

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

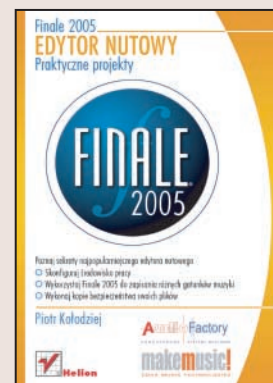
ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Finale 2005. Edytor nutowy. Praktyczne projekty

Autor: Piotr Kołodziej
ISBN: 83-7361-765-5
Format: B5, stron: 312



Finale 2005 to edytor nutowy o niemal nieograniczonych możliwościach, z którego korzystają zarówno profesjonalisci, jak i amatorzy. Za jego pomocą można przygotować każdy rodzaj zapisu muzycznego. Obok nutowego Finale umożliwia także np. zapis tabulatury gitarowej. W książce „[Finale. Edytor nutowy nie tylko dla profesjonalistów](#)” Piotr Kołodziej przedstawił podstawowe możliwości tego wspaniałego programu. Teraz czas na następny krok – opanowanie wszystkich jego tajemnic.

Książka „Finale 2005. Edytor nutowy. Praktyczne projekty” jest przeznaczona dla tych użytkowników Finale, którzy mają już pewne doświadczenie w pracy z tą aplikacją i chcą poznać ją lepiej. Opisano tutaj sposoby konfiguracji interfejsu użytkownika oraz narzędzia towarzyszące programowi. Główną treścią książki są jednak projekty muzyczne – autor przedstawia sposoby zapisania w Finale utworów pochodzących z różnych epok muzycznych, od średniowiecza począwszy, na muzyce współczesnej skończywszy. Osobny rozdział poświęcono narzędziu Finale Notepad – dostępnej nieodpłatnie prostszej wersji Finale 2005.

- Konfiguracja programu
- Zapis muzyki dawnej na przykładzie chorału gregoriańskiego
- Muzyka klasycystyczna i romantyczna
- Utwór orkiestrowy
- Muzyka współczesna
- Wstawianie elementów graficznych do zapisu muzycznego
- Praca z plikami MIDI
- Nutowy OCR – skanowanie i konwersja zapisów nutowych
- Generowanie plików PDF
- Tworzenie kopii bezpieczeństwa za pomocą narzędzia Backup Tool
- Projekty dla użytkowników programu Finale Notepad

Niezależnie od tego, jakim gatunkiem muzyki się zajmujesz, Finale 2005 będzie doskonałym narzędziem, które pomoże Ci w pracy. Dzięki tej książce dowiesz się, jak wykorzystać wszystkie jego możliwości.

Wydawnictwo Helion
ul. Chopina 6
44-100 Gliwice
tel. (32)230-98-63
e-mail: helion@helion.pl



Spis treści

O Autorze	7
Wstęp	9
Rozdział 1. Konfiguracja stanowiska pracy — Finale i dodatkowe elementy	11
Konfiguracja programu, dodatkowych narzędzi i czcionek	11
Sprzęt	12
Ustawienia programu Finale	12
Instalacja dodatkowych narzędzi	13
Instalacja czcionek	16
Krótco o Finale 2005 — co nowego?	17
Rozdział 2. Muzyka dawna	21
Projekt 1. Chorał gregoriański w postaci nota quadrata	22
Projekt 2. Współczesny zapis chorału	28
Projekt 3. Fragmenty chorałowe w utworze instrumentalnym	35
Projekt 4. Utwór wokalny z tekstem w języku polskim	50
Projekt 5. Incipit — Madrygał Vincenza Ruffo	63
Projekt 6. Notacja menzuralna	78
Projekt 7. Tabulatura w muzyce dawnej	91
Projekt 8. Basso Continuo	99
Część A: Wstawiamy cyfrowanie za pomocą Lyrics Tool	101
Część B: Wstawiamy cyfrowanie za pomocą Expression Tool	105
Rozdział 3. Standardowa notacja muzyczna — przykłady muzyki klasycyzmu i romantyzmu	111
Projekt 9. Muzyka fortepianowa	112
Etiuda nr 1 op. 10.	112
Etiuda nr 2 op. 10.	116
Etiuda nr 3 op. 10.	120
Etiuda nr 6 op. 10.	123
Ozdobniki	124
Projekt 10. „Cavatina” Karola Kurpińskiego — przygotowujemy wyciągi głosów z partytury orkiestrowej	128
Część A: Funkcja Extract Parts	129
Część B: Special Part Extraction	148
Część C: Print Parts	149
Projekt 11. Pieśń solowa z towarzyszeniem fortepianu	152
Projekt 12. Muzyka orkiestrowa	159

Rozdział 4. Muzyka współczesna — największe wyzwanie dla Music Engravera	187
Projekt 13. Wybrane zagadnienia notacji na przykładzie kompozycji Piotra Perkowskiego	188
Projekt 14. Elementy tekstowe	205
Projekt 15. Elementy graficzne	217
Użycie modułu Shape Designer	218
Importowanie grafiki do Finale	229
Tworzenie linii o różnych kształtach	230
Projekt 16. Nuty, akcydencje, nowe znaki artykulacji muzycznej, skrótów notacji muzycznej	234
Rozdział 5. Różne	253
Projekt 17. Import pliku z edytora nutowego Score do Finale	253
Część A: Konwersja utworu fortepianowego (fragment „Wariacji es-moll” Ignacego Jana Paderewskiego)	254
Część B: Konwersja utworu wokально-instrumentalnego	257
Projekt 18. Otwieranie plików MIDI	259
Projekt 19. Nutowy OCR — SmartScore Lite [®] , SmartScore PRO [®] , SharpEye 2 [®]	262
Część A: Sonata fortepianowa es-moll, op. 21 I. J. Paderewskiego (fragment)	264
Część B: Partytura orkiestrowa	271
Część C: Muzyka wokalna	273
Projekt 20. Tworzenie plików PDF w Finale	277
Projekt 21. Automatyczne tworzenie kopii bezpieczeństwa plików (program A Backup Tool)	282
Rozdział 6. Finale Notepad — praktyczne projekty	287
Projekt 22. Utwór „fortepianowy”	288
Projekt 23. Utwór wokalny	293
Projekt 24. Zmieniamy domyślne nazwy instrumentów (głosów) — plik tekstowy instrument.txt	295
Dodatek A Wykaz źródeł materiałów nutowych użytych w tej książce	301
Skorowidz	303

Rozdział 2.

Muzyka dawna

W tym rozdziale omówimy możliwości Finale w zakresie przygotowania muzyki średniowiecza, renesansu i baroku. Wybrałem w tym celu fragmenty, w których napotykamy różne problemy, mogące pojawić się w pracy nad składem utworów z tych okresów. Staralem się, aby każdy z nich prezentował odrębne zagadnienia lub różne rozwiązania podobnych problemów.



W kilku projektach tego rozdziału niezbędne będzie użycie pluginu *Roberta Piéchauda Medieval* do muzyki dawnej.

Odmienność zapisu chorałowego w postaci nota quadrata (czterolinia, klucze, specyficzny kształt nut, dodatkowe znaki) zmusza nas do użycia dodatkowego narzędzia (oraz czcionek), dlatego powstał odrębny moduł — *Medieval* — do notacji muzyki średniowiecza. Pozwala on nie tylko na przygotowanie chorału gregoriańskiego. Za jego pomocą możemy także „składać” oryginalny zapis notacji modalnej, menzuranej (czarnej i białej). Dzięki *Medieval* skład nut tego rodzaju muzyki wygląda bardzo estetycznie (dzięki dopracowanym czcionkom *Neuma*), a praca jest przyjemna i wygodna. Rozszerzając Finale o *Medieval*, jesteśmy w stanie — piszę to z całą odpowiedzialnością — przygotować każdy rodzaj zapisu muzycznego.

Finale sprawdza się też świetnie w przygotowaniu transkrypcji muzyki renesansu i baroku. W dalszych projektach tego rozdziału przygotujemy utwór wokalny z tekstem polskim — na przykładzie *1. Psalmu* Mikołaja Gomółki. Omówimy różne sposoby wstawiania tekstu słownego do dokumentu Finale. Pokażemy, jak prawidłowo wprowadzić cyfrowanie (*Basso Continuo*). W innym projekcie stworzymy na początku utworu incipit, element stosunkowo rzadko stosowany w standardowym składzie nut — używany głównie w wydaniach źródłowo-krytycznych (choć nie tylko). Wiele osób (głównie studentów muzykologii), przygotowując transkrypcję muzyki dawnej w Finale, ma z nim problemy. W tej książce znalazło się miejsce na wyjaśnienie tego zagadnienia. Powiemy także, jak zamienić standardowe kreski taktowe na *Mensurstriche* (kreski między pięcioliniami).

W tym rozdziale omówimy także różne metody wprowadzania nut oraz pozostałych elementów zapisu. Przygotujemy przykład notacji menzurальной, zapiszemy go w formacie graficznym *Tiff* i wstawimy do *MS Word*.

Projekt 1. Chorał gregoriański w postaci nota quadrata

Zagadnienia poruszane w tym projekcie to:

- ◆ użycie modułu do notacji muzyki średniowiecznej *Medieval*;
- ◆ zmiana czcionki tekstu słownego utworu.

W tym projekcie powiemy, w jaki sposób możemy przygotować — za pomocą Finale i modułu *Medieval* — chorał gregoriański w zapisie *nota quadrata*. Fragment pięknego rękopisu widoczny jest na rysunku 2.1. Naszym celem będzie przeniesienie tego zapisu do notacji zwanej kwadratową lub nota quadrata. Spróbujemy osiągnąć efekt widoczny na rysunku 2.2.

Użyjemy do tego gotowego szablonu dołączonego do Finale razem z pluginem *Medieval*.

Krok 1.: Otwieramy pliki

- ◆ Wybieramy polecenie *File/Open* (*Ctrl+O*), a następnie otwieramy plik *PR01_01.mus*. Jest to pusty dokument z ustawionymi elementami notacji nota quadrata (czterolinia, klucze, znaki akcydencji itd.).



Wielkość widoku dokumentu możemy zmieniać za pomocą skrótów klawiszowych: *Ctrl+1* (100%), *Ctrl+2* (200%), *Ctrl+4* (400%), *Ctrl+5* (50%), *Ctrl+0* (wielkość definiowana).

Krok 2.: Wprowadzamy nuty

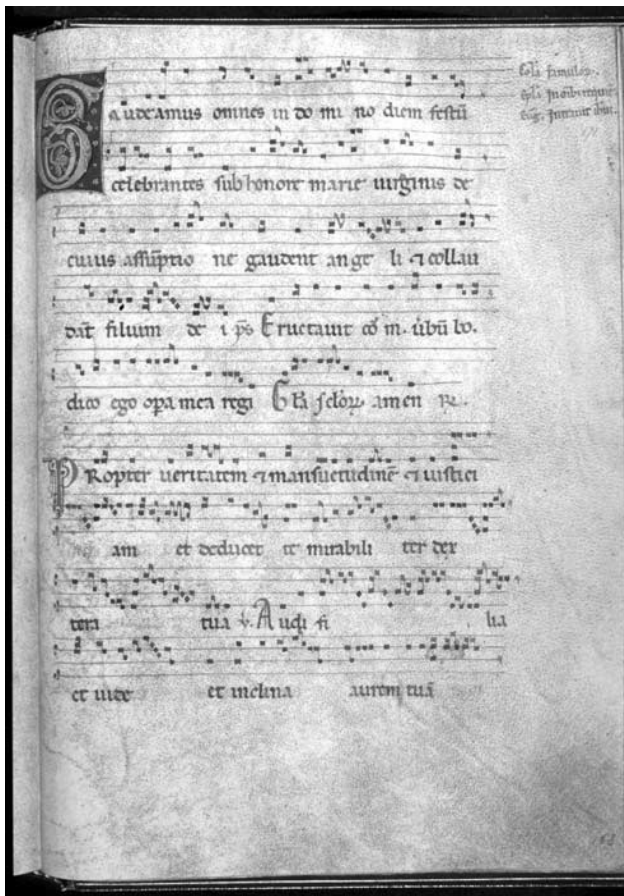
W kolejnym kroku wprowadzimy nuty. Wybór odpowiedniego narzędzia — *Simple Entry*, *Speedy Entry*, *Hyperscribe* czy *Command Line* — pozostawiam do wyboru Czytelnikowi. Nuty wprowadzamy w *Layer 1* (skrót *Shift+Alt+1*). Ligatury zapisujemy jako pojedyncze nuty (w chorale nie stosujemy dwudźwięków, trójdzźwięków, itd.!).



Pamiętaj, że gdy wprowadzasz nuty, opcje *Jump to Next Measure*, *Check Accidentals*, *Check for Extra notes* i *Use five Lines Staff* w menu *Speedy* (jeżeli używasz *Speedy Entry Tool*) oraz *Fill with Rests at End of Measure* (menu *Speedy/Speedy Options*) nie mogą być zaznaczone. Jeśli do wprowadzania nut używasz *Simple Entry Tool*, musisz usunąć zaznaczenie opcji *Check for Extra Notes* i *Fill with Rests at End of Measure* w menu *Simple/Simple Entry Options...*

Rysunek 2.1.

Strona
średniowiecznego
rękopisu
zawierająca
introit
*Gaudeamus
omnes*

**Rysunek 2.2.**

Introitus
„*Gaudeamus
omnes*”
— zapis
w XX-wiecznej
edycji nota
quadrata

Specyfika chorału gregoriańskiego (jednógłos, brak metrum — podziału na takty) pozwala na pominięcie aspektu rytmicznego notacji w Finale. Dlatego w przypadku tego projektu wartość rytmiczna nut nie jest istotna. Wszystkie wysokości wprowadzamy,

używając jednej wartości rytmicznej — ćwierćnuty (możemy używać także kropki). Procedura taka wynika w głównej mierze z zasad funkcjonowania Medieval. Wskazówki tu zawarte są zgodne z instrukcją obsługi tego modułu.

Należy jednak zdawać sobie sprawę z tego, że Finale **zawsze** operuje taktami. Nawet przy zapisie chorału muzykę umieszczamy w taktach, w których kreski taktowe zastąpione są przez znaki interpunkcyjne chorału gregoriańskiego (więcej na temat interpunkcji chorału znajdziemy np. we wstępie *Liber Usualis*).




W tym projekcie będę używał pojęcia taktu. Należy jednak zdawać sobie sprawę z tego, że taki termin nie istnieje w odniesieniu do chorału gregoriańskiego.

Rysunek 2.3 przedstawia fragment dokumentu z wprowadzonymi nutami.





Rysunek 2.3. Drugi system z wprowadzonymi nutami

- ◆ Na tym etapie należy ustalić szerokość „taktów”. Wykorzystujemy do tego *Measure Tool*. Klikamy myszką *Measure Tool*  w głównej palecie narzędzi, a następnie przesuwamy uchwyty (białe kwadraty w górnej części kreski taktowej) przy „kreskach taktowych”, aby zmienić ich położenie.
- ◆ W *Measure Tool*, klikając uchwyt prawym przyciskiem myszy, możemy wybrać odpowiedni znak interpunkcyjny chorału gregoriańskiego.

Krok 3.: Łączymy pojedyncze nuty w ligatury

Specyficzną cechą zapisu nota quadrata są *neumy złożone (ligatury)*. Stworzenie ich w Finale to podstawowe zadanie tego projektu. W tym kroku pokażemy sposób, w jaki możemy je utworzyć za pomocą narzędzia wbudowanego w plugin Medieval. Dokona ono automatycznej zamiany pojedynczych nut na odpowiednie grupy (ligatury). Należy dodać, że jest to najbardziej czasochłonny etap pracy.

- ◆ W menu *Edit* zaznaczamy opcję *Select Partial Measures*. Pozwoli ona na wybranie tylko określonych nut.
- ◆ Przechodzimy do *Mass Edit* . Używając myszki, zaznaczamy w pierwszym „takcie” nuty *d-a-b*. Będą one tworzyć pierwszą ligaturę naszego projektu.
- ◆ Uruchamiamy plugin *Medieval* (menu *Plug-ins/Medieval*, przy wersji demo — menu *Plug-ins/Medieval Demo*) i klikamy przycisk *Neume* . Pojedyncze nuty zostały automatycznie zamienione na odpowiednią ligaturę (rysunek 2.4).

Rysunek 2.4.

Efekt użycia funkcji Neume





Wersja Demo pluginu Medieval umożliwia połączenie tylko trzech nut w ligaturę. W pełnej wersji możemy ich połączyć maksymalnie siedem.

Podobnie postępujemy z pozostałymi miejscami dokumentu: zaznaczamy nuty i klikamy przycisk *Neume*.

Jeśli nie uzyskamy w ten sposób oczekiwanego efektu (ligatura będzie wyglądać inaczej, niż się spodziewaliśmy), należy zajrzeć do dokumentacji pluginu. Zawiera ona informacje, jak uzyskać różne „warianty” danej ligatury. Możemy też sami poeksperymentować, klikając przycisk *Neume* z wciśniętym jednocześnie klawiszem *Shift*, *Ctrl*, *Alt* lub *Ctrl+Alt*.

Przykładowo, ligaturę z początku drugiego systemu (rysunek 2.5) otrzymamy, klikając przycisk *Neume* z przytrzymanym klawiszem *Alt*.

Rysunek 2.5.

Neuma Epiphonus
(inaczej *Podatus*
liquescens)

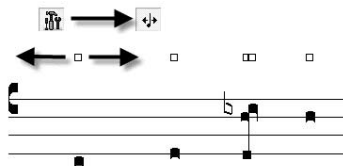


Krok 4.: Ustawiamy pozycje nut

Po połączeniu nut w ligatury należy ustalić odległości pomiędzy nimi. Służy do tego przycisk *Spacing Tool* (funkcja ta nie jest dostępna w wersji demo) pluginu Medieval. Używając go, jednym kliknięciem myszki poprawnie umieścimy materiał „w taktach”. Funkcji tej należy używać po każdorazowej zmianie położenia materiału w takcie (jeśli np. wstawimy nutę, użyjemy przycisku *Neume* itd.). Materiał możemy też rozłożyć, używając *Note Position Tool* z narzędzia *Special Tools Tool* (rysunek 2.6). Jest to jednak bardzo czasochłonne, a z efektu możemy nie być zadowoleni.

Rysunek 2.6.

Zmiana położenia
nut za pomocą
Note Position
Tool




Pamiętaj, aby nie stosować funkcji *Music Spacing* (narzędzie *Mass Edit*/menu *Mass Edit*/*Music Spacing*) do ustawienia odległości między nutami.

Krok 5.: Wprowadzamy tekst pod nutami




Pamiętaj, aby usunąć zaznaczenie opcji *Word Extensions* w *Document Options* (*Ctrl+Alt+A* lub menu *Options/Document Options*) — zakładka *Lyrics*. W przeciwnym wypadku uzyskasz kreski pod melizmatami ostatniej sylaby danego słowa.

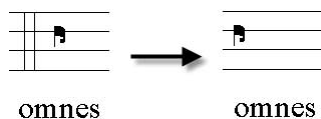
- ◆ Wykorzystując *Lyrics Tool* , wprowadzamy tekst pod nutami. Używamy do tego metody *Type into Score* (w menu *Lyrics* zaznaczamy opcję *Type into Score*). Teraz klikamy nutę, od której chcemy rozpocząć wprowadzanie tekstu.



Dla przypomnienia: dzielimy wyrazy na sylaby za pomocą klawisza minus (-), a oddzielamy je od siebie spacją.

Przy pierwszej sylabie słowa *gaudeamus* pomijamy literę *g*, ponieważ będzie ona wprowadzona przed systemem jako *inicjał*. Podobnie jak na rysunku 2.2, słowo *GAUDEAMUS* piszemy wielkimi literami. Po wprowadzeniu tekstu zauważamy pewne niedoskonałości, jeśli chodzi o położenie niektórych sylab (słów). Jeżeli są one długie, wystają daleko przed nutę (rysunek 2.7). Korekty dokonamy za pomocą narzędzia *Selection Tool* . Przechodzimy do *Selection Tool* w głównej palecie narzędzi i klikamy prawym przyciskiem myszki na sylabie, której położenie chcemy zmienić. Z menu kontekstowego wybieramy opcję *Align Left* (równaj do lewej). Słowo *omnes* zostało wyrównane zgodnie z wybraną opcją (rysunek 2.7, z prawej). Podobnie postępujemy z pozostałymi sylabami (słowami), które wymagają korekty.

Rysunek 2.7.
Zmiana położenia
słowa



Jeśli nie odpowiada nam standardowa czcionka tekstu słownego, możemy ją zmienić, np. na *Dauphin*. Partytura będzie przez to wyglądać estetyczniej (rysunek 2.8).




Rysunek 2.8. Tekst introitu — czcionka *Dauphin*

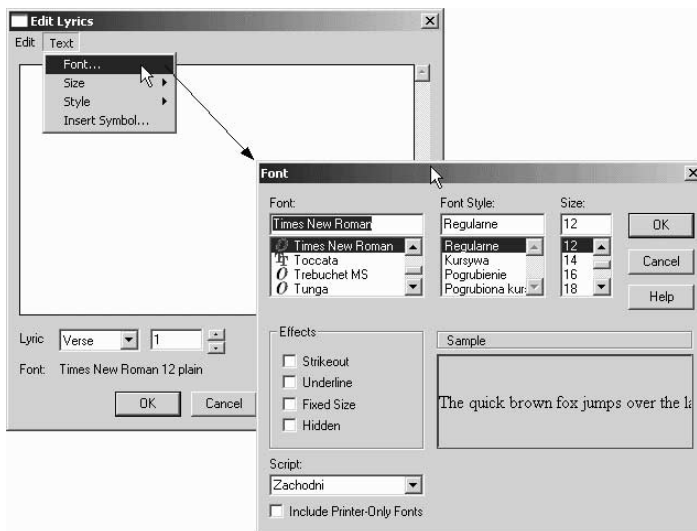
Klikamy *Lyrics Tool*. W menu *Lyrics* wybieramy pierwszą opcję — *Edit Lyrics*. Teraz mamy przed sobą okno edycji tekstu — *Edit Lyrics* (rysunek 2.9). Zaznaczamy tekst (np. skrótem *Ctrl+A*). Wybieramy *Font* w menu *Text*. Tam ustalamy nazwę czcionki (*Font*), styl (*Font Style*) oraz wielkość (*Size*). Ustawienia zatwierdzamy przyciskiem *OK*.

Krok 6.: Wprowadzamy pozostałe elementy

Do uzupełnienia pozostały jeszcze dwa elementy naszego projektu: pierwsza litera słowa *Gaudeamus* oraz znaki *kustosza* na końcach pięciolini.

Do wprowadzenia inicjału słowa *gaudeamus* (*G*) użyjemy narzędzia *Text Tool* . Wybieramy je z głównej palety narzędzi. Następnie klikamy dwukrotnie przed początkiem pierwszego systemu nutowego (na ekranie powinna pojawić się ramka z kursorem) i wybieramy okno opcji czcionki (menu *Text/Font...*). W oknie *Font* (pole *Size*) wybieramy wielkość (np. 45). Zatwierdzamy ustawienia, naciskając przycisk *OK*.

Rysunek 2.9.
Okno edytora
tekstu słownego
(Edit Lyrics) oraz
wyboru czcionki
(Font)




Teraz klikamy w dowolnym miejscu strony dokumentu, aby wyjść z ramki tekstowej. Następnie ponownie klikamy prawym przyciskiem myszy uchwyt pola tekstowego (biały kwadrat), które zawiera wprowadzony przez nas inicjał. W menu kontekstowym wybieramy pierwszą opcję — *Edit Frame Attributes...* W oknie *Frame Attributes* w grupie *Attach to* zaznaczamy *Measure*. W kolejnym polu wpisujemy 1 (numer taktu). Ustawienia zatwierdzamy przyciskiem *OK*. W ten sposób przyporządkowaliśmy literę G do pięciolinii. Oznacza to, że jeśli przesuniemy system nutowy, nasz incipit będzie się przemieszczał razem z nim.

Teraz zajmiemy się umieszczeniem znaku kustosza na końcach systemów nutowych.




Czcionka pluginu Medieval — *Neuma* — zawiera większość znaków niezbędnych do notacji muzyki średniowiecznej, w tym także różne formy graficzne kustosza (↓ ↙).

Znak kustosza możemy wprowadzić na dwa sposoby. W pierwszym wprowadzony jest on jako nuta, której główkę zmieniamy na odpowiedni znak za pomocą przycisku *Direct* z pluginu *Medieval*. Możemy też użyć narzędzia *Expression Tool* , aby wstawić odpowiednie oznaczenie.

W tym projekcie zastosujemy drugie rozwiązanie.

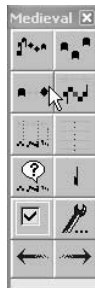
Klikamy najpierw *Expression Tool* w głównej palecie narzędzi, a potem dwukrotnie na pięciolinii. W oknie wyboru znaków narzędzia *Expression* klikamy najpierw oznaczenie kustosza, potem *Select*. W kolejnym oknie aktywujemy opcję *This Staff Only* i klikamy *OK*. Teraz musimy umieścić symbol na odpowiedniej linii, robimy to, łąpiąc uchwyt myszką. Możemy go (uchwyt) także kliknąć lewym przyciskiem myszki, a pozycję ustalić za pomocą strzałek na klawiaturze komputera.

Elementem, który pozostał nam jeszcze do zmiany, jest *quilisma*. Występuje ona w ostatnim systemie nutowym, między pojedynczą neumą a ligaturą *porrectus* (rysunek 2.2). Zamiany kwadratowej główki nuty na znak graficzny quilismy możemy dokonać na wiele sposobów. Tutaj podaję tylko dwa rozwiązania:

1. Używając ikony  (*Note Shape Tool*) narzędzia *Special Tools Tool*, możemy wybrać z czcionki pluginu *Medieval* odpowiedni znak. Wystarczy wybrać właściwą ikonę i kliknąć takt, w którym będziemy dokonywać zmian. Przy każdej główce nuty pojawiają się uchwyty. Teraz dwukrotnie klikamy na uchwyt główki, której kształt zamierzamy zmienić. W oknie *Symbol Selection* wybieramy znak quilismy (nr 33) i klikamy *OK*.
2. Drugi sposób polega na wykorzystaniu funkcji *Change Notehead* pluginu *Medieval* (rysunek 2.10). Zaznaczamy nutę *e*, a następnie klikamy przycisk *Change Notehead*, przytrzymując jednocześnie klawisz *Alt*.

Rysunek 2.10.

Pasek narzędzi pluginu *Medieval* (kursor wskazuje przycisk *Change Notehead*)



Po wprowadzeniu ostatnich elementów *Introitus Gaudeamus omnes* jest gotowy. Efekt widoczny jest na rysunku 2.11. Plik końcowy *PR01_03.mus* znajduje się na dołączonym do książki CD.