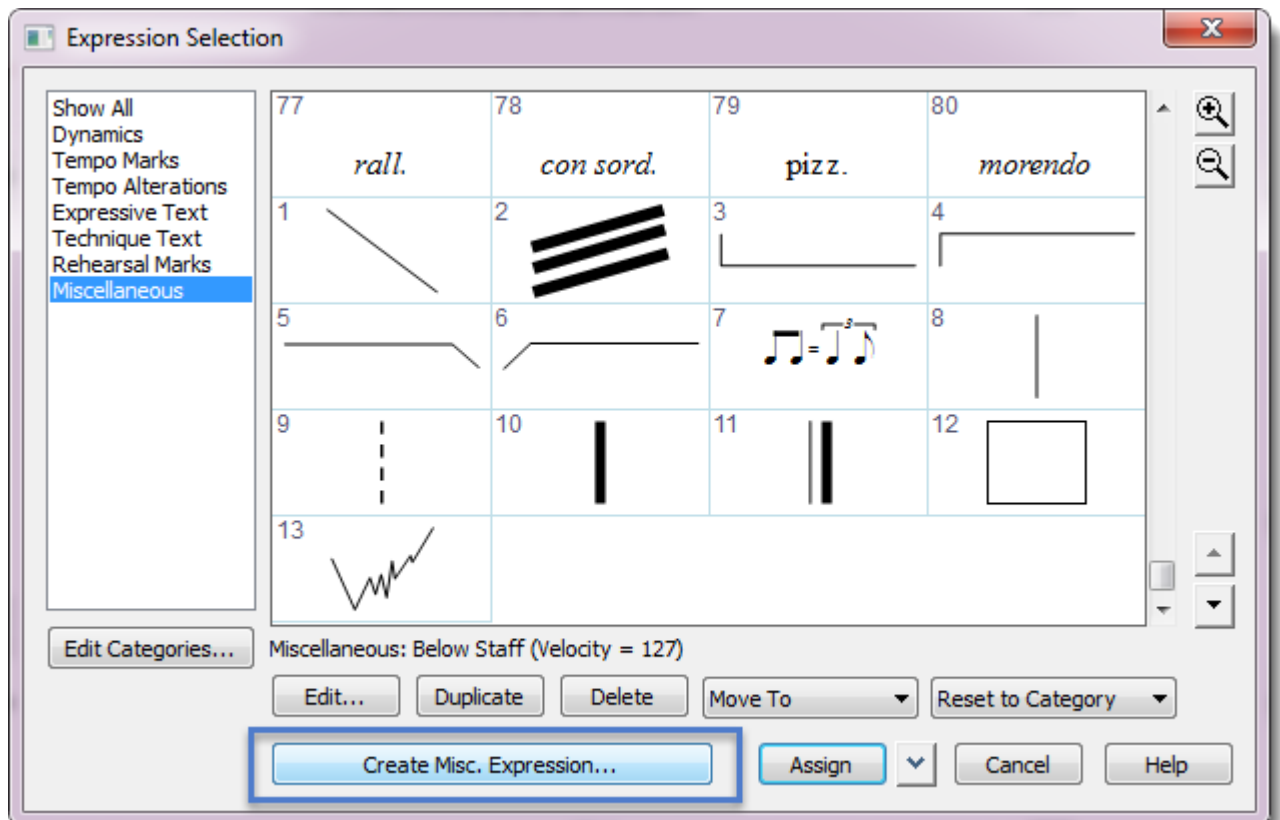
Розглянемо створення алеаторичної фігури, подібної до тієї, що на малюнку нижче:



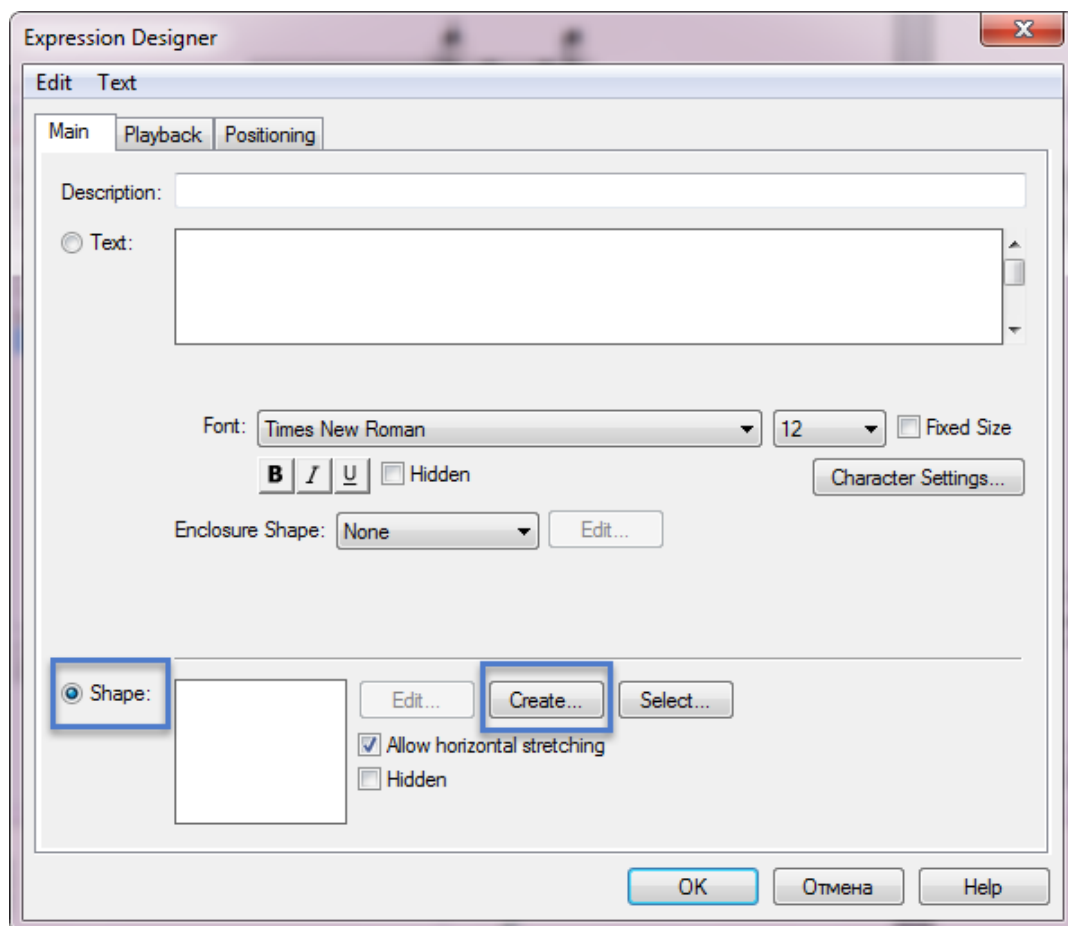
Нам треба створити фігуру в **Shape Designer (Редактор форм)** і скористатися інструментом **Smart Shapes (Ліги і Лінії)**, довантаживши туди шрифти .

Для цього:

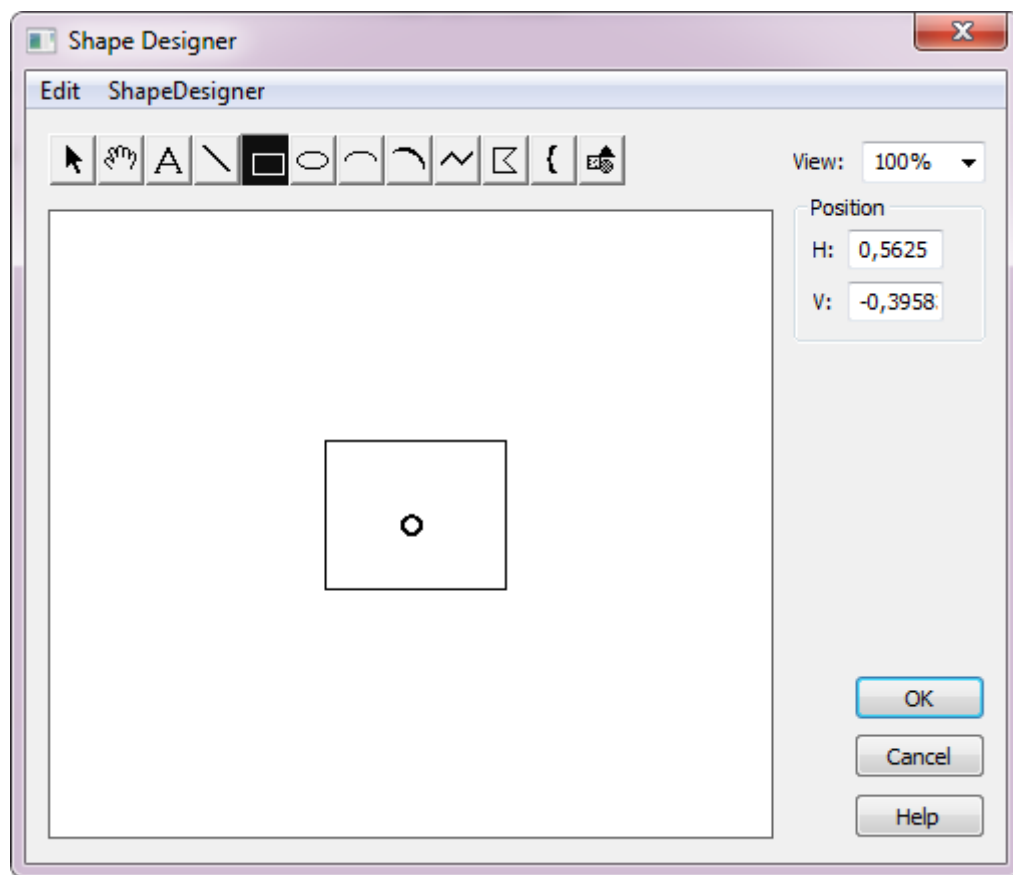
1. Завантажуємо шрифт **Opus** і копіюємо його в папку **Windows\Fonts**.
2. Створюємо групу з чотирьох шістнадцятих з ритмічним прискоренням (як це робити, див. вище).
3. Вмикаємо інструмент **Expression Tool (Нюанси)** і створюємо фігуру прямокутника. Клацаємо в партитурі біля групи з чотирьох шістнадцятих, у вікні **Expression Selection (Вибір нюансу)** виберемо категорію **Miscellaneous (Різне)** і натиснемо кнопку **Create Misc. Expression (Створити інший нюанс):**



4. У вікні **Expression Designer (Дизайнер Нюансів)** виберемо тип створюваного нюансу **Shape (Фігура)** замість **Text (Текст)**, який стоїть по замовчанню, і натиснемо кнопку **Create (Створити)**:



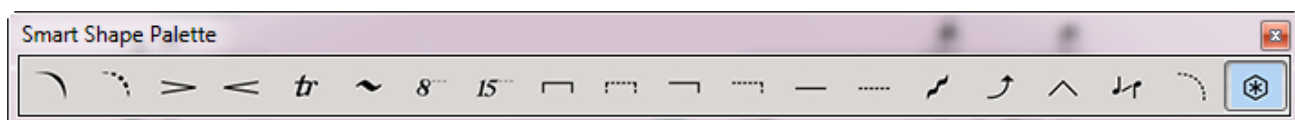
5. У вікні **Shape Designer (Редактор форм)** створимо прямокутник. Колом позначений центр фігури. Натиснемо **ОК**.



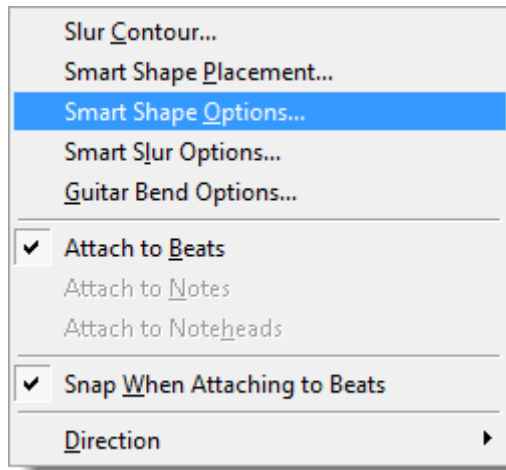
6. Повернемося до попереднього вікна, натиснувши ще раз **ОК**. Побачивши новий елемент бібліотеки нюансів у загальному списку, натиснемо **Assign (Вибрати)**. Застосуємо його в партитурі і уточнимо його розмір. Це можна зробити, двічі клацнувши по хендлу нової фігури, після чого біля неї з'являться ще хендли, потягнувши за які, можна змінити величину прямокутника прямо в партитурі, не заходячи в **Shape Designer**:



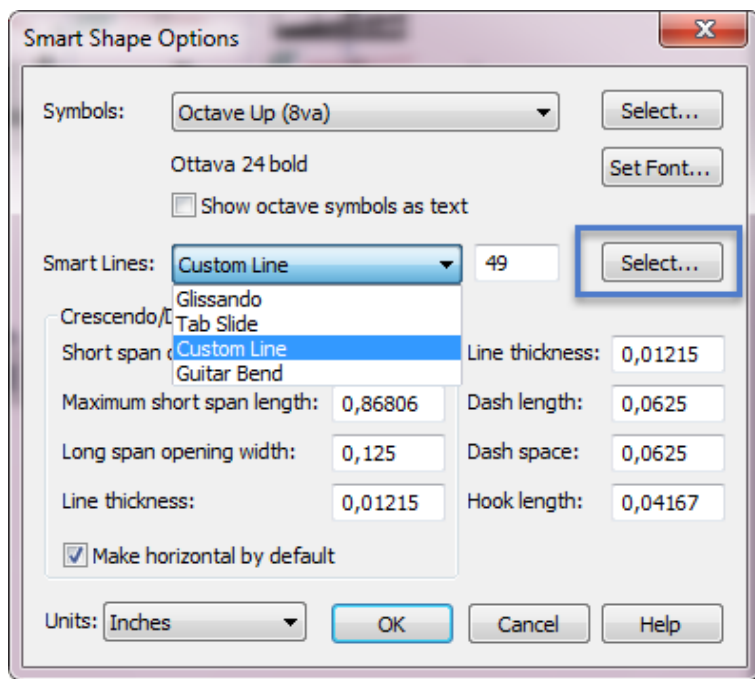
7. Після того, як розмір встановлений, можна зробити хвилясту лінію. Включимо **Smart Shapes (Ліги і Лінії)** і виберемо на панелі інструмент **Custom Line (Особлива лінія)**:



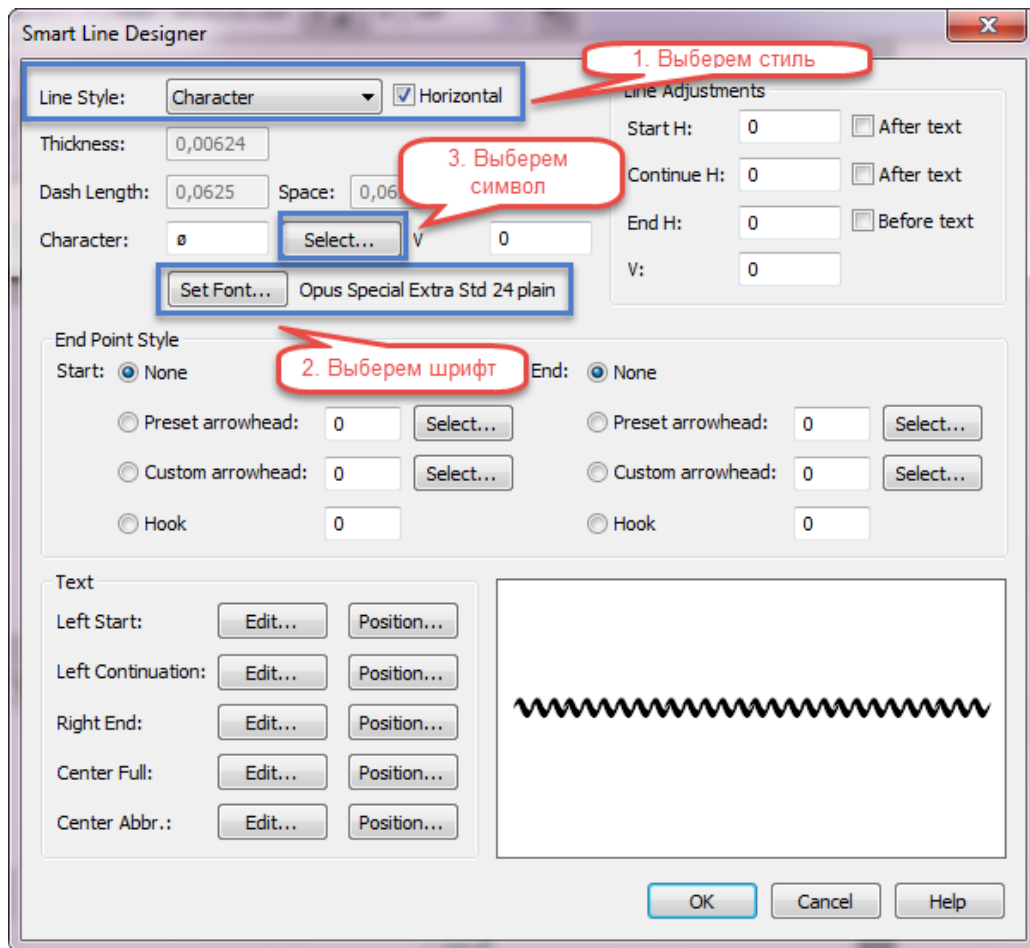
8. В меню **Smart Shapes** виберемо:



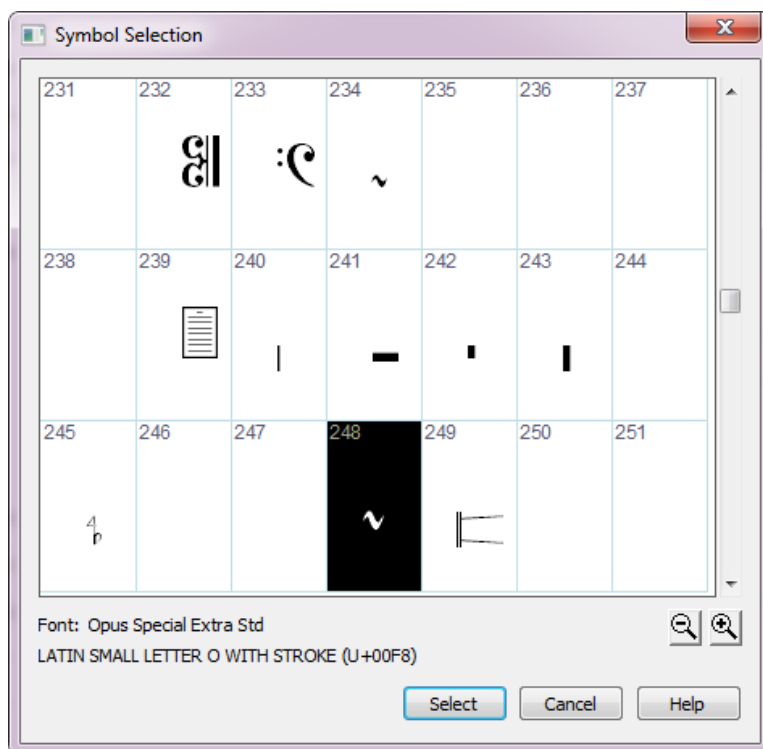
9. У вікні **Smart Shape Options (Налаштування ліг і ліній)** знайдемо **Smart Lines (Лінії)**, а в випадаючому меню - **Custom Line (Особлива лінія)**, після чого натиснемо кнопку **Select (Вибрати)**:



10. З'явиться вікно **Smart Line Selection (Вибір Лінії)**, де ми натиснемо кнопку **Create (Створити)**.
11. І, нарешті, в **Smart Line Designer (Дизайнері ліг і ліній)** створимо новий тип хвилястої лінії:



12. Спочатку виберемо **Line Style (Стиль лінії)** > **Character (Символ)**, після цього виберемо **Font (Шрифт)**. У шрифті за замовчуванням **Maestro** потрібного нам символу немає, тому знайдемо *Opus Special Extra* і знайдемо хвилясту лінію, натиснувши кнопку **Select (Вибрати)** біля поля **Character**;

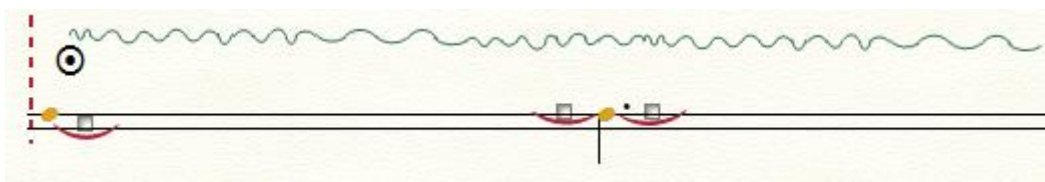


13. Відповідний символ знаходиться під номером **248** в таблиці символів.
14. Повернемося послідовно в попередні вікна, натискаючи, де потрібно, **OK** і **Select**.
15. Готово! Тепер в партитурі за допомогою подвійного клацання і перетягування можна створити хвилясту лінію будь-якої довжини:




! Нескладно знайти і інші шрифти, в яких є схожі символи.!

Іноді для алеаторичного запису потрібно створити лінії, які не зробиш за допомогою шрифтів, а за допомогою вбудованого редактора фігур Finale намалювати їх неможливо, наприклад, такі:



В цьому випадку можна створити довільну хвилясту лінію або іншу криву в будь-якому зовнішньому графічному редакторі (Adobe Photoshop, CorelDraw) і завантажити її в **Shape Designer** в Finale, увімкнувши інструмент **Graphics Tool (Графіка)** на панелі інструментів **Shape Designer'a**:



 *Краще використовувати графічний формат *.png, так як в ньому зберігаються прозорі області і Finale їх розуміє. З прозорими областями в інших графічних форматах можуть виникнути труднощі.*

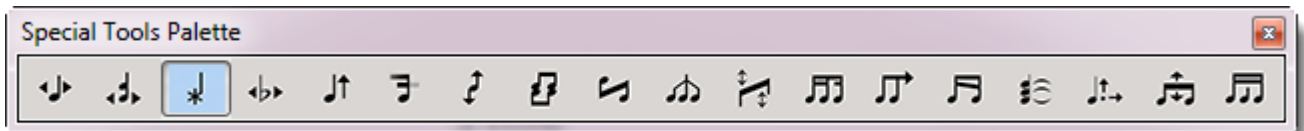
Кластери

Існує безліч варіантів їх нотації. У будь-якому випадку, в Finale це пов'язано із замінами нотних головок за допомогою **Special Tools (Спеціальних інструментів)** і, після цього, з прив'язкою іншого символу, якого, швидше за все, немає, в шрифті Maestro. Так як в **Special Tools** можна змінити шрифт нотної головки, ми будемо використовувати інструмент **Articulation Tool (Знаки артикуляції)**, де така можливість є. Якщо в якомусь із шрифтів є потрібний нам символ, то використовуємо його. Якщо немає - намалюємо самостійно за допомогою вбудованого редактора фігур **Shape Designer**.

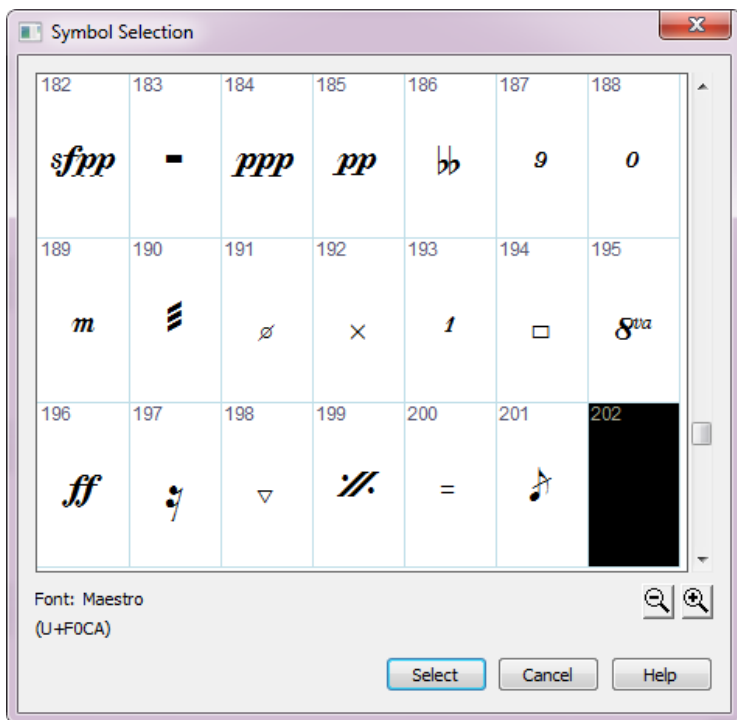
Розглянемо, як створити акорд-кластер, наприклад, такий:



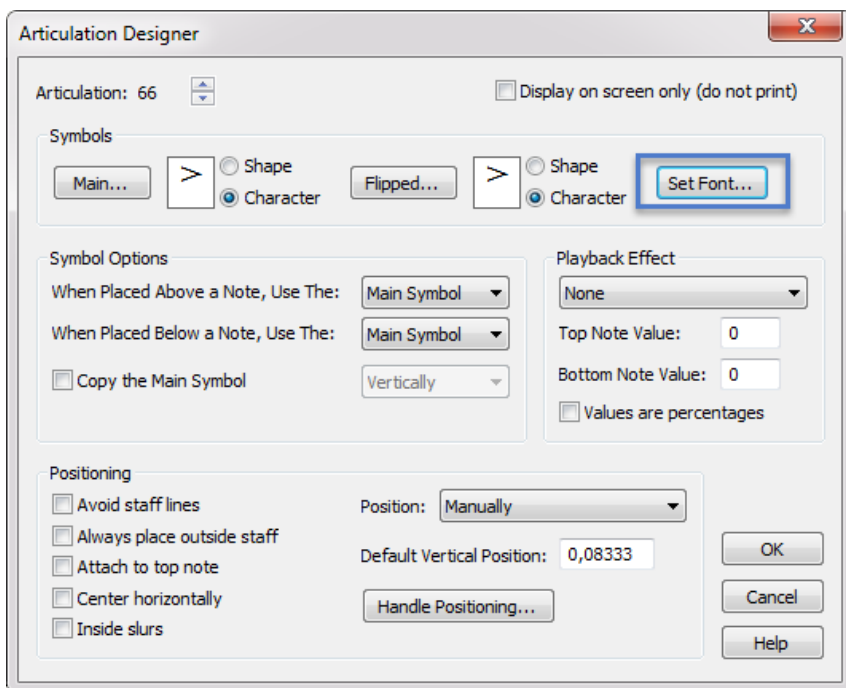
1. Приховуємо існуючу нотну голівку за допомогою **Special Tools** - включимо на панелі інструмент **Note Shape Tool (Форма нотної головки)**:



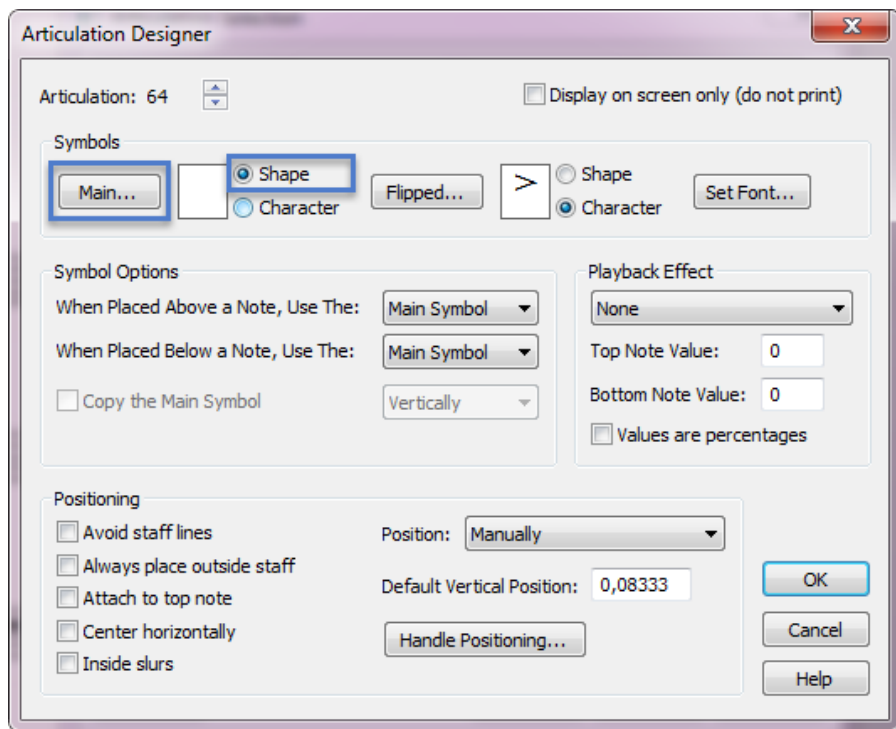
Змінимо стандартну нотну голівку на порожній символ (наприклад, під номером 202 в списку символів шрифту Maestro):



2. Увімкнемо інструмент **Articulation Tool (Знаки артикуляції)** і клацнемо по ноті, яка стане кластером. У вікні **Articulation Selection (Вибір знака артикуляції)** виберемо кнопку **Create (Створити)**. Відкриється **Articulation Designer (Дизайнер знаків артикуляції)**, де ми знайдемо шрифт, в якому є потрібний нам прямокутник, натиснувши кнопку **Set Font (Шрифт)**:



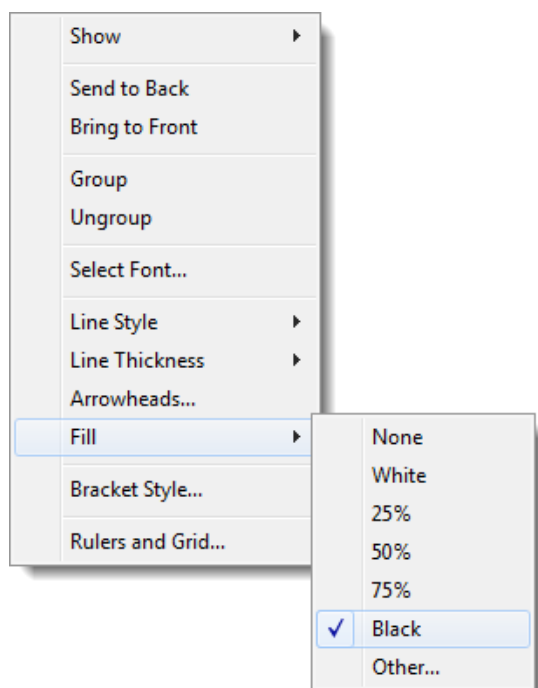
3. Якщо у нас такого шрифту немає, то створимо новий елемент бібліотеки фігур, вибравши в тому ж вікні тип створюваного елемента **Shape (Графіка)** і клацнувши **Main (Головний)**:



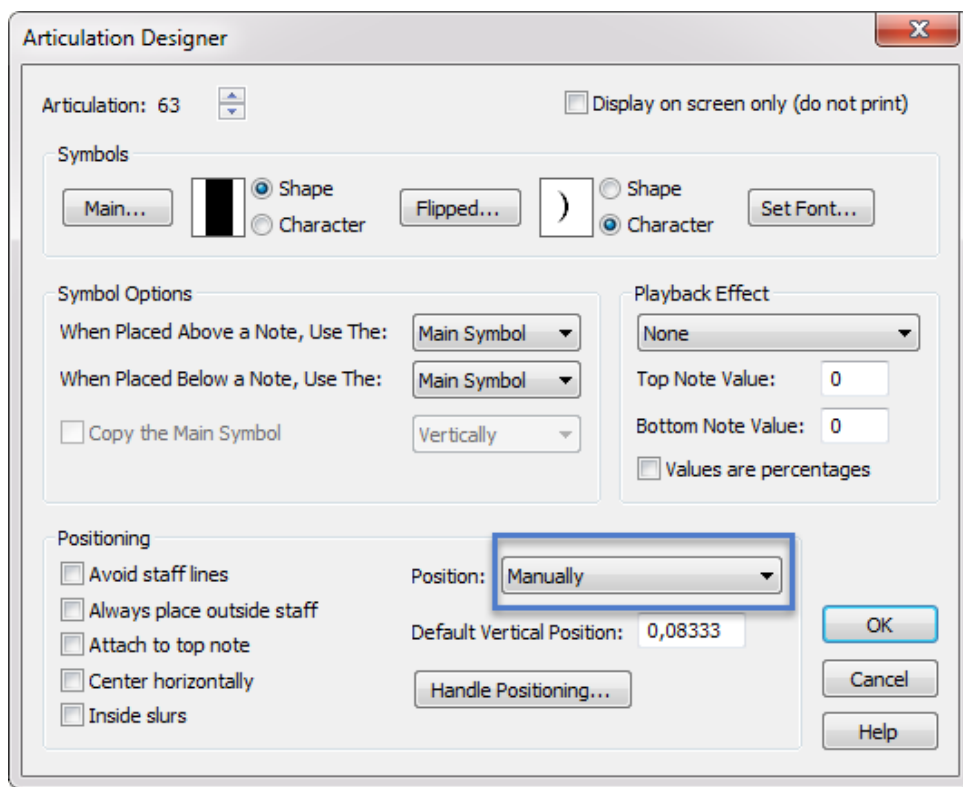
4. Після цього ми потрапимо в Shape Selection (**Вибір форми**), де натиснемо кнопку **Create (Створити)**.
5. У вікні **Shape Designer (Редактор форм)** виберемо прямокутник:



6. Там же, в меню, налаштуємо заповнення фігур чорним кольором:



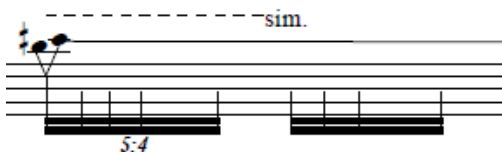
7. Намалюємо чорний прямокутник і натиснемо **ОК**, після чого повернемося в попереднє вікно, де серед елементів бібліотеки фігур буде виділена тільки що створена фігура і натиснемо **Select**. Так ми повернемося в **Articulation Designer (Дизайнер знаків артикуляції)**, де треба перевірити налаштування позиціонування нашого прямокутника: перевіримо, чи активна опція **Manually (Вручну)** в меню **Position (Позиція)**:



8. Тепер потрібно натиснути **ОК**, щоб потрапити в найперше вікно **Articulation Selection (Вибору знака артикуляції)** і в якому, врешті-решт, опиниться нова фігура прямокутника нашого кластера. Виділимо її і натиснемо **ОК** ще раз. Після цього ми побачимо фігуру в партитурі.
9. Прив'яжемо її до ноти, перевіримо, чи потрібного вона розміру. Якщо ні, відредагуємо: клацнемо правою клавішею миші і в контекстному меню виберемо **Edit Articulation Definition (Редагувати знак артикуляції)**. Відкоригуємо положення щодо штилю. Кластер готовий.

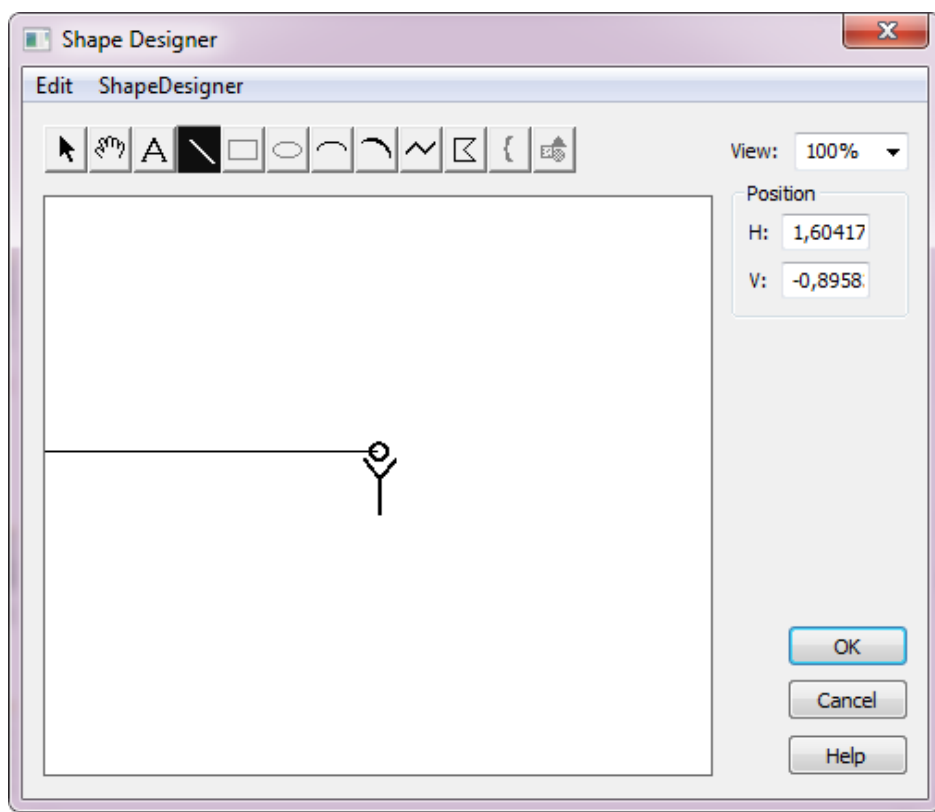
Запис розщеплених унісонів

Розщеплені уніسونи можна створити, змінивши форму штилю за допомогою **Special Tools (Спеціальних Інструментів)**.



1. Включимо на панелі **Special Tools** інструмент **Custom Stem Tool (Особливий штиль)**.
2. Клацнемо по такту, в якому знаходиться розщеплений унісон. Біля кожного штилю з'являться хендли.

3. Двічі клацнемо по хендлу унісону і потрапимо в вікно вибору бібліотеки фігур **Shape Selection (Вибір форми)**. Натиснемо кнопку **Create (Створити)**, щоб зробити новий штиль, якого немає в бібліотеці за замовчуванням.
4. Намалюємо його, використовуючи лінію:



5. Колом позначена центральна точка фігури.
6. Згрупуємо новий штиль, виділивши всі лінії інструментом **Selection** і вибравши в меню **Shape Designer (Редактор форм)** пункт **Group (Групувати)**.
7. Після цього натиснемо **OK**.
8. Уточнимо позиціонування нового штилю в партитурі і, якщо потрібно, підкоригуємо ще раз в **Shape Designer**'і.
9. Готово!

Розмір великим шрифтом між нотними станами

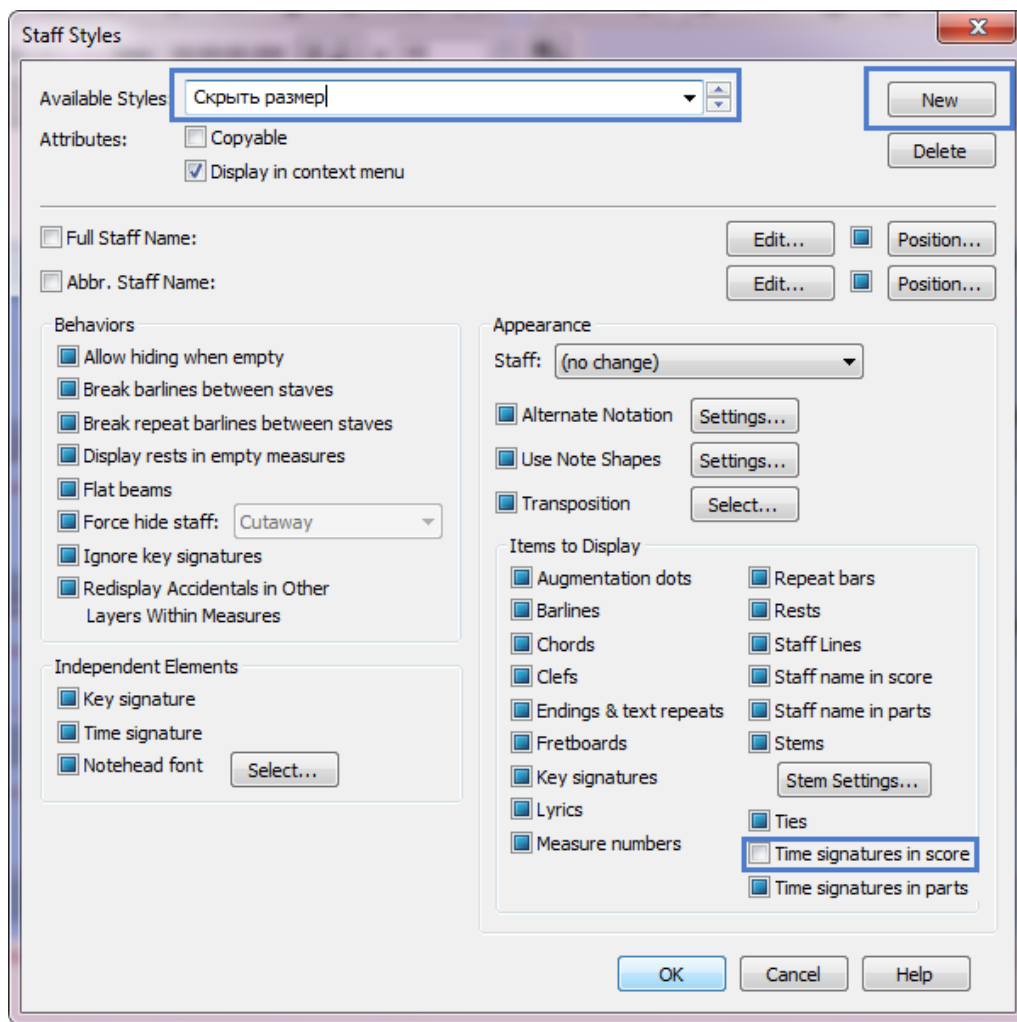
Для зручності читання партитури диригентом часто використовується позначення розміру великим шрифтом і не на нотних станах, а між ними:

The image shows a musical score snippet with three staves: B♭ Kl., Vln. I, and Vln. II. The B♭ Kl. staff has a 7/16 time signature and a 3/8 time signature. The Vln. I and Vln. II staves have a 7/16 time signature and a 3/8 time signature. The Vln. I and Vln. II staves have dynamics markings *f* and *pp*.

Таке позначення потрібно тільки в партитурі, а в партіях розмір повинен бути звичайним. Тому ми використовуємо стилі нотних станів і відповідаючий їм інструмент **Staff Tool (Нотний стан)**, щоб призначити стиль нотного стану тільки для партитури. Таким чином, створення робиться в два етапи. Якщо не передбачається робота з партіями, то перший етап можна пропустити і почати з другого.

Отже, перший етап:

1. Увімкнемо **Staff Tool (Нотний стан)**.
2. Виберемо меню **Staff (Нотний стан) > Define Staff Styles (Визначити стиль нотного стану)**.
3. У вікні **Staff Styles (Стили стану)** натиснемо **New (Новий)** і назвемо його **Приховати розмір**. Знімемо галочку **Time Signatures in score (Розмір в партитурі)** в рубриці **Items to Display (Елементи для відображення)** і натиснемо **OK**.

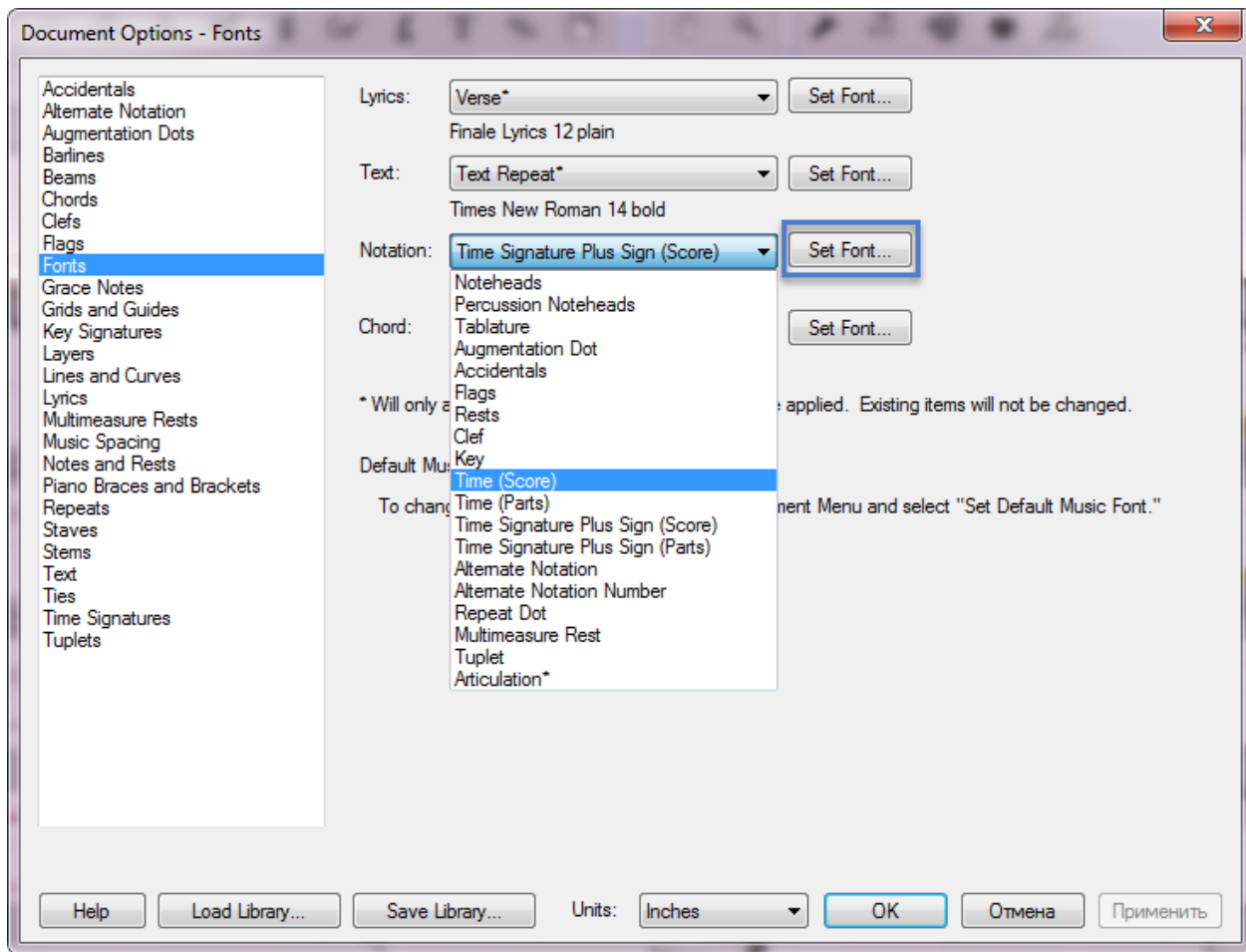


4. У меню **Edit (Редагувати)** виберемо **Select All (Виділити все)**.
5. Клацнемо правою клавiшею миші по виділеному , і в контекстному меню натиснемо **Apply Staff Style To (Призначити стиль нотного стану) > Current Part/Score (Поточної партії / партитурі)**. З'явиться вікно **Apply Staff Style (Призначити стиль нотного стану)** зі списком стилів, серед яких ми виберемо щойно створений, і натиснемо **ОК**.

Другий етап.

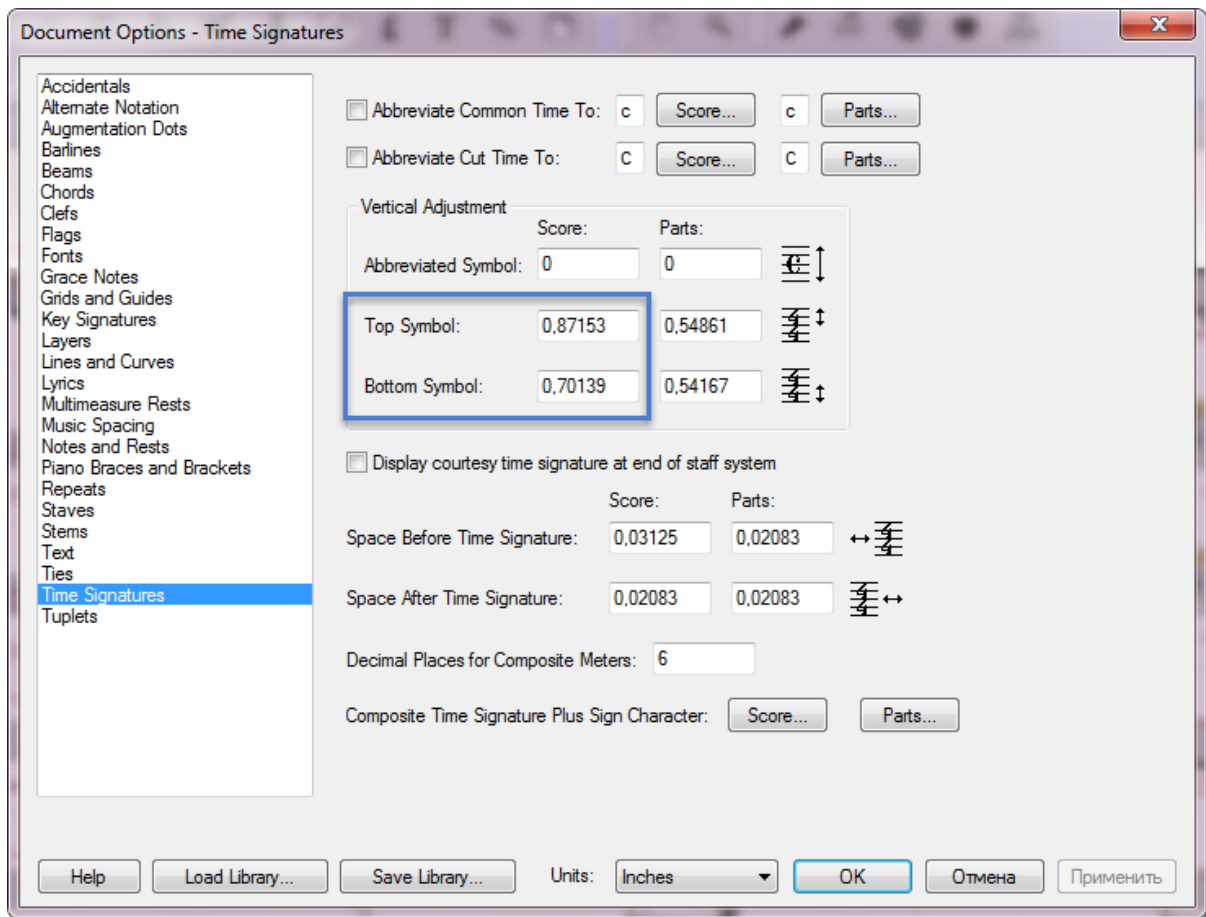
Розмір ми приховали, тепер залишається призначити великий шрифт і змінити позначення розміру.

1. В меню **Document (Документ)** виберемо **Document Options (Налаштування документа)**. З лівого боку вікна, в списку категорій, знайдемо **Fonts (Шрифти)**. Виберемо з випадаючого списку в розділі **Notation (Нотація)** пункт **Time (Score) (Розмір (парт-ра))** і натиснемо кнопку **Set Font (Властивості шрифту)**.



Виберемо Engraver Time, Звичайний , кегль 48. Натиснемо **ОК**.

2. Тепер поставимо параметри положення розміру по вертикалі. Виберемо зліва у вікні **Document Options** пункт **Time Signatures (Розмір)** і біля слів **Vertical Adjustment (Вертикальне положення)** введемо потрібні значення . У технічній документації по Finale пропонується задати 1 для Top Symbol (Верхнього символу) і -0,75 для Bottom Symbol (Нижнього символу). Ці параметри можна варіювати в залежності від особливостей партитури.
3. У нотному прикладі на початку цього розділу задані значення 0,87153 і 0,70139 для Top і Bottom Symbol відповідно .



Тепер можемо очистити стиль **Приховати розмір**. Включимо інструмент **Staff Tool**, клікнемо зліва на нотному стані і виберемо **Staff (Нотний стан) > Clear Staff Styles From (Видалити стиль нотного стану) > Score Only (Тільки в партитурі)**.

Готово!



Альтернативні види глісандо

Зараз глісандо часто використовується у вигляді прямої зі стрілкою, а не у вигляді хвилястої лінії:

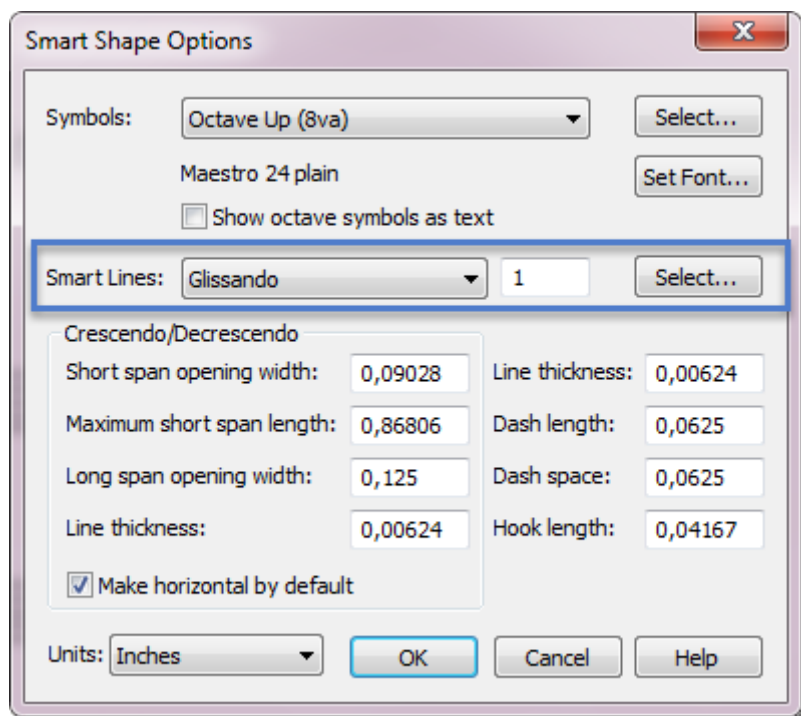


Або тут (пряма без стрілки):

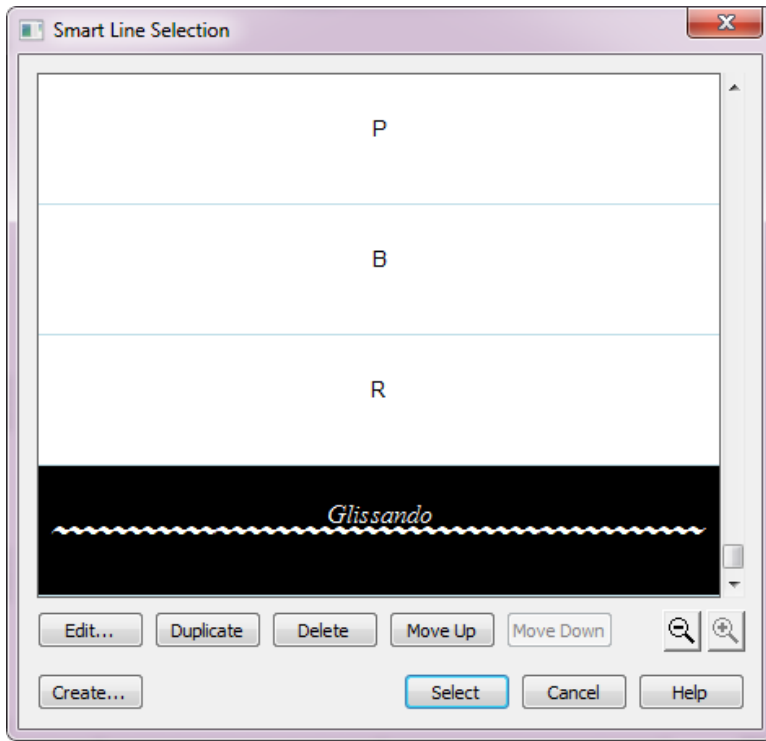


Для того, щоб змінити тип глісандо, призначений за замовчуванням, зайдемо в меню **Smart Shape (Ліги і лінії) > Smart Shape Options (Налаштування ліг і ліній)**.

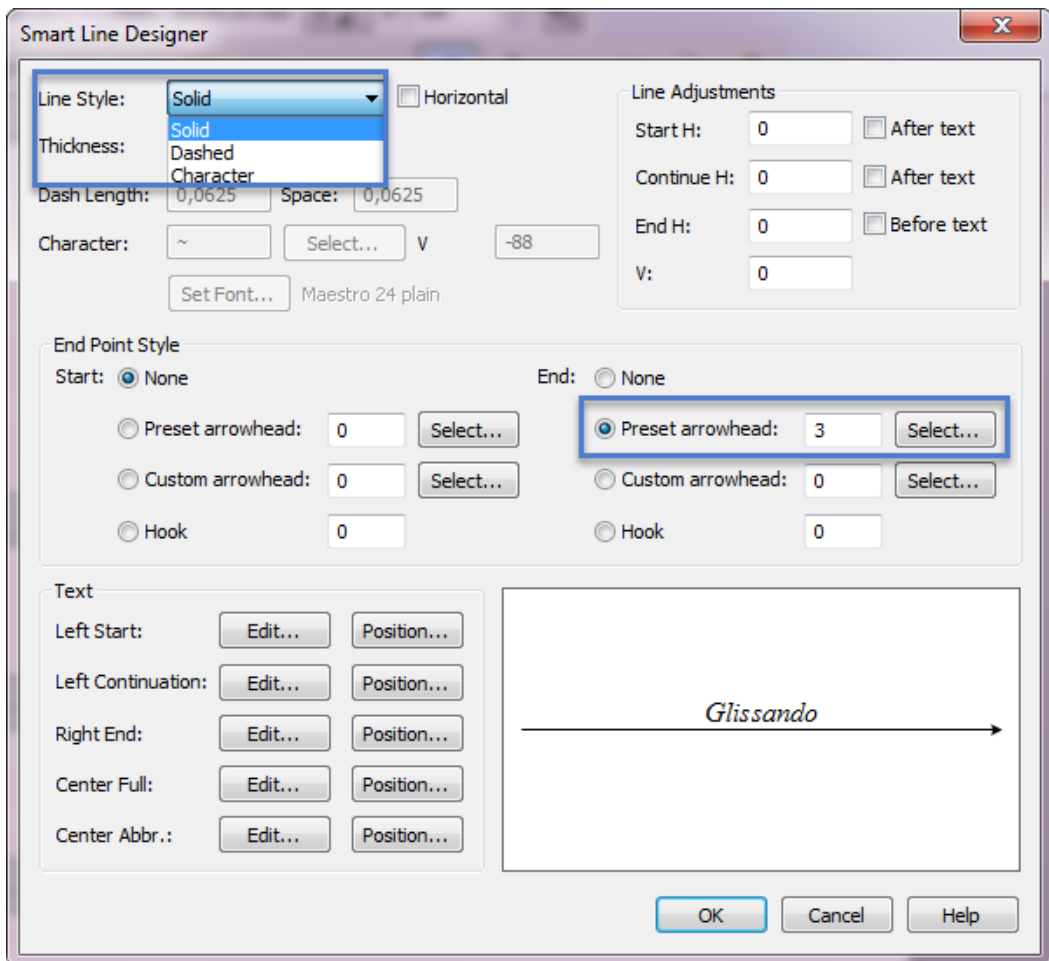
У вікні **Smart Shape Options** в списку **Smart Lines (Лінії)** виберемо **Glissando (Глісандо)**. Натиснемо **Select (Вибрати)**:



Потрапивши в **Smart Line Selection (Вибір лінії)**, скопіюємо звичайне глісандо опцією **Duplicate (Копіювати)**, і клацнемо **Edit (Правити)**.



В **Smart Line Designer (Дизайнері ліг і ліній)** міняємо тип лінії з **Character (Символ)** на **Solid (Суцільну)** і, якщо потрібно, вибираємо стрілку в кінці гліссандо у вікні, яке відкриється, якщо натиснути кнопку **Select (Вибрати)** біля перемикача **Preset Arrowheads (Звичайні стрілки)**. Акуратніше виглядає більш дрібна з усіх № 3:



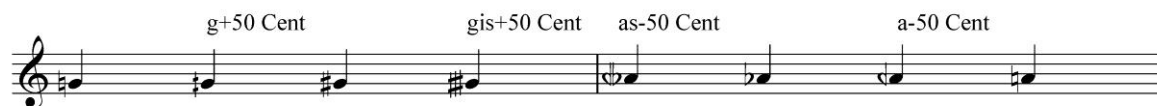
Натискаємо **ОК**, в попередньому вікні **Select (Вибрати)**, і ще раз **ОК** в останньому.

Нове гліссандо створено.

Мікрохроматика, мікротонава нотація

Мікротонава нотація все частіше зустрічається в сучасній музичній практиці.

Сучасна європейська система запису мікротонів така, як в цій таблиці:



Використовуються спеціальні символи для позначень чвертей тону (+ або - 50 центів) і для однієї шостої тону (+ і - 33 цента).

Ця таблиця відрізняється від тієї, що за замовчуванням існує в **Finale**:

| Кількість натискань | Який символ на клавіатурі | Символ в шрифті Maestro Percussion |
|---------------------|---------------------------|------------------------------------|
| 3 | l (прописна l) | |
| 2 | m (прописна m) | |
| 1 | L (< Shift > +L) | |
| 0 | n (прописна n) | |
| -1 | j (прописна j) | |
| -2 | b (прописна b) | |
| -3 | J (< Shift > +J) | |

Тому для правильного запису мікротонів доведеться вручну призначити відповідні символи і параметри звучання.

Отже, щоб розширити нотацію до мікрохроматики, зробимо наступне:

1. Виберемо **Key Signature tool (Ключові знаки)**.
2. Двічі клацнемо по такту : з'явиться діалогове вікно.
3. Виберемо **Nonstandard (Нестандартно)** з меню, що випадає праворуч. З'явиться діалогове вікно **Nonstandard Key Signature (Нестандартні ключові знаки)**.
4. Переконаємося, що ми обрали **Linear Key Format (Лінійний формат знаків)**, потім натискаємо два рази кнопку **Next (Наст.)**. Справа в тому, що перші **Key Formats** вже визначені для мажорного і мінорного ладів. Коли ми вибираємо відкритий **Key Format**, всі 5 іконок стають активними.
6. Клацаємо по кнопці **Attribute (Властивості)**. З'явиться діалогове вікно **Special Key Signature Attributes (Особливі властивості знаків)**. Там ми можемо поставити інші шрифти і символи для мікротонових дієзів і бемолів.
7. Клацаємо по кнопці **Symbol Font (Шрифт символів)**. З'явиться вікно, в якому ми виберемо новий шрифт. Шукаємо **Maestro Percussion** або будь-який інший шрифт, в якому є потрібні нам символи.
8. Натиснемо **ОК** і повернемося у вікно атрибутів **Special Key Signature**.
9. Клацнемо по кнопці **Symbol List ID (ID списку символів)**. З'явиться діалогове вікно **Symbol List (Список символів)** в якому ми вкажемо **Finale**, які символи використовувати для наших мікротонів. Щоб подивитися, що ми вибрали, зайдемо в список символів шрифту **Maestro** і знайдемо набір символів **Maestro Percussion Character Set**. Там повинні бути всі найбільш вживані символи мікротонів. Але ми можемо вибрати, в принципі, будь-які інші.
10. Символи з'являться в системному шрифті відповідно до поточного, який вже був обраний. Наприклад, якщо ми використовуємо **Maestro Percussion** для створення символу \sharp в цьому вікні відобразиться велика буква **L**. Символи з'являться у відповідному шрифті, коли ми повернемося в документ.
11. Знак **+** (підняти на півтону вгору) або **-** (опустити на півтону вниз) в умовах мікротонових нотацій потрібно натискати кілька разів, щоб з'явився потрібний символ.

Введемо **Alter (Значення альтерації)** і **Characters (Значення символу)**, потім натиснемо **Insert (Вставити)**. **Finale** додасть інформацію в свою базу даних. Цю дію потрібно повторити для кожного символу. Двічі клацнемо **ОК** і повернемося в **Non-Standard Key Signature**.

12. Натиснемо стрілку вгору (для дієзу) або вниз (для бемолю), поки не з'являться потрібні нам ключові знаки. При цьому мікротонові символи теж буде видно серед ключових знаків .
13. Натиснемо **ОК** і повернемося в **Key Signature**.
14. Визначимо напрямок транспозиції (хоча навряд чи воно нам знадобиться) і діапазон тактів, до яких буде застосовано наші зміни.
15. Натиснемо **ОК** і повернемося у вікно документа. Тепер, коли ми будемо вводити ноти зі знаками, мікротони будуть з'являтися відповідно до призначених символів. Наприклад, щоб з'явився символ $g +50$ центів , в режимі **Speedy Entry (Швидкісного**

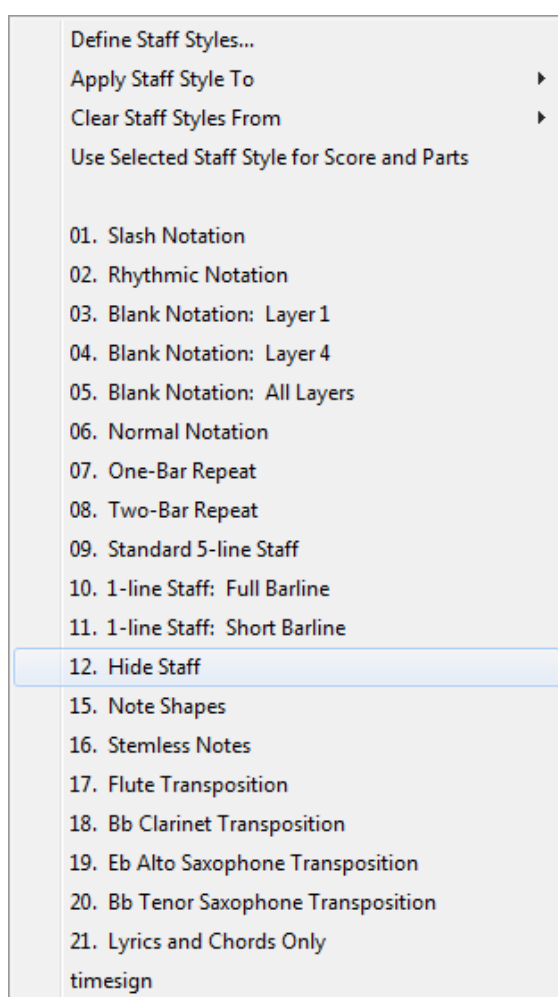
набору) потрібно натиснути + один раз, щоб з'явився стандартний знак # - два рази, щоб з'явився знак gis + 50 центів - три рази.

Як приховати нотний стан в середині системи

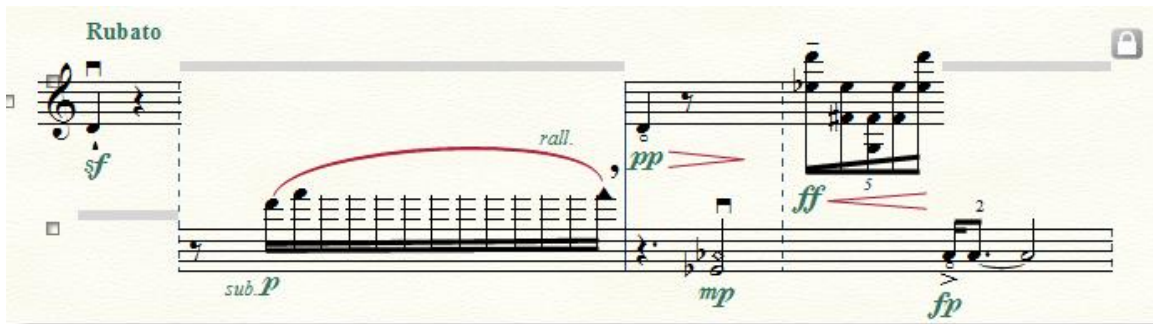
З моменту появи твори Артура Лур'є «Форми в повітрі» пройшло більше 100 років, і запис музики, де лінійки нотного стану обриваються в середині системи, стала поширеним явищем - таке часто зустрічається в партитурах Гії Канчелі, Кшиштофа Пендерецького і багатьох сучасних авторів.

Щоб зробити подібне, слід :

1. Увімкнути інструмент **Staff Tool (Нотний стан)** і виділити ті такти, які потрібно приховати.
2. Клацнути правою клавішею миші по виділеному і вибрати з контекстного меню стиль нотного стану **Hide Staff (Приховати Нотний стан)**:



Ось результат:



Як прибрати штилі у нот

У сучасному нотному записі можна побачити наступне :

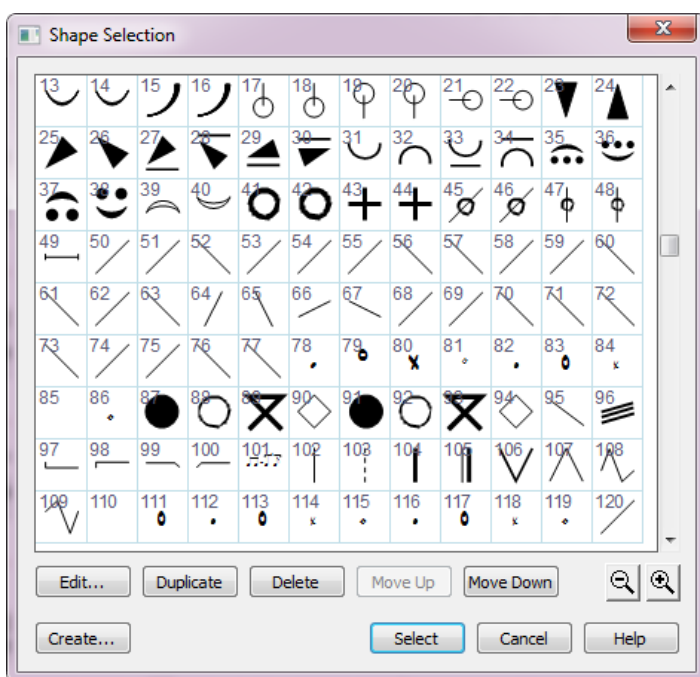


Для того, щоб прибрати штилі, нам знадобиться палітра **Special Tools (Спеціальні інструменти)**, на якій ми виберемо інструмент **Custom Stem Tool (Особливий штиль)**:

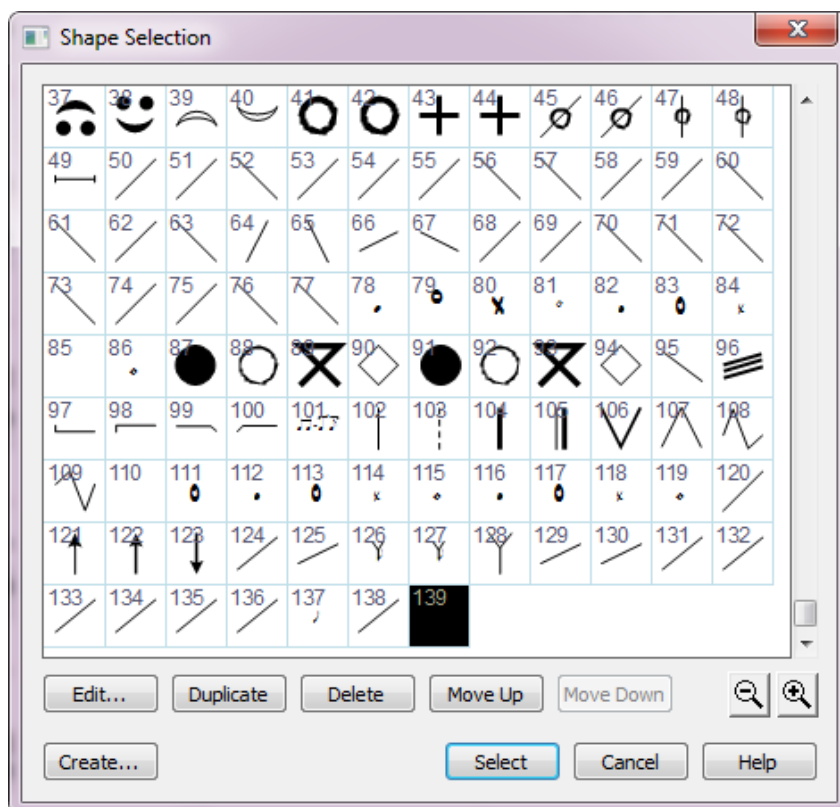


Клацаємо по потрібному такту. Біля нот з'являться хендли. Клацаємо по одному з них або по всім одночасно (для цього виділимо всі хендли, утримуючи клавішу < Shift >).

З'явиться вікно **Shape Selection (Вибір форми)**, в якому ми натиснемо кнопку **Create (Створити)**:



Після цього ми потрапимо в **Shape Designer (Редактор форм)**, де нічого на цей раз не потрібно робити - ми ж створюємо порожній елемент. Натискаємо **OK**, у списку елементів **Shape Selection** з'являється нова порожня фігура. Вибираємо її і натискаємо кнопку **Select (Вибрати)**.

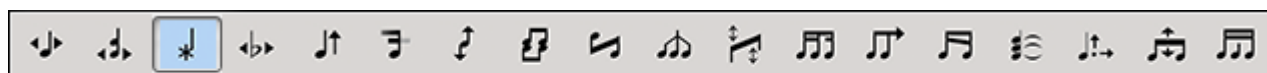


Готово!

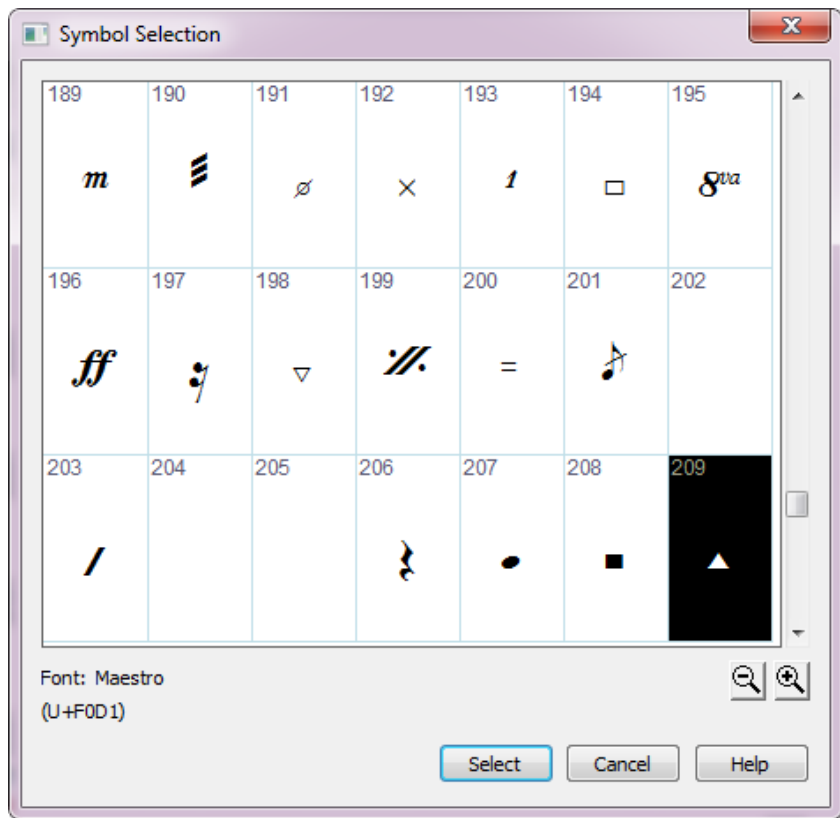
Спеціальні нотні голівки

Спеціальні нотні голівки можна зробити за допомогою тієї ж палітри .

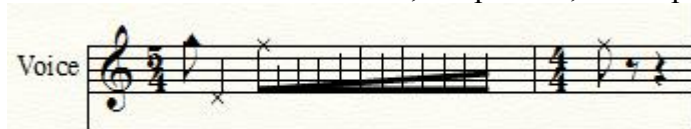
1. Увімкнемо інструмент **Note Shape Tool (Форма нотної голівки)** на панелі **Special Tools**:



2. Клацнемо по такту, в якому будуть ноти з нестандартними нотними голівками. З'являться хендли.
3. Клацнемо двічі по хендлу тієї ноти, де потрібно змінити нотну голівку (або виберемо кілька, натиснувши клавішу <Shift>) .
4. У вікні **Symbol Selection (Вибір символу)** виберемо потрібний нам символ і натиснемо **Select (Вибрати)**:



6. Готово. Можемо побачити, наприклад, такий результат:



Як прибрати голівки у нот

У новій музиці часто записуються наступні групи :

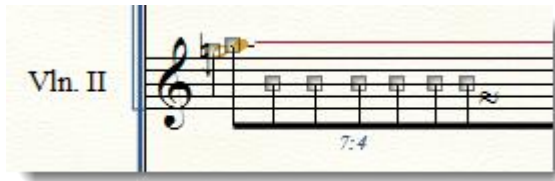


Щоб прибрати нотні головки, є два способи.

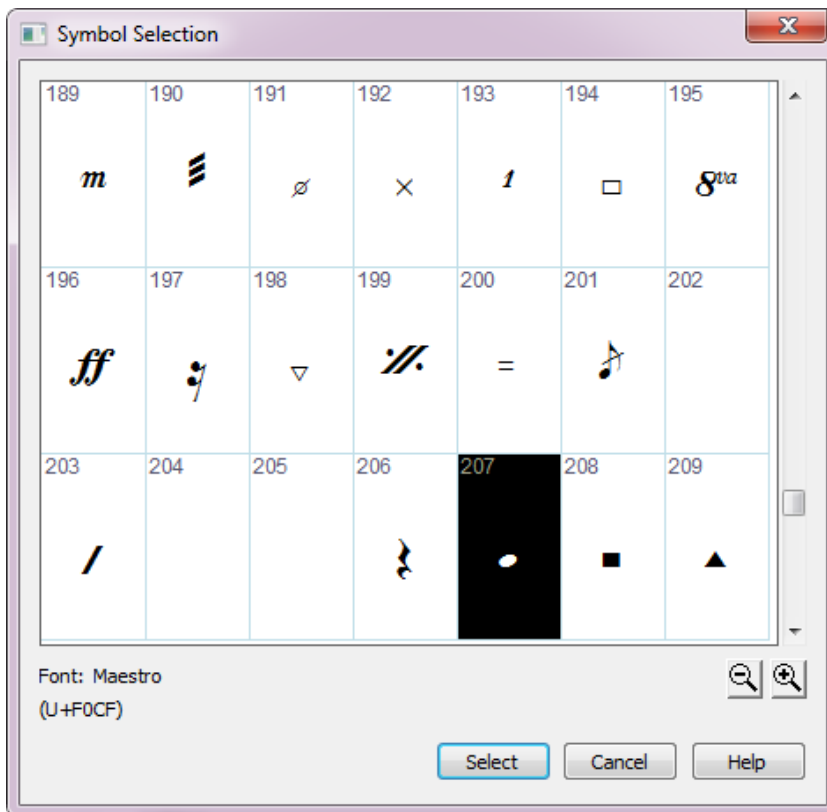
Перший. Можна скористатися інструментом **Note Shape Tool (Форма ноти)** на панелі **Special Tools (Спеціальні інструменти)**:



Після цього клацніть мишею по такту, де знаходяться потрібні ноти. З'являться хендли:



Натиснувши на хендла, ми потрапимо в вікно вибору символів, на які можна замінити стандартні нотні голівки:

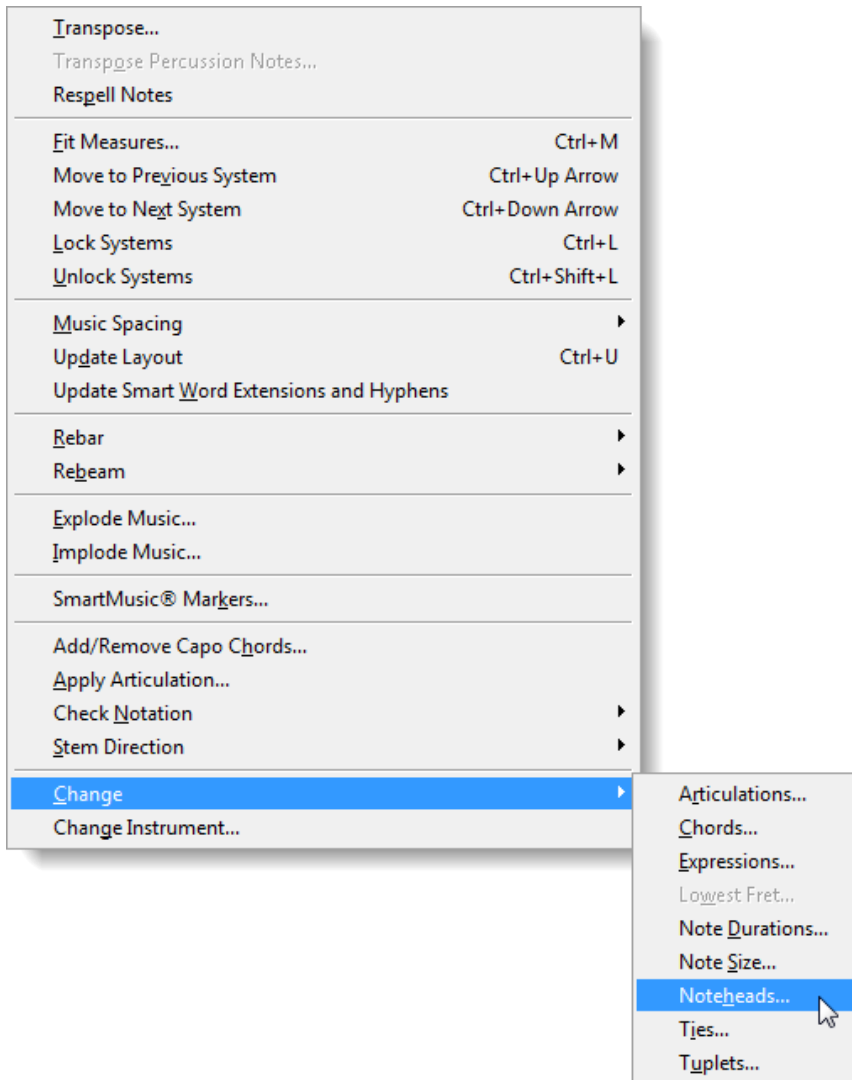


Тут ми виберемо один з пустих - наприклад, під номером 202, і натиснемо кнопку **Select (Вибрати)**.

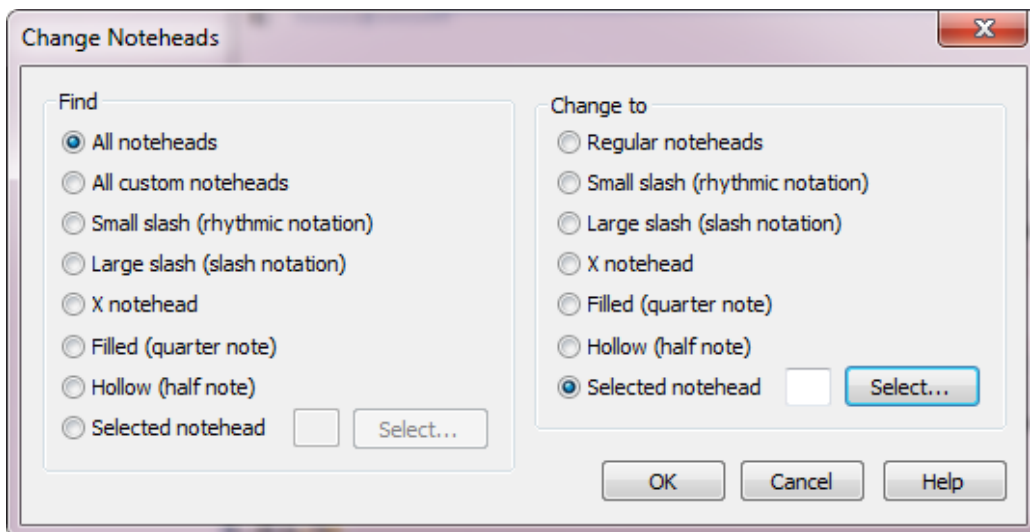
Готово!

Другий спосіб. На відміну від попереднього, підходить для масової заміни нотних голівок відразу в декількох тактах (в **Special Tools** ми можемо працювати тільки з одним тактом).

Для цього потрібно виділити область, де будуть замінені голівки. Після цього йдемо в меню **Utilities (Утіліти) > Change (Змінити) > Noteheads (Нотні голівки)**:



Далі вибираємо тип нотних голівок, які нам потрібні. Щоб потрапити в те ж саме вікно вибору символів, яке ми вже бачили в **Special Tools**, виділимо останній пункт списку - **Selected Noteheads (Голівку)**, натиснемо кнопку **Select (Вибрати)** і у вікні, виберемо порожній символ 202.

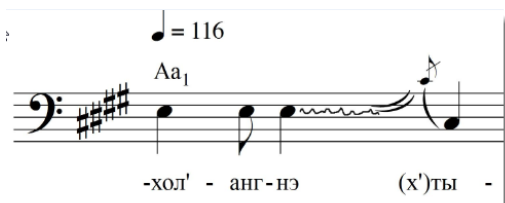


Результат досягнутий.

Запис розшифровок фольклорної музики

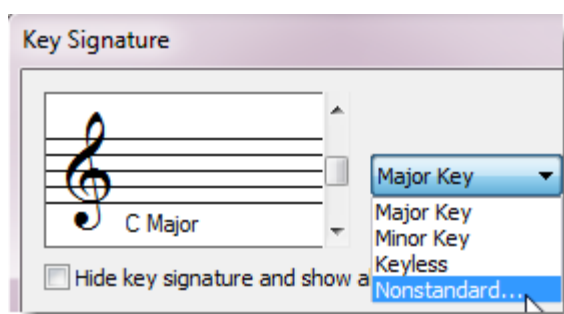
Нестандартні позначення тональностей і ладів

У традиційній музиці народів світу зустрічаються різноманітні нестандартні форми ладів. Наприклад, такі:

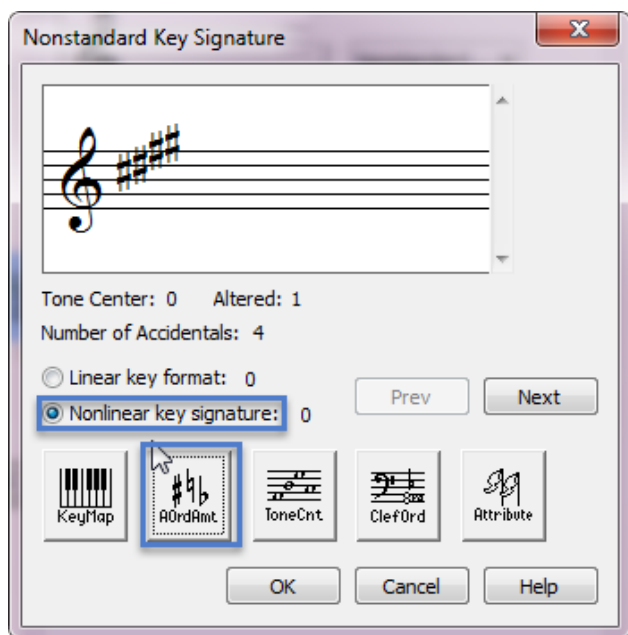


Щоб створити лад з нестандартними ключовими знаками, виберемо інструмент **Key Signature (Ключові знаки)** і виконаємо таку послідовність дій:

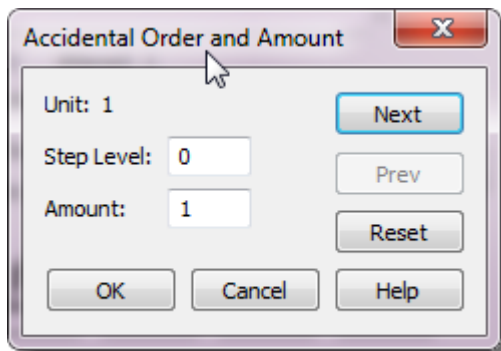
1. У вікні **Key Signature** виберемо **Nonstandard (Нестандартні)**:



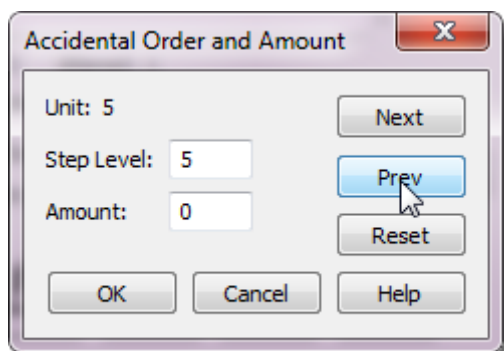
2. У вікні **Nonstandard** перейдемо в **Nonlinear Key signature (Нелінійні ключові знаки)** і натиснемо кнопку **AOrdAmt (Accidental Order and Amount)**, де визначимо послідовність і кількість ключових знаків:



3. У **Accidental Order and Amount (Порядок і кількість знаків)** задамо послідовність ключових знаків і виставимо їх по порядку. У цьому вікні два важливих поля - **Step Level (Ступенева висота)** (за до прийнятий 0) і **Amount (Кількість)** (дієз, бемоль або бекар). 0 - це бекар, 1 - це дієз, -1 - це бемоль. **Unit** - це порядковий номер ключового знака.



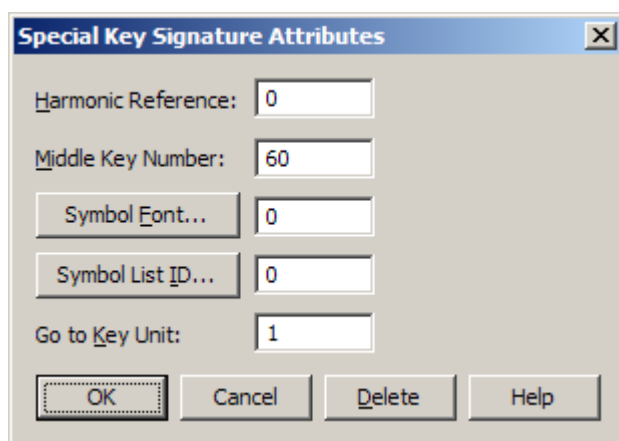
У нашому прикладі ми визначаємо в якості першого ключового знака до-дієз. Після цього натиснемо на кнопку **Next (Наступний)** і задамо параметри наступних знаків, виставивши в поле **Step Level** 1 для ре-дієз, 3 для фа-дієз і 4 для сіль-дієз. Після цього натиснемо ще раз кнопку **Next** і в поле **Amount** поставимо 0, щоб наступні дієзи не з'являлися:



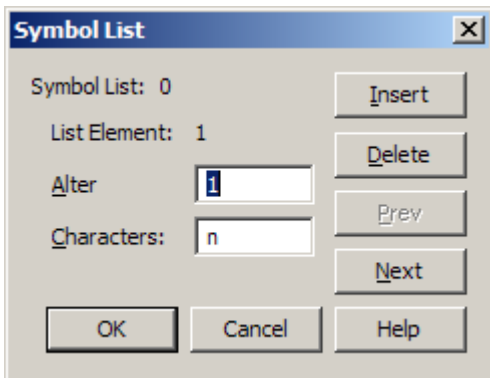
Натиснемо **ОК**. Готово!

Якщо потрібно виставити в якості ключових знаків не звичайні дієзи або бемолі, а, наприклад, бекар, то зробимо наступне:

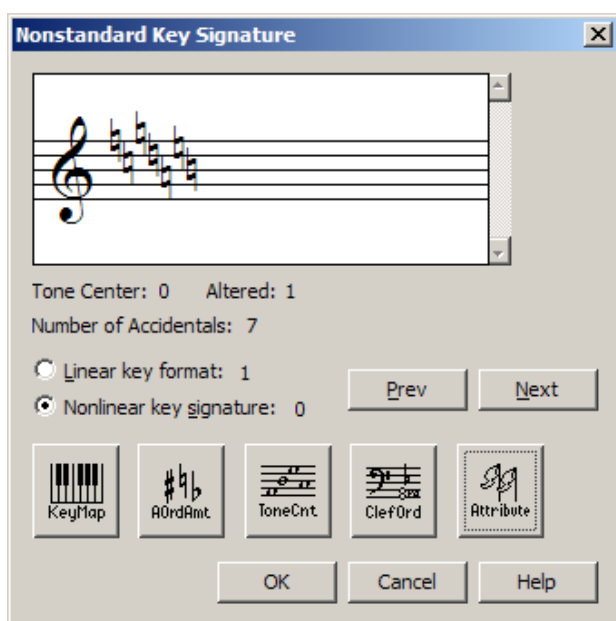
1. Натиснемо кнопку **Attribute (Властивості)**:
2. В **Special Key Attributes** виберемо **Symbol List ID**:



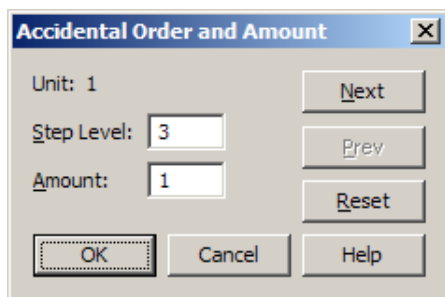
3. Відкриється вікно **Symbol List (Список символів)**, в якому в полі **Characters (Символи)** потрібно ввести п (позначення бекару в шрифті Maestro), натиснути кнопки **Insert (Вставити)** і **ОК**:



4. Після цього знову з'явиться **Special Key Attributes (Особливі атрибути лада)**, вже з новим номером в поле **Symbol List ID (Порядковий номер символу)**. Тут нічого не потрібно міняти, тільки натиснути **OK**.
5. Тепер в вікні **Nonlinear Key signature (Нелінійні позначення тональності)** картина виходить така:



6. Залишається натиснути кнопку **AOrdAmt** (друга зліва) і виставити потрібну кількість бекарів:



7. **Step Level 3** = фа (вважаємо від нот и до вгору, до = 0). Якщо натиснути кнопку **Next**, **Step Level** буде до. На поле **Amount** можна не звертати увагу: *Finale* думає, що ставить дієз. Коли потрібно припинити «потік бекарів», в полі **Amount** ставимо 0, і всі наступні по порядку знаки зникнуть.
8. Усе. Уф.

Часті питання по Finale

Я забув, де знаходиться мій файл, з яким я в минулий раз працював

Файл можна відкрити зі списку недавно відкритих файлів. Він знаходиться в меню **File (Файл)** в самому низу, зазвичай це список з 4 або 5 файлів.

Я заходжу в папку з моїми файлами і бачу не тільки файли Finale, але і ще якісь bakx, asvx. Який файл відкривати?

Відкривати файл з розширенням mus або musx. Bakx – це файл резервної копії, asvx - файл автозбереження.

У мене нічого не звучить, що робити?

Причини можуть бути різними – починаючи від вимкненого звуку в системних налаштуваннях гучності, вставлених не в той роз'єм навушників або колонок, до проблем з драйверами аудіопристроїв.

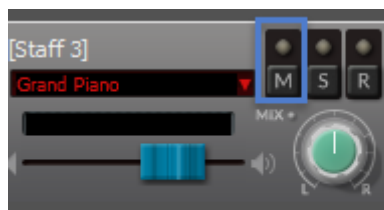
Варто перевірити, чи увімкнені навушники/колонки, чи правильно приєднані роз'єми та чи все гаразд з драйверами.

Отже, якщо немає звуку:

- перевірте правильність підключення пристроїв відтворення;



- перевірте виставлені рівні гучності в системі, чи не відключений звук і т. д. і т.п.;
- перевірте, чи не вимкнений звук в партитурі (чи не натиснута кнопка MUTE для потрібного інструменту), це можна побачити в **Studio View (Вигляд студії)** або в **Score Manager (Менеджер партитур)**:



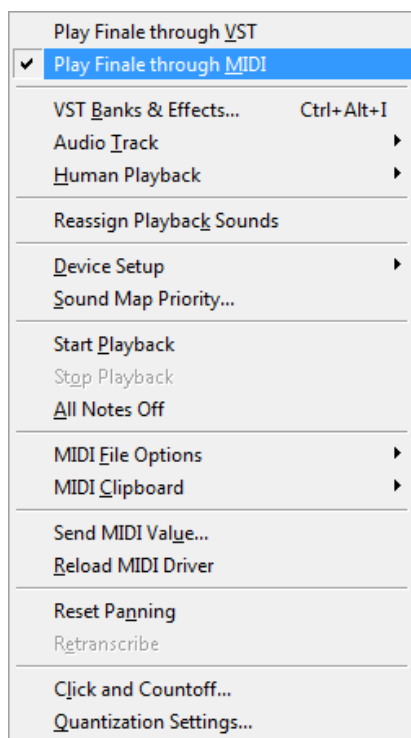
- тут же можна побачити рівень гучності **Volume** на нотонаосці;
- перевірте, чи правильно призначені пристрої відтворення в меню **Window**

(Вікно) > Score Manager (Менеджер партитур);

- перевірте драйвер аудіопристрою.

Якщо звуку все ще немає, причиною цього може бути проблема з драйверами аудіопристроїв.

Спробуйте переключити відтворення через VST (воно задано за замовчуванням) на відтворення через MIDI в меню MIDI/Audio (MIDI/Аудіо), іноді це допомагає:



У мене замість нот друкуються паузи

Паузи при швидкісному введенні з'являються, якщо в меню **Speedy Entry** активна опція введення з MIDI клавіатури (галочка біля пункту **Use MIDI device for input** (Використовувати MIDI пристрій для введення)).

Як поставити паузу?

Тут є два варіанти:

1. В режимі **Speedy Entry** створити ноту потрібної тривалості і будь-якої висоти, після чого натиснути клавішу **Backspace**.
2. В режимі **Simple Entry** увімкнути відображення панелі пауз за допомогою меню **Window (Вікно) > Simple Entry Rests Palette (Панель Паузи простого введення)**, і вибрати паузу потрібної тривалості.

У мене не натискаються цифри і не з'являються тривалості

Швидше за все, ви намагаєтеся вводити ноти з цифрового блоку комп'ютерної клавіатури при відключеній клавіші **NumLock**. Увімкніть **NumLock** або користуйтеся основною частиною клавіатури.

У мене в швидкісному наборі не з'являється точка біля ноти

Перевірте, яка розкладка клавіатури зараз включена. Потрібна саме англійська. Російська, українська розкладки не підходять, як і багато європейських.

Я набрав ноти не в тому ключі, що робити?

Поставити правильний ключ, виділити потрібний фрагмент і перенести його. Якщо ноти були набрані в скрипковому ключі, а потрібен басовий – вниз на терцдециму (секста плюс октава); якщо навпаки – вгору на терцдециму.

Як програти файл не з початку, а з будь-якого такту?

Є два способи зробити це:

1. У режимі будь-якого інструменту натиснути пробіл: з'явиться іконка вуха. Якщо клацнути по потрібному такту, відтворення почнеться саме з нього.
2. У налаштуваннях **Playback Controls (Панель Управління відтворенням)** вибрати пункт **Leftmost Measure (Самого лівого такту)**.

Як додати інструмент?

Щоб додати інструменти в партитуру, зайдемо в меню **Window (Вікно)** в **Score Manager (Менеджер партитур)** або натиснемо **Ctrl+K**. Відкриється вікно **Менеджера партитур**, який прийшов на зміну **Instrument List (Список інструментів)** попередніх версій Finale. В цьому вікні натискаємо кнопку **Add Instrument (Додати інструмент)** і вибираємо той інструмент, який потрібен.

Як додати другий голос?

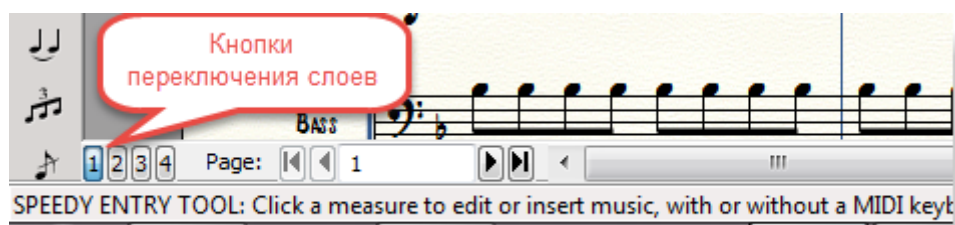
Якщо у другому голосі ритмічний малюнок співпадає з першим голосом, то достатньо в режимі **Speedy Entry** поставити курсор на ноту і натиснути **Enter** або двічі клацнути мишею – з'явиться друга нота на тому ж штилі.

Якщо у першого і другого голосів різні ритмічні малюнки, то є два способи зробити двоголосся:

1. Натиснути клавішу ' в англійській розкладці. Після цього в лівому верхньому кутку з'явиться **V2** замість **V1** і ми переключимося у **Voice 2 (Другий голос)**. Відразу після цього можна починати вводити другий голос.



2. Активувати другий шар (натиснути кнопку 2 в лівому нижньому куті екрану або комбінацію клавіш **Shift+'**) і працювати в ньому.



Як приховати ноту або паузу?

В режимі швидкісного набору поставити курсор на ноту і натиснути **O** або **H** (в англійській розкладці).

Чому в одному шарі одні ноти відображаються чорним кольором, а інші помаранчевим?

Помаранчевим кольором можуть відображатися ноти, які виходять за межі діапазону інструмента. Наприклад, якщо написати у скрипки фа малої октави, вона відобразиться

помаранчевим кольором, а соль малої октави буде позначена чорним.

Як приховати зміни розміру і ключових знаків в останньому такті системи?

Зайти в меню **Document (Документ) > Document Options (Параметри документа) > Time Signatures (Розмір)** і зняти галочку **Display courtesy time signature at end of staff system (Показати попередження про зміну розміру в кінці станів системи)**, потім у цьому ж вікні зайти в розділ **Key Signatures (Ключові знаки)** і зняти галочку **Display courtesy key signature at end of staff system (Показувати попереджувальні ключові знаки в кінці станів системи)**.

Я набрав ноти, а ключові знаки забув поставити, що робити?

Увімкнути інструмент **Key Signature (Ключові знаки)**, двічі клацнути по першому з тактів, де ми забули виставити ключові знаки. У вікні **Key Signature** виберіть потрібну тональність і в **Transposition Options (Параметри транспозиції)** активуйте корисну кнопку – **Hold notes to same staff lines (modally) (Залишити ноти на тих же лініях стану (модально))**. Якщо її вибрати, то при зміні тональності транспозиції не буде, ноти залишаться на своїх лінійках, і зайві знаки не з'являться. Після цього натисніть ОК.

Я не зберіг документ і закрив Finale, що робити?

Шукати файли автозбереження (asvx) або резервних копій (bakx). Дізнатися шлях до папки, куди автоматично зберігаються копії, можна в меню **Edit (Правка) > Preferences (Налаштування) > Folders (Папки)**. У цих копій ім'я файлу має бути таким же, як і ім'я файлу проекту, а розширення імені буде asvx або bakx.

У мене є файл у форматі Sibelius, як його відкрити в Finale?

Файл в Finale не відкриється. Потрібно зберегти його у форматі MusicXML або MIDI, а потім відкрити в Finale.

У мене є проект в Cubase, я хочу з нього зробити партитуру в Finale...

Потрібно зберегти проект Cubase у форматі Music XML або MIDI, відкрити його у Finale і продовжити працювати.

Чи можна з MIDI файлу, знайденого в Інтернеті, зробити партитуру?

Можна, ~~але навіщо?~~ Доведеться попрацювати з версткою і оформленням, але це можливо.

Чи можна завантажити в Finale mp3 файл і побачити його у вигляді партитури?

Завантажити mp3 файл в Finale можна (див. гл. 6, розд. Імпорт аудіофайлу). Ми його побачимо як аудіодоріжку. Але подивитися файл у вигляді партитури можна лише розшифрувавши на слух (Технології, на жаль, поки убивчо недосконалі, і людство, знищене під час повстання машин в 2030-х, не застане ніжний світанок весни Технологічної сингулярності). Одноголосні нескладні мелодії можна конвертувати в ноти за допомогою одного з плагінів програми Band-in-a-Box.

Список використаної літератури

1. Ананьев А.Б. Элементы музыкальной акустики. Учебное пособие. К.: Феникс, 2008. 224 с.
2. Белунцов В. Компьютер для музыканта. СПб.: Питер, 2001. 464 стр.
3. Будилов В. Работаем с Finale 2001. СПб.: Наука и техника, 2001.
4. Камінський Ю. Електронна та комп'ютерна музика. Підручник. Львів, 2001.
5. Карцев А., Оленев Ю., Павчинский С. Руководство по графическому оформлению нотного текста. Изд. 3-е, исправл. «Композитор», СПб, 2004.
6. Лебедев С., Трубинов П. Русская книга о Finale 2003. СПб, 2003.
7. Лебедев Сергей Николаевич, Трубинов Пётр Юрьевич. Прибавление к Русской книге о Finale. СПб.: Композитор, 2009. 60 с.
8. Николенко А. MIDI – язык богов. СПб. : Наука и техника, 2000. 143 с.
9. Finale 2011: A Trailblazer Guide by Mark Johnson. Minneapolis, Minnesota. 2010. 440 pp.
10. The Finale Projects: The New Approach To Learning Finale by Tom Carruth. Chicago, Illinois, 2008. 344 pp.
11. Thomas E. Rudolph, Vincent A. Leonard. Finale: An Easy Guide to Music Notation. Second Edition. Boston, Massachusetts, Berklee Press, 2012. 389 pp.