

**Примечание для редактора:** цвета и стили форматирования в тексте данной статьи введены условно, по аналогии с некоторыми статьями в журнале «Музыка для синтезатора». При необходимости всё форматирование можно менять. Единственное, что следует сохранить, это выделение курсивом и полужирным в тексте, а также подчёркнутые буквы в командах меню. По возможности, сами команды, оформленные здесь стилем `menu`, желательно в окончательном тексте тоже выделить подходящим образом. Имеет смысл так же сохранить стиль **Attention**.

**Пётр Трубинов**

## Связанные партии в Finale 2007

*В «Русской книге о Finale» (написана мной совместно с крупнейшим московским «финалистом» Сергеем Лебедевым) упоминались три способа извлечения партий из оркестровой партитуры<sup>1</sup>. Один из них, на тот момент, самый эффективный, был описан с подробностями. Однако в вышедшей только что новой версии программы — 2007,— наконец, оказался реализован четвёртый способ, так называемые связанные партии (linked parts). Несмотря на большое количество проблем, обнаруженных в новой функции, определённо можно сказать, что за этим способом будущее. Данная статья предлагает читателю примерную последовательность работы со связанными партиями, а также предупреждает о препятствиях, которые его подстерегают. Материал будет интересен композиторам, аранжировщикам, переписчикам, редакторам и нотным наборщикам, имеющим дело с оркестровыми партиями.*

Суть нового метода заключается в том, что все партии находятся в том же файле, что и партитура. Нотный текст каждой партии хранится только единожды, но представлен в двух видах — как строчка партитуры, и как отдельная партия. Изменение ноты в партитуре влечёт за собой моментальное идентичное изменение в партии. Преимущество связанных партий можно оценить, когда необходимо исправить, например, темповое обозначение. Раньше для того, чтобы заменить Allegro на Presto, требовалось открыть в Finale файл с партитурой и сорок файлов с извлечёнными партиями, и в каждый файл внести одно и то же изменение. Теперь это достаточно сделать лишь один раз.

Почему же для того, чтобы реализовать такой очевидно простой способ, авторам программы потребовалось столько лет? Дело в том, что за кажущейся простотой метода стоят довольно нетривиальные проблемы. Например, в партитуре динамическое обозначение может быть сдвинуто со своей нормальной позиции из-за выступающих нот соседней строчки. А в партии имеется только своя строчка, да и расположение материала по строкам иное, поэтому сдвиг обозначения может оказаться излишним. Следовательно, несмотря на синхронность текста, требуется возможность изменять позиционирование любого обозначения индивидуально для каждой партии.

Гораздо более сложную проблему представляет совмещённая запись одноимённых партий в партитуре. Например, первая и вторая флейты могут быть записаны в партитуре на двух разных строчках (если их фактура совершенно разная), на одной строчке двушительно (если фактура близкая, но ритмический рисунок отличается), на одной строчке одношительно (если отличаются только ноты, а ритм одинаковый), и, наконец, если они играют в унисон, то их ноты совпадают и выписываются единожды. На протяжении одной пьесы способ записи может многократно меняться, следуя за фактурой. И независимо от записи программа должна уметь «на лету» преобразовывать текст из партитуры в две совершенно независимые партии, и любое изменение нот в партитуре автоматически транслировать в соответствующую партию. При этом такие обозначения совмещённой записи, как «a2», «1.», «2.» и т. п. должны отображаться лишь в

<sup>1</sup> Предполагается, что читатель знаком с этой книгой или, во всяком случае, владеет специальной «финальной» терминологией («оптимизация», «привязка к такту», русские названия для отдельных программных «инструментов» [Tools], и т. п.), которая далее в целях экономии места используется без оговорок.

партитуре, а в отдельных партиях они лишены смысла. Значит, каждое обозначение должно помимо индивидуального для партий позиционирования иметь ещё и индивидуальный признак отображения.

Впрочем, можно много говорить о том, что *должно быть*, но все эти рассуждения будут носить лишь теоретический характер. Лучше сразу приступим к тому, что уже *удалось* реализовать авторам Finale и к тому, какие ограничения присущи этой первой работающей модели. Некоторые ограничения, увы, непреодолимы, и даже сами авторы программы советуют в таких случаях пользоваться одним из традиционных способов извлечения партий. Поэтому, приступая к изготовлению партий, нужно сразу попытаться представить, какие требования заказчика удастся удовлетворить данным методом, а какие нет.

### Предварительная подготовка

Любой способ извлечения партий подразумевает, что полная партитура уже набрана и откорректирована. Однако требования к корректуре в случае со связанными партиями не такие жёсткие, как при работе старым методом. Вы сможете без особого труда внести правку позже (Исправления, требующие особого внимания, будут оговорены отдельно).

Управление партиями осуществляется из диалогового окна Manage Parts, в которое можно попасть при помощи команды меню `Document > Manage Parts...` (Рис. 1).

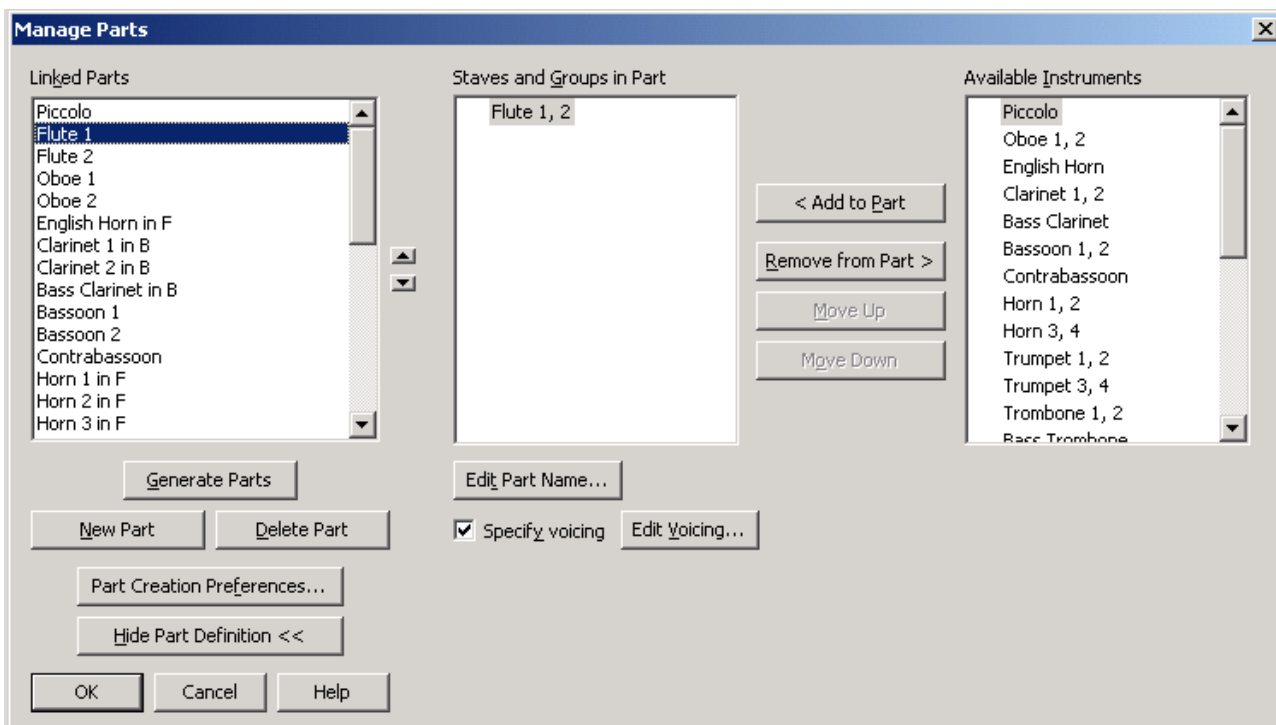


Рис. 1. Окно управления партиями

Когда вы вызываете это окно впервые, показывается лишь его левая треть. На этапе подготовки её будет более чем достаточно (из всей россыпи кнопок нам понадобится лишь одна). В дальнейшем вы можете раскрыть окно целиком при помощи кнопки `Edit Part Definition >` (которая сразу превратится в `Hide Part Definition <`).

Прежде чем извлекать первую партию, необходимо настроить начальные параметры, общие для всех будущих партий:

- размер и поля страницы, раштр нотносца, изначальные поля систем и расстояние между системами;
- вид многотактовых пауз;
- правила изначального автоматического горизонтального ранжира;
- дополнительные заголовки и колонтитулы (название партии, регистрационные номера и т. п.)

Большинство упомянутых настроек доступны при помощи кнопки [Part Creation Preferences...](#) в левой части окна управления партиями. Её нажатие приводит к появлению нового окна, с настройками будущих партий (Рис. 2).

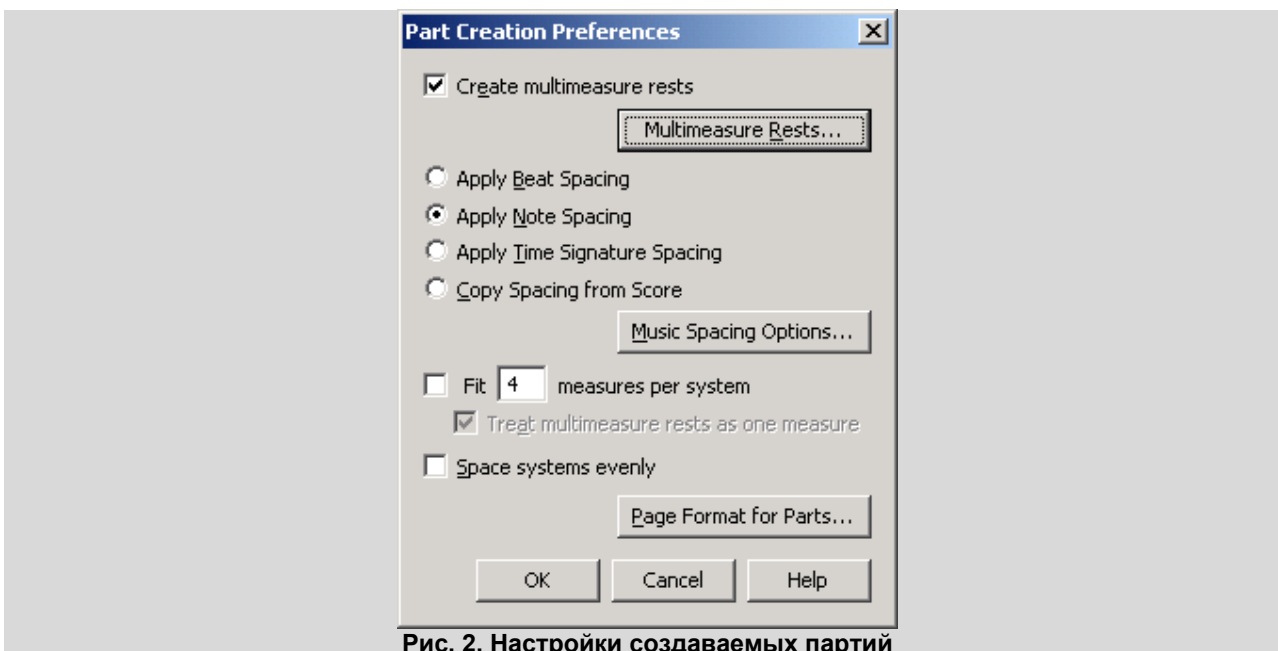


Рис. 2. Настройки создаваемых партий

Самая верхняя кнопка [Multimeasure Rests...](#) ведёт к настройкам многотактовых пауз. Поскольку изначальные настройки многотактовых пауз в Finale не соответствуют правилам ни одного из издательств мира, имеет смысл привести их в порядок. Как это делается — подробно описано в «Русской книге о Finale» на с. 115.

Следующая группа настроек касается ранжира. Если вы уже поработали над ранжиром в самой партитуре, то, скорее всего, вам здесь ничего не нужно менять. Просто оставьте выбранным второй вариант из предлагаемых способов автоматического ранжира ([Apply Note Spacing](#)). Не стоит включать жёсткое задание числа тактов в системе ([Fit n measures per system](#)), поскольку это число сильно зависит от фактуры нотного текста, и задание одного числа на всю пьесу может нарушить ранжир.

Параметр [Space systems evenly](#) иногда кажется довольно соблазнительным для автоматического равномерного распределения систем по странице, но им следует пользоваться с осторожностью, так как из-за математической ошибки Finale иногда перебрасывает последнюю систему страницы на следующую страницу, а затем забывает об этом, и распределение систем на следующей странице уже далеко не равномерно, а на текущей странице внизу остаётся дыра. Я бы советовал не включать этот параметр, а пользоваться аналогичной командой вручную на этапе отделки партии, когда вид страницы находится полностью под вашим контролем.

Последняя из предлагаемых в данном окне настроек — это формат страницы. Поскольку в программе изначально задан размер бумаги, не имеющий никакого отношения к используемым в России (да и в Европе) принтерам, очень советую вам эти настройки тщательно проверить. В «Русской книге о Finale» на с. 116 описано, как настроить формат страницы для будущих партий. Если у вас книги нет, то напомним, что помимо размера бумаги важно установить требуемый раштр нотносца при помощи масштабирования страницы ([Scale Page To](#)) — обычно для инструментальных партий это 94 %, — и исправить ошибочное значение абсолютной высоты нотносца ([Staff Height](#)) на 96 EVPU.

Когда все перечисленные выше параметры настроены, можно закрыть окно настройки создаваемых партий, нажав кнопку **OK**. Окно управления партиями пусть пока останется открытым, мы будем работать с ним дальше.

Остался невыполненным последний пункт подготовки — дополнительные заголовки и колонтитулы. Хотя его можно выполнить и сейчас, гораздо легче это сделать, когда уже создана хотя бы одна партия — в этом случае вы сможете сразу видеть результат своих действий. Поэтому сейчас перейдём к извлечению партий, а далее разберёмся с заголовками.

## Извлечение партии

Откройте окно управления партиями (если вы его закрыли) при помощи команды [Document > Manage Parts...](#) и распахните его полностью (если ещё этого не сделали), нажав на кнопку [Edit Part Definition >](#). Настало время более подробно познакомиться с его содержимым.

В окне три списка. Самый первый список пока пуст. Сюда будут заноситься извлечённые партии. Центральный и правый списки составляют одно целое и соответствуют списку нотноносцев и именованных групп партитуры в соответствии с некоторым правилом. Если для нотноносца задано его полное название ([Full name](#) в параметрах нотноносца), то он самодостаточен и числится в списке отдельным пунктом.

В случае с двуручными инструментами, такими как фортепиано и арфа, их нотноносцы своего названия не имеют, а объединены группой и фигурной акколадой, и название присвоено группе. Finale автоматически ищет именованные группы для нотноносцев без названий, и помещает в список всю группу, включая оба (или более) нотноносца. В списке перед названием этого инструмента будет изображён маленький знак плюса в квадрате. Если на него щёлкнуть, то можно будет увидеть внутренние номера нотноносцев этого инструмента (а плюс сменится на минус — рис. 3)<sup>2</sup>.

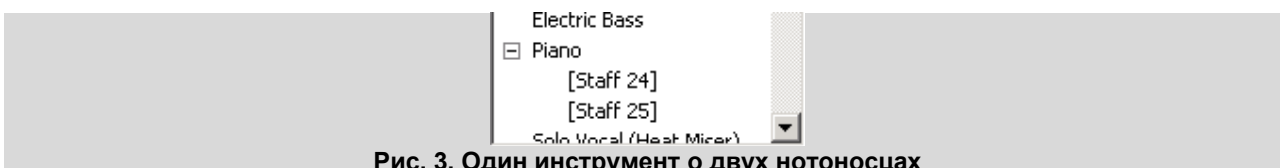


Рис. 3. Один инструмент о двух нотноносцах

Почему же инструменты разделены на два списка? Когда мы создаём новую партию, мы перетаскиваем из правого списка в центральный тот нотноносец или группу, которым создаваемая партия соответствует. Так, в ситуации, изображённой на рис. 1, в левом списке выбрана партия первой флейты, а в центральном — нотноносец первой и второй флейт из партитуры, на основе которой создаётся партия. Из правого списка, поэтому, флейтовая строчка уже исключена.

В самом простом случае — когда пункт правого списка соответствует одному реальному инструменту оркестра (например, *Piccolo* в примере на рис. 1) — для извлечения партии нужно выполнить три шага:

- Нажать кнопку [New Part](#) (в левом списке сразу появится запись — «Part *n*», где *n* — внутренний номер партии);
- Перенести из правого списка в центральный тот нотноносец/группу, на основе которых должна быть создана партия. Это делается при помощи кнопки [< Add to Part](#).
- Задать название партии при помощи кнопки [Edit Part Name...](#) (Finale могла бы и сама скопировать его из названия нотноносца/группы, но она этого не делает).

Если в вашей пьесе каждая партия соответствует одному нотноносцу/группе из правого списка, то вам повезло — все партии можно сгенерировать автоматически. Просто нажмите кнопку [Generate Parts](#), и Finale сама выполнит упомянутые три шага для каждой, после чего вы увидите список в левой части окна полностью сформированным. Автоматическая генерация партий не умеет сама распознавать совмещённые партии. Поэтому, если таких будет немного, вы можете указать их после автогенерации. Если же таких партий много, то имеет смысл создавать все партии вручную.

Как работать с совмещёнными партиями, мы разберёмся позже, в соответствующем разделе, а сейчас посмотрим, что можно делать с уже созданными простейшими партиями.

## Навигация

После того, как созданы одна или несколько партий, их легко можно вызывать на экран при помощи команды [Document > Edit Part](#). Эта команда открывает подменю, в котором перечислены

<sup>2</sup> Часто для удобства ориентации в различных функциях Finale мы даём название отдельным нотноносцам двуручного инструмента, отключая их отображение в партитуре (например, «Piano right» и «Piano left» — согласитесь, что это гораздо нагляднее, чем «Staff 24» и «Staff 25»). Если мы хотим, чтобы инструмент распознавался правильно, от этого удобства придётся отказаться.

все созданные партии. При выборе пункта подменю соответствующая партия открывается в активном окне. Для возврата в партитуру имеется команда `Document > Edit Score`.

Впрочем, пользоваться упомянутыми командами меню вам придётся довольно редко, если вы запомните несколько удобных клавишных комбинаций:

- `CTRL+ALT+>` — переключение на следующую имеющуюся партию. Вслед за последней партией осуществляется переход к партитуре, а затем снова к самой первой партии, по кругу;
- `CTRL+ALT+<` — переключение на предыдущую партию (обратный ход по кругу). Как видите, клавиши «больше» и «меньше» используются здесь, как «вперёд» и «назад»;
- `CTRL+ALT+|` — переключение между текущей партией и партитурой.

### Концепция связи

Как уже говорилось, несмотря на то, что партии называются связанными (связанными с партитурой), для некоторых элементов нотного текста возникает необходимость разорвать связь и осуществить разное позиционирование в партитуре и партии, а иногда даже отобразить в партии то, чего не было в партитуре, или наоборот.

Finale связывает каждый элемент двумя независимыми типами связей: связь отображения и связь позиционирования. Изначально все элементы являются отображёнными в партитуре и во всех партиях, и их позиционирование переходит во все партии из партитуры. Далее связи существуют по следующим законам. Связи отображения:

- если отключить отображение элемента в конкретной партии (на печать он выводится теперь не будет, но не исчезает с экрана, просто его цвет становится блёклым, поэтому будем говорить, что элемент стал «погашенным», в отличие от изначально «зажжённого»), это не повлияет на отображение элемента в остальных партиях и в партитуре;
- если включить отображение погашенного элемента в конкретной партии («зажечь» его), это не повлияет на отображение элемента в остальных партиях и в партитуре;
- если погасить элемент в партитуре, то он погаснет и во всех партиях. Поэтому единственный способ показать некий элемент только в партиях, это сперва погасить его в партитуре, а затем зажечь в каждой партии отдельно. Это и простейший способ получить некий элемент только в какой-то партии: погасить его в партитуре, а затем зажечь только в нужной партии;
- если зажечь элемент в партитуре, то он зажжётся и во всех партиях.

Связи позиционирования:

- если изменить позиционирование элемента в партитуре, то оно соответственно изменится и во всех партиях, в которых не разорвана связь для этого элемента;
- если изменить позиционирование элемента в партии, то его связь с партитурой (и остальными партиями) рвётся, так что изменение никак не влияет на партитуру и партии;
- нарушенную связь элемента в партии можно восстановить, тогда индивидуальное позиционирование элемента в партии теряется и становится таким же, как в партитуре;
- находясь в партитуре, можно восстановить связь элемента для всех партий (тогда индивидуальное позиционирование в тех партиях, где оно было, будет потеряно) или, наоборот, разорвать её.

Всё вышесказанное относится к таким элементам нотного текста, как артикуляция, текстовые и графические обозначения (привязанные как к нотам, так и к тактам), текстовые блоки (привязанные как к тактам, так и к страницам), названия нотоносцев и групп, триоли, вольты, аккорды, подтекстовка (для подтекстовки работает только связь позиционирования).

На практике управление связью у элементов нотации происходит при помощи контекстного меню перечисленных элементов (Рис. 4 и 5) или комбинации клавиш. Пункт меню `Show` снабжён галочкой для зажжённых элементов нотации, у погашенных элементов галочка отсутствует. Соответственно, выбор этого пункта меню изменяет его состояние на противоположное, связь отображения при этом действует согласно описанным выше правилам.



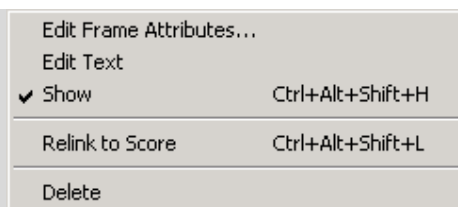


Рис. 4. Меню с пунктами управления связью в партии

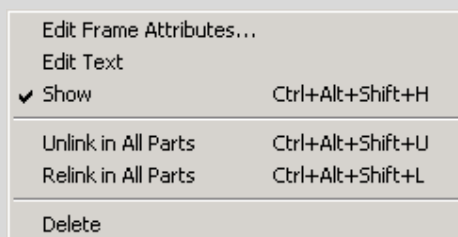


Рис. 5. Меню с пунктами управления связью в партитуре

Поскольку управление связью отображения — одно из наиболее частых действий над элементами в партии, имеет смысл запомнить соответствующую ему комбинацию клавиш, Ctrl+Alt+Shift+H.

Управление связью позиционирования осуществляется при помощи следующих пунктов контекстного меню. В партии это один пункт — *Relink to Score*. Он позволяет восстановить связь позиционирования элемента данной партии с партитурой. Если связь и так не нарушена, то этот пункт меню недоступен. В партитуре вместо этого пункта контекстное меню содержит два других — *Unlink in All Parts* и *Relink in All Parts*. Они позволяют разорвать связь позиционирования элемента во всех партиях и восстановить её соответственно.


Визуально определить элемент с разорванной связью в партии легко — он меняет цвет на оранжевый. В партитуре оранжевым цветом помечены те элементы, связь которых разорвана хотя бы в одной из партий.

**Внимание!** Не всякую связь можно нарушить! Есть такие элементы нотного текста, которые связаны между партиями и партитурой всегда, а есть те, которые, напротив, связи не имеют. Всегда связанными являются ноты. Единственное, что можно сделать в нотном тексте партии, это совершить энгармоническую замену. Вид обозначений, связь которых можно разорвать, тоже является неизменным. Нельзя, например, сделать, чтобы указание из партитуры *marcato* в партии выглядело как *tenuto*. Как только мы попробуем отредактировать текст (или знак) указания в партии, оно сразу же изменится и в партитуре.

Никогда не связанным является всё форматирование — поля систем и страниц, раштр, ранжир, расположение тактов на системах («замки»). Это и понятно, так как копирование его из партитуры не имеет смысла (для исключительных случаев такая возможность предусмотрена, но это именно копирование, а не живая связь).

У некоторых элементов часть атрибутов в партиях всегда связаны с партитурой, а другая часть — никогда. Это касается, например, атрибутов такта. Вид тактовой черты изменить в партии индивидуально невозможно, но ширина такта и дополнительные промежутки перед и после нот такта — это характеристики, индивидуальные для каждой партии и для партитуры. Полный список всех элементов нотации, доступных в Finale, с указанием возможностей изменения их связи приведён в фирменном руководстве к программе (Приложение, страницы A44-A50), поэтому здесь дублировать его не будем.

Остановимся лишь на стилях нотоносца — их связь в партитуре и партиях действует по тем же правилам, что и позиционирование остальных элементов. Если применить стиль к участку нотоносца в партитуре, он автоматически появится и во всех партиях. Точно так же и удаление стиля в партитуре приводит к удалению его во всех партиях. Однако если применить стиль в одной из партий, то ни одна другая партия, ни партитура этого стиля не увидят. И удаление стиля в партии влияет только на эту партию, в остальных партиях и в партитуре этот стиль остаётся. Понимание принципов связи для стилей нотоносца будет необходимо для вставки реплик и для разделения совмещённых партий.

**Для энтузиастов.** Ещё один способ управления связью элементов появился задолго до связанных партий, и относится к тактовым обозначениям, устанавливаемым при помощи инструмента 

(**Нюанс**). Если при позиционировании таких обозначений выбрать вариант Staff List, то можно указать список нотных систем, у которых это обозначение должно появляться в партитуре и отдельно в партии. Впрочем, применение этого способа не слишком оправдано. Единственный случай, который приходит в голову, это привязывать с его помощью разделители систем (знак //), которые должны появляться только в партитуре. Однако существующий в комплекте Finale плагин Score System Divider расставляет эти знаки совсем другим способом (как привязанные к странице текстовые блоки), так что отдельные списки нотных систем для партитуры и партий опять-таки ничем не помогут.

### Заголовки и колонтитулы

Все заголовки и колонтитулы переходят в партию из партитуры. Честно создать средствами Finale заголовков только для партии невозможно. Однако в заголовке каждой партии должно содержаться название инструмента, играющего по этой партии. Для этого в Finale есть специальная текстовая вставка. Это текстовое поле, которое принимает во всех партиях своё значение — название партии. Вставить такое поле в текстовый блок можно при помощи команды Text > Inserts > Part/Score Name. Оно работает точно так же, как и поле с номерами страниц, которые на каждой странице показывают свой номер. Названия партий подставляются в текст из параметров партии, заданных в окне управления партиями (рис. 1). Однако, как мы знаем, текстовый блок не может быть помещён только в партию, партитура тоже его содержит. Для партитуры его значение будет взято из окна параметров документа (File > File Info... > Score Name Insert) и изначально содержит английское слово Score («Партитура»). При желании его можно заменить на любой другой текст, однако, как правило, текстовый блок с этим обозначением в партитуре следует просто погасить, и зажечь его во всех партиях, где он будет отображать название партии (рис. 6).

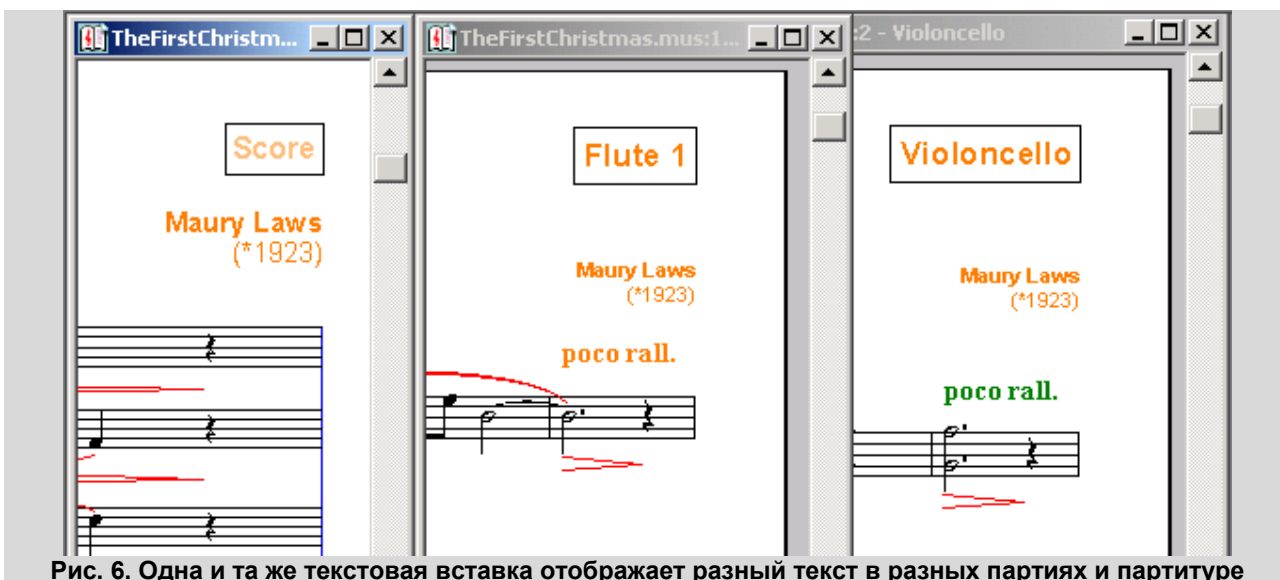


Рис. 6. Одна и та же текстовая вставка отображает разный текст в разных партиях и партитуре

К сожалению, Finale предлагает одну единственную текстовую вставку, с индивидуальными значениями для партий. Обычно при изготовлении партий их нужно ещё, как минимум, две — это сокращённое название партии (его вставляют в верхний колонтитул на всех страницах, начиная со второй), и регистрационный номер издания (соответственно, в нижнем колонтитуле), который в партитуре бывает один, а в партиях другой.

Чтобы вставить колонтитул с сокращённым названием инструмента во все партии, можно воспользоваться следующей технологией:

- Создать на странице партитуры без точного позиционирования колонку текстовых блоков, один под другим, в каждом из которых вписать название следующей партии;
- Все эти блоки в партитуре погасить;
- Переходя из одной партии в другую, зажечь соответствующий ей текстовый блок и переместить его на точное место.

Последний пункт этого рецепта требуется выполнять очень аккуратно, так как все текстовые блоки (по числу партий!) окажутся в конце концов на одной и той же позиции, будут просвечивать

один сквозь другой, отображаясь совершенно нечитаемым пятном, и выбрать из них нужный будет уже невозможно. Однако на печати для каждой партии будет выведен только свой текст.

Примерно такую же операцию нужно проводить для вставки регистрационных номеров, индивидуальных для партий.

### Отделка

Процесс отделки связанных партий ничем не отличается от отделки партитуры или партий, извлечённых обычным образом, за исключением нескольких особенностей.

- При отделке связанных партий ничего не удаляйте. Любой элемент, удалённый в партии, будет удалён и из партитуры. (Единственное исключение составляют стили нотоносцев, удаление которых в партии не воздействует на остальные партии и партитуру.) Если какой-то элемент лишний, его нужно погасить. Данное замечание относится в первую очередь к обозначениям «а 2», «1.», «2.» и т. п., которые вводятся в партитуре, но излишни в партиях.
- Если вы добавляете в партии новое обозначение, то помните, что оно появится и в партитуре. Поэтому, добавив элемент, необходимый только в партии, сперва погасите его в партитуре, затем вернитесь в партию и зажгите его там.
- Если вам нужно изменить текст или вид элемента в партии (а в партитуре оставить его прежним), то не редактируйте его. Вместо этого скройте его, и создайте на том же месте ещё одно, как описано в предыдущем разделе.

Всё форматирование партии является её собственностью и никак не влияет на остальные партии и партитуру: поля систем, ранжир, распределение тактов по системам, добавленные пустые страницы — всё это можно менять без опаски.

Однако часто музыкальный материал в разных партиях оказывается схожим, и их хочется отформатировать одинаково (или, отформатировав одну партию, повторить то же самое в следующей). В новой версии Finale для этого предусмотрели дополнительную функцию во многих диалоговых окнах с настройками форматирования (например, в полях системы — рис. 7), настройки можно применить как к текущей открытой партии или партитуре ([Apply](#)), так и к любым другим партиям одновременно [Apply to Parts/Score](#). В появившемся окне для этого надо отметить галочками те партии, к которым требуется применить изменения.

К сожалению, просто скопировать всё форматирование из одной партии в другую невозможно, нужно применять настройки к выбранным партиям для каждой системы отдельно. В этом отношении связанные партии требуют гораздо больше работы, чем функция специального извлечения партий, где можно создать новую партию, используя форматирование предыдущей.

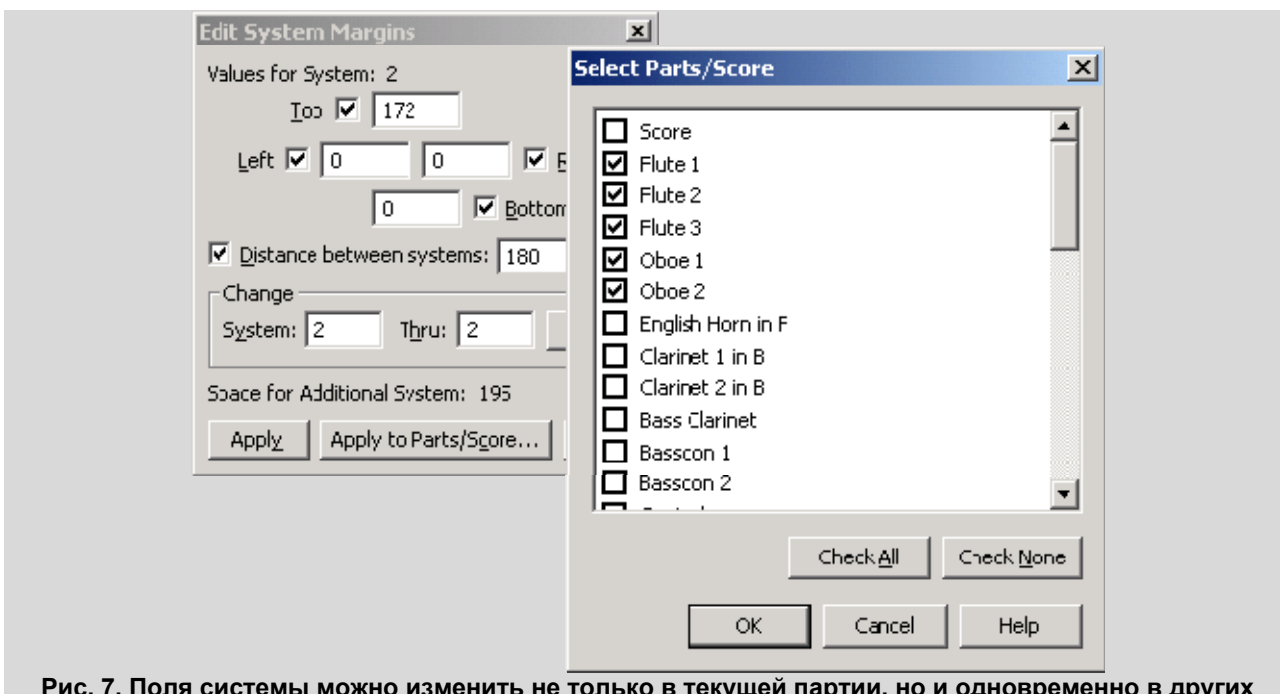


Рис. 7. Поля системы можно изменить не только в текущей партии, но и одновременно в других



## Совмещённые партии

Случай, когда каждая партия соответствует одному и только одному нотному/группе, будет выпадать далеко не всегда. Как правило, для экономии места (и чтобы облегчить чтение партитуры) пары одноимённых партий со схожей фактурой записываются на одной строчке партитуры. На рис. 1 в списке инструментов можно заметить, что на общих строчках записаны флейты (1 и 2), гобои (1 и 2), кларнеты (1 и 2), фаготы (1 и 2), валторны (1 и 2, 3 и 4), трубы (1 и 2, 3 и 4), тромбоны (1 и 2). Иногда на одном нотном оле могут быть записаны три, и даже четыре одноимённых инструмента. А в карманных партитурах одну строчку между собой могут делить даже инструменты разных групп (например, контрафагот, туба и виолончель — разумеется, если они играют одно и то же).

Finale умеет разделять совмещённую запись из партитуры по отдельным партиям (об ограничениях этой технологии мы поговорим позже). Для того, чтобы сообщить программе, что какая-то партия будет использовать не все ноты одного нотного оле, а лишь определённую их часть, выберите нужную партию в левом списке окна управления партиями и нажмите кнопку **Edit Voicing...** Появится новое окно, заголовок которого отражает связь между нотным олем и партией (Рис. 8).

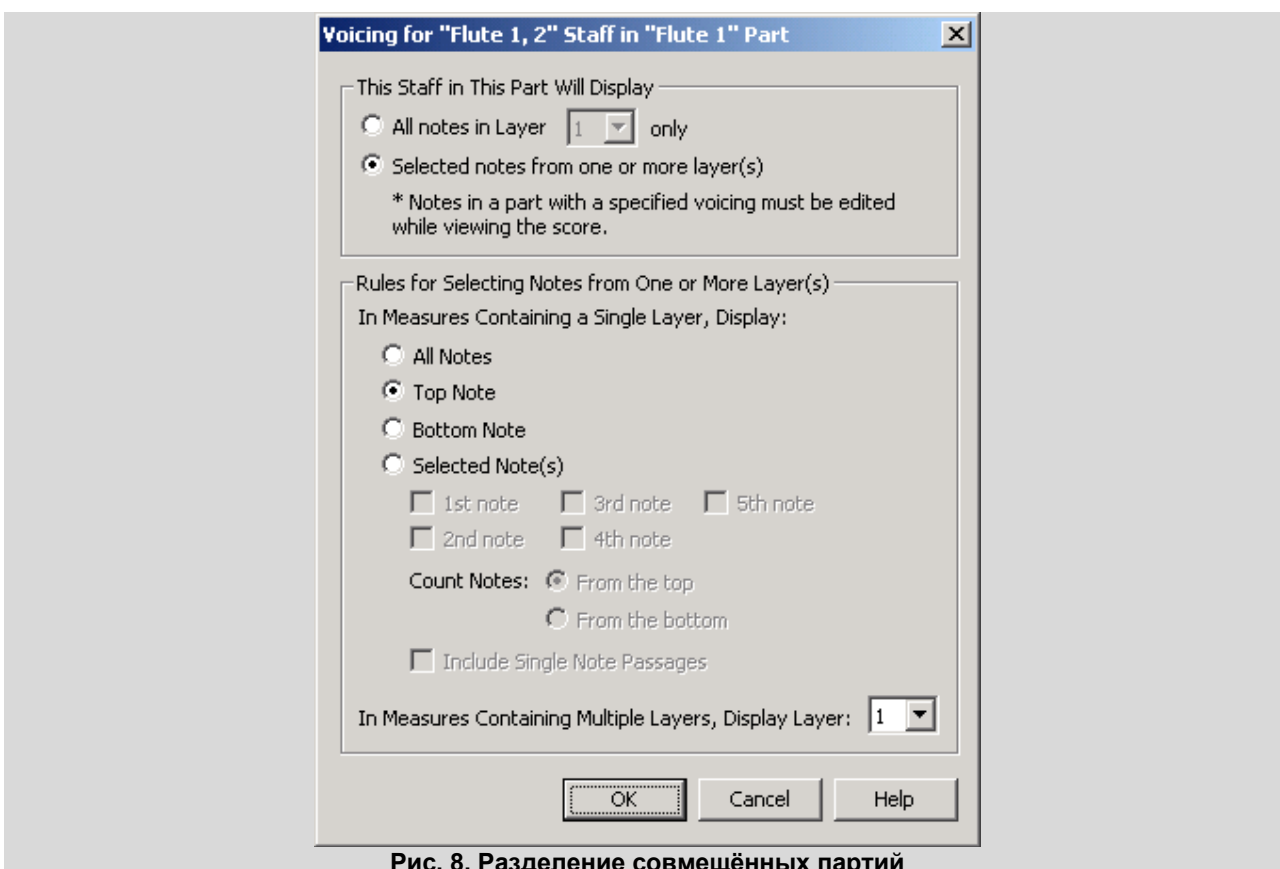


Рис. 8. Разделение совмещённых партий

Чтоб было легче разобраться в настройках, приведём конкретные примеры. Допустим, нам нужно распределить по отдельным партиям содержимое общего нотного оле первой и второй флейт.

**Случай 1:** каждая партия записана в своём слое.



Рис. 9. Каждая партия в своём слое

Если на протяжении всего произведения способ записи этих партий не изменяется (они не переключаются указаниями «1.» или «2.», и не объединяются указанием «a2»), то в настройках разделения партий укажите один единственный, самый верхний, параметр — *All notes in Layer 1 only* для первой партии (чёрный слой) и *All notes in Layer 2 only* для второй (красный слой).

**Внимание!** Когда при наборе двухголосия встречаются паузы (как в приведённом примере), Finale автоматически сдвигает их вверх или вниз в соответствии с настройками слоя. Разумеется, если паузы совпадают по длительности, то они должны быть расположены по центру — как при одноголосии. На рис. 10а показано, как располагает паузы Finale, а на 10б — как их нужно после этого сдвигать. Часто наборщики, сдвигая в центр паузу одного слоя (нажатием клавиши «\*» в Speedy), ленятся делать то же самое во втором и просто скрывают паузу второго слоя (клавишей «O» в Speedy). Имея в виду последующее извлечение партий, этого делать не следует, так как слой со скрытой паузой превратится в отдельную партию, и, разумеется, там пауза тоже будет скрыта. Паузы обоих слоёв следует честно сдвигать в середину (чтоб одна «пряталась» за другой). Не обязательно делать это вручную. Можно по окончании набора нот запустить плагин *TGTools > Parts > Join rests of multiple layers*, и он сдвинет совпадающие паузы во всей пьесе.

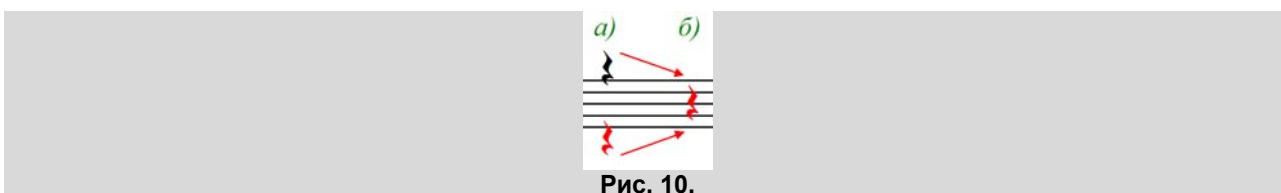


Рис. 10.

**Случай 2:** в пьесе используются разные способы совмещения партий.

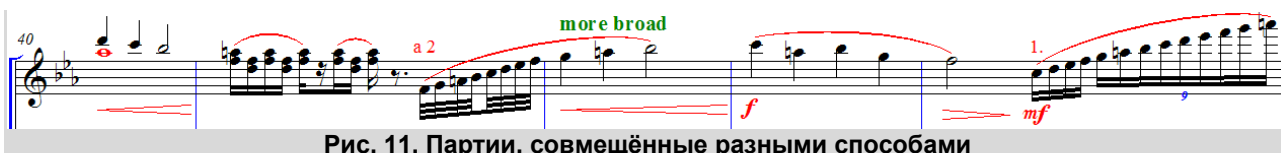


Рис. 11. Партии, совмещённые разными способами

Если в соответствии с фактурой для совмещения партий на одном нотном стане на протяжении пьесы были выбраны разные способы (разные слои, одноштыльная запись интервалов, одноштыльная запись унисонов, запись одной партии без выписывания пауз другой), то настройки должны быть следующие. В верхней части окна (Рис. 8) выберите пункт *Selected notes from one or more layer(s)* (Избранные ноты из одного или более слоёв). После этого станут доступны настройки нижней части окна. Для первой партии выберите *Top Note* и цифру 1 в самом низу (это значит, что мы хотим отображать верхние ноты при одноштыльной записи интервалов и первый слой при двуштыльной записи). Для второй партии, соответственно, нужны *Bottom Note* и цифра 2 внизу (нижние ноты при одноштыльной записи и второй слой при двуштыльной).

Одноштыльная запись унисонов является частным случаем одноштыльной записи интервалов, поэтому не требует дополнительных настроек.

**Случай 3:** помимо совмещения на общей строчке, каждая партия также фрагментарно представлена на отдельных нотных станах (как рекомендовалось в «Русской книге о Finale» на с. 119).

Рис. 12. Партии с общей и отдельными строчками

В окне управления партиями (рис. 1) каждая из трёх строчек будет представлена в правом списке отдельным пунктом. В качестве источника для первой партии здесь нужно выбрать общую строчку и отдельную строчку первого кларнета. После этого указать для совмещённой строчки способ разделения (voicing) — так же, как это делалось в случаях 1 и 2. Соответственно, для второй партии источником будет являться общая строчка и нотоносец второго кларнета, а способ разделения указывается снова только для совмещённой строчки.

Когда вы откроете вновь созданную таким способом партию (не важно — первую или вторую), она вся будет состоять из двух строчек. Первая строчка — это автоматическое разделение совмещённой записи, а вторая — копия отдельной строки инструмента из партитуры. Ваша задача теперь будет состоять в том, чтобы, распределяя такты по системам, избежать перехода музыкального материала с одного нотоносца на другой в рамках одной системы. Это может оказаться довольно сложной задачей, так как изначально переход с одного нотоносца на другой осуществлялся на границах *партитурных* систем — с другим раштром и ранжиром, и теперь нужные фрагменты, разделённые по системам в формате партии, могут выглядеть непропорционально<sup>3</sup>. После того, как задача распределения по системам решена, остаётся оптимизировать партию, чтобы избавиться от паузирующих строчек.

Следующая проблема с совмещёнными партиями заключается в том, что Finale сама не понимает смысла обозначений «a2» и «1.» (см. рис. 11), в то время как именно эти обозначения указывают, к какой из совмещённых партий относится нотный текст. Программа помещает такие фрагменты в обе партии. Если фрагмент помечен обозначением «a2», то это должно вас устроить. В равной степени правильным является отображение фрагментов, помеченных «1.», в первую партию, и «2.» — во вторую.

Однако фрагменты «1.» во второй партии (и «2.» в первой) должны быть скрыты и заменены паузами. Для этого следует создать специальный стиль нотоносца, назовём его «Other voice», и применять к ошибочно помещённым в партию фрагментам другой партии. В параметрах созданного стиля нужно установить галочку *Alternate Notation* и, нажав соседнюю с ней кнопку *Select*, выбрать *Blank Notation with Rests*, а также убрать все имеющиеся в окне галочки (доступны только две). После применения этого стиля (заметьте, что его нужно применять в партии, а не в партитуре!) ненужные ноты будут скрыты и заменены паузами. Получившиеся паузы можно обычным способом собрать в многотактовые. Если ноты чужой партии начинаются или заканчиваются в середине такта, а дальше идут свои ноты, то стиль нужно применять к части такта, предварительно дав команду *Edit > Select Partial Measures*. Заметьте, что способ записи пауз будет выбран автоматически, и изменить его не представляется возможным — например, вместо четверти с точкой всегда будут отображаться четвертная и восьмая паузы.

После того, как нотный материал для партии выбран, нужно избавиться от всех обозначений «a2» и «1.» Удалять их нельзя, так как это приведёт к их удалению и в партитуре. Поэтому нужно, переходя от одного к другому, гасить их, как объяснялось в разделе «Концепция связи».

Особого внимания в совмещённых партиях требуют динамические обозначения, привязанные к нотам. В ситуации, показанной на рис. 9, в начале фрагмента имеется указание *mp*, которое по сути относится к обеим партиям, но привязано к ноте лишь одной из них. Пока партии сосуществуют на одной строчке в рамках партитуры, нас это устраивает. Но когда они окажутся разделены, обозначение перейдёт только в ту партию, к ноте которой оно привязано. Поэтому во избежание потерь стоит пользоваться обозначениями, привязанными к такту — тогда они перейдут в обе партии.

## Реплики

Оформление реплик в связанных партиях осложнено одним обстоятельством: нотный текст партии синхронизирован с текстом партитуры, и как только мы внесём реплику в партию, она тотчас появится и в партитуре, где ей совсем не место.


<sup>3</sup> В случае, когда переход с одного нотоносца на другой никак не подогнать к границе системы в партии, можно воспользоваться головокружительным трюком: скрыть паузирующие фрагменты нотоносцев системы при помощи соответствующих стилей нотоносца, и совместить оставшиеся фрагменты с нотами так, что они будут представляться читателю одной строкой (это возможно, разумеется, только после оптимизации).

Для решения этой проблемы нужно создать стиль нотноосца, с точно такими же параметрами, как мы создавали для совмещённых партий («Other voice»), можно даже воспользоваться тем же стилем, но лучше создать отдельный, назвав его, скажем, «Cue notes».

Итак, последовательность действий следующая:

- вставить реплику (это легче делать в партитуре, в Scroll view, рекомендации по изготовлению реплик содержатся в «Русской книге о Finale» на с. 120-122);
- применить к тактам с репликой стиль Cue notes — реплика скроется, и вместо неё появятся паузы;
- перейти в партию и удалить стиль Cue notes — реплика появится (удаление стиля в партии на партитуру не действует, поэтому там реплика останется скрытой).

В совмещённых партиях к изготовлению реплик добавляется ещё одна проблема. Поскольку разделение совмещённой записи подразумевает наличие лишь одного голоса в одной партии, к реплике становится невозможным, во-первых, добавить целую паузу в основной голос, а во-вторых, развернуть штили реплики в противоположную сторону (программа не допускает редактирование положения и величины штилей и вязок в совмещённых партиях, поскольку она создаёт их автоматически из совместной записи в партитуре). В-третьих, если реплика содержит паузы, то они будут располагаться по центру нотноосца, как при одноголосной записи, а сдвинуть их вверх или вниз невозможно.

**Паузы в основном голосе** для сопровождения реплик придётся вставлять искусственно. Для этого при помощи инструмента  (**Нюанс**) создайте два новых обозначения. Оба они должны содержать один и тот же символ — целотактовую паузу (символ 238 из шрифта Maestro, размером в 24 пункта), но в одном обозначении она будет смещена вверх (для реплик снизу), а в другом вниз (для реплик сверху). Во вкладке Measure Positioning создаваемых обозначений задайте следующие параметры:

- (Horizontal) *Expression Alignment Point*: Center;
- *Measure Alignment Point*: Center Over/Under Music;
- *Additional Horizontal Offset*: -12;
- (Vertical) *Position*: Staff Reference Line;
- *Additional Vertical Offset*: -12 (для верхней паузы) и -84 (для нижней).

Снабдите ваши обозначения комментарием «верх» и «низ» в поле *Description*, поскольку в списке обозначений обе паузы будут выглядеть совершенно одинаково.

После этого применяйте одну из фальшивых пауз к тактам с уже созданной репликой, гасите её в партитуре и вновь зажигайте в партии.

**Развернуть штили реплики** в нужном направлении можно при помощи стилей нотноосца. Создайте два новых стиля — «Stems Up» и «Stems Down». В их параметрах установите одну единственную галочку — *Stems*, а нажав кнопку *Stem Settings...*, выберите *Always up* для одного стиля, и *Always down* для второго. После этого можно применять стиль Stems Up для верхних реплик, и Stems Down для нижних. Стили эти можно применять как в партии, так и в партитуре, поскольку ноты реплики в партитуре всё равно скрыты.

И, наконец, самый сложный случай — это реплика в одной из совмещённых партий в то время, как другая партия содержит свои ноты. Для изготовления такой реплики нам понадобится ещё один стиль нотноосца, схожий со сделанным ранее стилем «Cue notes». Назовём его «Cue notes in Layer 2», а в окне Alternate Notation этого стиля выберем *Blank Notation with Rests*, параметр *Apply to* установим на Layer 2 и включим обе доступные галочки.

Рассмотрим пример, в котором первый гобой играет, а второй вступает через несколько тактов, в унисон с первым (рис. 13, верх). Второму гобою необходима реплика, в качестве которой мы возьмём ноты первого гобоя (за редкими исключениями соседний инструмент — это самый удобный источник для реплики). Последовательность действий такая:

- перейдите в партитуру; создайте реплику, скопировав ноты первого слоя во второй (*MassEdit* > *Move/Copy Layers...* > *Copy* > *1 into 2*);
- спрячьте реплику, применив к ней стиль Cue notes in Layer 2;
- добавьте фальшивые паузы в такты с репликой и погасите их;
- перейдите в партию второго гобоя, удалите стиль Cue notes in Layer 2;
- разверните штили реплики вверх, применив к тактам с репликой стиль Stems Up;
- зажгите фальшивые паузы;

- уменьшите ноты реплики, включив отображение только второго слоя (Shift-Alt-2, Document > Show Active Layer Only) и выполнив команду MassEdit > Change > Note Size...
- надпишите реплику.

Рис. 13. Реплика во втором слое

Некоторые издательства требуют, чтобы реплика не переходила в тот такт, где инструмент вступает. Поэтому конец залигованной ноты из партии первого гобоя мы в реплику не перенесли, а вместо этого скрыли его стилем Other voice (рис. 13, низ), саму лигу из реплики нужно убрать вручную, причём сразу после того, как вы скопировали ноты реплики, до того, как вы её скрыли в партитуре, потому что в совмещённых партиях ноты редактировать невозможно, это можно делать только в партитуре.

Если вы вставляете реплики в уже извлечённую партию (можно сделать и наоборот — сначала заготовить все реплики в партитуре, а затем извлекать партии), то можете столкнуться с проблемой, что вставленная в Scroll View реплика не видна в Page View или виден лишь её первый такт. Это значит, что реплика (или остальные её такты) скрыта за многотактовой паузой. Паузу необходимо либо полностью раскрыть, либо пересчитать изменившееся количество пустых тактов — и то и другое будет выполнено при помощи команды Measure > Multimeasure Rests > Create.

### Проблемы и решения

Далее перечислены проблемы, обнаруженные в реализации технологии связанных партий в Finale 2007, а также способы их решения, если таковые имеются. Условно все проблемы разделены на два типа: операционные (о) и нотационные (н). Проблемы первой категории не обязательно препятствуют получению желаемого результата, они лишь делают работу менее удобной и более трудоёмкой. Вторая же категория описывает концептуальные ограничения, препятствующие получению нужных элементов нотации.

| №  | Проблема   | Тип | Метод решения   |
|----|--|-----|---|
| 1. | Скрытие реплик в партитуре реализовано нелогично       | о   | Применить стиль нотоносца (с параметром Alternate notation with rests) в партитуре, а затем удалить его в партиях |
| 2. | Сменный ключ для реплики невозможно скрыть в партитуре | н   | Обмануть программу, введя ключ, как нюанс, и транспонировав реплику на визуально правильную высоту                |



| №   | Проблема   | Тип | Метод решения  |
|-----|--|-----|--|
| 3.  | Реплика в разделённой (voiced) партии не может содержать интервалы и аккорды, т. к. многоголосие в разделённых партиях не поддерживается   | н   | Обмануть программу, комбинируя использование слоёв и аккордов в рамках одного такта. Кроме того, использование второго голоса (voice 2) не обрабатывается в разделённых партиях — это одновременно и ошибка программы, и лекарство, позволяющее использовать многоголосие в репликах для разделённых партий                  |
| 4.  | Реплику в разделённой (voiced) партии невозможно снабдить целой паузой для основного голоса, т. к. многоголосие в разделённых партиях не поддерживается  | н   | Обмануть программу, введя паузу, как нюанс   |
| 5.  | Невозможно развернуть штили в нужном направлении в репликах к разделённым (voiced) партиям   | н   | Применить стиль нотноосца с форсированным направлением штилей  |
| 6.  | Невозможно вертикально сдвигать паузы в репликах к разделённым партиям   | н   | Нет решения!   |
| 7.  | Копирование реплики из одной из разделённых партий в другую реализовано слишком сложно   | о   |  |
| 8.  | В разделённых партиях невозможно редактировать длину штилей и угол наклона вязок   | н   | Нет решения!   |
| 9.  | Невозможно осуществлять энгармоническую замену в разделённых партиях, поскольку инструменты ввода запрещены  | о   | Отключить разделение (voicing), осуществить энгармоническую замену в партии, и снова включить разделение   |
| 10. | Невозможно форсировать появление случайных знаков у продолжающихся заливочных нот, переходящих на новую систему, по-разному в партитуре и партиях.   | н   | Ставить случайные знаки, как нюанс   |
| 11. | Текстовые вставки (text inserts) не поддерживают сокращённые названия партий   | н   | Создать текстовые блоки по количеству партий, зажжённые только в нужной партии, и погашенные в остальных партиях и в партитуре. Однако это слишком сложно вводить, и практически невозможно редактировать, поскольку все блоки будут визуально накладываться один на другой в одной и той же позиции (напр., в колонтитулах) |
| 12. | Регистрационные номера не поддерживаются в информации о файле и текстовых вставках (могут потребоваться разные номера для партитуры и партий, и, возможно, каждая партия может иметь свой номер)   | н   | См. п. 11  |
| 13. | Если позиционирование текстового блока в партиях должно отличаться от партитуры (но быть одинаковым для всех партий), — как, например, у заглавия, — приходится заново двигать его в каждой партии | о   |  |
| 14. | Большинство плагинов не работают в партиях (например, выравнивание динамики, Staff list manager, Expression Browser и т. д.)   | о   |  |
| 15. | Невозможно разорвать связь между названиями нотноосцев и позиционированием названий в партиях и партитуре, а между тем в ударных или хоровых партитурах (являющихся партия-                        | н   | Можно изменить названия и позиционирование названий нотноосцев при помощи стилей нотноосца   |

| №   | Проблема   | Тип | Метод решения  |
|-----|--|-----|--|
|     | ми, состоящими из нескольких партий) часто требуется, чтобы названия нотных систем были иными, нежели в партитуре  |     |  |
| 16. | Отсутствует функция проигрывания партитуры при просмотре партии. Такая функция нужна для выбора места для реплик и самих реплик  | о   | Сохранить партитуру, как звуковой файл, и проигрывать её в отдельном плеере, просматривая партию   |
| 17. | Отсутствует функция автоматической генерации избранных партий. Необходима, когда несколько партий уже созданы вручную, и требуется автоматически создать все остальные.  | о   |  |
| 18. | При создании партии, состоящей из нескольких нотных систем, теряются группы и акколады, если эти нотные системы в партитуре имели свои названия  | о   | Группы и акколады можно создать в партии заново  |
| 19. | Отсутствует атрибут «Только для партитуры» или «Только для данной партии» у страничных текстовых блоков. Такой атрибут мог бы быть полезен для разделителей систем, для специфических номеров страниц или для сокращённых названий партий  | о   | Каждый текстовый блок приходится гасить во всех партиях/партитуре, где он не используется.   |
| 20. | Отсутствует атрибут «Отображать погашенные элементы» в меню View. Погашенные элементы (хотя они отображаются и бледным цветом) загромождают экран и мешают ориентироваться   | о   |  |
| 21. | Отсутствует возможность указать начальное расстояние между нотными системами для партий, состоящих из нескольких нотных систем (напр., фортепиано, хор)  | о   | Нужно заново указывать в каждой партии   |
| 22. | Переключение между партиями и обратно к партитуре устанавливает внутренний атрибут «Изменено», поддерживаемый программой, что при попытке закрытия файла приводит к вопросу «Файл изменён. Не хотите ли вы его записать?», это мешает использованию файловых систем с версионным контролем | о   |  |
| 23. | При работе с вокальными партиями время от времени исчезают слоговые чёрточки и черты, продлевающие концы слов  | н   | Перед выводом на печать необходимо проверить, не исчезли ли указанные элементы. Если исчезли, то команда <code>Edit &gt; Update Smart Word Extensions and Hyphens</code> вернёт их на место. |
| 24. | Невозможно скопировать форматирование всех систем из одной партии в другую   | о   | Приходится копировать форматирование по одной системе, либо делать заново  |
| 25. | Невозможно скопировать распределение тактов по системам из одной партии в другую   | о   | Приходится распределять такты заново   |
| 26. | Комбинация одноштыльной и двуштыльной записей многоголосия в рамках одного такта в совмещённых партиях разделяется некорректно   | н   |  |
| 27. | Редактирование концов «вилок» в партии не всегда приводит к разрыву связи с партитурой   | о   | Если замечено, что связь не порвалась, отменить последнюю операцию, порвать связь и отредактировать «вилку» заново.  |
| 28. | Отсутствует функция блокирования изменений в завершённой партии/партитуре. Риск случайного ввода нежелательных изменений слишком велик   | о   |  |

| №   | Проблема   | Тип | Метод решения  |
|-----|--|-----|--|
| 29. | Команда <b>Зажечь/Погасить (Show/Hide)</b> не поддерживается в инструменте <b>Стрелка (Selection tool)</b>   | о   | Необходимо каждый раз включать тот инструмент, которым поставлен выбранный элемент   |
| 30. | Применение стиля А в партитуре к тактам, в которых применён стиль Б в партии, приводит к проникновению стиля Б из всех партий в партитуру во всех местах, где он применён — в случае, если стили А и Б конфликтуют | о   | Если Finale предупреждает о конфликте стилей, необходимо отменить операцию, а затем удалить старый конфликтующий стиль (Б) из такта в партии, прежде чем применить к этому такту в партитуре новый стиль А   |
| 31. | Невозможно изменить ранжир у мелизмов в разделённых партиях  | н   | Единственный способ изменить ранжир форшлагов в разделённых партиях, это изменить значение в <a href="#">Document &gt; Document Options &gt; Grace Notes &gt; Grace Notes Offset on Entry</a> . Однако это значение моментально повлияет и на всю партитуру. Поэтому после изменения этого значения необходимо заново вручную отранжировать партитуру и не-разделённые партии. |

Все эти проблемы доведены автором статьи до сведения компании-производителя Finale. Однако практика показывает, что MakeMusic не торопится ликвидировать свои ошибки и недочёты. Поэтому владение обходными маневрами (workarounds), свод которых изложен в таблице, на данной стадии совершенно необходимо.

### Эффективность работы

Несмотря на новую технологию, производство партий остаётся трудоёмким процессом. Даже если из небольшой партитуры объёмом в двадцать страниц партия получается в среднем длиной в две страницы, таких партий необходимо сделать от тридцати до сорока. Большинство операций в этом процессе будут повторяться много раз, поэтому важно сократить занимаемое ими время до минимума. Следующие советы помогут в этом.

**Быстрые клавиши.** В данной статье упоминание всех команд меню снабжено подчёркнутыми буквами. Нажатие клавиши Alt и подчёркнутых букв приводит к срабатыванию команды. При многократном повторении во вводе таких клавишных последовательностей можно добиться такого высокого автоматизма, который совершенно недостижим при выборе команд меню мышью. Кроме того, многие команды имеют дополнительные клавиатурные сокращения, указанные справа от команд в меню. Например, вместо [Document > Document Options](#) можно просто нажать Ctrl+Alt+A.

**Клавиши для стилей нотноосца.** Специфика работы со связанными партиями подразумевает активное использование стилей нотноосца. Имеет смысл, поэтому, на все те стили, которые мы создали в ходе статьи, назначить свои клавиши стандартным для Finale способом. Включив инструмент Стан, нажмите одновременно SHIFT и желаемую клавишу. Затем двойным щелчком выберите стиль из появившегося списка. После этого можно применять нужный стиль, всего лишь выделив такты, и нажав запрограммированную клавишу.

**Клавиши для пауз/ключей/знаков.** Как видно из приведённого списка проблем, при работе со связанными партиями часто придётся обманывать программу, вводя различные элементы нотации — ключи, паузы, случайные знаки — через инструмент Ньюанс. Имеет смысл назначить и на эти элементы свои клавиши. Делается это так же, как и со стилями нотноосца.

**Специфические клавиши для партий.** Клавишные комбинации, специфические для связанных партий, упоминались в разделе Навигация. В их употреблении стоит добиться такого же автоматизма, как и с клавишами «стрелка влево» и «стрелка вправо». Ещё одна клавишная комбинация, которой придётся пользоваться чаще других, это Ctrl+Alt+Shit+N, эквивалент команды «Зажечь/Погасить».

**Три окна.** Наиболее эффективным способом удаётся работать с партиями, раскрыв один и тот же документ в трёх окнах (рис. 14). Два из них следует расположить вертикально, так что каждое из них займёт половину экрана. В одном раскройте предыдущую сделанную партию, а в другом —

ту, над которой работаете. Таким образом вам будет легче копировать сходные элементы форматирования, распределение тактов по системам и реплики. В третьем окне, которое в обычное время находится в минимизированном состоянии, должна быть открыта партитура в Scroll view. Этим окном придётся пользоваться для вставки новых реплик, оно позволит видеть одновременно все партии. После использования окно можно снова минимизировать, так что оно займёт полосу внизу экрана, а видны станут снова два окна с партиями.

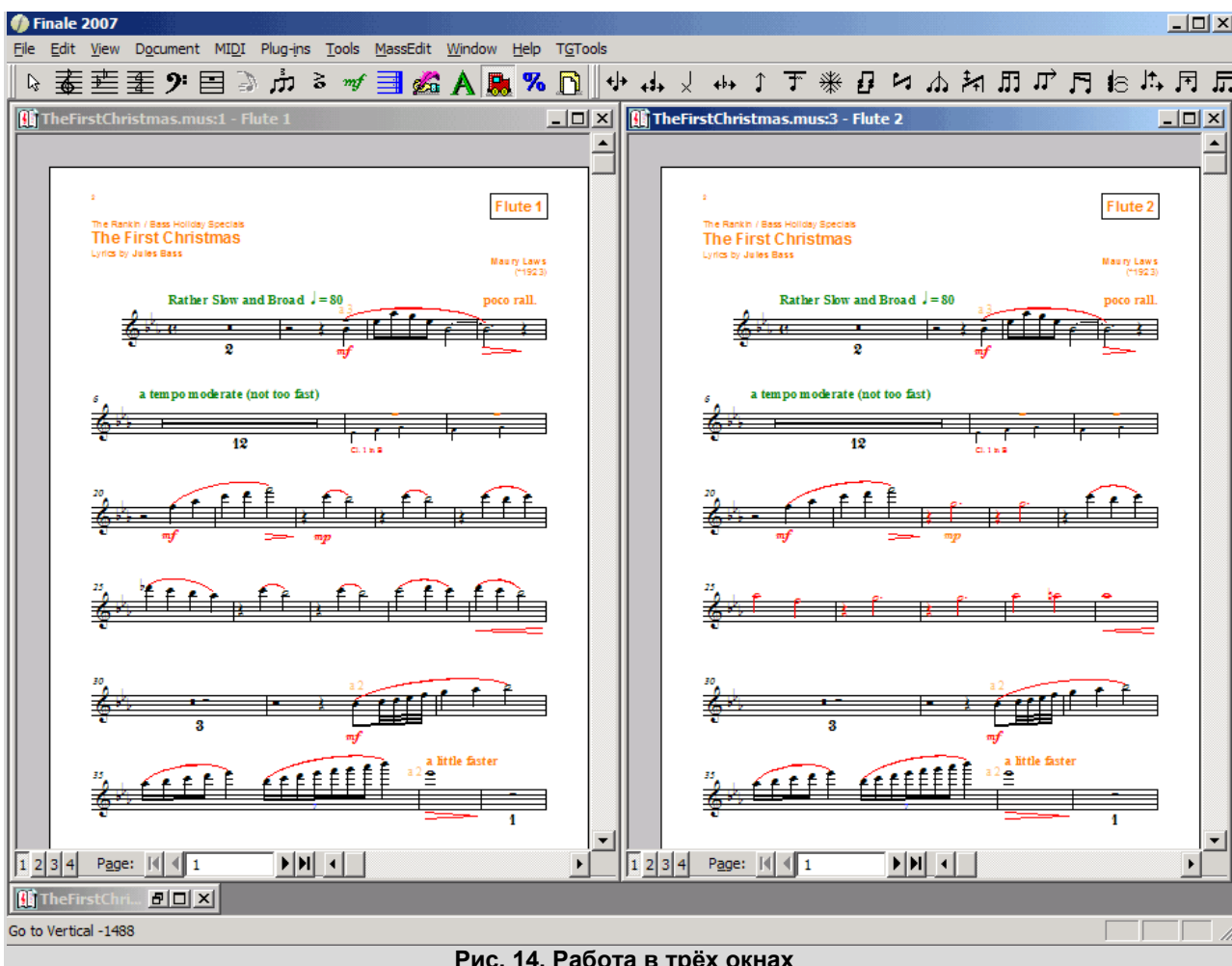


Рис. 14. Работа в трёх окнах

Переключение между разными окнами предпочтительнее, чем переключение между разными видами в одном окне. Во-первых, окна можно расположить рядом, и одновременно обозревать оба вида. Во-вторых, каждое окно помнит точное место в партитуре, на котором мы остановились в прошлый раз, а также масштаб и способ отображения. Всё это при переключении между видами в одном окне пришлось бы каждый раз выбирать заново.

\*\*\*

Несмотря на большое количество проблем, найденных в первой реализации технологии связанных партий в Finale, — проблем, как операционных, так и нотационных, — можно определённо заявить, что разработчики программы сделали большой шаг вперёд, и дали в руки музыкантам, имеющим дело с оркестром, серьёзный и перспективный инструмент. В ряде случаев он предлагает значительное превосходство в эффективности, по сравнению с предыдущими доступными способами производства партий, а в случае решения упомянутых в статье проблем, превзойдёт старые способы во всех отношениях.