

Руководство пользователя Denemo

Ричард Шенн

[За помощью обращайтесь по адресу: denemo-devel@gnu.org](mailto:denemo-devel@gnu.org)

Это руководство выпущено под лицензией [Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/).

Авторские права © 2009 — 2021 Denemo Project

Обновления для версии 2.6

Содержание

Часть I Начало работы

Введение

1 Методы ввода

1.1 Некоторые распространенные сочетания клавиш

1.2 Некоторые распространенные сочетания клавиш для мыши

1.3 Некоторые распространенные способы использования MIDI в

1.4 Палитры для ввода нот и пауз

Часть II Использование Denemo

2. Общие понятия

3 Главное окно Denemo

3.1 Дисплей Denemo

3.2 Главная панель меню

3.3 Панель инструментов

3.4 Элементы управления воспроизведением

3.5 Элементы управления Midi In

3.6 Предметные меню

Подменю воспроизведения

4 Палитры

4.1 Палитра сочленений

4.2 Палитра линий

4.3 Палитра Beaming

4.4 Палитра символов аккордов

4.5 Вставка или добавление палитры аккордов

4.6 Пользовательская палитра украшений

4.7 Палитра динамики

4.8 Палитра Figured Bass

4.9 Палитра импорта MIDI

4.10 Палитра украшений

4.11 Палитра нотаций для фортепиано и органа

4.12 Палитра полифонии

4.13 Повторяющаяся палитра

4.14 Палитра струнных инструментов

4.15 Палитра связанных нот/аккордов

5 Командный центр

6 Музыкальных Фрагментов

6.1 Общий обзор

6.2 Подробности

7. Окно просмотра печати

7.1 Кнопки

7.2 Управление мышью

7.3 Редактирование в режиме печати — WYSIWYG

8 Вид на пруд с лилиями

9 Вид воспроизведения

9.1 Введение

9.2 Воспроизведение MIDI.

9.3 Прокрутка

10. Инспектор объектов

11. Редактор объектов

11.1. Редактирование объектов и их свойств.

12 Редактор свойств партитуры и движений

13 Редактор свойств персонала и голоса

14 Критерии включения

15. Окно с макетами

16 Диалоговое окно Настроек

- 16.1 Вкладка «Просмотр»
- 16.2 Вкладка «Команды»
- 16.3 Вкладка «Внешние ресурсы»
- 16.4 Вкладка «Автоподбор»
- 16.5 Вкладка «Разное»
- 16.6 Вкладка «Аудио»
- 16.7 Вкладка MIDI
- 17 кнопок для управления счетом и движением
- 18. Стиль, макет, заголовки
 - 18.1 Простые заголовки
 - 18.2 Названия книг
- 19 Текстов песен
- 20 музыкальных элементов — все, что связано с нотами и вокруг них.
 - 20.1 Сияние
 - 20.2 Линии
 - 20.3 Связывание и шлепки
 - 20.4 Тройняшки и их друзья
 - 20.5 Grace Notes
 - 20.6 Украшения
 - 20.7 Динамика
 - 20.8 Обозначение темпа
 - 20.9 Текст
 - 20.10
- 21. Обзор методов ввода данных
 - 21.1 Введение
 - 21.2 Проигрывание нот в Denemo — MIDI
 - 21.3 Использование экранной клавиатуры
 - 21.4 Использование Denemo с клавиатуры ПК
 - 21.5 Воспроизведение нот в Denemo — аудио (входной микрофонный разъем звуковой карты)
- 22. Расшифровка факсимильной или рукописной партитуры
- 23. Сравнение результатов
- 24. Создание индекса
- 25. Использование PDF-файла с выверенным текстом
- 26. Настройка счета
 - 26.1 Использование шаблонов для настройки оценок
- 27. Сочинение музыки
 - 27.1 Обзор
 - 27.2 Создание эскизов.
 - 27.3 Фрагменты мелодий
- 28. Дополнительные функций
 - 28.1 Транспозиция
 - 28.2 Поиск и замена
 - 28.3 Быстрая маркировка проходов
 - 28.4 Ноты для фортепиано, оркестровые партитуры и т. д.
 - 28.5 Одноголосная полифония
 - 28.6 Вступление в Figured Bass
 - 28.7 Ладовые схемы
 - 28.8 Табулатура
 - 28.9 Ввод символов аккордов
 - 28.10 Музыкальные зарисовки

Часть III Расширенные темы

- 29. Настройка Denemo
 - 29.1 Добавление и редактирование сочетаний клавиш и кнопок мыши
 - 29.2 Другие команды
- 30. сценариев для написания текстов
 - 30.1 Команды для получения пользовательского ввода
 - 30.2 Команды для получения информации об объекте в точке курсора
 - 30.3 Предикаты
 - 30.4 Итераторы
 - 30.5 Директивы
 - 30.6 Панель сообщений
 - 30.7 Перемещение и поиск
 - 30.8 Еще...
 - 30.9 Команды для импорта MIDI
 - 30.10 ... и не только
 - 30.11 Фильтры Midi
 - 30.12 Редактирование в LilyPond
 - 30.13 Музыкальные партитуры, которые творят чудеса!
 - 30.14 Запуск Denemo — параметры командной строки

Часть IV. Техническое руководство — директивы Denemo

- 31 объект Denemo
- 32 директивы Denemo
 - 32.1 Поля директив

Часть V. Получение и установка Denemo

Усовершенствованный Denemo

В Получение источника

С Установка Denemo из исходного кода

С.1 Установка из исходного кода:

С.2 Создание скрипта Configure

Благодарности

Часть I Начало работы

Введение

Denemo позволяет создавать партитуры. Вы можете вводить ноты с помощью клавиатуры или воспроизводить их с помощью MIDI-контроллера или микрофонного входа. Вы можете редактировать свою музыку — в окне ввода отображается то, над чем вы работаете, в нотной записи, — и воспроизводить ее, чтобы проверить, как она звучит. В окне «Просмотр в печати» отображается итоговая печатная партитура, набранная в соответствии с высочайшими стандартами, принятыми в музыкальной издательской индустрии, благодаря программе набора музыкальных текстов Lilypond.

Такое разделение окна окончательного набора текста и окна ввода позволяет избежать постоянного перетаскивания перекрывающихся друг друга нотных знаков, что характерно для программ для нотной записи. Кроме того, так вы с меньшей вероятностью введете лигатуру вместо лигатуры, или целую ноту вместо целой тактовой черты — в наборе они часто выглядят одинаково, и их легко перепутать, но на экране ввода в Denemo разница очевидна. Тем не менее, если вы хотите изменить внешний вид, можно перетаскивать и перемещать некоторые нотные знаки в окне окончательного набора текста.

Некоторая терминология

Помимо терминов, хорошо знакомых музыкантам, в нотной грамоте есть специализированные названия. В Denemo используются термины с особыми значениями, которые вам следует знать:

- *Часть* - это непрерывный музыкальный отрезок (все такты следуют друг за другом), такой как песня в песеннике или часть в симфонии.
- *Партитура* является одной или несколькими частями, обычно перемежающимися названиями.
- *Посох* имеет обычное значение, но обратите внимание, что он может содержать несколько музыкальных строк (голосов). Посох Denemo также может быть набран в виде строки символов аккордов, ладовых диаграмм или строки обозначений динамиком над или под каким-либо другим посохом.
- Термин *голос* используется в двух смыслах: как музыкальная линия, независимо движущаяся на посохе, и (как в *Голос 1*, *Голос 2*), голос, направленный в одном направлении, с соответствующими изменениями в размещении завязок, оскорблений, украшений и т.д.). Голоса обычно отображаются на отдельных табулатурах на дисплее Denemo, чтобы их было легко редактировать; перед наборщиком LilyPond стоит задача разместить их на одном табулатуре.
- *Аккорд* представляет собой одну или несколько нот одинаковой длительности, составляющих единый музыкальный объект. Если ноты разной длительности, то они должны быть расположены отдельными тонами, они не могут быть аккордом, хотя могут выглядеть таковыми (из-за общих основ) в наборе.
- *А система* — это то, что можно назвать «линией» музыки на нотном стане, то есть вся музыка (на нескольких нотных станах), которая звучит одновременно, начиная с левого поля и заканчивая правым.
- *Разметка* — это текст, например названия, в котором могут использоваться дополнительные символы для выделения жирным или курсивом, изменения положения и т. д. В Denemo это может быть даже синтаксис для фрагментов музыки, названий нот, аппликатур и т. д., чтобы их можно было отображать в тексте.
- *Пробелы между нотонаосцами* — единица измерения: расстояние между соседними линиями в нотонаосце. Обычно, когда в Denemo нужно указать расстояние, используется именно эта единица измерения. Таким образом, расстояние между последним заголовком и первым нотонаосцем — это расстояние между ними.
- *Part* в Denemo используется в особом значении: у каждого нотного стана есть название партии (отображается в левом верхнем углу нотного стана на зеленом фоне для удобства редактирования). Все нотные станы с одинаковым названием партии (или без него) объединяются с помощью команды Print Part.
- <http://lilypond.org/doc/v2.18/Documentation/music-glossary/index.html> — хороший справочник, особенно для тех, для кого английский язык не является родным.

1 Методы ввода

Большинство людей начинают экспериментировать с Denemo, используя мышь, но к тому времени, когда вы дочитаете эту статью, вам захочется чего-то более эффективного. Попробуйте использовать клавиатуру компьютера. По умолчанию клавиши от a до g обозначают названия нот, а от 0 до 6 — длительность (целая нота, половинная нота и т. д.). Когда курсор находится в режиме добавления (синий), нажатие клавиши 0 вставит целую ноту в позицию курсора. Нажатие клавиши a добавит ближайшую ноту A. Если длительность следующей ноты такая же, можно просто ввести ее название, и будет использована последняя введенная длительность. С помощью нажатий клавиш (+/- и плюс/минус на цифровой клавиатуре) можно установить диез/бемоль/двойной диез/двойной бемоль для следующей вводимой ноты, а также повысить или понизить тональность. Используйте +/- с клавишей Shift, чтобы повысить или понизить тональность существующей ноты. Аналогичным образом с помощью клавиши Shift и цифровой клавиши можно изменить длительность ноты.

При наведении курсора на ноту (с помощью клавиши со стрелкой или мыши) курсор становится зеленым, а затем a до g редактирует название ноты. Чтобы вставить ноту перед нотой, на которую указывает курсор, используйте двойной штрих A,A до G,G. Когда курсор зеленый, клавиши Shift-0 до Shift-6 изменяют длительность ноты, а 0 до 6 вставляют ноту перед курсором. (Если вы используете цифровую клавиатуру, вы можете использовать для этого от Shift-KP0 до Shift-KP6). Клавиши со стрелками перемещают курсор, клавиша точки добавляет точку, а Alt-a к Alt-g добавляют ноты к аккорду, находящемуся под курсором. Ins вставляет ноту в аккорд независимо от того, находится ли курсор на (зеленой) или после (синей) ноты, двойное Del, Del удаляет ее.

В режиме добавления курсор отображается в виде большого синего или красного прямоугольника в позиции ноты. Синий цвет означает, что в этой точке можно добавить ноту, не выходя за пределы такта. Красный цвет означает, что такт уже заполнен. Если курсор представляет собой маленький зеленый прямоугольник, это означает, что вы не находитесь в режиме добавления: вы можете отредактировать ноту/объект в позиции курсора или вставить ноту перед ним. Вертикальная синяя линия указывает на точку вставки.

Более подробное описание различных способов ввода в Denemo см. в [разделе 21](#). Вы можете найти больше сочетаний клавиш, изучив систему меню. Например, в меню «Заметки/Паузы» в подменю «Выбор длительности» есть команда «Убрать точку» с сочетанием клавиш Control-точка, которое отображается синим

цветом рядом с командой.

Кроме того, список доступен в меню «Справка». В Denemo есть тысячи команд, поэтому изучите командный центр [5](#), где можно искать команды по ключевым словам, таким как «легато», «оссиановские пассажи», «луч», «Da Capo», «крещендо» и т. д.

Изначально Denemo запускается с всплывающих подсказок, появляющихся почти везде. Когда они становятся слишком раздражающими, вы можете укротить их с помощью меню Справка-> Отключить чрезмерные всплывающие подсказки (Выкл. / Вкл.), и вы можете еще больше отсрочить появление оставшихся всплывающих подсказок с помощью меню Правка-> Изменить настройки.

А когда вы перестанете вводить ноты с помощью мыши, вы сможете скрыть боковые панели, чтобы освободить место для отображения музыки (щелкните правой кнопкой мыши и выберите «Редактировать палитру»).

1.1 Некоторые распространенные сочетания клавиш

Вот несколько сочетаний клавиш, которые часто используются в Denemo.

- Буквы а — g изменяют ноту под курсором на А-G. Если курсор находится в позиции добавления, ноты добавляются. Буквы А-G (либо CapsLock, либо Shift), набранные дважды, вставляют ноту под курсором.
- Цифры от 0 до 6 используются для обозначения длительности нот: целая нота ... 64-я нота. Они вставляют в позицию под курсором длительность, которой затем присваивается высота с помощью названия ноты. При нажатой клавише Shift (или включенном CapsLock) от 0 до 6 изменяется длительность ноты в позиции курсора. Вместо этого можно использовать соответствующие клавиши цифровой клавиатуры.
- Точка (.) добавляет точку к ноте, Ctrl - . удаляет точку, а на цифровой клавиатуре клавиша «Десятичная» (.) переключает режимы: с точкой, с двумя точками, без точки.
- Alt-0 – Alt-6 добавляет паузу.
- Alt-a – Alt-g Добавляют ноты в аккорд. Или установите курсор и используйте Insert, чтобы добавить ноту, Ctrl-Insert, чтобы удалить ее.
- 7 начинает глиссандо, 8 продлевает его, а 9 укорачивает.
- Shift-/ вставляет предупредительную случайную ноту.
- Esc переключает между различными режимами отображения музыки, что позволяет одновременно видеть на экране больше нот.
- TAB попеременно вставляет начальный и конечный маркеры триолей.
- Умножение (* на цифровой клавиатуре) связывает/развязывает ноту в курсоре.
- Разделитель (/ на цифровой клавиатуре) устанавливает/сбрасывает ноту под курсором в качестве вспомогательной.
- При добавлении/удалении (+/- на цифровой клавиатуре) нота под курсором становится более высокой/низкой. На основной клавиатуре +/- делают следующую вставленную ноту более высокой/низкой.

Также доступны сочетания клавиш из двух кнопок, например "B,s" для начала повторяющейся тактовой линии и "B,e" для окончания повторяющейся тактовой линии. Альтернативный набор сочетаний клавиш для а до g и от 0 до 6 доступен в меню «Ввод».

1.2 Некоторые распространенные сочетания клавиш для мыши

Вот несколько сочетаний клавиш для мыши, которые часто используются в Denemo (клавиатуры могут отличаться в зависимости от модификаторов: Control, Shift, Alt и т. д.). Обратите внимание, что в меню «Ввод» есть опция для включения дополнительных кнопок, удобных для работы с мышью. По умолчанию она включена для пользователей Windows.

- Щелчок левой кнопкой мыши перемещает курсор к объекту, обозначенному синим кружком.
- Прокрутка колесом мыши вверх/вниз позволяет вывести из поля зрения в окно инструменты, которые не видны.
- Клавиша Shift и прокрутка колесом мыши перемещают партитуру влево/вправо.
- Клавиша Control и прокрутка колесом мыши изменяют масштаб.
- Щелчок правой кнопкой мыши позволяет вносить изменения в области курсора.
- Двойной щелчок открывает инспектор объектов для текущего объекта, откуда можно запустить редактор объектов.
- Shift + щелчок правой кнопкой мыши позволяет вносить изменения в объекты, прикрепленные к объекту в области курсора.
- Двойной щелчок левой кнопкой мыши описывает объект, на который нажали.
- Ctrl-Shift при перетаскивании левой кнопкой мыши позволяет перемещать элементы на экране, если он перегружен. На набор текста это не влияет.
- Ctrl-Shift при нажатии на правую кнопку мыши открывает меню с директивами для вставки в позицию курсора.
- Перетаскивание левой кнопкой мыши при нажатой клавише Ctrl позволяет уменьшить расстояние между тактами и/или нотами на экране.

1.3 Некоторые распространенные способы использования MIDI в

MIDI-клавиатуру также можно настроить на выполнение различных действий. Обычно при нажатии на ноты партитура дополняется или редактируется (как при нажатии на названия нот на компьютерной клавиатуре). При нажатии на педаль сустейна генерируются аккорды (для этого также можно использовать клавишу Alt). Если интервал между сыгранными нотами увеличивается или уменьшается, он воспроизводится на другом канале, чтобы вы могли вовремя заметить возможные ошибки в нотной записи (например, если вместо си-бемоль вы ввели ля-диез). Удерживая нажатой клавишу Ctrl, можно проверить партитуру, проигрывая ноты. Курсор перемещается только при воспроизведении правильной ноты, а клавишу Shift можно удерживать, чтобы направить сигнал с MIDI-клавиатуры прямо на выход (например, чтобы проверить фразу перед тем, как сыграть ее). Для этого также есть кнопка в разделе «Управление MIDI-входом», а также регулятор для установки диапазона диэзов и бемолей. Если установлен флажок «Использовать ввод ритма для MIDI», клавиши длительности создают ноты с чистой длительностью (ноты, выделенные желтым/коричневым цветом). Вы можете ввести столько нот, сколько хотите, а затем сыграть поверх них.

1.4 Палитры для заметок и отдыха

При первом запуске Denemo рядом с главным окном появляется несколько палитр с кнопками для вставки и изменения нот. Для более серьезного использования они только занимают место, поэтому их можно скрыть, щелкнув по ним правой кнопкой мыши и выбрав «Редактировать эту палитру».

Часть II Использование Denemo

2 Общие понятия

Единицей работы в Denemo является музыкальная партитура, которую можно сохранить в одном файле (с расширением .denemo). На экране она отображается в виде «вкладок». Если у вас открыто несколько вкладок, они отображаются над музыкой в главном окне, и вы можете переключаться между ними, нажимая на вкладку.

В одном партитуре может быть несколько частей, между которыми можно переключаться (PgUp, PgDown), вставлять дубликаты, объединять и удалять их с помощью меню «Части». Часть — это *непрерывный* музыкальный фрагмент с названиями и т. д.

Если у вас несколько движений, в строке заголовков отображаются кнопки с их номерами, по которым можно перемещаться. Первое, что отображается в строке состояния после случайного нажатия, — это номер движения.

В верхнем углу дисплея находится значок в виде флага, с помощью которого можно задать значения, применимые ко всему движению. Здесь вы можете выбрать, какие ноты будут отображаться на дисплее, какие из них будут отключены при воспроизведении, а также изменить любые другие свойства движения.

Раздел 32 и внутри голоса находятся объекты Denemo. Это могут быть ноты, аккорды, смены тональности, тактового размера, объекты смены голоса и объекты директив Denemo (см. [В каждом такте есть ноты \(расположенные вертикально\). Каждый нотный осец Denemo, в свою очередь, имеет свой голос Denemo](#)).

Свойства нотного стана включают в себя такие параметры, как количество строк (обычно 5), звук MIDI-инструмента для воспроизведения и объем пространства, отведенный для нотного стана на экране. Перед каждым штативом расположены кнопки для управления его свойствами: флажки для настройки видимости, отключения звука, запрета печати и номер штатива, по которому можно кликнуть, чтобы изменить другие свойства штатива.

Ноты и аккорды отображаются в традиционном формате (хотя и не полностью отформатированы). Положение объектов Denemo Directive в нотном стане обозначено «палочкой с шариком» и сопровождается рисунком (например, двойной тактовой чертой) и/или текстом с описанием. Это касается большинства элементов, которые не являются аккордами или нотами: например, знаков метронома, повторяющихся тактовых черт и т. д. В этом примере цезура — это объект директивы Denemo, обозначенный палочкой и кружком перед последней нотой и нарисованный на нотном стане в приблизительном соответствии с тем, как он выглядит в наборе.

The screenshot displays the Denemo software interface. On the left, there are two staves labeled 'Part 1' and 'Part 2'. Part 1 shows a treble clef, a 4/4 time signature, and a note with a trill ornament. Part 2 shows a similar staff with a different rhythmic pattern. On the right, a 'Denemo Print View' window shows a simplified version of the notation. Below the notation, there is a 'Denemo Object Inspector' window. The inspector shows the following information:

Denemo Object Inspector

Inspect the note

Run the Object Editor

The cursor is on a one-note chord.
Within the chord the cursor is on the note G₄
Attached to the chord:

Directive for command: "Trill (Off/On)"
Menu location for this command: "/Object Menu/Notes Rests/Markings/Ornaments"
The help for the command that created this directive is:
"Adds/Removes a trill to the note"
LilyPond inserted in postfix to this object is "-\trill"

This note starts 1 ♩'s into the measure and lasts 1 ♩'s.
The LilyPond syntax generated is: " g' -\trill"

Директивы Denemo также можно прикреплять к аккордам, отдельным нотам в аккорде, нотному стану, такту или партитуре. В этих случаях директиву можно рассматривать как атрибут объекта, к которому она прикреплена. В приведенном выше примере знак трели прикреплен ко второй ноте, и эту директиву можно просмотреть и отредактировать с помощью Инспектора объектов [10](#) и Редактора объектов [11](#). Директивы Denemo, прикрепленные к нотному стану, такту или партитуре, также можно просмотреть и отредактировать с помощью соответствующих редакторов [12](#), [13](#).

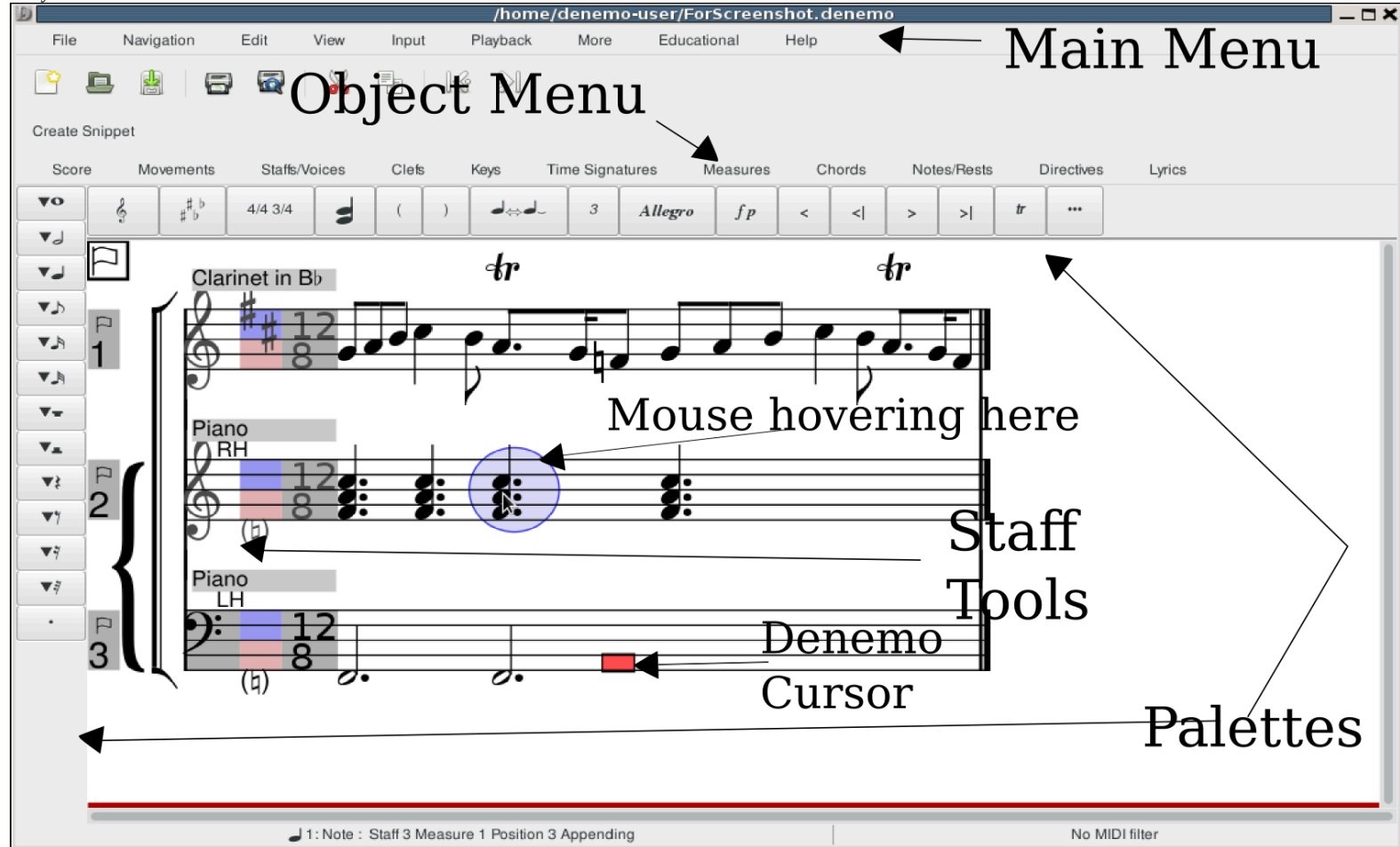
Если на нотном стане записано несколько голосов, для удобства редактирования их лучше отображать на отдельном нотном стане в Denemo Display. Ключ рисуется бледным, а тактовый размер для таких дополнительных голосов не указывается, поэтому легко понять, что происходит. В окне предварительного просмотра печати, как обычно, отображается окончательный вид набора. Ключ в данном случае влияет только на отображение, и любой тактовый размер или тональность, заданные для ключа, также влияют только на отображение.

На дисплее Denemo курсор показывает, где будет создана/отредактирована следующая заметка. Он красный, когда полоса заполнена, синий, когда добавляется заметка к неполной полосе, и зеленый, когда выполняется редактирование (то есть на уже созданном объекте).

Меню в Denemo устроены необычно: они не только позволяют выполнить определенное действие, но и дают возможность добавить команду в палитру, узнать подробнее о том, что делает то или иное действие, а также настроить сочетания клавиш и мыши для этого действия. Одно нажатие клавиши можно назначить в качестве сочетания, просто нажав на клавишу, когда выбран пункт меню. Чтобы получить доступ ко всем дополнительным функциям пунктов меню, нужно щелкнуть по ним правой кнопкой мыши, а для выполнения самого действия достаточно обычного щелчка левой кнопкой мыши. Меню всегда можно свернуть для работы с конкретными элементами (например, для работы с различными движениями или с мерами, динамикой и т. д.). При добавлении команды в палитру вы можете выбрать существующую палитру или создать новую — их может быть сколько угодно, и они могут свободно располагаться на экране или быть закрепленными на нем. Также можно создать новые действия, часто путем изменения уже существующих, с помощью окна сценариев Scheme.

При загрузке файл открывается в том месте, на котором вы остановились при редактировании. Восстанавливаются положение и размер окна, а также положение и размер исходного PDF-файла, из которого вы делаете расшифровку.

3 Главное окно Denemo



В главном окне сверху расположены меню и панели инструментов, а также палитры в верхней и/или правой части. Какие меню и палитры отображать, выбирается в меню «Вид». В левом нижнем углу находится кнопка со статусом, которая показывает, в каком режиме вы находитесь и на каком объекте находится курсор Denemo. Нажав на эту кнопку, вы сможете просмотреть/отредактировать этот объект. В правом нижнем углу находится кнопка с командой — на ней отображается последняя использованная команда и все сообщения, которые могли быть вызваны этой командой. При нажатии на эту кнопку открывается командный центр с информацией о последней использованной команде. Функциональная клавиша Fn12 повторно выполняет команду. Если активен MIDI-фильтр, он отображается в правом нижнем углу.

В промежутке между ними отображается область ввода музыки — Denemo Display. При уменьшении масштаба вы видите только те такты, над которыми работаете. Если потянуть за красную полосу в нижней части нотного стана вверх, появится место для большего количества нот. Если у вас много нотных станов, они могут не поместиться все: вы все равно можете прокрутить экран, чтобы увидеть, например, несколько строк с одним или двумя нотными станами.

При необходимости вы можете скрыть посохи на дисплее, используя меню Посохи-> Эффекты отображения. Если вам нужно больше места, вы можете скрыть меню (используя меню «Вид», комбинацию клавиш Esc) и организовать «просмотр страницы» вводимой музыки — это полезно при использовании функции воспроизведения.

В начале каждого набора инструментов находятся инструменты для работы с набором: значок в виде флага позволяет настроить отключение звука, запрет на печать и другие параметры набора инструментов; под ним находится номер набора инструментов, по которому можно щелкнуть, чтобы отредактировать директивы Denemo, установленные для набора инструментов. Все это доступно в меню «Наборы инструментов/Голоса».

3.1 Дисплей Denemo

Область, в которой отображается вводимая музыка, называется дисплеем Denemo. На нем отображаются ноты, голоса и музыка с вкраплениями директив. Фон становится серым, когда фокус смещается на что-то другое. Чтобы начать вводить ноты, нажмите на дисплей. Фон также окрашивается, когда для добавления/редактирования партитуры не используется ввод с подключенной MIDI-клавиатуры (по умолчанию так и происходит).

В режиме по умолчанию по обеим сторонам окна отображается единая система, а фактическое разделение на строки и страницы для нотного набора выполняется в режиме печати. Чтобы одновременно видеть на экране больше нотного текста, можно либо сдвинуть нотные линейки и такты ближе друг к другу (с помощью сочетания клавиш Ctrl + перетаскивание влево), либо выбрать один из двух альтернативных режимов, в которых меню скрыты и/или экран разделен на секции. Чтобы выбрать эти альтернативные режимы, дважды нажмите клавишу Esc. Вы можете переключаться между тремя режимами, в двух из которых нет занимающих место меню. В нижней части любого из них есть красная линия, которую можно потянуть вверх, чтобы разделить экран на отдельные строки. Так вы сможете отобразить больше тактов музыки за счет увеличения количества нотных систем для каждой системы (прокрутка позволяет выбрать, на каких нотных системах сосредоточиться). Как обычно, это разделение на строки не имеет ничего общего с представлением набора текста. При расширении окна положение «разрывов строк» изменится, но это никак не повлияет на итоговый набор текста. Фактические разрывы строк в наборе текста управляются программой LilyPond и могут быть изменены с помощью команд в меню «Директивы».

Второй способ увидеть больше нот — просто увеличить масштаб отображения в Denemo (лучше всего с помощью колесика мыши и клавиши Ctrl). Опять же, это касается только отображения на экране. Для управления размером нотных станов, заголовков и т. д. в готовом партитуре используются команды в меню «Партитура и директивы».

Наконец, при работе с большими (глубокими) партитурами — например, с оркестровыми партитурами — вы можете скрыть некоторые нотные системы, пока работаете над другими. Например, можно скрыть все нотные системы, кроме секции деревянных духовых инструментов. Команды для этого находятся в меню «Нотные системы». Возможно, вам захочется изменить сочетания клавиш для навигации по нотным системам (Ctrl + стрелка вверх и т. д.), чтобы в этом случае можно было перемещаться по скрытым нотным системам.

3.1.1 Просмотр страницы

Третий из трех режимов отображения Denemo, которые активируются клавишей Esc, называется «Просмотр страниц». Изначально он настроен на небольшой коэффициент масштабирования и отображение нескольких систем. В этом режиме курсор подсвечивается большим зеленым кругом, а во время воспроизведения изображения на экране анимируется. Когда начинает звучать музыка, вторая система внизу страницы «переворачивается», так что, когда вы доходите до нижней части страницы, ваш взгляд поднимается к верхней части и следует за музыкой. Как только в верхней части новой страницы снова заиграет музыка, остальная часть страницы заполнится, заменив собой старую.

3.1.2 Анимация перехода

Одна из проблем при перемещении по партитуре во время работы с музыкальным редактором заключается в том, что бывает сложно быстро понять, куда переместился курсор. Еще более сложная ситуация возникает при удалении пустых тактов — часто следующий такт тоже оказывается пустым, и может показаться, что ничего не произошло, то есть команда на удаление такта не сработала. На самом деле так происходит, когда справа появляется еще один пустой такт и отображение не меняется.

Чтобы избежать этих проблем, эти переходы анимированы – можно визуально увидеть, как мера, входящая справа, смещается сбоку; аналогичным образом стержни перемещаются снизу вверх, и курсор достигает своего нового положения, уменьшаясь на нем. Все эти анимационные эффекты (и анимацию страницы из предыдущего раздела) можно отключить с помощью меню Вид-> Выделить курсором.

3.2 Главная панель меню

На главной панели меню расположены пункты для общего управления программой. Эти пункты можно активировать с клавиатуры, удерживая нажатой клавишу Alt. При этом одна буква в названии каждого пункта меню будет подчеркнута. Нажмите эту букву, чтобы открыть меню, а затем используйте клавиши со стрелками для навигации. Вот названия пунктов меню на панели:

- Файл
- Навигация
- Редактировать
- Просмотр
- Ввод
- Воспроизведение
- Ещё
- Обучающее
- Справка

3.2.1 Файл

С помощью меню **Файл** можно выполнять глобальные операции, связанные с хранением и извлечением данных из файловых систем, импортом из форматов MusicXML, MIDI и LilyPond, печатью полной партитуры или отдельных партий, экспортом в форматы MIDI, Ogg, Wav, LilyPond (отдельных партий или полной партитуры), PDF и Png. Здесь же можно открывать PDF-файлы, содержащие исходный материал, например рукописи, которые вы хотите расшифровать, или комментарии корректора, которые вы хотите включить в партитуру. Отсюда можно загрузить другой исходный материал — аудиофайлы для расшифровки, а также MIDI-файлы.

Команда «Создать» открывает новый счет, а «Новая вкладка» создает пустой счет, оставляя текущий открытым. Для переключения между ними в верхней части экрана появляется строка с вкладками. Обратите внимание, что для копирования и вставки не обязательно открывать несколько счетов — открытие нового счета не влияет на буфер обмена.

Открыть Подменю

Команда «Открыть» (Ctrl-o) открывает файл Denemo для редактирования. «Открыть шаблон» открывает один из шаблонов, поставляемых с Denemo. Это похоже на обычное открытие, за исключением того, что после открытия файл остается без названия, и вам придется присвоить ему имя при сохранении. «Открыть пример» работает по тому же принципу, но в этом случае партитуры служат примерами того, как выполнять определенные действия. Кроме того, их можно копировать и вставлять. «Открыть пользовательский шаблон» открывает каталог, в котором хранятся шаблоны, созданные с помощью функции «Сохранить шаблон». Если вы создадите шаблон под названием Default.denemo, то при выполнении команды «Открыть шаблон по умолчанию» он загрузится (Ctrl-n). Команды «Добавить нотоносцы» и «Добавить такты» берут нотоносцы или такты из выбранного файла Denemo и добавляют их в текущую партитуру. Команда «Открыть в новом окне» сочетает в себе функции «Новая вкладка» и «Открыть».

25 предназначено для добавления аннотаций к корректуре в ваш партитур, см. раздел [Открыть PDF с корректурой](#).

Функция «Открытый исходный код для расшифровки» позволяет открыть исходный материал, с которого вы делаете расшифровку, чтобы в партитуре можно было разместить ссылки на соответствующие места в этом документе. Подробнее см. в разделе [22](#)

Функция «Недавно открытые» позволяет просматривать список недавно открытых результатов (их количество можно настроить в настройках).

Open Source Audio загружает аудиофайл, создавая пустые такты, на которых аудио отображается в виде набора нот в строке в верхней части экрана. Ноты можно перетаскивать, чтобы добиться синхронизации и совпадения темпа между нотными тактами и аудио. Затем можно добавить ноты (на слух) и воспроизвести их синхронно, чтобы услышать расхождения. Лучше всего это показано в видеодемонстрациях (см. www.denemo.org).

Open Source MIDI открывает MIDI-файл с подробными инструкциями. Обратите внимание, что многие MIDI-файлы не подходят для расшифровки — MIDI описывает звуки, а не нотную запись.

3.2.2 Навигация

Здесь есть команды для перемещения курсора по партитуре, создания закладок и поиска фрагментов партитуры по содержанию («поиск»).

Закладки

Эти команды позволяют найти следующую/предыдущую закладку и перейти к закладке по имени.

Курсор

Это включает в себя перемещение курсора по тактам, нотам и аккордам. Есть команды, которые позволяют пропускать нотоносцы, скрытые на экране, и нотоносцы, на которых нет голосов, чтобы перейти к следующему основному нотоносцу.

Искать

Здесь есть команды для поиска ритмических рисунков, последовательностей нот, пустых тактов, следующей выше/ниже ноты, пустых тактов и т. д. Функция поиска включает в себя аналог функции «Найти и заменить»: записав последовательность правок в окне «Схема», можно отредактировать найденные элементы, выбрав опцию «Выполнить схему».

МИДИ

Это команды для перемещения по точкам начала нот в импортированном MIDI-файле (управляемый импорт MIDI).

3.2.3 Редактировать

Раздел **31В меню** Редактировать [собраны команды для редактирования: в основном для редактирования объектов на экране](#), а также для редактирования глобальных свойств партитуры и ваших настроек.

Подменю "Правка" -> "Удалить"

Есть команды для удаления объекта перед курсором, объекта в точке курсора и частичного удаления объекта в точке курсора (например, удаление нот из аккордов). Другие команды удаления находятся в меню «Объект» (удаление тактов, нотоносцев, тактов и т. д.).

Редактировать-> Выбрать подменю

В этом меню есть команды для создания и редактирования выделенного фрагмента музыки: выделенный фрагмент может начинаться и заканчиваться на любом объекте в одном нотном осце или охватывать несколько тактов в соседних нотных осцах.

Правка-> Объект в подменю курсора

В этом меню можно вызвать редактор для объекта, на котором установлен курсор, а также отредактировать синтаксис LilyPond, который будет сгенерирован для текущего объекта. Например, при создании фортепианной редакции для пианистов с маленькими руками можно изменить ноты в аккорде, сделав измененный синтаксис зависимым от того, какую редакцию вы хотите набрать. Или, если левая часть фортепианной пьесы предназначена для виолончели, можно вставить там, где нужно, теноровые ключи с помощью директивы «Скрыть», защищенной критерием включения, который в данном случае может называться «pianoforte». В этом меню можно задать условность для любой директивы Denemo, прикрепленной к объекту в области курсора. Например, если аппликатуры, прикрепленные к нотам, не нужно печатать, их можно сделать условными в зависимости от макета или от какого-либо критерия включения¹⁴, заданного для аппликатуры.

Здесь есть команды для редактирования всех объектов Denemo выбранного типа во всей партитуре. Здесь также есть команды для управления *выделением*. Здесь также есть возможность редактирования с помощью клавиатуры для вызова кнопки палитры (обычно используется сочетание клавиш р).

Здесь вы также вызываете окно редактирования настроек .

Подменю NotationMagick предназначено для создания случайных нот, зеркального отражения, реверсирования, перемешивания нот, замены фрагментов и т. д. — всего того, что компьютеры легко делают с музыкой, но что людям дается с трудом.

Копировать / Вырезать и вставлять

По умолчанию установлены обычные сочетания клавиш (Ctrl-c Ctrl-x Ctrl-v), которые работают с *выделенным фрагментом* . Если выделенного фрагмента нет, команда «Копировать» скопирует атрибут, прикрепленный к ноте/аккорду в позиции курсора, например украшение или аппликатуру. Если задано несколько атрибутов, вам будет предложено выбрать, какой из них скопировать. Если атрибутов нет, копируется объект в позиции курсора. Во всех случаях *скопированный элемент выделяется зеленым*, поэтому вы можете быть уверены, что ваше нажатие клавиши «услышано».

Выберите подменю

Здесь приведены команды для выделения фрагментов музыкального произведения (например, для вырезания и вставки или применения команды к выделенному фрагменту). Выделенный фрагмент можно *развернуть*, заключив его в скобки с помощью пары директив Denemo. Особый случай — создание отрывка, который затем можно поменять местами с соответствующим фрагментом на нотном стане ниже с помощью команды в меню NotationMagick.

3.2.4 Просмотр

С помощью меню **Вид** можно переключать видимость различных окон, панелей и палитр.

Примечание. Для флажков нельзя назначить сочетание клавиш, поэтому для скрытия и отображения различных окон и панелей используйте подменю «Переключатели».

Скрыть / Показать меню

Поддерживаются три способа отображения дисплея Denemo. С меню и без них, а также в виде многострочной страницы (на самом деле многострочной может быть любая страница, но обычно для этого выбирают третью). Эта команда переключает три режима отображения — обычно для этого используется клавиша Escape.

Набранная музыка

В окне «Просмотр для печати» отображается партитура, сгенерированная программой LilyPond. Здесь можно графически изменить некоторые элементы, например форму лигатур и расположение знаков.

Воспроизведение

Отображает партитуру, выгравированную на одной (длинной!) странице, для воспроизведения. Вы можете нажать на ноту, чтобы начать воспроизведение с этого места, или перетащить курсор на диапазон, чтобы воспроизвести его, или перетащить его сжатой клавишей Shift, чтобы воспроизвести его циклически. Все стандартные элементы управления воспроизведением (см. ниже) также работают в этом режиме.

Командный Центр

Ищите команды, вводя похожие слова, настраивайте сочетания клавиш для одной или двух команд, загружайте собственные сочетания клавиш или команды...

Расположение баллов

Отобразите макеты партитуры, связанные с этой партитурой. Макет партитуры — это заключительный раздел синтаксиса LilyPond, в котором описывается расположение нотных осцев, голосов, текстов, заголовков и т. д.

Фрагменты

[6Показывает строку меню с фрагментами — набором объектов Denemo, которые используются для вставки или определения ритмического рисунка при вводе нот. \(см. раздел\)](#)

Инструменты

Стандартные значки для открытия, печати и т. д.

Элементы управления воспроизведением

При включении над дисплеем появляется набор элементов управления воспроизведением/записью (см. раздел [3.4](#))

Элементы управления Midi In

При проверке набор элементов управления для подключенной MIDI-клавиатуры располагается над дисплеем (см. раздел [3.5](#))

Названия очков, Элементы Управления и т. Д

Если этот параметр включен, все заголовки, настройки отступов и т. д., применимые к счёту и движению, могут отображаться в виде кнопок над дисплеем. (Для этого они должны быть созданы с графическим полем, но не все команды его используют, поэтому кнопки могут не отображаться).

Меню объектов

Меню со всеми командами Denemo, перечисленными в разделе «Тип объекта» от «Партитура» до «Типы объектов Denemo» (например, объекты для смены ключа, ноты...).

Лилипут

Открывается окно для настройки синтаксиса, который Denemo генерирует для гравера LilyPond, а также для просмотра сообщений об ошибках, которые выдает LilyPond.

Сценарий схемы

Открывается окно для отображения скриптов, написанных на языке Scheme . Их можно выполнить или сохранить как новые команды. Здесь можно записывать последовательности команд. Чтобы вернуться к интерфейсу Denemo, нажмите Esc или Ctrl-w.

Оценка

Это скрывает/показывает главное окно Denemo . Скорее всего, большинству пользователей это не пригодится, но может помочь обеспечить плавность воспроизведения на очень старых и медленных компьютерах.

Выделение курсора (выкл./вкл.)

3.1.1 [Курсор мигает, а на странице](#) обведен кружком. Частоту мигания можно настроить в настройках. Там же можно включить или выключить анимацию курсора.

Палитры

Предоставляет доступ к наборам кнопок, которые можно расположить так, чтобы команды можно было выполнять с помощью мыши или клавиатуры (с помощью команды «Активировать кнопку палитры»). (см. раздел [4](#))

Переключает подменю

Вот команды для скрытия/отображения различных окон. Стандартные сочетания клавиш начинаются с Escape, например Esc,r для режима печати. Сами окна реагируют на нажатие Escape (или Ctrl-w) для возврата в главное окно.

Масштабирование дисплея

Увеличьте масштаб основного дисплея Denemo (обычно это делается с помощью колесика мыши, удерживая клавишу Ctrl).

Инспектор объектов

10 [Открывает инспектор объектов](#) для текущего объекта.

3.2.5 Ввод

Используйте меню **Input**, чтобы выбрать внешние источники (звук с микрофонного входа или MIDI) для ввода нот в Denemo. Чтобы использовать их, вам следует сначала просмотреть настройки на вкладках Edit-> Change Preferences MIDI и audio – возможно, вам потребуется изменить настройки серверной части от “default” на конкретный имеющийся у вас контроллер. Обратите внимание, что в некоторых системах переход на определенный аудиовыход будет означать, что Denemo отключает этот вывод - как правило, вы должны выбрать “по умолчанию” и использовать элементы управления вашей операционной системы, чтобы определить, что используется по умолчанию.

Здесь также есть команды для изменения параметров ввода (клавиатуры, мыши и MIDI).

3.2.6 Еще

С помощью меню **Дополнительно** добавьте команды в Denemo. В этом меню доступны дополнительные команды (те, которые нужны не всем). В разделе «Дополнительные команды» представлены команды, поставляемые с Denemo, а в разделе «Мои команды» — те, которые вы создали самостоятельно. Обратите внимание, что дополнительные команды можно загрузить в том меню, где вы их ищете (щелкните правой кнопкой мыши по пункту меню, и, если для этого пункта меню есть дополнительные команды, отобразится раздел «Дополнительные команды для этого пункта меню»).

3.2.7 Воспроизведение/запись

Используйте меню **Воспроизведение/Запись**, чтобы прослушать текущую часть. Denemo позволяет прослушивать партитуру с помощью встроенного синтезатора. Есть команды для воспроизведения всех нот, наблюдения за повторами, воспроизведения только аккорда или нот в позиции курсора, а также воспроизведения со сдвигом высоты тона. По умолчанию используется быстрое и простое воспроизведение музыки — оно хорошо подходит для проверки высоты тона и ритма. Для более сложного воспроизведения откройте представление «Воспроизведение»[9](#), где воспроизведение происходит на полностью набранной партитуре.

При воспроизведении используется пара меток, указывающих, где начать и где закончить воспроизведение. Они отображаются на дисплее в виде вертикальных зеленых и красных линий, проходящих через соответствующие ноты *когда видна панель управления воспроизведением*. Эти маркеры можно перемещать с помощью кнопок со стрелками по обе стороны от кнопки воспроизведения в разделе «Управление воспроизведением» [3.4](#). Они устанавливаются с помощью команд «Воспроизвести от курсора до конца», «Воспроизвести музыку от курсора», «Исполнение» и других в этом меню.

Подменю «Запись» позволяет записать воспроизводимый звук и сохранить его на диск или прикрепить к заметке в момент воспроизведения.

3.2.8 Образование







Есть игры и упражнения, которые помогут освоить нотную грамоту и научиться распознавать интервалы. В основном они довольно простые, но есть и более сложные. Например, команда, которая загружает упражнения Генделя для контрабаса и позволяет их опробовать, записывая исполнение и выдавая информацию о параллельных интервалах. Преподаватели, интересующиеся программированием, могут создавать собственные игры с помощью окна Scheme и сохранять их для своих учеников.

3.2.9 Помощь

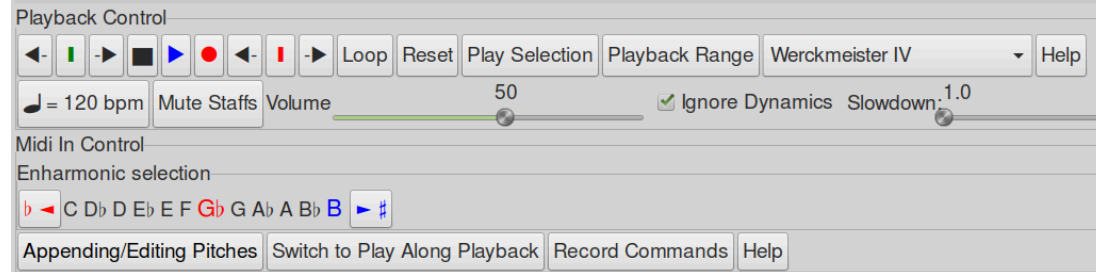
Вспользуйтесь меню «Помощь», чтобы получить помощь по работе с Denemo. Доступен список сочетаний клавиш (в том числе тех, которые вы настроили самостоятельно), можно загрузить многофункциональный счет, избавиться от избыточной помощи и запустить браузер в чате Denemo, чтобы задавать вопросы напрямую другим пользователям.

3.3 Панель инструментов

Используйте панель инструментов для быстрого доступа к основным командам Denemo с помощью мыши. На панели инструментов расположены следующие значки:

Значок	Описание
	Создает новый документ.
	Открывает диалоговое окно «Открыть файл».
	Сохраняет текущий файл
	Запускает LilyPond для преобразования текущего файла в PDF и отправляет его на печать
	Переходит к первой такте мелодии.
	Переходит к последнему такту музыкального произведения.

3.4 Элементы управления воспроизведением



Как и в случае со всеми элементами управления и меню, наведите курсор на кнопки, чтобы узнать, за что они отвечают.

Воспроизведение начинается с маркера начала воспроизведения (зеленая линия в нижней части партитуры на дисплее Denemo) и заканчивается с маркером конца воспроизведения (красная линия). Эти линии отображаются не постоянно, а только после того, как воспроизведение было запущено хотя бы один раз. Маркеры начала и конца воспроизведения можно изменить с помощью клавиш со стрелками по обе стороны от кнопок «Воспроизведение» и «Запись». Стрелки влево регулируют начало воспроизведения, стрелки вправо — конец воспроизведения (для получения подробной информации наведите курсор на стрелки).

Кнопка «Воспроизвести выделенный фрагмент» воспроизводит выделенный фрагмент или, если выделенного фрагмента нет, воспроизводит звук от позиции курсора Denemo до конца.

Кнопка «Отключить звук на нотоносцах» позволяет выбрать группы нотоносцев для воспроизведения, отключив звук на остальных.

Можно проигрывать отдельные фрагменты музыки и использовать лупинг (в том числе редактировать лупы, чтобы прослушивать различные варианты), а также записывать аудио (смешивая его с тем, что вы играете на MIDI-клавиатуре, если в настройках MIDI включена запись).

Можно задать основной темп и громкость, которые могут быть изменены в соответствии с темпом и динамикой, заданными в музыке. Динамику в партитуре можно отключить с помощью флажка «Игнорировать динамику».

Также возможна запись выходного аудиосигнала, а также замедление воспроизведения звука в режиме реального времени (не путать с простой установкой более медленного темпа!). Последнее используется при транскрибировании с аудио (см. Файл-> Открыть-> Аудио с открытым исходным кодом).

3.1.1 [Во время воспроизведения воспроизводимые ноты подсвечиваются — режим просмотра страницы](#) дисплея Denemo полезен для того, чтобы вы могли следить за музыкой на дисплее ввода. Возможно, вам потребуется отрегулировать размер окна и разделение на системы (перетащите горизонтальный красный разделитель), чтобы добиться хорошего эффекта от этого.

Воспроизведение не ограничивается равными температурами — в раскрывающемся меню можно выбрать одну из множества исторических температур для воспроизведения.

Все эти команды можно использовать в сочетании с окном «Просмотр воспроизведения», которое позволяет анимировать воспроизведение на правильно оформленной партитуре. Кроме того, вы можете запустить воспроизведение из окна «Набор», нажав на нотоносец.

3.5 Элементы управления Midi In



Это элементы управления MIDI-клавиатурой, подключенной к компьютеру. Чтобы убедиться, что все функции работают, в настройках следует указать MIDI InputDevice в качестве вашего устройства.

Регулятор «Выбор энгармонизма» позволяет определить, какой энгармонизм будет использоваться для MIDI-нот — например, до-диез или ре-бемоль. Кнопки на каждом конце меняют диапазон энгармонизма в сторону повышения или понижения.

16.6 ошибок. (Смотрите раздел "Правка" -> "Изменить настройки" -> "Канал / программа определения высоты звука" [При вводе музыки, если вы вводите увеличенный или уменьшенный интервал, для воспроизведения используется другой инструмент, что поможет вам избежать изменения высоты звука](#), чтобы отключить это / сменить инструмент).

Кнопка [**Добавление/редактирование**]: показывает, как будет обрабатываться MIDI-вход. Нажимайте клавиши Control/Shift/Alt, чтобы внести изменения, или нажмите и выберите «Прослушивание», чтобы прослушать ноты, сыгранные на MIDI-клавиатуре, «Проверка нот, сыгранных на MIDI-клавиатуре, на соответствие нотам в партитуре» или «Добавление/редактирование», чтобы внести изменения в партитуру. В последнем режиме изменения вносятся в первую ноту, обозначенную только как ритм (желтая), перед курсором или в позиции курсора, если ноты, обозначенные только как ритм, не вводились. Если вы выбрали «Прослушивание» с помощью этой кнопки, то при нажатии клавиши Shift вы временно перейдете в режим «Добавление/редактирование».

Кнопка [**Переключиться на воспроизведение с сопровождением**]: при нажатии кнопки «Воспроизвести» с включенной этой опцией музыка не будет воспроизводиться дальше курсора, пока вы не сыграете ноту. (Отключите звук в текущем нотном стане, чтобы ноты не звучали дважды)

В меню Воспроизведение / Запись-> Запись есть команды для записи MIDI и ввода сыгранных нот в партитуру, см. [Раздел 21](#).

3.6 Предметные меню

Самая важная строка меню — это строка меню объектов, которая предоставляет доступ к командам, работающим с текущим счетом. Меню на ней можно активировать с клавиатуры, удерживая нажатой клавишу Alt. При этом одна буква в названии каждого меню будет подчеркнута. Нажмите эту букву, чтобы открыть меню, а затем используйте клавиши со стрелками для навигации.

Панель меню объектов содержит набор меню, упорядоченных по объектам (нотам, нотам-линейкам, тактам и т. д.), с которыми они связаны. Такое разделение не может быть идеальным — некоторые действия могут быть распределены по разным меню, поэтому будьте готовы искать команды в [разделе 5](#) «Центре управления».

Примечание: динамика, легато, трели, обозначения темпа и т. д. находятся в меню «Ноты/пауза» (если они прикреплены к ноте или аккорду) или в меню «Директивы» (если это отдельные объекты). Преимущество прикрепления этих элементов к ноте заключается в том, что их можно перемещать как единое целое, но отдельные объекты, как правило, проще перетаскивать в режиме печати, если это необходимо.

3.6.1 Меню оценки

В меню «Партия» можно настроить параметры, которые будут применяться ко всем ходам в текущей партии. Здесь же находится команда «Проверить партию», к которой следует обратиться в первую очередь, если партия не набирается.

«Свойства оценки» предоставляет доступ к некоторым встроенным свойствам, которые влияют на весь документ: размер бумаги и внешний вид отображения.

Команда «Редактор свойств партитуры» запускает редактор свойств [12](#) партитуры и движений, который открывается на панели редактора партитуры.

Названия Подменю

Существует два типа заголовков. В названиях книг есть отдельная титульная страница с названиями отдельных разделов, которые могут быть перечислены в автоматически создаваемом оглавлении. В простых заголовках на одной странице указывается название и (при необходимости) названия разделов.

Комментарии («Критические замечания») могут быть размещены к аккордам / нотам / остаткам партитуры, и их можно автоматически собрать в приложение, используя подменю Названия книг-> Эпilog.

Оглавление может быть автоматически сгенерировано из названий частей, установив Название книги-> Название оглавления.

Также можно создавать графические титульные листы. Для этого можно запустить редактор векторной графики Inkscape из Denemo или использовать его отдельно для создания титульного листа. В комплект входит образец титульного листа в виде файла с постскриптомом (EPS) и масштабируемой векторной графики (SVG). Последний формат можно использовать для редактирования страницы в соответствии с вашими потребностями, но его также следует сохранить в виде файла EPS, поскольку именно в таком формате он будет включен в партитуру.

Подменю "Верстальщик"

Здесь можно настроить такие параметры, как общий размер шрифта для отображения счета, правила для систем интервалов и заголовков, глобальную перестановку, управление нумерацией страниц, поля и т. д.

Сияющий правила могут быть установлены как в общем виде (вызвать Set Beaming Rules без выделения), так и с исключениями (путем вызова с выделением, которое было передано вручную с помощью команд [и] из меню Примечания / Остатки-> Beaming). Используйте последнее, например, для разделения очень коротких нот, которые в противном случае звучали бы вместе, оставляя более длительные ноты как обычно.

3.6.2 Меню движений

Как и в меню «Партитура», к такту могут быть привязаны директивы Denemo — например, заголовки, которые будут располагаться в начале такта, будут связаны с директивой Denemo. К другим элементам управления, которые можно применять к каждому такту, относятся линия и стиль заголовка нотного стана, печать знака «кастом» в конце строки, отступ перед первой системой (который также можно настроить для всей партитуры).

Различные процедуры проверки баллов работают на уровне движения из этого меню, и команда для повторного блокирования движения (или посоха или части посоха) также представлена здесь как «Настройка длины измерения» — это также можно использовать просто для проверки соответствия "мер" Denemo фактическим набранным мерам (которые всегда следуют за подписями длительности / времени) или для повторного блокирования посоха, прохода или движения, если вы передумали или сбились с шага.

Здесь снова есть меню с названиями — как простыми, так и в виде названий книг, — а также для вставки графики между частями. Их можно использовать в качестве декоративных разделителей между частями или для вставки столбцов со стихами в конце песен (каждая песня — это отдельная «часть»).

В подменю «Наборщик» в меню «Движения» находятся команды, влияющие на текущее движение: транспонирование для каждого движения, вставка пустых страниц (чтобы избежать разворота страниц), разрывы страниц, кастомизация в конце строк, стиль нотного стана, применяемый ко всему движению, поведение тактов, которые не используются в течение всей системы, и т. д. Здесь также есть команда для включения *полиметрических тактов*. При использовании этой команды тактовые размеры могут различаться в разных тактах, а тактовые черты не обязательно должны совпадать во всей системе. Дисплей Denemo в целом справляется с отображением полиметрических показателей, хотя вам может потребоваться использовать Меры-> Скрытый показатель, чтобы выровнять показатели на дисплее, и пометить показатели с помощью Мер-> Игнорировать ошибку длительности измерения, чтобы они не отображались на дисплее цветными.

3.6.3 Меню персонала/голосовых помощников

Здесь можно настроить такие параметры, как перенос музыки на другой нотоносец или в Ossia, а также команды для удаления частей нотоносца, установки многотактовых пауз для всего нотоносца, отключения нотоносца во время воспроизведения,

Свойства персонала Подменю

Сюда относятся такие параметры, как тип нотного стана (например, обычная нотация, табулатура, символы аккордов, диаграммы ладов), внешний вид нотного стана, инструмент воспроизведения, название инструмента или амбушюр, которые должны быть указаны в начале нотного стана, и многое другое.

По историческим причинам некоторые свойства, такие как part-name, являются «встроенными» и имеют собственный диалог для установки значений. Ко всем свойствам можно получить доступ из редактора свойств персонала из этого меню.

Подменю "Добавить персонал"

Это позволяет добавлять нотоносцы к текущему движению. Можно добавлять нотоносцы для фортепиано, а также специальные нотоносцы для обозначения динамики, знаков (чтобы они отображались одинаково во всех макетах) и куле (диагональных линий, которые в некоторых музыкальных произведениях располагаются между терциями). Команда «Добавить структурированный нотоносец» дублирует текущий нотоносец с учетом изменений тактового размера и размера такта, чтобы его можно было использовать для вставки нот. Функция «Добавить нотный стан для инструмента» позволяет добавить нотный стан (или нотные станы), необходимый для различных инструментов (например, органа), с диапазоном допустимых нот для инструмента, настроенного на нотном стане (или нотных станах). В подменю MIDI есть команды для добавления трека с кликами (нотный стан, на котором нет набора текста, но есть клики на каждом такте, которые воспроизводятся вместе с партитурой) и добавления нотных станом для импортированных MIDI-треков.

Также можно добавить нотоносцы с «зеркальным» расположением нот. В этом случае на нотоносце нет собственных нот, а ноты на нем зеркально отражают ноты на другом нотоносце. Если задать название партии, то на таком нотоносце можно распечатать большее количество партий из одной партитуры без необходимости создавать для них отдельный макет. Например, две партии для флейты можно распечатать отдельно и в виде объединенной («divisi») партии, используя одну и ту же музыку. Любые пометки и т. д., с которыми нужно работать по-разному, можно сделать условными в зависимости от названия детали.

Голоса Подменю

Голоса в Denemo похожи на нотные станы, но набираются на предыдущем нотном стане для обеспечения полифонии на одном нотном стане. В Denemo по умолчанию все дополнительные голоса отображаются на отдельном нотном стане, что упрощает работу с ними — ключи отображаются желтым цветом и не имеют ключевых знаков, поскольку они задаются основным нотным станом (или «основным голосом»). Голоса также обычно присваиваются голосовым номерам 1,2,3,4 с помощью начальных голосовых команд в этом меню (это управляет переходом, позициями невнятности и т.д.). Голоса могут менять свой номер голоса во время исполнения музыки — команды для этого находятся в меню Директивы-> Набор текста-> Голоса, поскольку они вставляют объекты stem change между нотами.

Как и в случае с нотными станами, голоса могут создаваться без собственной музыки, просто повторяя музыку с другого нотного стана.

Подменю воспроизведения

9В этом меню можно отключить звук в нотном стане, задать пользовательскую длительность для нот и настроить длительность глissандо, чтобы она не была нулевой, как по умолчанию. Используйте это меню, чтобы придать воспроизведению в Denemo эффект джазового свинга или неравномерного темпа. Эти пользовательские длительности не влияют ни на набор текста, ни на воспроизведение (в котором используется MIDI, сгенерированный LilyPond).

Подменю «Отображение» Эффекты

Здесь вы можете скрыть нотоносцы, чтобы видеть расположение ноты на большом расстоянии друг от друга нотоносцы рядом (например, в больших партитурах для оркестра). Расположение таких «скрытых» нотоносцев обозначается цветной линией между нотоносцами сверху и снизу. Нотоносцы остаются скрытыми до тех пор, пока вы не наведете на них курсор. Если вы используете эту функцию и перемещаетесь по нотоносцам с помощью клавиатуры, возможно, вам стоит изменить сочетание клавиш для команд навигации по нотоносцам, чтобы использовать варианты, при которых скрытые нотоносцы пропускаются. Некоторые элементы (например, Click Track скрыты по умолчанию, так как обычно их не редактируют).

С помощью этого меню вы также можете увеличить или уменьшить количество отображаемых сотрудников.

Подменю «Группы персонала (подставки)»

Здесь можно управлять фигурными скобками в начале каждой системы. Порядок добавления фигурных скобок определяет, какие из них будут внешними, а какие — внутренними. Фигурные скобки отображаются слева от нотного стана, и их можно редактировать/проверять с помощью мыши.

3.6.4 Ключи Меню

Можно выбрать любой ключ: команды Set Initial и Clef Change открывают доступ к стандартным ключам. Команда Clef Chooser позволяет использовать более экзотические ключи, такие как барабанный ключ и даже григорианский ключ C, с помощью синтаксиса LilyPond (например, vaticana-do3).

Ключи только для набора и только для отображения позволяют работать с голосом, который набирается на другом нотном стане, при этом сохраняя музыку в том нотном стане, в котором вы хотите ее видеть, или для ввода музыки в привычном нотном стане, который будет набран в непривычном.

3.6.5 Меню ключей

Установка начальной ключа или изменение сигнатуры ключа, а также повышение или понижение сигнатуры ключа в точке курсора. Для повышения или понижения сигнатуры ключа можно также нажать на саму сигнатуру. При наборе текста сигнатура ключа может быть скрыта.

3.6.6 Меню темповых обозначений Меню

Помимо основных временных подписей, здесь представлены различные варианты (числовые, однозначные ...). Также есть функция сиянияуправление, применяемое только к текущему отрывку (правила воспроизведения для всей партитуры см. в разделе Партитура-> Меню набора текста или для движения всей части -> Меню набора текста).

Cadenza Time позволяет удобно набирать музыку без тактового размера. При использовании Cadenza Time не набираются тактовые черты, кроме тех, которые вы указываете явно, и не выполняется линеаризация, кроме случаев, когда вы явно задаете ее. Вы можете использовать столько «тактов» Denemo, сколько вам удобно, — тактовые черты набираться не будут. Остальные части также должны быть в режиме Cadenza Time и заполнены непечатаемыми паузами, чтобы соответствовать длительности набираемой музыки.

3.6.7 Меню мер Меню

Помимо команд для вставки / удаления / навигации / объединения / разделения показателей (в одном или во всех группах), это меню включает команды для настройки оптимистичного (анакуруз, подхват) измерьте в начале или коротким тактом (например, во время частичного первого и второго тактов). Сами маркеры первой и второй временных полос находятся в Директив-> Разметки-> Охватывающее меню.

Здесь есть знак повторения всего измерения, а также несколько команд для проверки измерения на наличие ошибок, а также для расширения или сужения области отображения.

3.6.8 Аккорды Меню

Здесь приведены команды для добавления нот в аккорд либо в точке курсора, либо по названию ноты, либо на интервал выше баса. Целые аккорды можно транспонировать вверх или вниз.

3.6.9 Меню с примечаниями/отдыхом

Сюда входит вставка, удаление и изменение нот по высоте, длительности и внешнему виду, а также всевозможных элементов, связанных с нотными объектами, таких как легато, фразировочные лиги, лиги, обозначения, украшения (трель, поворот и т. д.), альтерации (стаккато, тенуто и т. д.), аппликатуры, текстовые обозначения, крещендо и диминуэндо. (как шпильки, так и удлинненный крестик в стиле поко—а—поко) символы аккордов (“фальшивые аккорды”), фигурный бас. Динамические обозначения, такие как *f* и *p*, являются отдельными объектами (см. Директивы-> Обозначения-> Динамика).

Здесь также есть триоль — меню для групп нот, длительность которых составляет часть от написанной длительности, например триоли. На самом деле они вставляют начальный и конечный объекты триоли до и после соответствующих нот, поэтому, строго говоря, их следует отнести к отдельной категории «Разные объекты». Как обычно, для самых полезных команд уже назначены сочетания клавиш: клавиша Tab попеременно запускает и останавливает триоль (то есть вы можете нажать ее один раз, ввести ноты и снова нажать, чтобы завершить триоль). А сочетание двух клавиш Keypad 7, Keypad 7 превращает введенную ноту в триоль (при удержании клавиши Control ноты сливаются). Это сочетание двух клавиш настроено таким образом, чтобы вы могли вводить триоль: например, три нажатия клавиш 4, KP_7, KP_7 дадут триоль из трех нот длительностью 1/16.

Подменю «Добавить/изменить примечание»

Называется так потому, что в позиции добавления имени заметок a, b, c ... добавляйте заметку, в то время как при наведении курсора на заметку она редактирует заметку, чтобы указать название заметки. Другими командами редактирования нот здесь являются сдвиг вверх и вниз на октаву, повышение резкости или сглаживание. Случайности с предупреждениями и напоминаниями также присутствуют здесь – чтобы задать стиль случайностей (например, если они повторяются при различных обстоятельствах), смотрите меню Партитура-> Набор текста.

Подменю «Вставка примечания»

В этом меню есть команды для вставки нот в позицию курсора (то есть перед объектом в этой позиции). При двойном нажатии клавиш A, A вставляется нота A соответствующей длительности (чаще всего люди нажимают клавишу длительности 0, 1 и т. д., а затем название ноты).

Если вы введете ноту, а затем повысите ее тональность, вы услышите и исходную ноту, и ее повышенную версию. Чтобы этого избежать, используйте команду «Повысить следующую ноту» (аналогично для понижения, для двойного повышения или понижения используйте дважды). По умолчанию для этого используются клавиши '=' и '-'.

Время добавления/вставки Подменю

Названа так потому, что команды 0, 1, 2 ... добавляют ноту, когда курсор находится в позиции добавления, или вводят ноту, если курсор находится на объекте. Если у вас есть MIDI-клавиатура (и она указана в настройках на вкладке MIDI), то нота будет чисто ритмической (желто-коричневой), а при воспроизведении ноты по высоте от MIDI-клавиатуры в настоящее время. Здесь приведена команда для ввода фрагмента (который может представлять собой законченный ритмический рисунок), а также бреве и лонга для старинной музыки.

Также есть набор команд для добавления нот, которые будут сливаться с предыдущими нотами (Control-0 и т. д.). Это значит, что вы можете вводить ноты со сливом, не нарушая ритм такта, без дополнительных нажатий клавиш (которые в противном случае нарушили бы ритм).

Продолжительность редактирования Подменю

Вот команды для изменения длительности ноты/пауза/аккорда в позиции курсора, а также для удвоения или деления ноты в позиции курсора.

Помимо команд для добавления точек к нотам, есть команды для преобразования ноты в курсоре в ритмический рисунок из двух нот с точками и для ввода ритмического рисунка с точками двумя нажатиями клавиш (для сохранения ритма — например, 3, KP_9 дает ноту с точкой в размере 1/8, ноту в размере 1/16 и соответствующую ноту с легато при зажатой клавише Control).

Подменю вставки отдыха

Помимо вставок с паузами (Alt-0 и т. д.), вы можете вставлять паузы без вывода на печать (когда голос замолкает) и перемещать паузы в полифонических партиях, если LilyPond не делает того, что вам нужно. Здесь также есть паузы на всю тактовую долю и паузы на несколько тактов с возможностью управления их нумерацией.

Выбор продолжительности Подменю

Здесь приведены команды для явного указания преобладающей длительности (хотя обычно она задается путем вставки значения длительности) и, что более важно, команда для выбора фрагмента в качестве преобладающей длительности (Shift + пробел), после чего введенные ноты будут соответствовать шаблону фрагмента.

3.6.10 Меню с инструкциями

Сюда входят все элементы, которые не являются нотами, но располагаются между ними, — *отдельные* директивы Denemo. Наиболее полезными для обычной нотной записи являются тактовые черты, динамические обозначения, обозначения темпа, репетиционные обозначения и т. д. в подменю «Обозначения». Здесь собрана огромная коллекция элементов.

Все объекты, включая директивы Denemo, можно просматривать и редактировать в редакторе объектов

Одна из общих функций — условные директивы, которые можно использовать, чтобы ограничить применение директивы определенным типом партитуры (например, использовать только при печати партии или полной партитуры). Это можно использовать, например, чтобы не печатать репризу в полной партитуре (поскольку она актуальна только при печати партии).

14 [Обратите внимание, что существует еще один класс директив Denemo — те, что прикреплены к нотам/аккордам/нотонасцам/тактам/партитурам. Они указывают наборщику на необходимость выполнения определенных действий, таких как добавление аппликатуры, украшений и т. д. Директивы Denemo описаны в отдельном разделе.](#)

3.6.11 Меню с текстами песен

19 [См. раздел](#) с описанием работы с текстами песен в Denemo. В меню текстов песен доступны следующие команды:

Добавить Лирический Стих

Добавляет куплет к куплетам, прикрепленным к текущему штативу.

Вставьте выделенный фрагмент текста

выделяет слово жирным шрифтом и/или курсивом в тексте песни в текущей позиции курсора.

Пропуск слогов при выборе

Вставляет специальный синтаксис для пропуска количества нот, выбранных в данный момент на дисплее Denemo.

Это удобно, если в песне есть музыкальное вступление или интерлюдия.

Вставить Номер строфы

Запрашивает у вас текст (обычно номер куплета) и вставляет специальный синтаксис для его набора перед следующим слогом, не меняя позицию слога. Обычно курсор должен находиться в начале строфы/куплета.

Выравнивание слогов

Вставляет специальный синтаксис, благодаря которому текст выравнивается по началу или концу ноты (а не по центру, как по умолчанию). Это может быть полезно при чтении нараспев.

Мелизмата

- Во время Word с запятанностью – при необходимости набранная оценка напечатает дефис (ы), показывая продолжение до конца запятанности
- Конец слова с запинкой – в набранной партитуре в конце запинки будет напечатан текстовый удлинитель (непрерывное подчеркивание).
- Во время слова, без глиссандо — в партитуре будет напечатан слог, занимающий место под двумя нотами, с добавлением дефиса (при необходимости) для обозначения продолжения.
- В конце слова, без глиссандо — в партитуре будет напечатан слог, занимающий место под двумя нотами, с добавлением лирического удлинителя при необходимости.
- Удлинить мелизму — в партитуре будет удлинена мелизма на следующую ноту.

Разделение слогов дефисом

Вставляет синтаксис для набора дефиса (ов), если это необходимо, между слогами, лежащими в основе последовательных нот.

Вставить Зеркальный Стих

Позволяет включить в текущий нотонасец зеркальную копию такта из другого нотонасца, например, если слова в двух партиях совпадают, но находятся на разных нотонасцах. Тогда, если слова нужно отредактировать, достаточно изменить только первую копию.

Лирический Галстук

Вставляет синтаксис для разделения двух слов, которые должны быть набраны под одной нотой.

Динамичный

Вставляет динамическую маркировку (ff, f, p или pp) прямо в текст песни. Вы можете изменить маркировку на другую.

Набор стихов в конце

Это займет несколько стихов и использует команду Движение-> Заголовки-> Текст после движения, чтобы напечатать их в конце движения, расположив их столбцами. Вам предоставляется выбор, с какого стиха начать. Обычно вы затем удаляете эти стихи из посоха, чтобы они не повторялись. Повторный ввод команды позволяет вам удалить, заменить или отредактировать текст окончания движения.

Изменить Шрифт

Вставляет новый шрифт для текста песни в текущей позиции курсора. Можно использовать такие шрифты, как Sans и Times.

Увеличение/уменьшение размера шрифта

Изменяет размер шрифта для текста песни, начиная с текущей позиции курсора.

Включение/выключение набора текста

Включает или выключает отображение текста песни (это не влияет на текст в конце куплета).

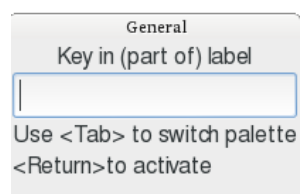
3.6.12 Меню Notation Magick

Эта функция перенесена в меню «Правка».

4 Палитры

Палитры — это наборы команд, расположенные в виде столбцов, строк или сетки кнопок в отдельном окне или в главном окне.

Кнопки предназначены не только для тех, кто пользуется мышью: кнопки палитры можно активировать, набрав р, затем (часть) названия кнопки и нажав Enter или Return. Ввод названия кнопки палитры выглядит так:



Вверху указано название активной палитры, в данном случае — «Общая». Вы можете переключиться на другую палитру с помощью клавиши TAB. Палитра не обязательно должна отображаться на экране, но если вы введете несуществующее название, оно будет показано в качестве напоминания.

Чтобы в полной мере использовать клавиатуру для выполнения команд из палитр, измените подписи так, чтобы их было легко набирать и они легко запоминались. Сначала размещайте более короткие подписи, так как вам не нужно вводить их полностью — достаточно выбрать нужную кнопку. Щелкнув правой кнопкой мыши по кнопке палитры, вы сможете отредактировать ее, изменив подпись или всплывающую подсказку, продублировать кнопку (например, чтобы создать отредактированную версию ее скрипта) и т. д., как показано в следующем всплывающем окне:

Edit Label

Edit Tooltip

Copy to another Palette

Duplicate this button

Remove from Palette

Get Script into Scheme Window

Save Script from Scheme Window

Move to Start

Move to End

Edit this Palette >

Hide

Make Horizontal

Horizontal Limit

Undock

Hide All Docked

Hide All Palettes

Destrov All Palettes

Вы также можете отредактировать саму палитру, щелкнув правой кнопкой мыши по любой кнопке и выбрав подменю «Редактировать эту палитру» (показано открытым выше). Вы можете сделать так, чтобы палитра заполнялась по горизонтали или по вертикали, и ограничить количество столбцов/строк. Вы также можете закреплять и откреплять палитры и скрывать ненужные (открепленные палитры можно скрыть, закрыв их окно).

В меню «Вид» можно выбрать палитру команд для отображения или показать все палитры, а затем скрыть те, которые вам не нужны.

Палитры станут вашими лучшими помощниками. Если вы нашли в системе меню нужную команду, щелкните по ней правой кнопкой мыши и выберите «Добавить в палитру». Так вы создадите одну или несколько коллекций нужных вам команд.

131211 10 Кнопки палитры также можно создавать непосредственно из объектов или директив Denemo, чтобы вы могли дублировать их в своей партитуре без необходимости копирования и вставки. Итак, например, если вы запустите Help-> Open Feature Packed Score и найдете там нужный вам тип объекта или атрибута, то вы можете запустить инспектор объектов или один из редакторов в нем и создать кнопку палитры для установки того же самого в свой собственный score. Смотрите разделы для получения более подробной информации.

Изменения, которые вы вносите в палитры, автоматически сохраняются при завершении сеанса. (Они хранятся в файле palettes.xml, который может редактировать любой технически подкованный пользователь).

4.1 Сочленения Палитра



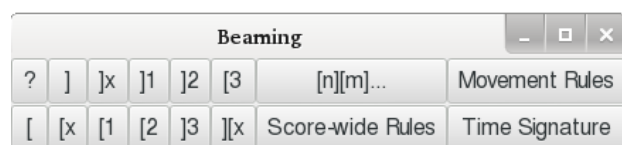
16.2 Эти кнопки включают и выключают артикуляцию. Они будут применяться ко всему выделенному фрагменту, если у вас есть такая настройка для этого набора. При использовании внешней артикуляции она выходит за пределы охватываемой ее артикуляции.

4.2 Палитра 4.2



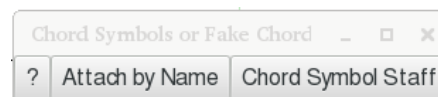
Эти линии-вставки — обратите внимание, что в музыке одновременно может быть только одна такая линия. Кнопка «Пользовательская» позволяет создать новый тип линии-вставки, указав ее расположение в середине, в конце и в начале системы, а также между нотонадсами.

4.3 Сияние Палитра



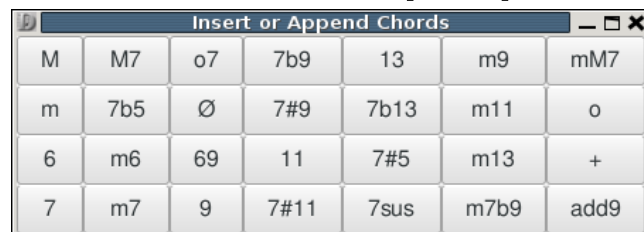
Кнопка ? позволяет просмотреть обзор этой палитры. Правила можно задать в диалоговом окне с исключениями, основанными на выбранном элементе.

4.4 Значки аккордов Палитра



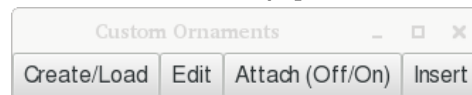
Кнопка ? позволяет просмотреть обзор этой палитры.

4.5 Вставка или добавление палитры аккордов



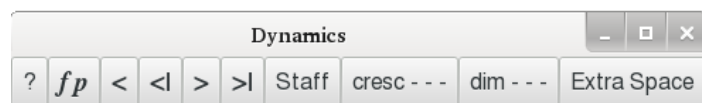
Эта палитра вставляет аккорд заданного типа, используя преобладающую длительность с корневой нотой для аккорда, заданной высотой курсора, и любым ожидающим случайным. Аккорд вставляется и помечается на дисплее Denemo своим корнем и символом аккорда (он же поддельные аккорды). Обычно это используется в персонале символов аккордов (см. меню "Свойства персонала"). Вы можете создать дополнительные типы аккордов для этой палитры, используя команду Вид-> Палитры-> Создать кнопку для типа аккорда.

4.6 Пользовательские украшения Палитра



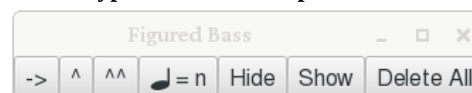
Пользовательские орнаменты можно создавать в виде инкапсулированных файлов в формате PostScript, используя те же методы, что и для создания графических титульных листов. Если у вас установлен редактор векторной графики (например, Inkscape) и он указан в настройках (вкладка «Внешние ресурсы», «Графический редактор»), вы можете вносить изменения прямо в Denemo. Как обычно, наведите курсор на кнопки, чтобы увидеть инструкции.

4.7 Динамика Палитра



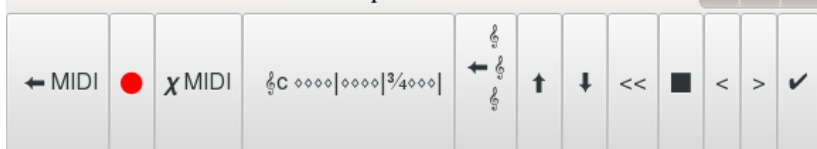
Кнопки cresc - - - и dim - - - запускают или продолжают текстовое крещендо/димиуэндо. Можно вставлять такие тексты, как roso a roso, a - - - может заканчиваться динамической пометкой или конечным маркером крещендо/димиуэндо.

4.8 Фигурный бас Палитра



4.9 Палитра импорта MIDI

Midi Import



Эта палитра предназначена для управляемого импорта MIDI. Инструкции приведены во всплывающих подсказках.

4.10 Украшения Палитра

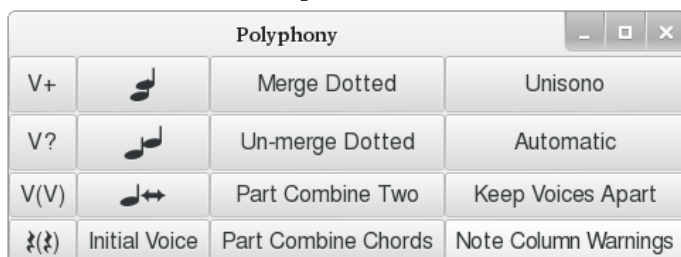


Обратите внимание, что существует отдельная палитра пользовательских орнаментов.

4.11 Палитра нотаций для фортепиано/органа



4.12 Многоголосие Палитра



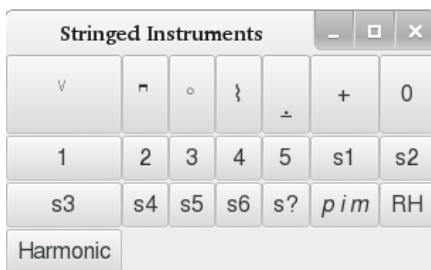
Это команды для управления отдельными голосами, которые отображаются на одном нотномосце. Для удобства редактирования голоса лучше всего отображать на отдельных нотномосцах в Denemo.

4.13 Повторяется Палитра



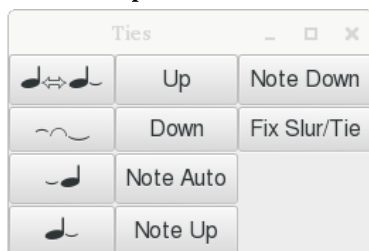
Для хранения любого необходимого текста можно использовать N-кратное повторение. Если альтернативный вариант повторения короче такта, можно использовать команду Short Measure и при необходимости изменить количество тактов.

4.14 Палитра струнных инструментов



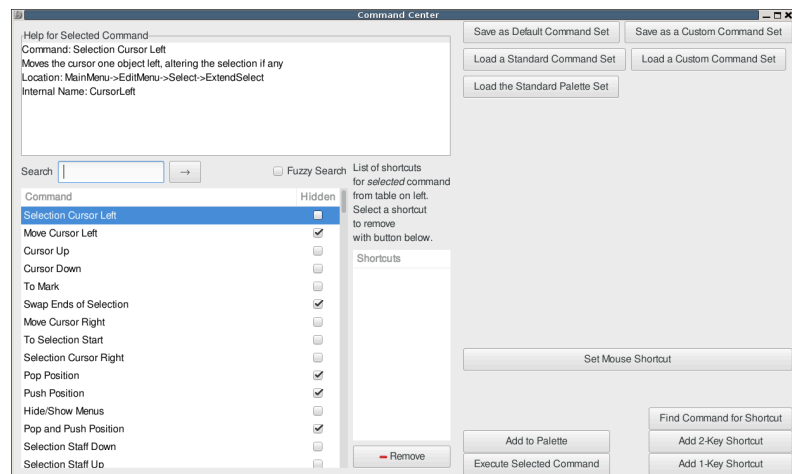
Вот команды для аппликатуры, номера струн и т. д. Они привязаны к отдельным нотам (наведите курсор на ноту).

4.15 Палитра связанных нот/аккордов



Здесь приведены команды для вставки лиг на аккордах и отдельных нотах, а также для управления их формой и направлением.

5 Командный центр



В меню "Вид" вы можете отобразить Центр управления. Здесь представлен список всех команд Denemo, скрытых или нет, с их ярлыками. Поле в левом верхнем углу содержит полную информацию о выбранной в данный момент команде и ее местоположении в системе меню. Ниже находится окно поиска для поиска любой нужной вам команды по соответствию слов в ее описании или метке. Выбрав "Нечеткий", вы сделаете поиск менее строгим – одно слово может отсутствовать.

Поиск начинается после ввода четвертой буквы любого ключевого слова, поэтому проверяйте после ввода каждой буквы, не найдена ли нужная команда. Чтобы найти другие команды, соответствующие вашим ключевым словам, нажмите Пробел или Ввод или Стрелка вверх или щелкните по стрелке рядом с полем поиска.

В командном центре вы также можете настроить сочетания клавиш для быстрого доступа, например Ctrl-x, и сочетания из двух клавиш, например Shift-a, за которыми следует Shift-a (обозначается как A,A рядом с командой). Здесь же можно посмотреть, какая команда соответствует заданному сочетанию клавиш, и выполнить выбранную команду.

Кроме того, вы можете сохранять и загружать целые наборы сочетаний клавиш и команд. Если вы обновили версию Denemo и решили сохранить свои пользовательские команды и т. д., вам следует запустить функцию «Загрузить стандартный набор команд», выбрав «Default.commands», так как некоторые команды могли переместиться в систему меню. Если в обновленной версии Denemo появились новые палитры, вы можете объединить их со своими собственными палитрами, нажав «Загрузить стандартный набор палитр». При этом не будут перезаписаны имеющиеся у вас кнопки с палитрами. Поэтому удалите все пользовательские кнопки (при желании продублируйте их), которые вы хотите использовать из дистрибутива Denemo.

6 Музыкальные фрагменты

6.1 Обзор

Музыкальные фрагменты — это короткие отрывки из мелодии, которые можно сохранить на панели инструментов «Фрагменты». У них два основных назначения: они могут служить хранилищем «мотивов», которые можно вставлять (Ctrl-пробел) в позицию курсора, а также дополнять идею «преобладающей длительности». Во втором случае при выборе фрагмента во время ввода нот длительности назначаются на основе следующего шага во фрагменте. Первый вариант особенно удобен при вводе сложного ритма, который многократно повторяется в произведении. Во всех случаях фрагмент может содержать всевозможные атрибуты и обозначения, диминутивы, указания на глиссандо, орнаменты и т. д. Все это можно ввести одним нажатием клавиши или по мере добавления нот.

6.2 Подробности

Изначально на панели инструментов «Фрагмент» есть только одна кнопка — «Создать». С ее помощью можно создать фрагмент из выделенного фрагмента текста. Выделенный фрагмент должен состоять из непрерывных объектов, написанных одним голосом. После создания фрагмент отображается на панели инструментов в виде кнопки. Для обозначения содержимого создается метка, которую можно изменить, нажав на кнопку и выбрав «Изменить метку». При нажатии на кнопку со сниппетом можно вставить его, выбрать сниппет (в этом случае при вводе нот они будут следовать ритму сниппета, включая все глиссандо, трели и артикуляции, которые есть в сниппете) и т. д.

Ctrl-пробел вставляет выбранный фрагмент или (если ничего не выбрано) фрагмент, указанный по номеру. Shift-пробел выбирает следующий фрагмент (или первый, если ничего не выбрано). Чтобы отменить выбор фрагмента, укажите длительность (0, 1 ...), которая будет использоваться для ввода высоты тона.

В случае вставки у вас может быть два или три фрагмента, подходящих для данной партитуры, — например, специальные фрагменты текста, которые появляются над нотами. Их можно вставить с помощью Ctrl-пробел, 1 (или 2, или 3 ...) по мере необходимости.

В случае с паттерном вы будете выбирать фрагменты с помощью Shift-пробел, а затем воспроизводить их в заметках (и в случае ошибки возвращаться назад с помощью клавиши Backspace — паттерн сделает это за вас).

7 Окно предварительного просмотра

Explications des agrements et des signes.

The image shows a series of musical staves illustrating various guitar techniques. The techniques shown are:

- Signe**: pincé - simple, pincé - double, port de voix coulé
- Effet**: port de voix et pincé, tremblement pincé, tremblement détaché
- tremblement lié**: Liasons: signes pour marquer les notes qui doivent être liées et coulées
- Arpeggiements**
- Double**, **Suspension**, **Aspiration**, **Tremblement appuyé**

Окно "Вид печати" отображается с помощью флажка "Вид"-> "Вид печати". В этом окне отображается набранная оценка в том виде, в каком она будет напечатана на бумаге. Это также позволяет вам найти место на дисплее Denemo, принадлежащее определенной ноте или отметке в партитуре, начать воспроизведение музыки с любой ноты и позволяет выполнять некоторое графическое редактирование партитуры. Вы можете вернуться к отображению Denemo, нажав Esc или Ctrl-w.

7.1 Кнопки

- При нажатии на кнопку «Печать» открывается диалоговое окно печати вашей системы, позволяющее отправить набранный текст на принтер или в файл. Сообщалось о сбоях в работе диалогового окна печати в Windows. В таком случае воспользуйтесь опцией «PDF».
- PDF для создания PDF-документа на основе текста.
- Набор текста. Предлагает на выбор несколько макетов текста для набора текста. Если доступен только один макет (макет текста по умолчанию), будет набран именно он.
- Создает макет партитуры, включающий в себя текущее движение, а затем набирает его.
- Part. Создает макет партитуры на основе текущей партии и набирает ее. *Партия* включает в себя все ноты с названием партии текущего ноты. (Название партии ноты отображается над начальным ключом в виде зеленой вставки).
- Refresh. Повторяет последнюю команду набора. Например, если часть была последней, то будет набран текст для текущей части (который может отличаться от текста, набранного в последний раз, если курсор находится в другой части).
- **14 Критерии включения.** Эта кнопка помечена либо надписью «Критерии включения не заданы», либо названием критерия включения. С ее помощью вы можете создать критерий включения и настроить его для управления набором текста в оценке — см. раздел «Критерии включения».
- Непрерывный/ручной режим. Эта опция одновременно указывает на текущий режим набора текста и служит меню для его изменения, а также для выбора объема текста, который будет набираться в непрерывном режиме. В непрерывном режиме партитура перепечатывается при каждом изменении. Если партитура большая, выберите диапазон, чтобы она обновлялась быстрее. Для быстрого ввода музыки выберите ручной режим и перепечатывайте по мере необходимости.
 - В разделе «Диапазон» открывается диалоговое окно выбора диапазона. Вы можете задать диапазон, выбрав «Все такты», «Текущий такт» или «Контекст курсора». В последнем случае вы можете указать количество тактов до и после курсора, а также количество нотных знаков над и под курсором, которые нужно набрать. Обратите внимание, что при выборе слишком маленького диапазона набор может отличаться, так как небольшое количество нот будет располагаться на разных расстояниях друг от друга, чтобы текст был хорошо набран.
- Двусторонняя печать. Изменяет вид, чтобы показать, как будет выглядеть двусторонняя печать при разворотах страниц.
- Далее, назад. Переход к следующей/предыдущей странице партитуры. Можно также прокручивать или перетаскивать.

7.2 Мышь элементы управления

Колесико мыши позволяет перемещаться по вертикали, а при нажатой клавише Shift — по горизонтали. При нажатой клавише Control можно масштабировать изображение, что очень важно для изменения размытия. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы настроить углы луча, размытие и т. д.

Если нажать и удерживать клавишу Shift, при наведении курсора на заголовок или пометку будет выделен объект (появится синее поле), а курсор Denemo переместится в эту точку, чтобы вы могли начать редактирование. Если нажать без удержания клавиши Shift, воспроизведение начнется в этой точке. Чтобы остановить воспроизведение, нажмите еще раз.

Если щелкнуть правой кнопкой мыши в пустой области набора (обычный курсор), появится меню с подсказками, позволяющее набирать текст с использованием контрольных точек для кривых и точек расположения объектов, отмеченных красными точками и крестиками. Обязательно отключите отображение этих красных точек и крестиков перед печатью или созданием индивидуального макета партитуры, так как они встроены в партитуру и будут напечатаны.

7.3 Редактирование в режиме печати — WYSIWYG

После того как вы закончите вводить ноты в Denemo, при просмотре готовой партитуры в режиме печати вы можете обнаружить одну-две ошибки, пропущенные знаки или лигатуры. Чтобы переместить курсор Denemo на объект, удобно нажать и удерживать клавишу Shift (или дважды щелкнуть) на букве, знаке и т. д. Чтобы это сработало, следите за указателем в виде «руки», перемещая мышью по набранной партитуре. Указатель в виде руки показывает место, куда при нажатии курсор Denemo переместится на объект Denemo, относящийся к этой функции.

Найдя ноту, которую хотите отредактировать, нажмите сочетание клавиш (или сыграйте MIDI-клавишу, или воспользуйтесь любым другим способом редактирования), чтобы изменить ноту — например, добавить маркировку стакато. Окно печати обновится не сразу, но вы можете продолжать редактировать. Если окно печати не обновлено, при нажатии и удерживании клавиши Shift может не найтись нужная нота, так как при редактировании что-то могло сместиться. Чтобы избежать этого, лучше исправлять ошибки на странице снизу вверх. Если представление о печати устарело, вы услышите предупреждающий сигнал, а если поиск местоположения полностью не удался, раздастся громкий сигнал.

Навигация с помощью сочетания клавиш Shift+щелчок в режиме печати работает для заголовков нот, лигатур, цезур и различных знаков. Для навигации нельзя использовать некоторые другие элементы, например текст песни. Чтобы найти нужное место на дисплее Denemo, выберите ноту, под которой написан текст.

На самом деле вы можете редактировать исходную музыку с помощью мыши в окне «Просмотр для печати» — принцип «что видишь, то и получаешь» (What-you-see-is-what-you-get, WYSIWYG) используется во всех обычных музыкальных редакторах. Но при этом важно помнить, что программа Denemo ничего не знает о том, что на самом деле нарисовано в окне «Просмотр для печати» в LilyPond. Denemo просто отображает PDF-файл, созданный в LilyPond. PDF-файл *действительно* содержит ссылки — указатель в виде «руки», — поэтому он «знает», где что находится на экране Denemo, но не наоборот. Это значит, что для использования функций WYSIWYG вам придется сообщать Denemo больше информации о своих действиях, чем вы ожидали.

7.3.1 Изменение позиций и отступов

Щелкнув правой кнопкой мыши по некоторым объектам на этой панели, вы сможете их отредактировать. Используйте эту функцию, если LilyPond неправильно расположил объекты.

Порядок редактирования зависит от того, прикреплен ли объект к заметке или отображается между заметками на экране Denemo. В зависимости от объекта вы можете перетащить его в более удобное место или изменить его положение — расположить над или под заметкой, к которой он прикреплен.

Вы также можете выбрать отступ для некоторых объектов, чтобы они находились на некотором расстоянии от других элементов в партитуре. Изменение отступа — это, как правило, более эффективный способ указать на то, что какой-то объект расположен слишком близко к другому, поскольку при необходимости другие объекты будут отодвинуты от него, а при последующем редактировании партитуры она будет работать более корректно.

7.3.2 Изменение формы клякс и узоров

Раздел 7.2 Здесь также можно внести изменения. При щелчке правой кнопкой мыши по глифу или связке курсор Denemo перемещается к ноте, с которой начинается глиф, и вам предлагается изменить форму кривой. Прежде чем начать, выберите большой масштаб и включите контрольные точки (красные точки и крестики), как описано [Глифы, связки и трели](#) выше. Затем щелкните правой кнопкой мыши по кривой и выберите «Изменить форму». Сначала нужно нажать на опорную точку — она находится на центральной линии нотного стана в горизонтальном положении, где начинается кривая, — она отмечена красной точкой. Затем нужно нажать и перетащить четыре «контрольные точки», которые определяют форму кривой. Когда форма будет готова, щелкните правой кнопкой мыши в пустом месте и выберите «Применить».

Со временем вы сможете обходиться без красных точек и крестиков, так как будете угадывать, где они находятся.

7.3.3 Добавление разрывов строк или страниц

Разрыв страницы или строки можно добавить, щелкнув правой кнопкой мыши по заметке на линии переноса и выбрав нужный пункт в меню. Это работает, потому что при щелчке правой кнопкой мыши курсор Denemo устанавливается на заметку, а затем выполняется команда разрыва страницы или строки, как если бы вы работали непосредственно в Denemo Display.

8 Водоем с лилиями Вид

В этом режиме музыка отображается в том виде, в котором она поступает в музыкальный редактор LilyPond. Редактор LilyPond использует синтаксис, который можно читать и писать вручную (например, слово `c''` обозначает ноту до первой октавы), поэтому этот редактор позволяет редактировать музыку и перемещаться по ней.

Все строки пронумерованы, такты всегда начинаются с новой строки, а каждый пятый такт пронумерован комментарием «`%p`». Текст, который можно редактировать напрямую, выделен жирным шрифтом, а дополнительный синтаксис можно вставить, щелкнув правой кнопкой мыши. (Это эквивалентно выбору пункта меню «Вставить LilyPond»).

В первых разделах даны определения музыкальных произведений для каждого нотного стана/голоса.

Последний раздел — это *макет партитуры*, который может быть пользовательским или стандартным (или, если включена функция непрерывного набора, временным). Если вы хотите отредактировать макет партитуры непосредственно в виде текста, нажмите здесь на кнопку «Макет партитуры» и преобразуйте его в пользовательский макет.

Также есть панель, на которой отображаются все сообщения об ошибках, которые могут возникать при наборе партитуры в LilyPond. Они не отображаются при непрерывном наборе, так как вы можете находиться в процессе редактирования, из-за которого партитура может стать непригодной для набора (например, если вы начали вводить ноту, а не закончили). Чтобы принудительно выполнить набор в таком случае, щелкните правой кнопкой мыши и выберите «Набрать текст в LilyPond». Если возникнет ошибка, оставшийся текст будет выделен красным. При перемещении по этому тексту с помощью клавиш со стрелками курсор Denemo на дисплее Denemo будет следовать за ним, используя маленькие серые метки, которые появляются перед каждой нотой, паузой, аккордом или другим музыкальным объектом.

9 Просмотр воспроизведения

9.1 Введение

Это полностью набранный текст с (более) полнофункциональным воспроизведением в формате MIDI. Музыка набрана на одной длинной странице на желтом фоне и прокручивается вверх по мере воспроизведения. В качестве бонуса в этом режиме можно набрать одну партию, а в воспроизведение включить весь аккомпанемент — вы можете играть свою партию, слушая другие инструменты.

Чтобы начать воспроизведение с ноты, просто нажмите на ее название, а чтобы остановить воспроизведение, нажмите еще раз. Чтобы воспроизвести короткий фрагмент, нажмите на название ноты и перетащите его в то место, где должно закончиться воспроизведение. Чтобы включить циклическое воспроизведение, удерживайте клавишу Shift и перетащите курсор от начала до конца проигрываемого фрагмента. Чтобы установить курсор Denemo на ноту или репризу, нажмите на название ноты, удерживая клавишу Shift.

Кнопка «Воспроизведение/пауза» воспроизводит всю композицию с повторами (это то же самое, что и команда «Исполнение» в меню воспроизведения); если воспроизведение уже началось, кнопка останавливает его.

Кнопка «Все партии» задает для воспроизведения текущую партию, одновременно генерируя MIDI-файл. Кнопка «Текущая партия» делает то же самое, но только для той партии, на которой находится курсор Denemo на дисплее Denemo. Вам будет предложено сохранить уже сгенерированный MIDI-файл. Нажмите «Да», если хотите слышать другие партии, следя только за текущей.

При выборе параметра «Прокрутка» открывается диалоговое окно для управления простой автоматической прокруткой. При выборе параметра «Очистить точки прокрутки» список *точек прокрутки*, если он есть, очищается (см. ниже).

9.2 Воспроизведение MIDI.

В режиме воспроизведения MIDI-файл генерируется LilyPond и обладает гораздо большим количеством функций, чем простой MIDI-файл, генерируемый Denemo. Воспроизведением по-прежнему можно управлять с помощью тех же команд в меню «Воспроизведение» или на панели управления воспроизведением, а также щелкая левой кнопкой мыши по заголовку ноты в режиме печати, но, кроме того, вы можете начать воспроизведение с любого места, просто щелкнув левой кнопкой мыши по ноте в режиме воспроизведения. Кроме того, в режиме воспроизведения, чтобы воспроизвести фрагмент музыки, щелкните и перетащите курсор до нужной конечной ноты. Чтобы включить циклическую прокрутку, удерживайте клавишу Shift при перетаскивании.

Если вы вносите изменения в музыку, вам нужно заново настроить это представление, прежде чем вы сможете использовать режим воспроизведения.

9.3 Прокрутка

Вы можете либо установить флажок «Автопрокрутка», чтобы страница автоматически прокручивалась во время прослушивания, либо задать точки прокрутки, чтобы точно определить, на каком месте страницы будет воспроизводиться выбранная точка.

9.3.1 Простое управление прокруткой

Для простой прокрутки установите флажок «Простая прокрутка». Через некоторое время музыка начнет прокручиваться и будет воспроизводиться с постоянной скоростью. Если прокрутка зашла слишком далеко, вы можете немного отмотать ее назад во время воспроизведения, и она продолжится с того места, на котором вы остановились.

9.3.2 Точки прокрутки

Для более тонкой настройки вы можете задать *точки прокрутки* для движения. Вот что происходит при *щелчке правой кнопкой мыши* в режиме воспроизведения: когда вы *щелкаете правой кнопкой мыши* по головке ноты или реста, Denemo прокручивает страницу во время воспроизведения, чтобы головка ноты оказалась там, где она была в момент щелчка. Когда музыка заиграет в нужном месте на странице, *щелкните правой кнопкой мыши* по первой ноте второй системы (чтобы прокрутка началась только после того, как вы услышите первую систему), затем прокрутите страницу вверх (с помощью колесика мыши или полос прокрутки) и щелкните по первой ноте последней системы, когда страница окажется в нужном положении для завершения воспроизведения. Вы услышите звуковой сигнал, когда точка прокрутки будет добавлена в список точек прокрутки для этого движения, а место будет отмечено зеленым кружком.

Если темп меняется, прокрутите страницу до нужного места перед сменой темпа и нажмите на последнюю ноту/паузу перед сменой темпа. (Вместо того чтобы нажимать, можно перетащить ноты в нужное место — это одно и то же). Если вы неправильно добавили точку прокрутки, просто нажмите на нее еще раз, чтобы удалить.

Возможно, вам также потребуется установить промежуточные точки прокрутки, если в музыке есть отрывки с большим количеством нот. Просто расположите музыку так, чтобы она соответствовала таким отрывкам, и *щелкните правой кнопкой мыши*, как при изменении темпа.

Обратите внимание, что если вы задаете точки прокрутки для движения, они сохраняются при переключении между движениями, а точки прокрутки *сохраняются* вместе с вашей партитурой. Это значит, что после того, как вы настроите партитуру для отработки своей партии, Denemo запомнит, как вам нравится прокручивать ноты. Также обратите внимание, что вы можете вносить небольшие изменения, не нарушая заданную прокрутку.

Нажмите кнопку «Очистить точки прокрутки», чтобы удалить все заданные точки прокрутки, если хотите начать заново, или щелкните правой кнопкой мыши по отдельной точке прокрутки, чтобы удалить ее.

Примечание. Если вы не играете с самого начала произведения, инструменты будут звучать правильно только в том случае, если для каждого нотного стана оставлен канал MIDI по умолчанию (канал 1 для нотного стана 1 и т. д., канал 10 пропускается). Если вы удалили нотные станы или поменяли их местами, возможно, вам придется сбросить значения каналов MIDI.

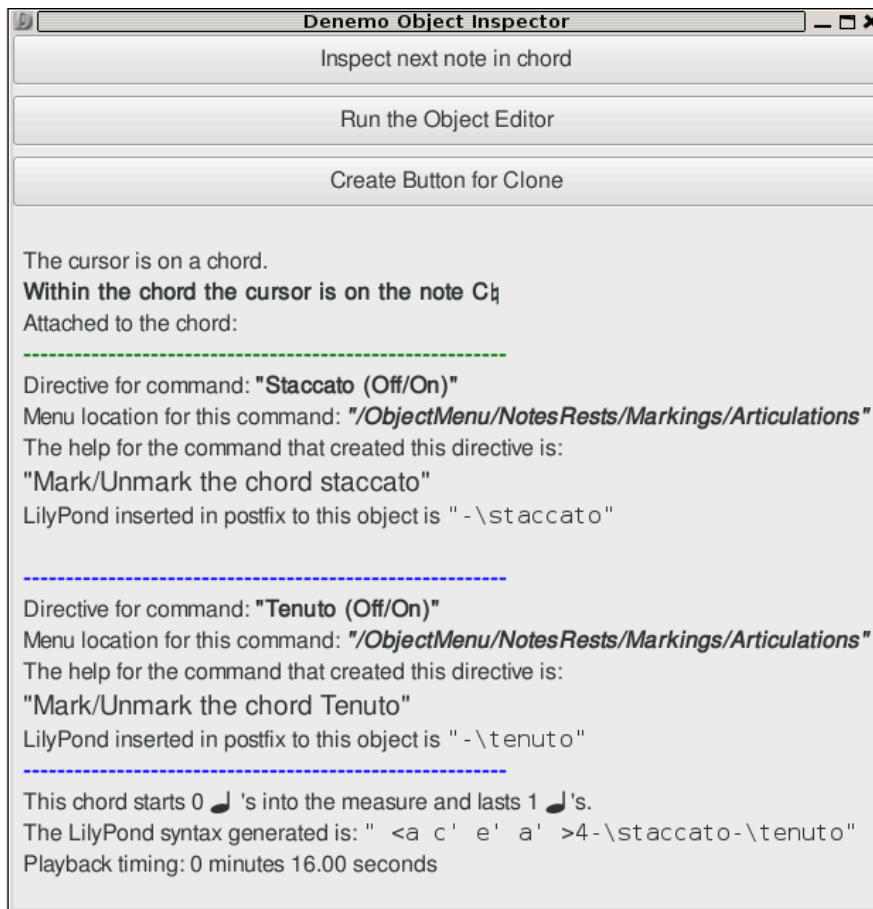
Примечание: темп для того, чтобы изменения вступили в силу в режиме воспроизведения, они должны быть отмечены меткой метронома. Если вы просто набираете текст, повторите изменения в партии.

Примечание. В настоящее время в режиме воспроизведения текст отображается с неправильными шрифтами (предположительно, это ошибка LilyPond).

Примечание. Для некоторых функций MIDI (например, стаккато) требуется версия LilyPond 2.19.x. Чтобы изменить версию LilyPond, используемую в Denemo, откройте диалоговое окно «Настройки» и перейдите на вкладку «Внешние ресурсы».

Примечание. При использовании режима воспроизведения в партитуре с несколькими частями необходимо сначала набрать партию в режиме печати, а затем вызвать режим воспроизведения.

10 Инспектор объектов



Инспектор объектов отображается при нажатии кнопки Вид-> Инспектор объектов или при простом двойном щелчке по объекту на дисплее Denemo. Он предоставляет исчерпывающую информацию об объекте, находящемся под курсором. Это включает в себя такие директивы, как орнаменты, динамические маркировки, аппликатуры, которые могут быть прикреплены к объекту. Для таких объектов, как ноты и паузы, которые начинаются в определенный музыкальный момент, он также описывает, в какой момент такта начинается нота и какова ее продолжительность.

Инспектор объектов учитывает, на какой ноте аккорда находится курсор, поэтому такие элементы, как аппликатура (которая может меняться от ноты к ноте в пределах аккорда), отображаются по отдельности при перемещении курсора вверх и вниз по аккорду. Вы можете переходить от одной ноты аккорда к другой с помощью кнопки «Проверить следующую ноту в аккорде», которая перемещает курсор вверх по отдельным нотам, а затем возвращается к самой нижней ноте. Если в аккорде есть две ноты с одинаковым названием, можно нажать кнопку «Альтернативная нота под курсором», чтобы просмотреть вторую.

Для многих директив приводится полная информация о том, какая команда создала эту директиву, где ее можно найти в системе меню, а также описание поведения команды.

Некоторые старые команды не содержат полной информации, но тег, связанный с директивой, поможет найти ее с помощью функции поиска в Центре управления.

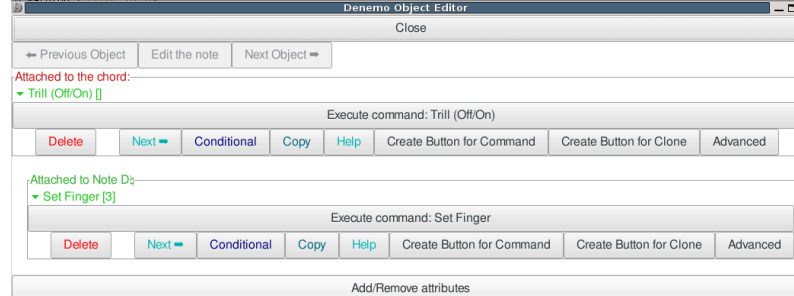
Инспектор объектов автоматически обновляется при перемещении курсора, поэтому вы можете оставить его открытым и нажимать на различные объекты, чтобы узнать, что это за объекты, какая команда их создала (и как их изменить).

Раздел 11 [Кнопка «Запустить редактор объектов»](#) открывает редактор текущего объекта, с помощью которого можно изменить или удалить интересующее вас свойство.

Кнопка «Создать кнопку для клонирования» позволяет создать кнопку в палитре, с помощью которой можно вставить дубликат объекта в любое место партитуры. Это значит, что сложную разметку или аккорд с аппликатурой, украшениями и т. д. можно создать один раз, а затем вставить в другое место, даже в другую партитуру, нажав эту кнопку.

Чтобы закрыть окно, используйте элементы управления в строке заголовка Object Inspector.

11 Редактор объектов



Раздел 10 [Редактор объектов позволяет редактировать текущий объект Denemo, а также создавать кнопки палитры для создания таких объектов. Его можно запустить из меню «Правка» или с помощью.](#)

11.1 Редактирование объектов и их свойств.

Это окно является *модальным*, то есть вы не сможете взаимодействовать с Denemo вне редактора, пока не закроете его. Чтобы предупредить вас об этом, указатель превращается в крестик, если вы пытаетесь взаимодействовать с дисплеем ввода Denemo, когда редактор объектов еще открыт. Для перехода к редактированию следующего (или предыдущего) объекта предусмотрены кнопки.

Как и в Инспекторе объектов, в Редакторе объектов учитывается высота курсора. Для перемещения по нотам аккорда используется тот же элемент управления навигацией («Следующая нота в аккорде»), что позволяет редактировать каждую ноту. Если в аккорде две ноты с одинаковым названием, для редактирования второй ноты можно использовать кнопку «Альтернативная нота».

В этом примере курсор находится на аккорде с трелью. Внутри аккорда курсор находится на ноте до-диез, для которой указана аппликатура для третьего пальца. Это директивы Denemo, прикрепленные к аккорду и ноте. Их может быть и больше.

Для каждой директивы Denemo (отдельной или привязанной к аккорду или ноте) есть кнопка «Выполнить команду: <название команды>». Эта кнопка запускает команду в режиме редактирования, если он предусмотрен, или просто выполняет команду, если нет.

Ниже расположен ряд кнопок: первая позволяет удалить директиву Denemo, а последняя (Advanced) — выполнить низкоуровневое редактирование. Остальные кнопки описаны ниже.

11.1.1 Поиск , редактирование и условные операторы

Следующие три кнопки позволяют искать и редактировать другие вхождения этой конкретной директивы Denemo в партитуре («Далее»), задавать условное поведение для директивы Denemo («Условие») или получать описание команды, вызвавшей появление этой директивы («Справка»).

Кнопка «Далее->» позволяет вам выполнять поиск по указателю курсора для дальнейших вхождений директивы Denemo – например, других аппликатур для кнопки в директиве аппликатуры. Когда они будут найдены, их можно отредактировать и возобновить поиск (обычная комбинация клавиш для возобновления поиска - Ctrl-E, r). Эти команды поиска можно вызвать из меню Редактирования, но эта кнопка обеспечивает удобную отправную точку.

15 Кнопка «Условие» позволяет указать, нужно ли игнорировать директиву для определенных [макетов партитуры](#). Например, ремарка обычно нужна только при печати партии, а не всей партитуре. Нажав на эту кнопку, вы можете указать нужный вариант.

11.1.2 Условное применение директивы

Условная кнопка позволяет сделать директиву активной только для определенных критериев включения [14](#) или макетов оценки [15](#). Вы указываете критерии включения, чтобы директива применялась только в том случае, если этот критерий установлен в режиме печати. Или вы можете указать, для каких макетов оценки (например, для набора только одной детали или одного движения) эта директива будет активна, а для каких — нет. Таким образом, если вам нужна полная партитура без аппликатуры, то, нажав на эту кнопку при использовании полной партитуры в качестве текущего макета, вы можете указать, что директива аппликатуры в этом макете игнорируется. Другие примеры можно найти и аналогичным образом отметить в появившемся диалоговом окне.

11.1.3 Создание копии директивы

Эта кнопка копирует директиву в буфер обмена. Затем ее можно вставить, переместив курсор в другое место и вызвав команду «Вставить».

11.1.4 Создание кнопок палитры для объектов и свойств.

В редакторе объектов также есть кнопки для создания кнопок палитры для директивы Denemo, которую он редактирует. Таких кнопок две: одна запускает команду, создающую атрибут/объект, а другая создает дубликат — клон — атрибута/объекта.

Кнопка Создания для команды

При этом создается кнопка в палитре для запуска команды, которая создала директиву Denemo, для которой открыт редактор объектов. Вам будет предложено выбрать палитру, в которую вы хотите поместить кнопку, и на этом этапе вы сможете создать новую пользовательскую палитру.

Например, если вы используете это в атрибуте Arranger партитуры, вы получите кнопку, которая запускает команду Arranger (которая находится в Score-> Titles ...). Затем эта кнопка попросит вас ввести имя организатора. Сравните это с кнопкой peht, где вы создадите кнопку, которая установит атрибут clone of Arranger, который у вас есть в этой партитуре – параметр Arranger уже будет заполнен, что избавит вас от необходимости вводить свое имя каждый раз, когда вы создаете новую партитuru.

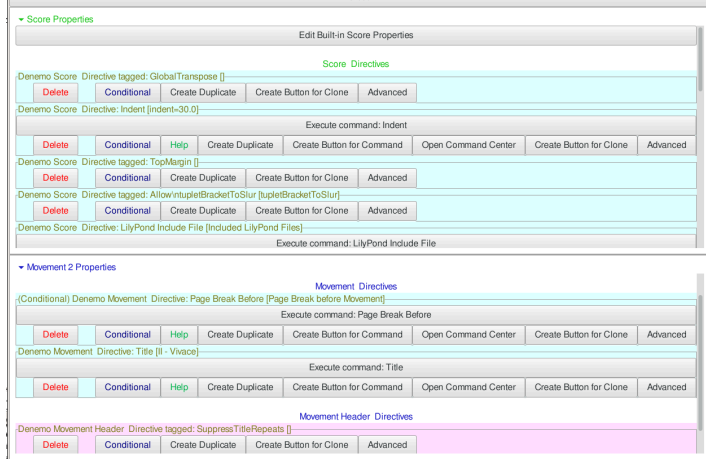
Кнопка Создания для клонирования

В результате создается кнопка, при нажатии на которую вставляется дубликат директивы Denemo, на которую смотрит редактор объектов.

Это значит, что для любого конкретного атрибута, который вы хотите использовать повторно, можно создать кнопку, которая будет устанавливать именно эту директиву Denemo в курсоре. Таким образом, даже если вы не знаете, как был создан тот или иной эффект, вы можете создать кнопку в палитре, чтобы использовать этот эффект в своей партитуре. В партитурах Open->Open Example вы найдете полезные примеры того, что может вам понадобиться. Подробнее о палитрах читайте в разделе [4](#).

Эта кнопка особенно полезна для таких элементов, как уведомление об авторских правах, которое остается неизменным от партитуры к партитуре — вам просто нужно создать клон для установки на новую партитuru.

12 Оценка и движение Редактор свойств



Редакторы партитуры и движения позволяют изменять глобальные свойства партитуры или текущего движения. С помощью меню «Партитура» можно запустить редактор с полностью развернутыми свойствами партитуры, а с помощью меню «Движение» — с развернутыми свойствами движения. Они объединены в одном окне, чтобы можно было легко переключаться между ними. Если вам нужно переключиться между ними, перетащите разделитель. На панели редактора движения есть кнопки для смены движения, чтобы вы могли продолжить редактирование, не запуская редактор заново.

Встроенные свойства персонала можно изменить с помощью кнопки в верхней части экрана. Для каждой директивы Denemo, прикрепленной к персоналу или голосу, есть кнопка «Изменить команду: <название команды>». Во всплывающей подсказке к этой кнопке отображается текст справки по команде, которая ее создала. Эта кнопка запускает команду в режиме редактирования. Также есть кнопки для низкоуровневого редактирования и удаления директивы.

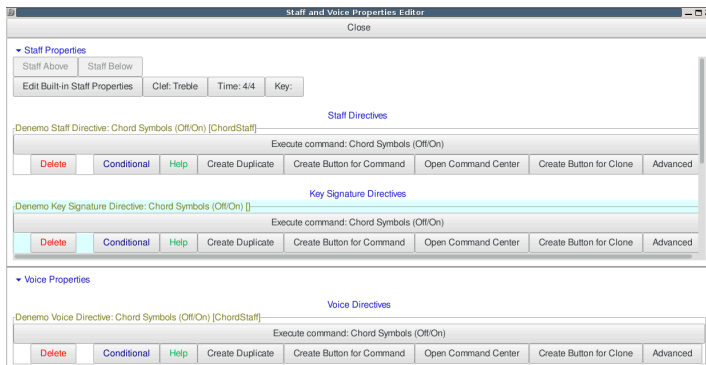
В некоторых старых командах нет функции редактирования.

11 [Как и в редакторе объектов](#), этот редактор *модальный*

В дополнение к кнопкам, описанным для редактора объектов [11](#), есть кнопка для создания дубликата директивы. Это нужно для того, чтобы иметь две версии некоторых настроек (например, отступа для первой ноты), которые используются для разных макетов партитуры. Для полной партитуры может потребоваться больший отступ, чем для отдельной партии. Если вы делаете дубликат условным в одном макете, то лучше сделать исходный макет условным *игнорируемым* в том же макете, а не полагаться на то, что он переопределит предыдущую директиву.

Обратите внимание, что команда, создавшая дубликат директивы, отредактирует только исходную директиву, а не дубликат. Поэтому, если вы хотите что-то изменить, вы можете либо воспользоваться кнопкой «Расширенное редактирование», либо удалить директиву и создать ее заново с нужным значением. (А затем вернуться к нужному значению для исходной копии директивы).

13 Персонал и редактор свойств Voice



В начале нотного стана отображается значок «Инструменты». При нажатии на него открывается редактор свойств нотного стана и голосов. Как и в редакторе свойств партитуры и движений, эти две панели объединены в одном окне — часто бывает сложно понять, какое свойство относится к нотному стану, а какое — к голосу, поэтому так удобно просматривать оба варианта. Если вам нужно освободить место для одной из панелей, перетащите разделитель.

Вы также можете запустить редактор свойств персонала из меню «Персонал» и перемещаться по персоналу в редакторе с помощью кнопок «Персонал сверху» и «Персонал снизу».

Встроенные свойства нотного стана можно изменить с помощью кнопки «Далее». Это довольно произвольный набор элементов, которые не являются директивами Denemo и включают в себя MIDI-выход для нотного стана, некоторые элементы управления набором текста и отображением.

Также есть кнопки для проверки/изменения начального ключа, тактового размера и ключа.

Для каждой директивы Denemo, прикрепленной к штативу или голосу, есть кнопка «Редактировать команду: <название команды>». Во всплывающей подсказке к этой кнопке отображается текст справки по команде, которая ее создала. Эта кнопка запускает команду в режиме редактирования. Также есть кнопки для создания кнопок палитры, низкоуровневого редактирования и удаления директивы, как и в других редакторах.

Если у нотного стана есть свойства, связанные с ключевой или временной подписью, они указываются после свойств, связанных с самим нотным станом. Как и раньше, команду, которая их сгенерировала, можно запустить в режиме редактирования.

В некоторых старых командах нет функции редактирования.

Обратите внимание, что если на нотном стане есть дополнительные голоса, то для удобства редактирования они обычно отображаются на отдельном нотном стане. На таком «нотном стане» следует задавать только свойства голоса, свойства нотного стана будут игнорироваться (поскольку голос будет набираться на нотном стане выше).

11 [Как и в редакторе объектов](#), этот редактор *модальный*, и, как и в редакторах «Партитура/Движения» и «Ноты/Голоса», в нем есть возможность создавать дубликаты директив для условного использования в различных макетах, которые могут вам понадобиться.

14 Критерии включения

Критерии включения - это своего рода облегченная, простая в использовании альтернатива полномасштабным макетам оценок. Так, например, если вы хотите сгенерировать партитуру и части как для транспонированной, так и для нетранспонированной версии вашей партитуры, вы можете создать критерий включения с именем по вашему выбору (скажем, "транспонированный") и установить его в директиве (ax) Denemo, которые управляют транспонированием партитуры. Затем вам нужно только включить или выключить критерий включения в режиме печати, и набор текста переключается между версиями. Если названия инструментов тоже должны измениться, вы можете продублировать директиву с названием инструмента в редакторе нотного стана и задать критерий включения для второй директивы, чтобы она использовалась при транспонировании партитуры.

[7Вы можете создать критерий включения в режиме печати](#) с помощью кнопки с надписью «Критерий включения не задан» или просто создать его на лету, когда вы делаете директиву условной с помощью команд «Условная директива». Для директив «Партитура», «Движение», «Ноты» и т. д. используйте кнопку «Условно» в директиве в соответствующем редакторе (редакторе партитуры, редакторе движения, редакторе нот и т. д.). Для объектов (нот, аккордов, ключей, временных подписей, ключевых подписей, автономных директив Denemo) в редакторе объектов есть условная кнопка или команда Make Object Directive Conditional в меню Edit->Object at Cursor.

15 Варианты оформления счета Окно

Макет партитуры — это способ набора партитуры для различных целей. Даже не заглядывая в окно макетов партитуры, вы можете обнаружить, что используете их постоянно. Например, если вы распечатываете только одну партию из камерного произведения или вокальную партию из песни с фортепианным сопровождением, для этого создается макет партитуры. На самом деле макеты создаются всегда, когда вы набираете музыку — например, с помощью кнопок «Набор в окне печати», «Партия» или «Часть» в меню «Печать». Это *макеты партитур по умолчанию*. Они создаются автоматически, и вам не нужно о них думать. Они полезны для того, чтобы такие элементы, как разрывы страниц, применялись только к части партитуры или ко всей партитуре целиком. Подробнее о том, как сделать директивы условными .

Вы также можете создать макет, используя пункт меню Печать-> Выбрать сотрудников для печати - сняв флажок "Не создавать макет для этого выбора", вы можете создать пользовательский макет, в котором будут печататься только сотрудники (голоса), которые вы оставили отмеченными. Кроме того, другие команды в меню "Печать" создают пользовательские макеты партитур – например, макет для исполнения аккомпаниатором, при этом сольная партия печатается на меньшем по размеру листе.

Чтобы получить больше возможностей при выборе способа размещения элементов партитуры, откройте окно «Макеты партитуры».

Default Score Layout Custom Layout Original Key Piano & Treble

Actions for this Layout

Typeset Refresh Customize Delete

Score-wide Settings.

Movement

Remove Movement

Movement Titles, Page Breaks etc

TransposeOnPrint: Print transposed: c f

The Staves

Append Current Staff

GroupStaffStart

X Staff 1 Menu

+ Voice

PianoStaffStart

X Staff 2 Menu

+ Voice

Staff 3 Menu

+ Voice

Staff 4 Menu

+ Voice

Header block

SuppressTitleRepeats Edit ↑ ↓ X

ScoreComposer Edit ↑ ↓ X

Окно компоновки результатов отображается с помощью флажка Вид-> Компоновка результатов.

Вы можете создавать собственные макеты для печати нот разными способами. Например, в одном макете ноты могут быть транспонированы, а в другом — напечатаны только две партии. Вы начинаете с макета по умолчанию, задаете нужные параметры, а затем нажимаете кнопку «Настроить».

В этом окне можно настроить любой макет: например, расположить текст над нотным станом, а не под ним, или задать группы нотных станов. Вы можете добавить любой нотный стан к любому такту в макете с помощью кнопки «Добавить текущий нотный стан» (наведите курсор на нотный стан, который хотите добавить). Кнопки с изображением крестика рядом с нотными станами удаляют их. Вы также можете добавлять целые такты и менять их порядок с помощью дополнительных кнопок, которые появляются после того, как вы настроите макет.

Помимо добавления нотных стадий, вы можете заменить музыку для любого конкретного голоса, нажав на кнопку «Заменить», которая появляется при раскрытии сведений о голосе.

[11 Хотя все макеты партитур имеют доступ к одной и той же музыке для аранжировки в партитуре, музыка может содержать функции, которые являются эксклюзивными для одного макета или исключают один макет, поскольку директивы Denemo зависят от набора макета. Смотрите команды в разделе Directives-> Make a Directive Conditional или Notes/Rests-> Make a Directive Conditional для этого, или используйте кнопку Conditional в редакторе объектов.](#)

При первом создании партитуру можно редактировать только графически. После повторной загрузки с диска она преобразуется в текстовый формат LilyPond, и редактировать ее можно только в режиме LilyPond.

16 Настройки Диалог

В меню «Правка» есть команда для вызова диалогового окна настроек.

A few options may require re-start of Denemo!

View Command Behavior Externals Auto-Typeset Miscellaneous Audio MIDI Pitch Entry

- Highlight the cursor
- Display general toolbar
- Display Controls for Incoming MIDI signals
- Display Controls for Playback
- Display console pane
- Display lyrics pane
- Display titles, controls etc
- Display Music Snippets
- Display menu of objects toolbar

% Zoom 100 - +

% of display height per system 100 - +

OK

Cancel

Настройки разделены на вкладки в зависимости от того, какие параметры вы можете задать.

16.1 Вкладка «Просмотр»

Значения, заданные в меню «Вид», в основном *сохраняются* и поэтому не требуют дополнительной настройки. Их можно задать в меню «Вид». На вкладке «Разное» есть настройка для этого свойства сохранения.

16.2 Вкладка «Команды»

A few options may require re-start of Denemo!

View Command Behavior Externals Auto-Typeset Miscellaneous Audio MIDI Pitch Entry

Profile Arranger

- Apply commands to selection if present
- Spill notes over into next measure
- Allow Quick Setting of Shortcuts
- Strict Shortcuts
- Menu Navigation by Keypress
- Treat Return key as Movable Shortcut
- Turn on all Tooltips
- Show Shortcuts Used

Tooltip timeout in ms. (0 to use system preference) 2000 - +

Tooltip browse timeout in ms 2000 - +

Tooltip browse mode timeout in ms 1000 - +

OK

Cancel

Здесь представлены варианты обработки команд. Может применяться к заметке в области курсора или ко всему выделенному фрагменту. Заметка, которая не помещается на панели, может быть разделена или нет. Сочетания клавиш можно настроить, просто выделив команду и нажав нужную клавишу, или нет. Можно разрешить навигацию по меню с помощью клавиш со стрелками (в противном случае клавиши со стрелками будут использоваться в качестве сочетаний клавиш). Клавишу Return можно легко переназначить с одной команды на другую в качестве сочетания клавиш, а можно и не переназначать. Можно включить режим «для новичков» — он пригодится, если вы начинаете работать с новой для вас частью программы. Можно открыть окно, в котором будет указано, какое нажатие клавиши вы вызвали. И наконец, можно настроить время отображения подсказок при наведении курсора и переходе из одного меню в другое.

16.3 Вкладка «Внешние ресурсы»

Preferences - Denemo

A few options may require re-start of Denemo!

View Command Behavior **Externals** Auto-Typeset Miscellaneous Audio MIDI Pitch Entry

Path to Lilypond

File/Internet Browser

Image Viewer

Graphics Editor

Default Save Path

Update the command set on startup

OK

Cancel

Здесь можно указать пути к внешним программам, которые можно использовать в Denemo. В бинарных пакетах они уже заданы, но если вы хотите использовать определенную версию LilyPond или другую программу для просмотра руководства, вам нужно будет ввести название (желательно полный путь) соответствующей программы.

Вы также можете указать папку по умолчанию для сохранения результатов. Функция обновления набора команд в настоящее время недоступна.

16.4 Вкладка «Автоподбор»

Preferences - Denemo

A few options may require re-start of Denemo!

View **Command Behavior** Externals Auto-Typeset Miscellaneous Audio MIDI Pitch Entry

Profile

Apply commands to selection if present

Spill notes over into next measure

Allow Quick Setting of Shortcuts

Strict Shortcuts

Menu Navigation by Keypress

Treat Return key as Movable Shortcut

Turn on all Tooltips

Show Shortcuts Used

Tooltip timeout in ms. (0 to use system preference) - +

Tooltip browse timeout in ms - +

Tooltip browse mode timeout in ms - +

OK

Cancel

[7На этой вкладке можно настроить непрерывную вёрстку в режиме печати.](#) Большинство параметров можно настроить с помощью кнопки «Непрерывная/ручная» в окне режима печати, но здесь вы можете указать, как быстро Denemo должен проверять необходимость в новой вёрстке.

16.5 Вкладка «Разное»

A few options may require re-start of Denemo!

View Command Behavior Externals Auto-Typeset **Miscellaneous** Audio MIDI Pitch Entry Re-use last settings on startup

Default Font Name (Denemo) Denemo

Default Font Size 12 - +

Maximum Menu Size 16 - +

Playback Display Refresh 0.001 - +

Page Turn Steps 10 - +

Excerpt Resolution 300 - +

 Enable Thumbnails

Max recent files 20 - +

User Name rshann

 Autosave every 6 - + second(s) Autosave Parts

OK

Cancel

Здесь можно настроить шрифт, который Denemo использует для меню, всплывающих подсказок в диалоговых окнах и т. д. По умолчанию используется специальный шрифт, облегчающий чтение музыкальных знаков. В большинстве шрифтов ноты половинной и четвертной длительности трудно различить с первого взгляда, а в шрифте Denemo они выглядят как мультяшные преувеличения, что позволяет легко понять, что имеется в виду. Вы также можете настроить размер шрифта — естественно, это никак не повлияет на набор партитуры. Некоторые меню, которые могут быть очень длинными, можно сократить (появится кнопка «еще»).

Здесь находятся элементы управления анимацией отображения — скорость обновления экрана и переключение страниц в режиме просмотра [3.1.1](#).

Параметр разрешения фрагмента предназначен для управления качеством изображения, создаваемого с помощью команды «Распечатать фрагмент» (для печати небольших фрагментов музыки для включения в документы).

Denemo может создавать миниатюры из реально записанной музыки (при закрытии сеанса или по команде). Они отображаются в файловых менеджерах (но не в Windows).

Denemo хранит список результатов, которые вы недавно посещали – здесь указано, сколько из них. Используйте Открыть-> Открыть последние, чтобы выбрать один из главного меню.

Имя пользователя задается для входа в чат denemo через меню «Справка».

Функция автосохранения защищает от отключения питания во время работы. Сегодня вы можете установить очень короткое время автосохранения, и это практически не повлияет на вашу работу.

16.6 Аудио вкладка

A few options may require re-start of Denemo!

View Command Behavior Externals Auto-Typeset Miscellaneous **Audio** MIDI Pitch Entry Play back entered notes immediately

MIDI key sound on measure end 72 - +

Pitch Spelling Channel 15 - +

Pitch Spelling Program 17 - +

% MIDI-in Dynamic Compression 100 - +

Audio backend

PortAudio ▾

Output device

ALSA: HDA Intel PCH ▾

Sample rate 44100 - +

Period size 256 - +

Maximum Recording Time (Secs) 10 - +

OK

Cancel

Эта вкладка влияет на звуки, которые вы будете слышать через подключенную аудиосистему. Первый раздел предназначен для обратной связи при вводе музыкальных данных. Если вы вводите ритмы или ноты, глядя на нотный стан, вам не нужно отвлекаться на экран ввода, чтобы убедиться, что вы вводите данные в нужной части панели. Звуковой эффект, сигнализирующий о начале новой тактовой доли, задается в первом поле. Это один из барабанных эффектов, доступных в стандартном звуковом шрифте Denemo, номер 72. Измените его на 0, чтобы отключить, или выберите другое значение для более дискретного звучания.

Есть настройки для управления высотой тона для MIDI: переключение на этот канал расширенных и уменьшенных интервалов; если вы слышите это на интервале, который не должен быть расширенным или уменьшенным, значит, вы неправильно настроили энгармонический диапазон для этого произведения. Вы можете отключить этот эффект с помощью флажка (изображение в этом отношении устарело).

Динамическое сжатие влияет на громкость воспроизведения нот при их вводе с MIDI-клавиатуры. При сжатии на 100 % вы избегаете бессмысленных колебаний громкости — в конце концов, вы просто вводите ноты, а не исполняете музыкальное произведение! Без этой функции некоторые ноты будут звучать слишком тихо, и вам покажется, что они не были зарегистрированы. Обратите внимание, что значение 99 для динамической компрессии — это «волшебное» значение, которое дает легкий эффект послезвучия, полезный для ударных инструментов (и губительный для органов!), чтобы избежать клиппирования звука при окончании ноты.

В разделе «Аудиосервер» можно выбрать, куда Denemo будет отправлять выходные звуки. Может быть непросто подобрать параметры в соответствии с имеющимися у вас настройками оборудования (и операционной системы). После того как вы убедитесь, что к компьютеру подключены динамики и они работают (например, запустив другую программу), отключите все остальные программы, которые могут потреблять много ресурсов, а затем запустите Denemo и меняйте настройки только в том случае, если ничего не слышно. Будьте особенно осторожны и не меняйте частоту дискретизации и размер периода, если вы не являетесь экспертом в области аудио.

3.4 [Максимальное время записи ограничивает объем памяти, который вы используете, если включаете запись](#) звука.

16.7 Вкладка MIDI

A few options may require re-start of Denemo!

View Command Behavior Externals Auto-Typeset Miscellaneous Audio **MIDI** Pitch Entry Rhythm Entry for MIDI in

MIDI backend

PortMidi ▾

Input device

ALSA: USB Keystatio ▾

Output device

default ▾

Soundfont /home/rshann/Desktop/soundfonts/Harpsichord-GM.sf2

Choose Soundfont

 Enable Reverb on soundfont Enable Chorus on soundfont

OK

Cancel

21.2 (в наши дни это обычно клавиатура). Если включена функция «Ввод ритма», вы можете вводить немодулированные ритмы и сразу же воспроизводить их с помощью MIDI-клавиатуры [Здесь находятся элементы управления для подключенного MIDI-контроллера](#). В разделе «Серверная часть MIDI» можно указать используемый контроллер — даже если работает «по умолчанию». В настоящее время устройство вывода MIDI в Denemo не используется.

Звуковой шрифт — это набор звуков, которые вы слышите. В Denemo встроен небольшой звуковой шрифт, но если вам нужно что-то особенное, вы можете выбрать файл .sf2 с помощью кнопки «Выбрать звуковой шрифт».

Вкладка «Ввод высоты тона» предназначена для акустического ввода нот. Сейчас, когда MIDI-клавиатуры можно купить по очень низкой цене, этот способ практически не используется.

17 Кнопки для подсчета очков и перемещения

Флажок Вид-> Названия, кнопки и т.д. делает видимыми две горизонтальные полосы кнопок (если на них есть кнопки). Кнопки отображают названия / композитора и т.д. Для партитуры и для текущего движения. На панели кнопок подсчета очков расположены кнопки-индикаторы перемещений для оценок, содержащих несколько движений - вы можете нажать на одно из них, чтобы быстро перейти к другому движению. Кроме того, другие настройки для всей партитуры создают кнопки на панели названий партитур и настройки для всего движения на панели названий движений. Пункты меню, которые их заполняют, находятся в разделе Оценка-> Заголовки и т.д., а также Движение-> Заголовки и т.д. и другие меню.

18 Стиль, макет, заголовки

В этом разделе описывается, где найти команды для заголовков, нумерации страниц, оглавления, критических комментариев, размера страницы и так далее. Команды для стилистических указаний находятся в меню Партитура-> Наборщик или Движения-> Наборщик. Здесь вы найдете команды для установки случайного стиля (когда следует повторять случайные элементы?), а также стили нумерации тактов, стиль репетиционных пометок, условные обозначения страниц, шрифты, используемые для различных элементов партитуры.

В этом каталоге есть команды для управления количеством систем на странице или количеством столбцов на систему — они могут понадобиться только в исключительных случаях. Также есть команды для управления расположением систем на странице и на последней странице (команды Ragged *), а также для управления полями.

Стиль заглавия для всей партитуры находится здесь (смотрите меню Примечания / Остатки-> Заглавие для отдельных нот) и команду для создания пользовательской штриховой линии стиль, который затем может быть использован в партитуре.

Здесь вы найдете команду, которая позволяет наборщику транспонировать всю партитуру. Есть два варианта: быстрый текстовый и тот, который позволяет указать нужный вам транспонанс, задав высоту двух нот (исходную и конечную).

Меню с заголовками находится в меню «Партия» и «Движения». Существует два стиля заголовков: «Заголовки книги» и «Простые заголовки», которые не следует смешивать.

18.1 Простые заголовки

С помощью простых заголовков можно размещать текстовые поля вокруг музыкальных фрагментов. В этом примере поля названы «xxx часть», если они заданы в названиях частей, в противном случае — в меню названий партитуры.

	dedication	
	title	
	subtitle	
	subsubtitle	
poet	instrument	composer
meter		arranger
	dedication - movement	
	title movement	
	subtitle - movement	
	subsubtitle - movement	
poet movement	instrument movement	composer movement
meter movement		arranger movement
piece movement		opus movement

This shows all the simple titles available.
 You can use the fields to contain any information of course.
 Note that if you have not ever set a title
 of any sort on a movement
 then the score-wide titles will be repeated



copyright
tagline

В каждом поле можно разместить любой нужный вам текст. Поле «Авторское право» находится в нижней части первой страницы, поле «Слоган» — в нижней части последней страницы, а поле «Инструмент» — в верхней части каждой страницы.

20.9.2 [При первом создании заголовка вы видите только текстовое поле для ввода текста. Если вы снова откроете заголовок \(например, нажмете на него в режиме печати\), то сможете значительно изменить его внешний вид с помощью языка разметки LilyPond — для этого предусмотрены кнопки, так что вам не придется разбираться в синтаксисе разметки. См. раздел](#) для получения информации об интерфейсе.

Если у вас есть несколько тактов без названий, а затем вы задаете название для партитуры, оно будет повторяться для каждого такта, пока вы не укажете хотя бы одно поле с названием для тактов.

При предварительном просмотре заголовка с помощью кнопки предварительного просмотра вы видите заголовок в соответствии с настройками по умолчанию для этого заголовка. В частности, если заголовок обычно выделен жирным шрифтом и вы хотите отключить эту функцию, вам нужно будет использовать `\normal-text` перед текстом, который нужно сделать не жирным.


18.2 Названия книг

С помощью функции «Заголовки книг» вы можете создать титульный лист с рамкой, а для каждого раздела — отдельные заголовки.

Schultzen

Sonata I

Treble Recorder



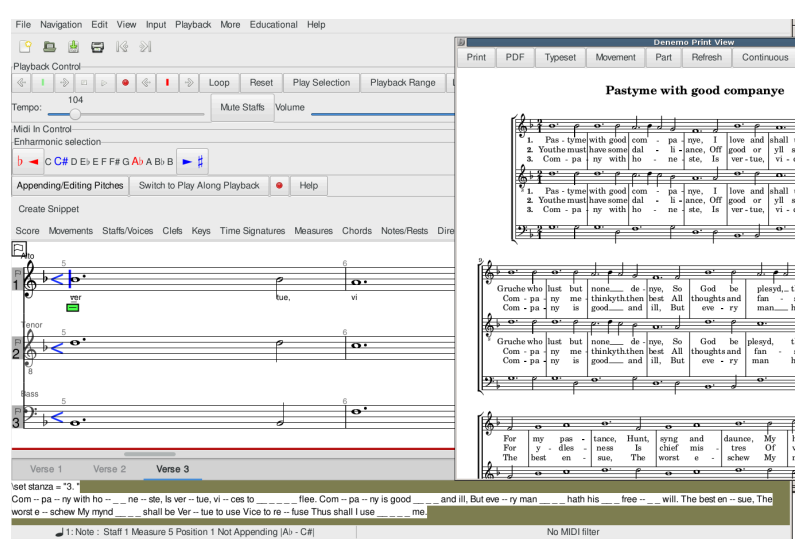
Edited by Richard Shann

Музыку, которая звучит на титульном листе, можно выбрать из любого места партитуры или не включать вовсе.

Меню Партитура-> Названия-> Названия книг также включает в себя оглавление и элементы управления критическими комментариями.

19 Текст песни

Вокальную музыку можно набирать с помощью команд в меню «Текст песни».



The screenshot shows a music software interface with a score and lyrics. The score is for a piece titled "Pastyme with good companye". The lyrics are:

1. Pas - tyne with good com - pa - ny, I love and shall
 2. Youthe must have some dal - li - ance, Off good or yll
 3. Com - pa - ry with ho - ne - ste, Is ver - tue, vi -

Gruche who lust but none... de - ryve, So God be plesyd, t
 Com - pa - ny me thinkythen best All thoughts and fan -
 Com - pa - ry is good... and ill, But eve - ry man... h

For my pas - tance, Hunt, sing and daunce, My
 For y - dies - ness is chief mis - tres OF
 The best en - sus, The worst e - schew My

Verse 1 Verse 2 Verse 3
 'set stanza = "3."
 Com - pa - ry with ho - ne - ste, Is ver - tue, vi - ces to flee. Com - pa - ry is good and ill. But eve - ry man hath his free - will. The best en - sue, The
 worst e - schew My mynd shall be Ver - tue to use Vice to re - fuse Thus shall I use me

19.0.1 Обзор текстов песен

В Denemo тексты песен разбиваются на куплеты, каждый из которых состоит из слогов. На скриншоте показан фрагмент песни с тремя куплетами.

Для каждого куплета в нижней части главного окна появляется вкладка с текстом песни. Вкладка представляет собой простой текстовый редактор — при каждом добавлении куплета (Ctrl-L, a) появляется новая вкладка. Слоги не привязаны к нотам, поэтому вы можете свободно редактировать ноты, не затрагивая текст песни.

Обратите внимание, что текст песни отображается только в том случае, если курсор находится на соответствующем нотоносце.

Это значит, что при переключении между нотными станами текст для текущего нотного стана будет исчезать из окна отображения. Это может сбивать с толку, но зато экономит место на экране.

Текст песни вводится в виде *слов*, разделенных пробелами или переносами строк (которые не имеют другого значения). Для простых композиций достаточно просто ввести текст или вставить его в поле, но для более сложных задач можно использовать специальный синтаксис. В частности, пробел, дефис («-»), нижнее подчеркивание («_») и тильда («~») имеют особое значение, как описано ниже. Для слов, состоящих более чем из одного слога, дефис можно вставить с помощью « - - » (пробел через дефис) или через меню (Текст песни > Разделить слоги дефисом). Дополнительные пробелы и новые строки можно использовать свободно, не влияя на расположение слогов под примечаниями. Полный возможный синтаксис приведен в документации LilyPond, но приведенные ниже рекомендации охватывают многие потребности. Denemo предоставляет вам пункты меню для вставки наиболее полезных дополнительных функций, таких как номера строф, выбор шрифта и пропуски.

Специальный синтаксис, начинающийся со обратной косой черты «\», должен располагаться в отдельной строке или в конце строки, чтобы Denemo не отображал его под заметками на экране.

Изначально на панели «Лирика» отображается всего несколько строк, но вы можете перетащить ее вверх, если хотите видеть больше, или воспользоваться полосами прокрутки по бокам.

Возможно, вам будет непросто найти «золотую середину», при которой панель с текстом можно будет перетаскивать вверх. Иногда помогает перетаскивание красной полосы в нижней части экрана Denemo вверх — потом ее можно вернуть на место.

Вы можете переключиться на панель текста песни с помощью Ctrl-L, Ctrl-L. При этом фон куплета изменит цвет, показывая, что теперь нажатия клавиш будут редактировать текст песни. Вы можете вернуться от редактирования текста песни к редактированию музыки с помощью Ctrl-L (или клавиш Esc или Tab). Вы можете менять куплеты с помощью Ctrl-PgUp/PgDn, менять нотные станы с помощью Ctrl-вверх/вниз и сохранять изменения с помощью Ctrl-S.

При редактировании нот команда «Редактировать текст под курсором» (Ctrl-L, Ctrl-L) находит в тексте место, соответствующее положению курсора, и позволяет сразу же отредактировать слог, соответствующий текущей ноте.

19.0.2 Специальный синтаксис для лирических стихов

В этом разделе объясняется специальный синтаксис, который команды в меню «Текст песни» добавляют в куплет, чтобы указать, какие слоги соответствуют тем или иным нотам, а также для других специальных эффектов. Если вы уже использовали команды в меню «Текст песни» (чтобы запомнить их), то при повторном использовании можете просто ввести специальный синтаксис, сэкономив время на манипуляциях с мышью.

В этом разделе мы будем обозначать вставленный синтаксис, заключая его в кавычки — двойные кавычки не являются частью синтаксиса.

Объединение нескольких слов в одну заметку:

Текст песни-> Разделяемые слова

Вставляет « - - » в панель «Лирика», где дефис ставится посередине между слогами, выровненными под соседними нотами.

Текст песни-> Привязка к тексту

Вставляет одинарный подчеркивающий символ «_» или тильду «~», которая будет отображаться как пробел или лирическая связка «_» соответственно.

Вместо подчеркивания можно заключить слова в двойные кавычки, например "слово1 слово2 слово3", где двойные кавычки вводятся буквально.

Для обозначения переноса слога на несколько нот (мелизмы) можно поставить лигатуру над нотами (фразировочная лигатура не приводит к мелизматическому переносу).

С помощью биминга также можно обозначить мелизму (например, в хоровой музыке). Для этого нужно отключить автоматический биминг и вручную бимить те ноты, которые состоят из одного слога. Однако при этом на дисплее Denemo не будет отображаться правильная подложка из слогов и нот. Вместо этого используйте режим печати (с непрерывным набором текста).

Текст песни->Melismata->During Word, со сленгом

Вставляет в панель «Лирика» двойной дефис с пробелами, « - - », при необходимости дописывая дефис(ы) до конца лигатуры

Текст песни->Melismata->End слова, с диминутивом

Вставляет в панель «Лирика» двойное подчеркивание с пробелами, « __ », и добавляет лирический удлинитель в конец лигатуры.

Текст песни->Melismata-> Во время исполнения песни не должно быть никаких помех

Вставляет « - - _ » в лирическую панель, распределяет слог между двумя нотами, при необходимости добавляя дефис(ы).

Текст песни->Melismata->Конец слова, без придыхания

Вставляет « __ _ » в панель «Лирика», которая распределяет слог между двумя нотами, формируя лирический расширитель.

Текст песни->Melismata->ExtendMelisma,

Вставляет « _ » в панель «Лирика», расширяя мелизму на одну ноту или группу нот.

Пропуск слогов при выборе

Вставляет специальный синтаксис, например «\repeat unfold 4 \skip 1» для пропуска 4 нот. Это альтернатива вводу последовательности из пар двойных кавычек, по одной на каждую пропущенную ноту. После того как синтаксис вставлен в куплет, его можно легко отредактировать, если вы изменили длину вступления.

без слов, то есть пропустили в текст, могут обозначаться пробелом (если требуется), пробелом и подчеркиванием или парой двойных кавычек («"»)
для каждого примечания без слов.

Синтаксис разметки LilyPond можно использовать и в текстах песен — с префиксом `\markup`. Например

```
\markup\box
```

"выделенные слова"

Обведите слова рамкой. Как видите, для корректного отображения на дисплее Denemo нужна новая строка (перед самими словами, которые появятся под заметкой).

20 Музыкальные элементы — все, что находится на нотном стане и вокруг него.

В этом разделе описаны команды, доступные для различных музыкальных элементов, и их расположение в системе меню.

20.1 Сияние

Команды для управления отображением доступны для отдельных нот, целых отрывков нот и целых партитур. В основном отображение по умолчанию будет таким, какое вы хотите. Исключением является излучение с интервалом 3/4, которое при традиционном излучении может выглядеть как 6/8. Используйте меню объекта-> Временная сигнатура-> Излучение с половинным измерением, чтобы изменить значение по умолчанию.

Отдельные команды управления лучом расположены в Notes / Rests-> Излучение. Ярлыками запуска / остановки луча обычно являются [и]. Другие команды включают предоставление частичных перерывов в излучении и остановку излучения на ноте.

Чтобы настроить линеатуру для всей партитуры, воспользуйтесь меню ObjectMenu->Score->Typesetter->Set Beaming Rules. Можно задать общее правило или выбрать исключения для линеатуры. Чтобы воспользоваться вторым вариантом, настройте линеатуру для отдельных тактов с помощью элементов управления Individual beam controls, а затем выберите отрывок и нажмите Set Beaming Rules.

Чтобы настроить биминг для фрагмента, воспользуйтесь меню ObjectMenu->Time Signatures->Set Beaming Rule. Кроме того, при смене тактового размера можно задать правило биминга с помощью меню ObjectMenu->Time Signatures->Time Signature with Beaming Rule.

После отключения автоматического кернинга используйте ObjectMenu->Директивы->Наборщик->Начать кернинг, чтобы вставить директиву, которая возобновит автоматический кернинг в точке курсора. Команды Cadenza On/Off включают и выключают автоматический кернинг (а также управление таймингом).

20.2 Линии баров

Самое важное, что нужно знать о тактовых линиях в Denemo, — это то, что они не просто графические обозначения на бумаге. Например, нельзя поставить тактовую линию с повторяющимся концом, а затем тактовую линию с повторяющимся началом и ожидать, что обе они будут напечатаны. Вместо этого нужно использовать тактовую линию с повторяющимся концом и началом. Это связано с тем, что вы сообщаете Denemo о музыке, а не о том, как ее изобразить. Например, тактовая линия с повторяющимся концом и началом, если она находится в конце строки, рисуется совершенно по-другому.

Еще один полезный момент, который стоит усвоить: так называемые «тактовые черты», которые появляются на дисплее Denemo, на самом деле таковыми не являются. Это просто удобный способ разбить музыку на «фрагменты». Обычно, конечно, используется по одному фрагменту на такт, поэтому они будут соответствовать тактовым чертам.

Между разрывами строк/страниц и тактовыми чертами существует взаимосвязь: в музыке не может быть разрывов строк/страниц, там обязательно должна быть тактовая черта. Однако это может быть «скрытая» тактовая черта, поэтому такая опция тоже есть в меню.

Одно из любопытных следствий этого заключается в том, что происходит, если вам каким-то образом удастся ввести ноты так, чтобы они всегда звучали на каждой тактовой черте. Обычно для этого используются привязанные ноты, но если (по ошибке) вы сократите длительность одного такта, то обнаружите, что ни один из следующих тактов не начинается с ноты, и в результате линия не прерывается, а выходит за пределы правой стороны страницы.

20.3 Связывание и шлепки

... и фразировочные лиги. Важно отличать лиги от связанных нот, так как в нотном наборе они часто выглядят одинаково, но в некоторых случаях набираются по-разному. Поэтому вам может показаться, что с нотным набором все в порядке, но после редактирования вы обнаружите, что ноты выглядят неправильно. Чтобы вам было проще, Denemo помечает лиги маленькими зелеными и красными маркерами в начале и в конце, а связанные ноты — более жирными горизонтальными линиями. Если вы импортируете музыку из других нотных редакторов, они часто путают легато и глиссандо, поэтому для исправления этой ошибки нужно воспользоваться командой в меню «Ноты/Паузы» — «Связанные ноты». (В необычном случае, когда глиссандо приходится на одну и ту же ноту — например, открытая струна/остановленная нота на скрипке, — ошибку придется исправлять вручную).

В этом меню также есть команды для связывания отдельных нот в аккордах, управления направлением (вверх/вниз) связывания и настройки формы связывания, что может быть очень непросто в сложных ситуациях. Здесь также есть связывание при повторах, когда связывание происходит «из ниоткуда» или «в никуда». Оно называется Laissez Vibrer и Repeat Tie. (Laissez Vibrer, конечно, используется в двух случаях, но это один и тот же символ).

Команды для обработки оскорблений находятся в меню Примечания / Остатки-> Оскорбления. Наиболее полезными являются сочетания клавиш 7,8,9 для перехода от текущей ноты к следующей, расширения и уменьшения невнятности. Существуют также команды для включения / выключения записи slur start или slur end, и они также находятся в контекстном меню заметок на дисплее Denemo.

При вводе ритма с помощью цифровой клавиатуры можно добавлять легато, не нарушая ритм, с помощью клавиши управления ритмом. Например, сочетание клавиш Ctrl-3 вводит легато длительностью 1/8 от предыдущей ноты или продлевает легато. Клавиша Control 9 (Ctrl-KP_9) создает пунктирный ритм с легато (соответствует клавише 9, которая создает пунктирный ритм на основе последней введенной длительности), а Ctrl-KP_7, Ctrl-KP_7 — триоль с легато на основе текущей длительности.

Фразировочные лиги — это лиги, накладываемые поверх обычных лиг и используемые в музыке эпохи романтизма и позже. На дисплее видно, где они начинаются и заканчиваются. Наборщик допускает только один уровень вложенных лиг, поскольку в музыке используется только он. Для большего количества уровней потребовался бы непечатаемый голос, несущий дополнительные слои лиг.

20.4 Тройняшки и их друзья

В совокупности они называются «туплеттами» и в Denemo обозначаются двумя маркерами: один начинает туплетт, в котором происходит изменение времени, а другой — простой маркер конца туплетта. Дисплей Denemo умеет отображать только те туплетты, которые начинаются и заканчиваются в одной и той же тактовой черте, но наборщик не ограничен в этом отношении. Вы можете останавливать и перезапускать наборы тактов в местах пауз, чтобы программа Denemo Display понимала, что вы имеете в виду, а также управлять размещением нумерации и скобок для наборов тактов с помощью команд «Скобки для наборов тактов» и «Нумерация наборов тактов» в том же меню. Набор также отлично справляется с вложенными наборами тактов, хотя для программы Denemo Display это может выглядеть странно.

Для наиболее распространенных наборов данных существуют специальные команды, а произвольные наборы можно запустить с помощью команды «Произвольный набор данных». Вы указываете числа, обозначающие долю, на которую изменяется время (например, для троек это 2/3 от общей продолжительности, поэтому вы указываете 2,3). Если бы вам нужно было сыграть 7 нот за 4 такта, вы бы поставили 4, 7, чтобы длительность изменилась на 4/7. После семи нот длительностью в 1/8 у вас получится эквивалент 4 нот длительностью в 1/8.

20.5 Заметки Грейс

20.1 [Поддерживаются как аппогитура, так и аквиатура, а также вставка парных лигний \(другие виды лигний следует добавлять вручную, см. раздел о лигнификации\)](#) . Лигнии игнорируются при простом воспроизведении, чтобы их услышать, используйте режим воспроизведения.

В LilyPond, который используется в Denemo, есть проблема с лигами. Поскольку у них нет длительности, возникают сложности, если одновременно используются другие элементы (например, тактовые размеры, двойные такты и т. д.). Проблема возникает, когда другие партии тоже звучат и в них нет таких же лиг. В Denemo есть команда, которая позволяет обойти эту проблему с помощью «подсказок для лиг» — фиктивных непечатаемых лиг в других партиях. Это делается автоматически с помощью процедуры проверки результатов, поэтому обычно вам не нужно запускать ее самостоятельно, но она находится в меню Заметки / Остатки-> Grace Notes . Однако полезно знать об этом, поскольку иногда на дисплее ввода музыки вы увидите эти бледно-желтые остатки, которые объявляют себя изящными нотами.

20.6 Украшения

Ноты / остатки-> Обозначения-> Орнаменты для орнаментов, прикрепленных к нотам / аккордам. Директивы-> Обозначения-> Орнаменты для пользовательских орнаментов, которые отображаются на дисплее Denemo как отдельные объекты перед нотой, которую они украшают. Помимо всех стандартных орнаментов, существуют команды для наложения случайных знаков поверх / под орнаментами и для создания пользовательских орнаментов, нарисованных с помощью внешнего редактора векторной графики. Предоставляется один набор изготовленных на заказ украшений для французских клавишных украшений.

20.7 Динамика

Примечания / Упоры-> Разметка-> Динамика для динамических гаечных ключей (см. dim. и т.д., как для шпилек, так и текстовых). Директивы-> Маркировки-> Динамика (сочетание клавиш Ctrl-d) для динамических меток (*p*, *sfz* и *m.d.*) Они отображаются как объекты на дисплее Denemo непосредственно перед заметкой, к которой они относятся. Эта динамика влияет как на набор текста, так и на воспроизведение.

В некоторых случаях желательно размещать динамические обозначения в отдельной *динамической линейке (или нотоносце)*. Так часто делают с динамическими обозначениями, расположенными между нотоносцами с партиями фортепиано. Это позволяет выровнять шрифты и обеспечить единообразие расположения других динамических обозначений. Кроме того, это дает возможность размещать динамические обозначения не только непосредственно на нотах, но и чуть позже или раньше. Для этого в динамический нотоносец помещают ноты меньшей длительности и прикрепляют к ним динамические обозначения. Ноты — это просто условные обозначения, указывающие на время вступления динамического элемента.

Иногда все детали имеют одинаковую динамику. В этом случае в нижней части системы можно разместить одну строку динамики с пустым названием детали. Шрифты с пустыми названиями деталей печатаются вместе с каждой деталью, поэтому эта строка динамической разметки будет отображаться под каждой деталью, напечатанной с помощью команды Print Part (или кнопки «Деталь» в режиме печати).

20.8 Темп Знаки

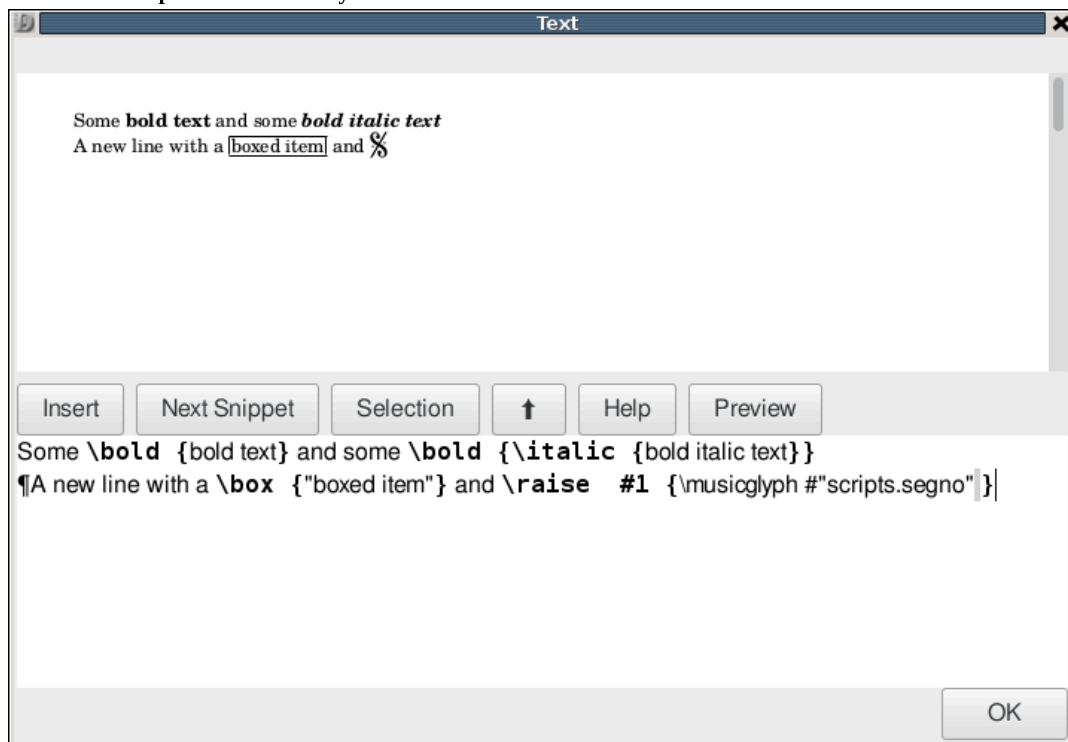
Директивы-> Обозначения-> Метки темпа и метронома позволяют вводить изменение темпа (как для набора, так и для воспроизведения). Изменение ритма также находится в этом меню.

20.9 Текст

20.9.1 Простой текст

Для простого использования может быть достаточно команды Directives-> Markings-> Textual Annotation . Это позволяет вам размещать некоторый текст, расположенный сверху или снизу, автоматически или по вашему усмотрению.

20.9.2 Многострочный текст и музыка



6 [Самая общая команда - Директивы-> Разметка-> Многострочный текст и музыкальное сопровождение. Как следует из названия, это используется для создания разметки, которая может включать новые строки, а также фрагменты музыки](#), символы аккордов, нотные знаки и т.д.

В верхней части панели предварительного просмотра отображается конечный результат — он обновляется по мере ввода текста, а при сбое обновления отображается кнопка предварительного просмотра.

Новые строки можно просто добавить с помощью метки ¶, которая появляется при нажатии клавиши Enter. Чтобы лучше контролировать новые строки и столбцы, удалите их и воспользуйтесь командами в меню «Выделение».

Вы можете не только вставлять обычный текст, но и управлять курсивом, полужирным шрифтом, надстрочными знаками, размером шрифта и т. д., а также вставлять в предложения нотную запись и схемы расположения ладов. Для этого используется «разметка», то есть текст перемежается с командами разметки — `\bold`, `\italic` и т. д., — которые указывают, какой внешний вид должен быть у текста. Кнопка «Вставить» открывает меню с вариантами вставки в позицию курсора, а кнопка «Выделение» — меню с командами для изменения выделенного текста. Если какой-то конкретной разметки нет в меню, ее можно ввести

вручную. Например, разметка «\dynamic f» вставит знак *forte* с помощью специального шрифта, используемого для обозначения динамики. Другие команды разметки описаны в руководстве по LilyPond.

Обратите внимание, что команды разметки автоматически генерируются с использованием специального шрифта, однообразного и полужирного. Это необязательно, но помогает запомнить, что это особый синтаксис, который можно ввести самостоятельно. Будьте внимательны при редактировании, так как ошибки могут привести к проблемам при вводе текста: например, важно, чтобы фигурные скобки {} образовывали пары.

Щелкнув правой кнопкой мыши на отдельном объекте разметки в Denemo Display, вы сможете отредактировать текст и многие другие параметры объекта, например его отображение в Denemo Display.

Используйте Insert-> Вставить (со значением)-> Вставить название ноты для вставки автоматически транспонируемых названий нот (чтобы такие вещи, как си минор в названии, менялись при транспонировании партитуры). Меню Вставки также позволяет вставлять ладовые диаграммы и т.д.

В качестве последней проверки перед завершением работы нажмите «Предварительный просмотр». Если текст не отображается должным образом, отредактируйте его, чтобы исправить ошибку, или удалите. Не оставляйте его в таком виде, иначе он не будет отображаться из-за неправильной разметки.

Текст, который появится в финальной партитуре набора текста, можно отредактировать, щелкнув правой кнопкой мыши по позиции или содержимому. Этот же интерфейс также используется, если вы редактируете текст заголовков или текст, отображаемый между / после движений (например, на странице, намеренно оставленной пустой), но в этих случаях текст будет занимать одну строку (если только команды Selection-> Column и Selection-> Line не используются явно для создания многостолбцового / строчного текста).

20.9.3 Перенос текста

В меню Directives-> Markings-> Spanning Directives-> Typesetter> Spanning есть команды, которые наносят метки, охватывающие музыкальный отрывок, такие как метки педалей Cadenza и Piano Sustain, метки ottava и расширенные метки трелей. Здесь также представлены 1-й и 2-й (и n-й) временные интервалы с сокращениями g, 1 для запуска первого временного интервала, g, 2 для запуска второго временного интервала и g, e для завершения любого из них. На N-й временной шкале можно разместить любой необходимый текст (например, использовать ее для первой временной шкалы, если обозначение должно отличаться от 1.). Нумерацию шкал можно изменить на второй (N-й) временной шкале, что особенно важно, если у вас есть условные вторые временные шкалы (те, которые не печатаются при наборе партитуры, в которой первая и вторая временные шкалы идентичны). Существует команда для вставки условных вторых временных шкал.

20.9.4 Репетиционные оценки

В подкаталоге Directives->Markings также находятся команды Rehearsal Marks. У меток есть особенность: они отображаются только один раз в верхней части системы, хотя их можно размещать в каждой части. Метки могут быть пользовательскими или стандартными и использоваться в качестве закладок для навигации. Пользовательские текстовые метки можно редактировать с помощью полнофункционального интерфейса «Многострочный текст и музыка».

20.10

21 Обзор методов ввода данных

21.1 Введение

Denemo позволяет вводить ноты с помощью клавиатуры ПК, MIDI-клавиатуры, виртуальной экранной клавиатуры для фортепиано или микрофона.

С помощью Denemo вы можете настроить приложение так, чтобы оно позволяло вводить заметки привычным для вас способом — с помощью клавиатуры. Вы можете назначить сочетание клавиш для команды, просто нажав нужную клавишу, когда выбран пункт меню. Щелкните правой кнопкой мыши по пункту меню и выберите «Открыть командный центр», чтобы назначить сочетание клавиш из двух кнопок.

По умолчанию в Denemo есть несколько способов ввода музыки: ввод с клавиатуры, игра с помощью MIDI-клавиатуры (контроллера), акустическая игра с помощью микрофона или выбор элементов из меню.

Печатать на клавиатуре можно очень быстро. Если вы забыли, какая клавиша нужна, можно обратиться к системе меню. Этот способ хорошо подходит для тех, кто печатает на сенсорной клавиатуре.

Если у вас много уже записанной музыки, то самый быстрый и удобный способ — сыграть ее на MIDI-клавиатуре. Есть два способа сделать это: сначала ритм, а потом ноты. Второй способ появился в версии 2.6 и, возможно, окажется самым удобным.

Один из способов сочинения музыки заключается в том, чтобы установить на панели управления MIDI-входом кнопку «Прослушивание тонов» для проверки мелодической линии, над которой вы работаете, а затем нажать клавишу Shift, чтобы ввести нужные тона, и отпустить ее, чтобы в дальнейшем можно было только прослушивать. Это также удобно для ушной расшифровки аудиозаписи: вы можете прослушать фразу, воспроизвести ее на клавиатуре, ввести ритм с помощью цифровой клавиатуры, а затем, удерживая клавишу Shift, ввести тона с помощью MIDI-клавиатуры.

При использовании любого способа ввода нот при переходе к новой тактовой доле будет слышен звук начала такта. Это значит, что вам не нужно поднимать голову, чтобы понять, что вы начали новый такт, как и ожидалось. Если этот звук вам не нужен, в настройках можно установить значение 0.

21.2 Воспроизведение нот в Denemo — MIDI

Denemo может принимать высоты звука непосредственно с MIDI-входа. Выберите Ввод-> Midi-вход. Панель управления позволяет выбрать энгармонический диапазон, по умолчанию выбирается начальная тональность (например, от Ми-бемоль до соль-диез для до мажора). Если вы введете уменьшенный или увеличенный интервал, нота будет воспроизведена на отдельном MIDI-канале, который можно использовать для оповещения об ошибках в нотной записи (например, если вы ввели ля-бемоль вместо соль-диез, то получите гораздо больше увеличенных и уменьшенных интервалов, если для вашего произведения неправильно настроен энгармонический диапазон).

21.2.1 Метод «сначала пиччи»

Эта функция появилась в версии 2.6. Основная идея заключается в том, чтобы играть на MIDI-клавиатуре, а затем с помощью клавиш управления длительностью вводить ноты в партитuru.

Меню Воспроизведение / запись-> Запись предоставляет команды для запуска / приостановки записи тонов с вашего MIDI-контроллера. Сначала вы устанавливаете курсор Denemo в том месте, где вы хотите ввести ноты в партитuru. Затем вы вызываете запись из MIDI-in (Выкл. / Вкл.), чтобы начать запись, нажимая клавишу g. В верхней части партитуры создается дорожка щелчка, которая будет действовать как MIDI-дорожка. У него нет ключа, потому что записанные ноты отображаются на нотном стане как принадлежащие ключу того нотного стана, на который вы собираетесь их записать, — того, на котором находится курсор Denemo.

Если в партитуре несколько нотоносцев и тот, на котором вы играете, находится слишком далеко от MIDI-дорожки, вы можете вызвать команду «Скрыть другие нотоносцы (выкл./вкл.)» (стандартное сочетание клавиш — Alt-h), которая временно скроет те нотоносцы, которые вам не нужны. Во время записи на дисплее Denemo отображается красный фон, напоминающий о том, что при игре на MIDI-клавиатуре ноты будут записываться в дорожку, а не в партитuru.

Игра на полях

Как только вы начнете играть на MIDI-клавиатуре, ноты без названия будут отображаться на MIDI-дорожке с указанием начальной и конечной точек на синей линии в верхней части экрана.

Если вы сыграли не ту ноту и можете удалить ее с помощью сочетания клавиш Alt и Backspace, а затем продолжить играть правильно, то на этом этапе можно сделать пометку в исходном файле, из которого вы играете, проведя небольшую линию в том месте, где вы остановились, если боитесь сбиться.

На MIDI-треке одна из нот является *текущей отмеченной MIDI-нотой* — она выделена зеленым цветом и обведена зеленым кружком. *Текущая отмеченная MIDI-нота* — это первая нота, которая будет добавлена в партитуру при указании длительности. Вы можете воспроизвести запись с этой *текущей отмеченной MIDI-ноты* с помощью сочетания клавиш Alt+P. Чтобы изменить *текущую отмеченную MIDI-ноту*, нажмите на ноту на MIDI-треке или используйте клавиши Alt+влево/вправо для перемещения маркера.

При воспроизведении высоты тона увеличенные и уменьшенные интервалы воспроизводятся на канале определения высоты тона, так что вы можете легко обнаружить энгармонические ошибки (например, ре-диез вместо ми-бемоль). Вы можете отключить это через вкладку "Правка"-> "Изменить настройки"-> "Аудио", сделав канал для написания высоты тона таким же, как канал для нот.

При игре на нотном стане не обязательно строго соблюдать ритм, но это помогает расположить ноты на нотном стане так, чтобы они не выходили за его границы. Поэтому в настройках воспроизведения лучше установить темп, в котором вам удобно играть ноты, а затем изменить его на нужный темп.

Если вы оставите большой промежуток между двумя нотами (например, из-за длительного перерыва), записанный трек не оставит большого промежутка, а возобновится сразу после последней ноты - вы можете контролировать количество времени отдыха, которое вы хотите разрешить для записи, с помощью меню Правка-> Настройки-> Настройка MIDI "Тайм-аут записи MIDI-in".

По мере записи нот на нотном стане будут появляться дополнительные пустые такты, чтобы на MIDI-дорожке отображались ноты в темпе движения. Не нужно приостанавливать запись, чтобы ввести ритмы, — просто начните вводить длительности.

Игра в длительностях

При нажатии на клавиши длительности, в том числе для обозначения пунктирного ритма, триолей, а также для обозначения слитного исполнения этих команд, отмеченная MIDI-нота вставляется в партитуру в позиции курсора Denemo и сдвигается вперед, чтобы вы могли вводить ноты в основном в соответствии с музыкальным размером и ритмом. Для ввода дополнительных нот в аккорде используйте клавишу Ins. Все необходимые паузы между нотами следует вводить с помощью обычных сочетаний клавиш (Alt-0, 1, 2 и т. д.). В большинстве случаев можно вводить ритм в такт музыке, чтобы слышать мелодию при нажатии клавиш для указания длительности, но вы можете в любой момент остановиться, чтобы добавить динамику и т. д., а затем без проблем продолжить ввод длительностей. Когда вы доиграете до конца записанных нот, раздастся звук удара тарелок, и клавиши длительности снова станут клавишами для ввода чистой длительности. К этому моменту вы доберетесь до маленького красного маркера в исходном источнике, с которого вы делаете расшифровку (если вы поставили его после того, как закончили играть ноты). Пока вы вводите ритм, дорожка записи MIDI повторно синхронизируется с отмеченной MIDI-нотой в каждом новом такте, который вы проходите, так что следующая нота, которую вы введете в этом такте, будет видна прямо над ней на дорожке MIDI.

Если вы допустили ошибку при вводе длительности, вы можете удалить последнюю введенную длительность (или длительности) с помощью клавиши Backspace — *текущая MIDI-нота* будет отменена, и вы сможете продолжить ввод правильной длительности (или длительностей). Кроме того, вы можете изменить длительность с помощью обычного сочетания клавиш Shift-n и продолжить ввод. Если вы хотите удалить ноту без создания резервной копии, вы можете воспользоваться другими способами удаления (Del, Del, Ctrl-X и т. д.) или переместить *текущую отмеченную MIDI-ноту* вперед с помощью Alt-Right или щелкнув по ноте, которую хотите сделать отмеченной MIDI-нотой.

При использовании сочетаний клавиш для ввода триолей ноты звучат слитно. Чтобы этого избежать, можно использовать сочетание клавиш TAB, но это, конечно, нарушит ритм нажатия клавиш. В противном случае можно просто визуально проверить, правильно ли введены ноты в триоли.

Операции с мышью

Щелчок правой кнопкой мыши по MIDI-дорожке открывает меню команд, доступных в меню Воспроизведение-> Запись.

Если щелкнуть левой кнопкой мыши по ноте на MIDI-треке, эта нота станет *текущей отмеченной MIDI-нотой*. Другие действия при щелчке левой кнопкой мыши:

Вы можете изменить темп MIDI-записи, удерживая маленькой клавишу Ctrl и перетаскивая ползунок влево или вправо. При перемещении вправо запись растягивается, при перемещении влево — сжимается. Это нужно только в том случае, если вы хотите воспроизвести MIDI-запись вместе со своей партитурой, в противном случае запись будет автоматически синхронизирована и растянута/сжата при вводе длительностей в каждом новом такте. При повторной синхронизации раздастся щелчок — это позволяет убедиться, что вы ввели правильный ритм для завершения такта.

Чтобы изменить положение записанной MIDI-дорожки относительно партитуры, нажмите Shift и перетащите MIDI-дорожку вниз, к тому месту в партитуре, с которым вы хотите синхронизировать *текущую отмеченную MIDI-ноту*, а затем отпустите кнопку мыши. MIDI-дорожка сдвинется так, чтобы отмеченная MIDI-нота оказалась над выбранным местом. С помощью сочетания клавиш Ctrl и Shift можно установить ноту на MIDI-дорожке в качестве текущей отмеченной MIDI-ноты и начать воспроизведение записанной MIDI-дорожки с этого места. Повторное нажатие кнопки мыши остановит воспроизведение.

Наконец, сочетание клавиш Ctrl-Shift-щелчок левой кнопкой мыши перемещает *текущую отмеченную MIDI-ноту* к нажатой ноте и запускает воспроизведение MIDI-записи с этого места.

Композиторы

Для тех, кто сочиняет музыку за клавиатурой, есть возможность включить запись (Alt-r), а затем экспериментировать с музыкальными идеями, пока не найдете ту, которую хотите записать. В этот момент вы можете «перематывать» запись (с помощью Alt-стрелка вверх) на определенный интервал назад. Точное место, до которого нужно перематывать запись, можно определить, воспроизведя ее с этого момента (для пошагового воспроизведения используйте Alt-стрелка вправо, а для воспроизведения — Alt-p), перематывая еще немного назад или остановившись, когда вы найдете нужный момент. После синхронизации с этой начальной точкой вы можете вводить длительности, как обычно. Снова нажмите Alt-Del, чтобы удалить ненужные пустые такты в конце, если вы их создали.

Когда закончите

Сочетание клавиш Alt-Del, Alt-Del удаляет текущую запись, а Alt-Del, c — запись, MIDI-трек и все последующие пустые такты, которые могли появиться, если темп записи не соответствовал темпу движения.

Разные моменты

Если вы хотите вернуть отмеченную MIDI-ноту в начало записи, воспользуйтесь сочетанием клавиш Alt-Up и примите предложенное значение по умолчанию. Это вернет отмеченную MIDI-ноту в начало и синхронизирует ее с текущим положением курсора.

Метод ввода с использованием основных тонов может быть полезен даже тем, кто не очень хорошо играет на клавишных. Пока вы можете брать ноты одну за другой, нет необходимости играть строго в такт — вы можете ввести один такт, или строку, или короткий отрывок, а затем сразу перейти к вводу длительностей с помощью цифровых клавиш, даже не глядя на созданную MIDI-дорожку. Когда вы закончите вводить основные тоны, можно перейти к следующему отрывку и так далее, пока не будет сыграно все произведение. Как уже упоминалось выше, отображение полей над мерами, к которым они относятся, не будет идеальным, но это не критично.

Другой способ, подходящий для опытных клавишников, заключается в том, чтобы нажать Alt-r, чтобы начать запись, затем Fn5, чтобы включить трек с кликами, а затем играть ноты в такт с треком. После этого введенные ноты появятся в тактах, к которым они относятся, и (если вы сочиняете, а не записываете) помогут вам определить ритм, который нужно ввести, чтобы записать сыгранное.

Обратите внимание, что записанный MIDI-файл не сохраняется вместе с партитурой — он предназначен только для временного хранения до тех пор, пока вы не укажете длительность и высота звука не станет реальной нотой.

21.2.2 Метод, основанный на ритмах

До выхода версии 2.6 это был самый быстрый и удобный способ расшифровки музыки из всех программ для нотной записи.

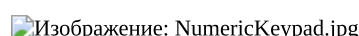
При использовании этого метода вы сначала вводите ноты в виде чистых ритмов с помощью компьютерной клавиатуры, не обращая внимания на названия нот. Длительность нот отображается желтыми/коричневыми значками. При вводе длительности нот воспроизводится характерный звук. В начале каждого такта раздаётся звук, чтобы вы могли не отрывать взгляд от партитуры, с которой копируете, и не проверять, не пропустили ли вы что-то. Если вы музыкант, играющий на слух, то заметите, что ритмично постукиваете в такт, что помогает не сбиться с ритма при вступлении в музыкальное произведение.

После того как вы ввели ритмы для одного или нескольких тактов, вы можете сыграть ноты с помощью MIDI — курсор автоматически переместится в начало введенных вами ритмов. При воспроизведении нот с помощью MIDI они соответствуют нотам, записанным в ритме, который вы указали. Таким образом, вы можете записать музыкальное произведение за то время, которое потребуется для его исполнения дважды: один раз, чтобы задать ритм, и второй раз, чтобы задать ноты. Если в произведении есть сильные модуляции, возможно, вам придется изменить набор знаков альтерации, чтобы они соответствовали нотной записи. Функция ввода высоты тона предупредит вас об этом. (При вводе высоты тона с помощью микрофона необходимо перейти к начальной точке, но при использовании MIDI это не требуется).

21.2.3 Цифровая клавиатура

Набор клавиш для ввода числовых данных, который есть на полноразмерных клавиатурах, — очень полезный инструмент для ввода ритмов. Даже если вы пользуетесь ноутбуком без такой цифровой клавиатуры, стоит потратить 5–6 долларов/евро/фунтов на отдельную USB-клавиатуру — ее можно прикрепить к MIDI-контроллеру с помощью двустороннего скотча для удобства доступа.

Здесь показаны сочетания клавиш по умолчанию для цифровой клавиатуры:

Изображение: NumericKeypad.jpg

Здесь я прикрепил стикеры с наиболее часто используемыми длительностями и добавил обозначения остальных. (Клавиши 5 и 6 отвечают за длительности 1/32 и 1/64). Клавиша 7 отвечает за триоли, которые активируются двойным нажатием (то есть для триоли нужно нажать три раза, например, клавишу 4, клавишу 7, клавишу 7 для триоли из нот длительностью 1/16). Пунктирный ритм «пунктирует» текущую ноту независимо от ее длительности. Аналогичным образом клавиша grace note превращает текущую ноту в альтернанс, а клавиша tie включает или выключает альтернанс для текущей ноты. Клавиша 8 заполняет оставшуюся часть такта текущей нотой или паузой, а клавиша Enter дублирует текущий такт. Клавиши энгармонических сдвигов можно нажимать несколько раз, чтобы изменить набор знаков альтерации на противоположный. Последующие ноты будут взяты из нового набора, который отображается в строке состояния. Клавиши длительности, триоли и стаккато можно использовать с модификатором Control для создания легато из предыдущей ноты.

При таком подходе вы можете играть в ритме музыкального произведения в тактовом размере, а затем еще раз сыграть на MIDI-клавиатуре, чтобы добавить ноты (для аккордов используйте клавишу Ins при первом способе набора нот или клавишу Alt или педаль для первого способа набора ритмов). Прежде чем практиковаться в использовании цифровой клавиатуры, если вы используете первый способ набора ритмов, лучше сыграть один-два такта или одну-две строчки, чтобы не сбиться. Соответственно, если вы используете метод, при котором сначала вводятся ноты, начните с того, что сыграйте одну-две музыкальные фразы, а затем переходите к вводу длительностей. В обоих методах для переключения с ввода нот на ввод длительностей и наоборот не требуется никаких действий.

Некоторые компьютеры не распознают клавиши цифровой клавиатуры — например, путают клавишу Enter с клавишей возврата или воспринимают Shift-2 как клавишу со стрелкой вниз. Попробуйте нажать клавишу Num Lock, чтобы компьютер воспринял вас всерьез, или воспользуйтесь функцией переназначения клавиш. И будьте осторожны! Отдельная цифровая клавиатура может показаться хорошей идеей, но на самом деле она не только дороже, но и неудобнее, ведь на ней есть кнопка 000, которая при нажатии генерирует три нажатия других клавиш.

21.2.4 Фильтрация MIDI.

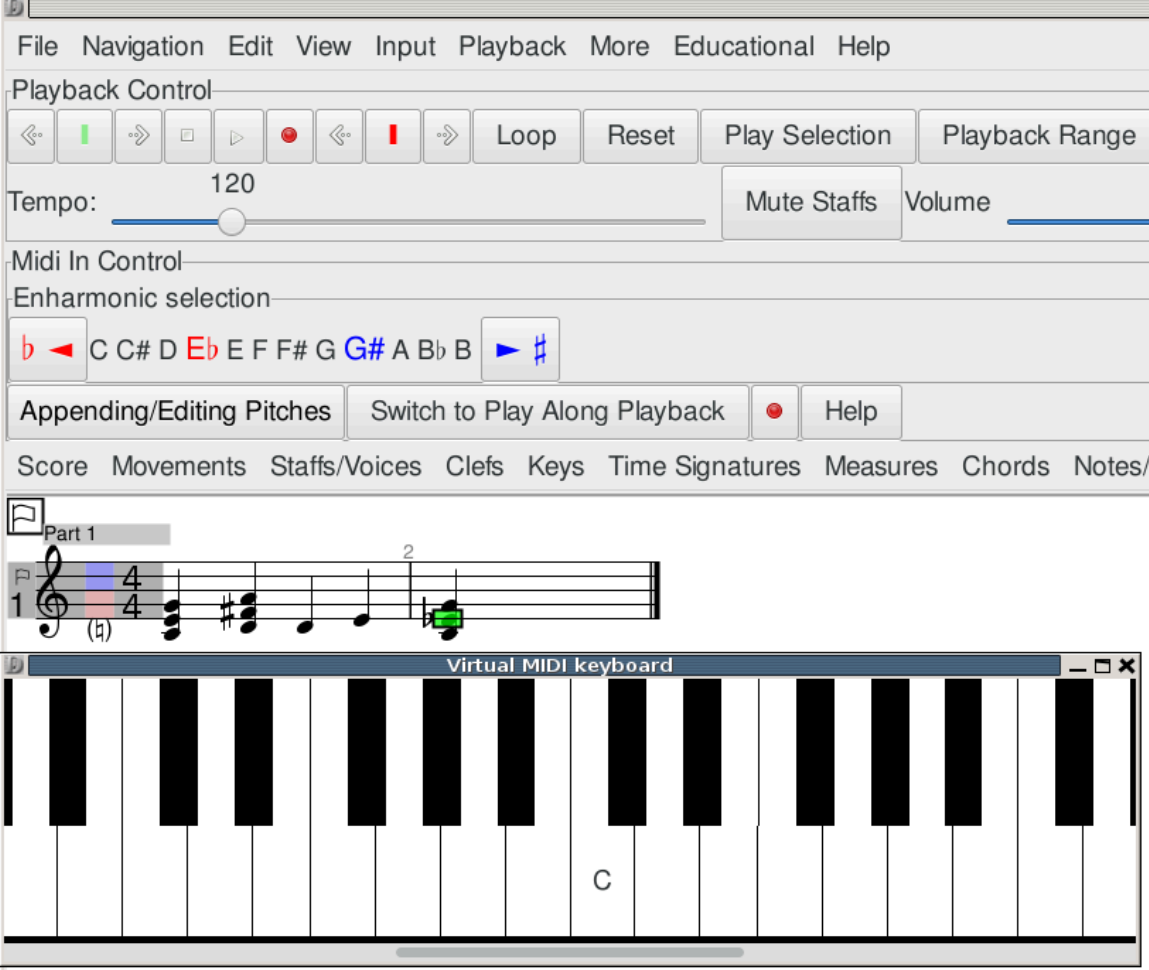
В разделе Ввод-> MIDI находятся различные "MIDI-фильтры", которые позволяют вам контролировать, как используется MIDI-ввод: если ни один из них не активен, поведение будет таким, как если бы вы вводили ноты с клавиатуры ПК, но со следующими преимуществами

- Октава, альтерации и название ноты вводятся одним нажатием MIDI-клавиши. Курсор автоматически перемещается, чтобы вы могли продолжать играть ноты.
- Клавиши длительности позволяют вводить желтые/коричневые ноты, обозначающие только длительность. При нажатии MIDI-клавиши курсор автоматически перемещается к первой из них.
- Удерживая нажатой клавишу Alt (или педаль сустейна), вы можете вводить аккорды.
- Удерживая нажатой клавишу Ctrl, вы можете проверить высоту тона уже введенного фрагмента. Курсор перемещается только в том случае, если сыгранная нота совпадает с той, на которой находится курсор.
- Удерживая нажатой клавишу Shift, вы можете прослушивать MIDI-клавиатуру, не влияя на партитуру.
- Проблема ввода неверной энгармонической ноты в значительной степени решается благодаря простой стратегии определения высоты тона в Denemo. Более экстремальные интервалы воспроизводятся на отдельном MIDI-канале, поэтому, например, если вы введете F — А-диез, это будет звучать совсем не так, как F — В-бемоль.

21.3 Использование экранной фортепианной клавиатуры

[21.2 Меню ввода предлагает вам виртуальную клавиатуру пианино. Оно работает как подключенная MIDI-клавиатура, но вы щелкаете мышью или касаетесь сенсорного экрана вместо нажатия клавиш. Клавиатура ПК продолжает работать при использовании экранной клавиатуры, поэтому вы можете свободно удалять / изменять добавленные орнаменты, используя эту "клавиатуру". Аккорды можно вводить щелчком левой кнопки мыши, и, как и в случае с настоящей MIDI-клавиатурой, вы можете ввести как можно больше ритма, прежде чем добавлять высоту звука \(см. \).](#)

По умолчанию клавиатура настроена на восемь октав вокруг ноты до первой октавы, которая обозначена буквой C на клавише. Окно виртуальной клавиатуры можно прокручивать, чтобы получить доступ к другим частям клавиатуры, и делать настолько широким, насколько нужно.



21.4 Использование Денето с клавиатуры ПК

21.4.1 Ввод заметок

По умолчанию при нажатии цифровой клавиши от 0 до 6 добавляется нота, высота которой определяется положением курсора, а при нажатии буквенной клавиши от а до g — вставляется нота. Таким образом, можно вводить ноты одним из двух способов: переместить курсор вверх или вниз до нужной позиции и нажать цифровую клавишу для указания длительности. Если нота выходит за пределы тональности, можно использовать клавиши равно или минус, чтобы повысить/понижить/понижить/повысить следующую ноту. Однако этот метод ввода ноты, вероятно, не самый эффективный: в меню Ввод-> Клавиатура ПК вы можете изменить преобладающую длительность с помощью цифровых клавиш без ввода ноты. С помощью этой настройки вы можете использовать названия заметок для добавления заметок в строку, нажимая цифровые клавиши только при изменении длительности. Длительность может быть обозначена точкой / двойным пунктиром с помощью клавиши периода, а октава регулируется запятой (для уменьшения) или апострофом (для увеличения).

Также возможны смешанные стратегии использования мыши и клавиатуры. Например, одной рукой можно менять длительность с помощью клавиатуры, а другой — нажимать на кнопки «Вставить ноту» на панели «Вставка нот».

21.4.2 Вступление в роль

Стандартная комбинация клавиш для ввода ноты в аккорде — Insert, Ctrl-Insert или Del, Del удаляет. Нота вставляется на уровне курсора. Используйте - и +, чтобы понизить/повысить тональность ноты перед ее вводом (чтобы не услышать обе ноты, если вы понизите/повысите тональность после ввода). Также есть команды для ввода именованной ноты Alt-a, Alt-b ... — это стандартные сочетания клавиш. Если в аккорде две ноты должны располагаться на одной строке или в одном пространстве для ввода можно использовать одно и то же нажатие клавиши, однако выбрать, какую ноту редактировать, может быть непросто. Самый простой способ — использовать Инспектор объектов и кнопку «Альтернативная нота под курсором», чтобы сделать нужную ноту доступной для редактирования.

21.4.3 Редактирование музыки

Если вы не добавляете музыку, буквенные клавиши меняют ноту в позиции курсора на соответствующую. Чтобы вставить новую ноту, нужно использовать клавишу shift. Таким образом, Shift-a, Shift-a вставляет ноту ля и т. д. Обычная клавиша а заменяет ноту в позиции курсора на ля. Аналогичным образом с помощью цифровой клавиатуры можно использовать клавишу Shift для изменения длительности ноты, а обычные цифровые клавиши — для изменения длительности ноты в позиции курсора. (Если у вас нет цифровой клавиатуры, используйте цифровые клавиши. Лучше всего подключить дополнительную USB-клавиатуру с цифровой панелью — сейчас они стоят совсем недорого).

Остатки вводятся с помощью Alt-0 Alt-1 ...

У клавиш-пробелов (то есть непечатаемых клавиш, как в полифонии клавиатуры) тоже есть сочетания клавиш Mod4-0 и т. д., где Mod4 — это клавиша с флажком. Однако на компьютерах с Windows вам нужно будет вернуть клавишу Windows Mod-4 от Microsoft или переименовать сочетания клавиш, например на Shift-Alt-0 и т. д. или Ctrl-Alt-0.

Caps Lock может доставлять неудобства: иногда он случайно включается, и вы не понимаете, почему не работают нажатия клавиш. С его помощью можно набирать Shift-A, Shift-B... но, пожалуй, лучше его не трогать.

21.5 Воспроизведение нот в Денето — аудио (входной микрофонный разъем звуковой карты)

Денето может прослушивать и определять высоту тона нот, поступающих на микрофонный вход компьютера. Он не пытается угадать ритм — такие системы работают плохо, — но вы заметите, что если играть ноты в такт, это поможет вам попадать в ноты и превратит процесс в увлекательное занятие, а не в рутину.

Играть ноты можно гораздо быстрее, чем на клавиатуре, поскольку октава и альтерации задаются простым нажатием на ноту. Если вы умеете играть на музыкальном инструменте, то, скорее всего, справитесь гораздо быстрее, чем если бы вам пришлось набирать названия нот, сдвиги октавы и альтерации на клавиатуре компьютера. Использование наушников на электронной клавиатуре позволяет избежать помех, влияющих на распознавание высоты тона. Многие микрофоны и звукосниматели нуждаются в предварительном усилении — перед началом работы стоит отрегулировать уровень сигнала.

При выборе Ввода-> Аудио в главном меню появляется окно распознавания высоты тона. Пока указатель мыши находится внутри области рисования партитуры, партитура чувствительна к высоте звука, слышимой через микрофонный вход. Цвет фона партитуры меняется, чтобы показать, что ноты будут внесены в партитуру.

Есть два способа ввода высоты тона: режим наложения (по умолчанию) и режим вставки. Кнопка с надписью «Вставить» позволяет вводить ноты в текущий такт в соответствии с преобладающим ритмом — для этого выбран режим «Вставить». Кнопка с надписью «Наложение» накладывает уже имеющиеся ноты на те, которые вы играете. Есть еще одна кнопка с надписью «Настройка», которая представляет собой современный тюнер для музыкальных инструментов.

Музыка вводится в такте, на котором находится курсор. Если вы накладываете уже введенный ритм, то первая нота в такте, на которую не наложено наложение, перекрывается обнаруженной нотой. Вы можете удалить наложение с помощью обычных клавиш удаления или полностью очистить его, если хотите начать такт заново. Если вы находитесь в режиме вставки, обнаруженные ноты будут вставлены в позицию курсора.

Используйте энгармонический сдвиг, чтобы выбрать, какую ноту вводить при нажатии на клавишу: си-бемоль или ля-диез. Можно использовать до си-диез и фа-бемоль.

Используйте регулятор транспонирования для сдвига вверх или вниз на октаву.

Чтобы разобраться в большинстве других настроек, нужно изучить документацию AUBIO, но один из отмеченных пороговых значений может быть полезен для снижения чувствительности к окружающим шумам при использовании микрофона с акустическим инструментом.

Лучше всего подключить разъем для наушников электронной клавиатуры к микрофонному входу и выбрать на электронной клавиатуре режим фортепиано.

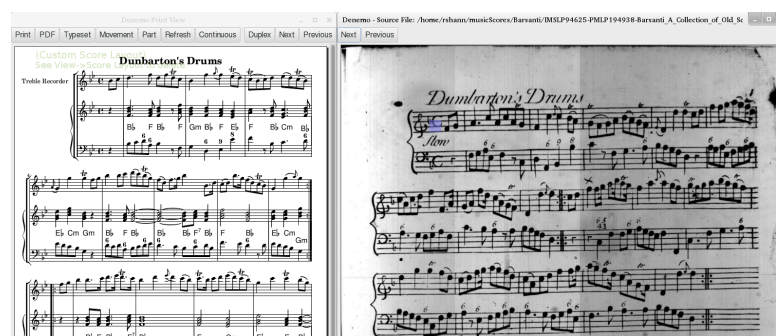
Если у вас нет музыкального инструмента, который можно подключить напрямую к микрофону, вы можете использовать акустический инструмент с микрофоном. В этом случае поднесите микрофон ближе или дальше к инструменту, чтобы добиться надежного распознавания. Если микрофон расположен слишком близко, ноты будут распознаваться дважды, а если слишком далеко — некоторые ноты не распознаются. Чтобы проверить качество распознавания, откройте музыкальное произведение, включите режим наложения, наведите курсор на первый такт и воспроизведите произведение — все ноты должны стать синими, если распознавание выполнено идеально. Стоит потратить время на то, чтобы добиться идеального распознавания — если в одном музыкальном произведении происходит более одного или двух ложных срабатываний, возможно, стоит использовать метод вставки, а не наложения.

Кнопка «Аудиовход» активирует специальный режим ввода, в котором сыгранные вами ноты накладываются на ритм и отображаются в виде синих нот. Вы можете удалить любые неправильные ноты с помощью обычных клавиш удаления, не затрагивая ритм. Если у вас есть «посторонний элемент» (лишняя нота), вы можете удалить его, и все остальные ноты встанут на свои места.

Другой метод воспроизведения музыки в акустическом режиме не предполагает отдельного ввода ритма. Для этого выберите Ввод-> Аудио, а затем выберите Вставить вместо наложений на появившейся панели распознавания высоты тона. При вставке звучащие ноты вводятся в соответствии с преобладающим ритмом. То же самое применимо, если у вас есть MIDI – выбрав ритм (например, полноту, четверть ноты или пользовательский ритм-паттерн) и играя в тактах, вы можете ввести музыку в чистую партитуру.

22 Расшифровка факсимиле или рукописной партитуры

Если у вас есть PDF-файл с музыкой, которую вы хотите переписать с помощью Denemo, вы можете открыть его в Denemo и создать связи между исходным материалом и своей транскрипцией. Это значит, что при последующем просмотре работы вы сможете быстро определить, какая часть оригинальной рукописи соответствует той или иной части вашей транскрипции. На скриншоте слева показано окно «Просмотр для печати», а справа — факсимиле. «Просмотр для печати» — это пользовательский макет, в котором аккорды отображаются как в нотной записи, так и в виде символов (а также в виде оригинальных рисунков). Синий маркер показывает положение ссылки, по которой нужно кликнуть, чтобы открыть факсимиле в нужном месте. Обратите внимание, что фрагмент также набран в другой тональности — это еще один аспект пользовательского макета. Все, включая обозначения аккордов, настраивается автоматически.



Выберите меню Файл->Открыть и пункт Открыть источник для транскрибирования. Выберите PDF-файл, содержащий музыку для транскрибирования. PDF-файл открывается в окне просмотра исходного кода. Щелкните правой кнопкой мыши в этом окне в том месте, где начнется ваша транскрипция. Это создаст ссылку – объект директивы Denemo – в вашей записи в позиции курсора Denemo, показанной в виде значка стрелки. Если позже вы нажмете правой кнопкой мыши на эту директиву Denemo, исходный файл снова откроется с синей меткой в этом месте партитуры. (В зависимости от положения верхней части страницы вам может потребоваться прокрутить окно «Исходный код» вверх или вниз, чтобы увидеть метку).

Если в какой-то момент вы снова откроете партитуру, чтобы проверить или отредактировать ее, вы можете нажать на ближайшую ссылку, и исходный файл откроется, а позиция снова будет выделена. Если вы разместите ссылку в качестве первого элемента на первой нотной части, она будет автоматически открываться при открытии этой части.

Обратите внимание, что при нахождении позиции в исходном PDF-файле Denemo всегда помещает начало страницы, на которой находится искомая позиция, в верхнюю часть окна. Используйте кнопки «Предыдущий» и «Следующий», чтобы убедиться, что начало страницы находится сверху, прежде чем вставлять ссылки. Также обратите внимание, что ссылки ведут на страницу с тем масштабом, который был выбран при создании ссылки. При повторном открытии страницы масштаб останется прежним. При масштабировании ссылка будет оставаться на том же месте, но если вы уменьшите масштаб настолько, что станет видно пространство за пределами страницы, ссылки не будут совпадать, пока вы не вернете масштаб к исходному.

Вы также можете «замаскировать» те части исходного изображения, которые не хотите видеть во время расшифровки. Это особенно удобно, если вы расшифровываете только одну часть многочастной системы. Вы маскируете все ноты, кроме того, который хотите использовать, а также те, которые идут после него, до той же части в следующей системе, и так далее. Для этого проведите курсором вниз по материалу, который хотите исключить, — он станет серым, а интересующая вас часть будет хорошо видна. Вы можете удалить любую из этих выделенных серым цветом областей или все сразу, нажав *внутри* них, чтобы открыть меню с вариантами.

23 Сравнение результатов

В меню «Файл» есть команда, которая позволяет сравнивать две партитуры Denemo на предмет различий. В диалоговом окне можно выбрать каждую из партитур Denemo, после чего они будут загружены на две вкладки, и Denemo начнет поиск различий. Сначала программа отмечает все различия в партитуре, частях и нотоносцах/голосах, а затем начинает сравнивать ноту за нотой. Вы можете остановить проверку на любой ноте или другом музыкальном объекте, где есть различия, и курсор останется на этой ноте в обеих партитурах.

24 Создание индекса

В меню «Файл» есть подменю «Индексирование», которое позволяет создать индекс оценок Denemo во всех подкаталогах, начиная с выбранного каталога («папки»).

С помощью команды «Создать индекс» вы выбираете начальный каталог для партитур, которые нужно проиндексировать. Затем Denemo сканирует все партитуры, расположенные ниже, и создает новую партитуру, которая становится индексом для ваших партитур. Для каждой партитуры набираются данные о композиторе, названии, составе исполнителей и музыке для вступления к произведению, а также комментарий к партитуре, если таковой имеется. Этот индекс можно дополнительно уточнить с помощью команд «Сортировка» и «Фильтр» в том же меню.

30 Вы можете создать собственную подборку партитур, проиндексированных с помощью фильтра по условию схемы. Для этого нужно написать корректное выражение на языке схемы, которое будет истинным для нужных вам файлов. Это выражение нужно ввести в окне «Скрипт схемы» (отображается в меню «Вид»). В выражении могут использоваться символы `composer`, `title`, `comment`, `filename` и `instruments`. Все они являются строками, кроме «`instruments`», который представляет собой список строк [например, условие схемы `(= 2 (length instruments))` выберет все партитуры с двумя нотными станями]. Такая фильтрация уже созданного индекса выполняется очень быстро, поскольку файлы не нужно искать заново, однако выбор ограничивается только теми свойствами, которые указаны в оценке.

С помощью функции «Создать условный индекс» можно задать более сложные условия для определения того, какие партитуры следует включить в индекс, а также создать комментарий для записи в индексе на основе содержания партитуры. Для удобства предусмотрена функция `DenemoIndexCommentDisplay`, которая позволяет задать комментарий, который нужно включить в запись индекса для данной партитуры. Вот пример, в котором вычисляется продолжительность всех частей партитуры и выводится в качестве комментария:

```
(define total (ForAllMovementsExecute* (lambda ()
  (let ((tot '()))
    (определить (выкл.)
      (define time (d-GetMidiOffTime))
      (если время равно 0))
      (d-RecreateTimebase)
      (d-MoveToEnd)
      (выключено))))))
(set! total (round (apply + total)))
(DenemoIndexCommentDisplay (строка, добавленная с помощью " Длительность: "
(число->строка (неточное->точное (целое-частное от деления общего числа на 60))) " м. "
(число->строка (неточное->точное (целое-с-остатком от деления общего числа на 60))) " с. "))
#t
```

В конце этого примера стоит символ `#t`, который указывает на то, что в индекс нужно включить все партитуры. Если бы последнее выражение выглядело примерно так: `(= (d-GetStaffInMovement) 2)`, то в индекс включались бы только партитуры с двумя нотными станями.

В режиме просмотра печати отображается индекс, по которому можно определить оценку по первым нескольким столбцам. Чтобы открыть оценку, нажмите на ее название.

Вы можете сохранить индекс, как и любой другой показатель в Denemo, но не забудьте повторно запустить создание индекса, если добавите в каталог файлы, которые хотите включить в индекс.

25 Использование PDF-файла с выверенным текстом

Если вы отправите PDF-файл выходные данные вашей оценки кому-нибудь для проверки, они могут сделать к ней аннотации в формате PDF. В меню Файл->Открыть выберите Открыть PDF для корректурного чтения, чтобы открыть PDF для корректурного чтения. Он откроется на первой аннотации, и при нажатии на заметку, к которой относится аннотация, она переносится в качестве комментария в партитуру перед выбранной заметкой. Когда вы сделаете все примечания на первой странице, перейдите к следующей странице с примечаниями, используя кнопку "Далее".

Есть ограничения: PDF-файл должен быть создан на основе вашей партитуры с помощью функции «наведи и кликни» (по умолчанию), и вы не должны вносить в партитуру изменения, которые могут нарушить работу функции «наведи и кликни». (По сути, не вносите изменения до тех пор, пока не будет завершена корректура, — это всегда хорошая практика!) Кроме того, вводите аннотации в порядке их следования и не вносите изменения до того, как введете все аннотации, так как это может нарушить работу функции «наведи и кликни».

26 Настройка счета

В Denemo есть несколько способов настроить отображение результатов:

- Создайте шаблон со специальным именем "default.denemo". Если он размещен на верхнем уровне вашего каталога шаблонов (то есть `~/denemo/templates/default.denemo`), то он будет открываться каждый раз, когда вы начинаете новую запись.
- Используйте шаблон или пользовательский шаблон (см. меню Файл->Открыть).
 - Создайте шаблон и сохраните его со специальным именем "default.denemo", используя Файл->Сохранить->Сохранить шаблон. Это будет размещено на верхнем уровне вашего каталога шаблонов (то есть `~/denemo/templates/default.denemo`), затем оно будет открыто с помощью `Ctrl-n` команды "Открыть шаблон по умолчанию".
- Используйте сочетание клавиш для добавления нотных станцев и настройки атрибутов.
- Используйте меню.
- [30.13 Создайте файл `init.denemo`, в котором будет все, с чего вы хотите начать, а также все действия, которые вы хотите выполнить перед началом работы. Этот файл откроется при первом запуске Denemo \(то есть один раз за сеанс работы с Denemo\). Подробнее о том, какие действия можно настроить в Denemo перед началом работы, см. в разделе](#)

26.1 Использование шаблонов для настройки оценок

Denemo поставляется с несколькими предустановленными шаблонами. Вы также можете создавать свои собственные шаблоны, фактически вы можете использовать любой файл Denemo в качестве шаблона, просто откройте его с помощью File->Open->Открыть пользовательский шаблон. (Единственная разница заключается в том, что при открытии таким образом партитура является новой, т.е. без названия)

1. Перейдите в раздел «Файл», выберите «Открыть шаблон». Появится диалоговое окно «Открыть».
2. Дважды щелкните название шаблона в списке. Диалоговое окно закроется, и откроется шаблон.
3. При необходимости измените ключ, тональность и размер.

27 Сочинение музыки

27.1 Обзор

3.5 Многие композиторы до сих пор сочиняют музыку на бумаге. И только когда работа закончена, они переносят ее в Denemo. Однако в Denemo есть функции, которые помогут тем, кто хочет сочинять музыку на клавиатуре. Как правило, при сочинении музыки предпочтительнее установить режим ввода MIDI на «Прослушивание» — при нажатии клавиши Shift и игре на клавиатуре вы будете вводить ноты. Это позволяет избежать риска перезаписать уже сочиненную музыку при игре на MIDI-клавиатуре.

27.2 Создание эскизов.

В Denemo есть команда для сохранения выделенного фрагмента в виде «наброска». Выделенная музыка сохраняется в виде особого фрагмента, который называется «набросок». Фрагменты-наброски не набираются и не воспроизводятся при проигрывании всей партитуры и имеют явный водяной знак «Набросок» на дисплее. Это значит, что вы можете отложить одну версию фрагмента, попробовать новую, зачистить ее и вернуться к наброску, чтобы скопировать и вставить фрагмент обратно в партитуру.

27.3 Фрагменты мелодии

Если вы создаете музыку на MIDI-клавиатуре и нашли фрагмент, который хотели бы записать, Denemo позволяет вам вызвать команду в меню Воспроизведение-> Запись, чтобы записать ваше воспроизведение и прикрепить его к партитуре в виде аудиозаписи. Аудиозапись отображается над верхней строкой (команда также создаст дорожку кликов, если вы пожелаете), начиная с момента появления ноты на курсоре. Когда вы проигрываете партитуру, воспроизводится этот аудиофайл, что позволяет вам записать ритм и ноты, не рискуя забыть записанную фразу.

28 Дополнительные возможности

28.1 Транспозиция

28.1.1 Denemo обладает гораздо лучшими возможностями транспонирования, чем обычные программы нотной записи, такие как Sibelius, Finale и MuseScore. Если вы пользовались этими программами, вы, вероятно, думаете: “Мне нужно транспонировать эту музыку”, что означает, что вы собираетесь изменить все введенные вами ноты и аккорды вместе с подписями клавиш. Вы можете [сделать это в Denemo \(см. Физическую транспозицию\)](#), но обычно гораздо лучше просто сказать, что вы хотите, чтобы партитура была набрана в новом ключе. Таким образом можно решить все проблемы за один раз: даже сноска, указывающая на высоту нот в музыке, будут транспонированы (если только вы не указали их как фиксированные значения). При этом исходная музыка останется такой же, как при вводе, — это важно, если вам нужно, например, вернуться к исходному варианту и сравнить его с тем, что получилось.

Команды для переноса партитуры находятся в меню Партитура-> Набор текста. “Транспонировать при печати” – это графический пользовательский интерфейс - вам будет представлена новая вкладка, содержащая две ноты – нажатие кнопки Транспонировать приведет к транспонированию, так что первый шаг будет набран так же, как и второй. Начальные значения а С и Еb (увеличиваются на второстепенную треть), так что при вводе G это увеличится на пятую часть. Первую ноту тоже можно изменить. Например, если вы знаете, что ре должна стать фа-диез, то можете заменить эти две ноты.

Другая команда, более быстрая, но более сложная с технической точки зрения, — (Print) Transposed — позволяет вводить названия двух нот. Техническая сложность заключается в том, как указать диез, бемоль и октаву. Чтобы указать диез, после ноты ставится «is», а для бемоля — «es» (на самом деле это нидерландские названия!). Октавы обозначаются апострофом для повышения и запятой для понижения, например с с,, означает транспонирование на две октавы вниз.

28.1.1 Физическая транспозиция

В случае, если вы передумали и хотите изменить сами введенные вами ноты, команды для этого находятся в меню Notes / Rests-> Transpose . Наиболее общими из команд являются Произвольное перемещение вниз и Произвольное перемещение вверх. Они позволяют вам описать интервал, который вы хотите транспонировать музыку, например, m7 для минорной седьмой, d5 для уменьшенной пятой. В качестве альтернативы вы можете использовать две высоты тона для описания интервала, как в предыдущем разделе. Обратите внимание, что эти команды работают с нотой/аккордом в позиции курсора или выделенной области. При необходимости все ключевые знаки нужно менять отдельно.

28.2 Поиск и замена

В Denemo доступны две категории поиска. Первая находится в меню Навигация-> Поиск, а другая - в меню Правка.

29.2.1 [В меню Навигация-> Искать - это команда для поиска выбранного ритмического рисунка \(Ctrl-f, Ctrl-f\), то есть для поиска последовательности нот с теми же ритмами, что и в выбранном элементе. Найденный шаблон можно отредактировать либо вручную, либо выполнив серию шагов, записанных в окне Схемы \(см. Раздел\)](#). Существует также команда find для поиска последовательности выбранных нот. В обоих этих случаях поиск может быть возобновлен путем выполнения команды без выделения.

Второй тип поиска находится в меню «Правка» (а также доступен в редакторе объектов). Сочетание клавиш Ctrl-e,e запускает поиск объектов того типа, на котором находится курсор, а сочетание клавиш Ctrl-e, Ctrl-e предлагает все типы объектов в движении и позволяет выбрать, какой из них искать. Сочетание клавиш Ctrl-e,g возобновляет поиск. Найденный объект можно отредактировать вручную, удалить или изменить с помощью записанных команд, как описано выше. Поиск осуществляется по столбцам, то есть сначала выполняется поиск по всем нотам в одном музыкальном моменте, а затем — по следующему музыкальному моменту, начиная с верхнего нотоносца. По достижении конца части можно вернуться к началу части, перейти к следующей части или вернуться к первой части.

28.3 Быстрое выделение фрагментов

Часто пассажи в партитуре нуждаются в каком-либо обозначении - их нужно воспроизводить на октаву выше, или над ними есть знак непрерывной трели и т.д. Это называется связующим звеном, и указатели того, где начинается или заканчивается проход, часто обозначаются парой директив Denemo или другой парой объектов. Примеры приведены в меню Directives-> Markings-> Spanning . Другими примерами являются кортежи и отрывки в другом ключе. Там, где необходимо пометить подобным образом большое количество проходов, в меню Правка-> Выбор есть команда, которая позволяет вам выбрать проходы, которые будут охватываться определенной парой объектов, одним нажатием клавиши. Эта команда помечена как “Выделение промежутка парой объектов”, и она работает путем копирования пары, которая должна быть вставлена вокруг выбранных отрывков, в буфер обмена при первом вызове команды, а затем при последующих вызовах объекты промежутка помещаются до / после выбранного вами отрывка. Таким образом, вы можете работать с партитурой, выбирая фрагменты для изменения и применяя изменения одним нажатием клавиши.

28.4 Ноты для фортепиано, оркестровые партитуры и т. д.

Пианист staff можно добавить с помощью меню Staff-> Добавить Staff (или добавив инструмент Piano из команды Staff-> Добавить Staff-> Добавить Staff для инструмента). Кроме того, фортепианный состав и группы персонала, такие как хоровой состав, можно создать с помощью меню “Группы персонала” в меню “Персонал”. Вы можете настроить штат фортепиано в группе персонала, последовательно установив контексты StartPiano и StartGroup для одного персонала или, в более общем плане, установив StartPiano, EndPiano для смежных сотрудников в группе персонала.

28.5 Одноголосная полифония

Используйте меню Staffs/ Voice s-> Голоса, чтобы присвоить персоналу более одного голоса. Вы можете установить начальный номер голоса из этого меню (голоса 1 и 3 идут снизу вверх с учетом оскорблений, завязок и т.д., Настраиваемых в соответствии с костюмом, голоса 2 и 4 идут снизу вверх). Директивы могут быть размещены в музыке для изменения голоса, см. в разделе Директивы-> Набор текста-> Меню Голоса.

Вам также понадобятся распорные упоры для тихих голосов и команды для перемещения упоров по вертикали и горизонтали (см. Примечания / Упоры-> Меню вставки упоров), а также команды из меню Голоса в разделе Персонал / Голоса и директивы-> Меню набора текста.

28.6 Игра на бас-гитаре

Для ввода цифр выберите Ноты / Остатки-> Разметка-> Фигурный бас. Есть несколько сочетаний клавиш, которые позволяют выполнять всю работу с цифровой клавиатурой. Краткое описание можно получить, щелкнув опцию правой кнопкой мыши. Соглашения описаны в документах LilyPond.

Существует также MIDI-фильтр для ввода фигурных басов в меню Input-> MIDI. При этом вы воспроизводите басовую ноту при наведении курсора, а затем ноты, обозначенные цифрами; при отпускании басовой ноты цифры вводятся для этой басовой ноты. Педаль позволяет вводить последовательность цифр на одной ноте, а также вводить удлинители.

28.7 Ладовые схемы

С помощью команды Fret Diagram в меню ObjectMenu->Directives->Markings можно добавить в партитуру диаграммы ладов. Кроме того, если назначить нотный стан Denemo для отображения в виде диаграмм ладов, аккорды можно будет вводить в стандартной нотации, а затем отображать в виде диаграмм ладов. Для этого см. ObjectMenu->StaffMenu->StaffPropertiesMenu->FretDiagrams.

28.8 Табулатура

Музыку можно отобразить в табулатуре — по умолчанию используется стандартная настройка гитары, но можно выбрать и другую. Доступны следующие меню:

Можно отображать одну и ту же музыку как в нотации, так и в табулатуре, и пример того, как это сделать, можно найти в разделе Файл-> Открыть-> Открыть пример.

28.9 Ввод символов аккордов

Существует два совершенно разных способа ввода символов аккордов (также известных как названия аккордов, «фальшивые аккорды»). Если смена аккордов происходит не в середине ноты, то можно использовать команду Notes/Rests->Markings->Chord Symbols, чтобы добавить символы аккордов к самим нотам. Краткое описание доступно при нажатии правой кнопкой мыши на эту опцию. Правила описаны в документации LilyPond.

Альтернативный вариант - настроить staff так, чтобы в нем отображались не аккорды в обычной записи, а символ аккорда, представляющий аккорд. Создайте staff и используйте Staff-> Свойства Staff-> Символы аккордов. Затем в этом случае вы вводите фактические аккорды, которые будут отображаться в виде символов аккордов. Длительность аккордов будет определять расположение, позволяя изменять аккорд в середине ноты. Затем символы аккордов можно расположить над или под мелодией или другим изображением произведения, используя Staffs-> Поменять местами Staffs или создав пользовательскую компоновку в окне Компоновки партитуры.

4.5 [Доступна палитра](#) для вставки аккордов. Если выбрана эта палитра, то, например, клавишная последовательность pm7<Enter>, вставит/добавит аккорд до, ми-бемоль, соль, си-бемоль, если курсор находится на ноте до (или до-диез, ми, соль-диез, си, если есть ожидаемый диез).

Также можно создавать таблицы аккордов — для этого есть палитра «Таблицы аккордов». Для компактных таблиц аккордов требуется патч для LilyPond — напишите об этом в списке рассылки.

28.10 Музыкальные зарисовки

При сочинении музыки бывает полезно отложить какой-то музыкальный фрагмент для дальнейшего использования. В Denemo это называется скетчем. Он реализован как небольшая часть, которая не набирается, но к которой можно перейти для копирования и вставки, как и к любой другой части.

Для этого есть две команды: в подменю «Выделение» в меню «Правка» есть команда «Вырезать выделенный фрагмент как скетч», которая вырезает выделенный фрагмент и превращает его в скетч, следующий сразу за текущим движением. В меню «Движения» также есть команда для преобразования текущего движения в скетч.

Часть III Дополнительные темы

29 Настройка Denemo

29.1 Добавление и редактирование сочетаний клавиш и кнопок мыши

Denemo позволяет выбирать, какие клавиши активируют те или иные команды (сочетания клавиш). Кроме того, можно выбрать жесты нажатия и отпускания мыши (в сочетании с такими клавишами, как Shift, NumLock, CapsLock и т. д.).

Раздел [5См.](#) для настройки сочетаний клавиш. Для сочетаний с одной клавишей можно использовать следующий более быстрый способ. Чтобы выбрать сочетание клавиш для пункта меню, выделите его (он станет выделенным) и нажмите клавишу, которую хотите использовать в качестве сочетания. Если выбранное вами сочетание клавиш уже используется для другой команды, вы получите предупреждение и сможете передумать или присвоить сочетание себе. Кроме того, вы можете выбрать, следует ли различать нажатия клавиш с включенной, например, клавишей NumLock и без нее, или игнорировать ее. Если NumLock включен, но ни одна команда для этой клавиши не требует его включения, то настройка NumLock игнорируется, и нажатие клавиши обрабатывается так, как если бы NumLock был выключен.

В пункте меню, активирующем команду, яркими синими буквами отображаются существующие сочетания клавиш. Например, PrsL-CapsLoc — это нажатие левой кнопки мыши при включенном индикаторе CapsLock. В стандартном наборе команд это сочетание связано с командой BeginSlur, так что вместе с RlsL-CapsLoc, обозначающим отпускание левой кнопки мыши, вы можете «рисовать» слэши с помощью мыши. Аналогичным образом Shift с левой кнопкой мыши (MveL-Shift) позволяет перетаскивать ноты вверх и вниз по нотности. (Для этого используется команда MoveNoteToCursor).

Чтобы использовать сочетания клавиш для мыши, вызовите командный центр, щелкнув правой кнопкой мыши по пункту меню. В диалоговом окне «Настройка сочетания клавиш для мыши» нужно выбрать кнопку и действие, которые вы хотите использовать, а затем удерживать/блокировать клавишу-модификатор, нажимая на большую кнопку. Отобразится выбранная вами настройка, и вам нужно будет нажать «ОК», чтобы принять ее.

Сочетания клавиш для мыши настроить непросто — вы можете управлять тем, что происходит при нажатии и отпускании кнопки мыши, и использовать это для таких действий, как перетаскивание заметок вверх и вниз. Но настроить их непросто!

29.2 Дополнительные команды

Добавление новых функций

В набор команд, поставляемых с Denemo, можно добавить дополнительные. Некоторые из них поставляются с Denemo, но не добавляются автоматически, чтобы не перегружать меню. Как правило, чтобы найти дополнительные пункты меню, нужно щелкнуть правой кнопкой мыши. После добавления пункта меню можно назначить сочетание клавиш или кнопок мыши и сохранить команду в настройках по умолчанию. Схему, которая будет выполняться при запуске, можно поместить в файл denemo.scm.

Пример — более быстрый выбор динамики

Выбор динамики (Ctrl-D) может занимать много времени, потому что список довольно длинный и его нужно прокручивать вниз (или двигать с помощью мыши). Вы можете составить список доступных динамических значений, например: (define DenemoDynamicList '(("f" "127" "Forte") ("p" "127" "Piano"))) Таким образом, для включения форти достаточно нажать Return, а для включения пианиссимо — нажать стрелку вниз и Return. (Остальные функции, конечно, через меню More). Если вы поместите этот код в (домашнюю папку)/denemo-x.x.x/actions/denemo.scm, он будет активирован при запуске Denemo.

29.2.1 Запись макроса Denemo

Вы можете записать часто используемую последовательность действий в окно «Схема». Эти действия можно использовать в операциях поиска и замены, а также установить в качестве команды в системе меню, назначить для нее сочетание клавиш или поместить в палитру.

Для этого выберите View-> Scheme Script. (Вам не обязательно понимать, что такое Scheme Script, чтобы использовать это!) В появившемся окне проверьте сценарий схемы записи, а затем выполните набор шагов, которые вы хотите, чтобы Denemo записал. По мере выполнения каждой команды в окне Схемы добавляется эта команда.

Например, предположим, что вы хотите добавить трель на определенную ноту в ритмическом рисунке, который часто встречается в произведении. Вы записываете движения курсора и команду «Трель», необходимую для редактирования рисунка, а затем с помощью функции «Поиск и замена» находите нужный рисунок и выбираете «Продолжить» или «Выполнить схему» при обнаружении каждого рисунка.

Или, допустим, вам нужна команда для удаления следующей заметки (есть команды для удаления предыдущей и текущей заметки, так почему бы и нет?). Вы вводите несколько заметок, включаете функцию Record Scheme Script, затем перемещаете курсор на два шага вправо и удаляете предыдущую заметку (с помощью клавиши Backspace, если это ваш любимый способ). (Каждый раз, когда вы используете команду, в окне Scheme отображается синтаксис этой команды

на языке Scheme). Теперь выключите функцию Record Scheme Script и попробуйте поэкспериментировать с новой командой, нажав «Выполнить» в окне Scheme Script. Чтобы сохранить эту новую команду для дальнейшего использования, щелкните правой кнопкой мыши по пункту меню (в том меню, где вы хотите видеть эту команду) и выберите «Сохранить скрипт как новый пункт меню». Вам будет предложено ввести название для новой команды, а также подпись для пункта меню и т. д.

Вы можете сохранить команду в последовательности команд по умолчанию (через Edit-> Customize Commands...-> Manage Command Set-> Сохранить как набор команд по умолчанию). В противном случае при выходе из системы вас спросят, хотите ли вы сохранить свои новые команды. В противном случае вы можете выполнить повторную загрузку через пункт меню "Еще"-> "Мои команды".

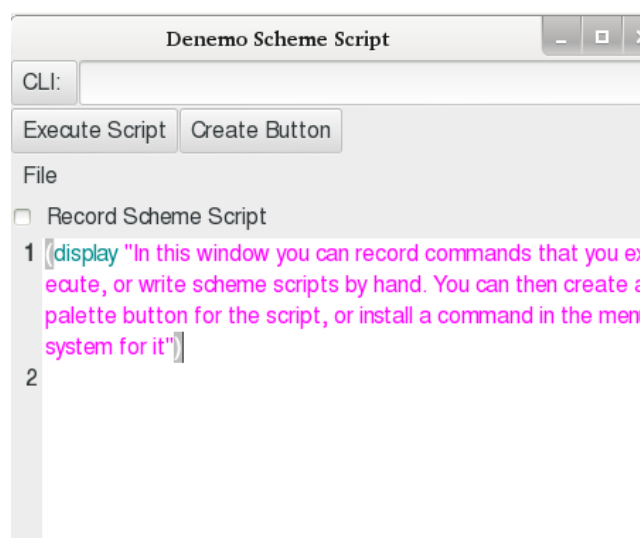
Отключите запись перед началом поиска и замены, в противном случае будет записана сама команда поиска и замены. Удалите записанные команды перед сохранением партитуры, если вы не хотите, чтобы она выполнялась при каждом открытии партитуры. (Смотрите раздел Музыкальные партитуры, которые творят чудеса!

29.2.2 Редактирование LilyPond Настройка

11 [Есть еще один способ добавить ваши собственные любимые настройки LilyPond, который заключается в изменении настройки, которая уже была выполнена. Это можно сделать с помощью диалогового окна редактирования текста в существующей директиве Denemo \(обычно находится под кнопкой Дополнительно в редакторе объектов\)](#). Здесь вы можете увидеть фактический текст LilyPond, который будет вставлен, и есть кнопка для создания сценария для генерации всего, что вы решите ввести. Вы также можете указать названия графических изображений (файлов .png), которые будут использоваться для отображения вашего товара, и указать, где они должны располагаться.

После создания скрипта его можно сохранить в системе меню, щелкнув правой кнопкой мыши по пункту меню, в который вы хотите добавить команду, и выбрав «Сохранить скрипт как новый пункт меню», как показано выше. Альтернативный способ создания команды в системе меню — создание кнопки на палитре (см. редактор объектов¹¹).

30 Схема написания Сценарии



Если вы программист, то наверняка догадались, что в окне «Скрипт на языке Scheme» можно создать любую команду. Даже если вы не знакомы с языком Scheme, вы можете адаптировать другие скрипты под свои нужды.

Хороший пример — скрипт, который вставляет в партитуру определенную директиву LilyPond. Многие скрипты делают именно это: фрагмент LilyPond легко увидеть в окне «Скрипт схемы», и, изменив его, можно создать новую команду.

Например, в меню «Дополнительно» выберите команду /menus/ObjectMenu/Instruments/Orchestral/RehearsalMark (файлы расположены в папках/каталогах так же, как и сама система меню). Затем в контекстном меню, вызываемом правой кнопкой мыши, выберите «Получить скрипт в окно схемы». После выполнения этой команды скрипт будет добавлен в окно «Скрипт схемы». Здесь вы можете увидеть часть, в которой говорится

Здесь вставляется директива LilyPond `"\mark \default"`, которая по умолчанию добавляет репетиционную метку. (Дополнительные обратные косые черты нужны для того, чтобы сообщить Scheme, что вы буквально имеете в виду знак `\`). Вы можете изменить эту директиву, чтобы вставить любую другую директиву LilyPond, которая вам нужна, — просто удвойте знаки `\`. Затем вы можете сохранить ее как новый пункт меню, кнопку на палитре или использовать функцию «Сохранить скрипт из окна Scheme», чтобы настроить команду, с которой вы начали.

Более амбициозным программистам нужно знать все доступные команды. Помимо полного набора команд Denemo (список приведен в окне «Командный центр»), определены следующие дополнительные процедуры Scheme (подробнее см. в файлах `actions/denemo.scm` и `actions/denemo-modules/*.scm`). Краткое описание любой процедуры Scheme можно получить, введя ее название в окне Scheme в интерфейсе командной строки (CLI) и нажав Enter. Текст справки, прилагаемый к встроенным командам, доступен в переменной Scheme, которая создается путем добавления префикса «Help-» к имени команды. Однако есть более старые, жестко запрограммированные команды, для которых этот способ пока не работает.

30.1 Команды для получения пользовательского ввода

Все эти команды вызываются из схемы как (d-Command args...)

- GetChar возвращает строку, содержащую один символ, введенный пользователем (блокирует ожидание нажатия клавиши)
- GetKeypress возвращает строку, обозначающую нажатие клавиши пользователем (блокирует ожидание нажатия клавиши) (например, Up для клавиши со стрелкой вверх и т. д.)
- GetCommand возвращает строку, содержащую название команды, введенной пользователем (блокирует ожидание нажатия клавиши)
- GetCommandFromUser
- RadioBoxMenu принимает произвольное количество аргументов, каждый из которых представляет собой пару, отображает меню из первых элементов пар и возвращает второй элемент как выбранный.
- RadioBoxMenuList похож на RadioBoxMenu, но принимает список
- GetUserInput принимает три аргумента (заголовок, подсказка, предлагаемое значение) и возвращает строку, введенную пользователем во всплывающем диалоговом окне, или #f в случае отмены.

30.2 Команды для получения информации об объекте в области курсора

Все эти команды вызываются из схемы как (d-Команда)

- GetType возвращает строку схемы, указывающую тип текущего объекта
- GetNoteName возвращает строку схемы, указывающую название заметки от a до g текущей заметки
- GetNote возвращает строку схемы, название ноты, значение accident и октаву текущей ноты (в нотации LilyPond).

- GetNotes возвращает строку схемы, ноты аккорда, разделенные пробелами (в нотации LilyPond)

30.3 Предикаты

Проверка того, что верно в позиции курсора

- Музыка?
- Нота?
- Пауза?
- Аккорд?
- Одиночная нота?
- Директива?
- Сигнатура темпа?
- Сигнатура тональности?
- Ключ?
- Маркер триоли?
- Открытая триоль?
- Закрытая триоль?
- Директива для стержня?
- Нет?
- Пустое движение?
- Завершение измерения?
- Начало измерения?
- Последнее движение?
- Первое движение?
- Пустое измерение?
- Неполное измерение?
- Измерение полной продолжительности?
- Избыточное измерение?
- Измерение завершено?

30.4 Итераторы

Параметры могут быть представлены в виде строки (скрипта), которая будет выполнена после перехода курсора к шагу итерации, или в виде процедуры схемы (тханка).

- (скрипт ForAllMovements)
- (скрипт ForAllStaves)
- (процедура ForAllMovementsExecute)
- (процедура ForAllStavesExecute)
- (процедура ForAllObjectsInStaffExecute)
- (процедура ForAllObjectsInScoreExecute)
- (процедура ForAllNotesInChordExecute)

30.5 Директивы

- (Отображение тега EditStandaloneDirective)
- (EditLilyPond)
- (Содержимое тега поля типа AttachDirective . переопределяет)
- (Тег EditStaffDirective)
- (Содержимое тега поля типа ToggleDirective . переопределяет) ; четыре строки и произвольное количество флагов (чисел) для поля переопределения.
- (d-DirectivePut-автономный тег)
- (d-Directive-автономный тег)
- (d-DirectiveGetTag-автономный)
- (d-DirectivePut-тег оценки)
- (d-Директивно-партитурный тег)
- (d-директивный тег-аккорд)
- (d-Директивный тег-нота)
- (d-Директивный тег-партитура)
- (d-DirectiveGetTag-индикатор результатов)
- (d-DirectiveGetTag-movementcontrol)
- (d-DirectiveGetTag-заголовок)
- (d-директивный тег-бумага)
- (d-директивный тег-макет)
- (d-директивный тег-персонал)
- (d-директивный тег-голос)
- (d-DirectiveGetTag-ключ)
- (d-DirectiveGetTag-keysig)
- (d-DirectiveGetTag-timesig)
- (d-DirectiveGetTag-stemdirective)
- (d-DirectiveDelete-автономный тег)
- (SetDirectiveConditional)
- (ToggleHidden тег типа) ;; например (ToggleHidden "примечание", "Аппликатура")
- (Параметры ManageSystemDirective присутствуют? put-proc get-proc del-proc тег заголовок подсказка значение проверка удаление-информация)
- (тег EditForStandaloneToggle) предоставляет возможности редактирования отдельной директивы, которую можно только включать и выключать.
- (StandAloneSelfEditDirective пара #:необязательно (step? #t) (graphic #f) (displaytext #f) (minpixels #f) Пара — это тег и синтаксис LilyPond для вставки, например (cons "BreathMark" "\breathe") с необязательными параметрами: логическим значением, указывающим, нужно ли делать шаг сразу после вставки, графическим элементом, отображаемым текстом и шириной, которую он будет занимать на дисплее Denemo (minpixels). Любые переопределения необходимо задавать отдельно.

30.6 Панель сообщений

Эти команды выводят сообщение в строку состояния справа. Они определены в файле actions/denemo-modules/helpsystem.scm. Сообщения с подсказками добавляются в паре с символом (например, (cons ('mytag "mymessage"))) и могут быть просто удалены с помощью тега.

- (Help::Push pair)
- (Help::Pop)
- (Help::RemoveTag tag) ; Удалить все сообщения с этим символом 'tag'
- (Help::ClearQueue) ; Очистить всю очередь
- (Help::UpdateWriteStatus)

30.7 Перемещение и поиск

- (Text FindNextObjectAllStaves?)

- (Предыдущая директива тега)
- (Следующая директива тега)
- (Следующая директива тега в метре)
- (Предыдущая директива тега в метре)
- (Перейти к концу меры)
- (Перейти к началу меры)
- (Перейти к началу столбца)
- (Перейти к концу столбца)
- Получить позицию ; используйте результат с (примените d-GoToPosition position)), чтобы перейти к полученной позиции
- (PositionEqual? position1 position2)
- (Probe test moveinstruction)
- (ProbePosition test movement staff measure horizontalposition)
- (ProbePreviousMeasure test)
- (ProbeNextMeasure test)
- (ProbeNextObject test)
- (ProbePreviousObject test)
- (ProbeNextNote test)
- (ProbePreviousNote test)
- (MoveDownStaffOrVoice)
- (MoveUpStaffOrVoice)

30.8 Еще...

Это довольно полный список встроенных команд Scheme, в который не входят команды из меню. Вызывайте их с помощью (d-<команда> **параметры ...**), например (d-GetNote 2) возвращает вторую снизу ноту в аккорде.

- GetStartTick
- HideMenus. Скрывает все меню или показывает их, если передано #f
- HideButtons. Скрывает кнопки Score или показывает их, если передано #f
- DestroyButtons. Удаляет кнопки Score
- HideWindow. Скрывает Denemo.project или показывает его, если передано #f
- ScriptCallback. Принимает имя команды со скриптом. Запускает скрипт, сохраненный для этой команды. Скрипты, вызывающие другие команды со скриптом, используют этот метод (неявно?)
- GetOption. создает диалоговое окно с вариантами и возвращает выбранный вариант или #f, если пользователь отменяет выбор
- GetTextSelection. Возвращает текст в буфере обмена
- GetPadding. Возвращает отступ, заданный перетаскиванием в окне предварительного просмотра
- GetRelativeFontSize. Устарело — получает целое число от пользователя через диалоговое окно
- InitializeScript. Принимает имя команды. вызывает скрипт, если требуется инициализация. Предполагается, что скрипт инициализации находится в init.scm в папке menupath переданной команды.
- LoadCommand. передает путь (из меню ниже) к командному скрипту. Загружает команду из .denemo или из системы, если она доступна. Используется при запуске в файлах .denemo, таких как ReadingNoteNames.denemo, где выполняется команда (d-LoadCommand \"MainMenu/Educational/ReadingNoteNames\"), чтобы убедиться, что нужная команда есть в наборе команд.
- ActivateMenuItem. Принимает строку, путь к меню (из списка ниже). Выполняет команду для этого пункта меню. Возвращает #f, если такого пункта меню нет.
- LocateDotDenemo. Возвращает the каталог, содержащий настройки пользователя
- GetType. Возвращает имя типа объекта под курсором
- GetLilyPond. Возвращает lilypond набирает текст для объекта, находящегося под курсором, или #f, если объект еще не был набран.
- Получаем набор. Возвращает строку дробь / знаменатель для открытого объекта кортежа или #f, если курсор не установлен на открытом объекте кортежа
- Установите кортеж. Установите пройденный этапng в качестве числителя / знаменателя для набора, открытого при наведении курсора
- Установите Background. Установите пройденный этап 24 вего номер в качестве RGB-цвета фона.
- GetClipObjType. Принимает значение посоха пумбра m и номер объекта n. Возвращает тип объекта в (m, n)-й позиции в буфере обмена Denemo или #f, если такового нет.
- GetClipObjects. Принимает номер отдела m, возвращает количество объектов в m-м отделе в буфере обмена Denemo или #f, если таких объектов нет.
- PutClipObj. Принимает номер нотонаосца m и номер объекта n. Вставляет (m, n)-й объект Denemo из буфера обмена Denemo в нотный стан в позиции курсора
- ClearClipboard. Очищает музыкальный буфер обмена Denemo
- GetStaffInClipboard. Возвращает количество нотных станов в музыкальном буфере обмена Denemo
- GetMeasuresInStaff. Возвращает количество тактов в текущем нотном стане
- GetStaffInMovement. Возвращает количество нотных станов в текущем такте
- StaffToVoice. Превращает текущий голос в голос, принадлежащий предыдущему голосу
- VoiceToStaff. Превращает текущий голос в отдельный голос
- IsVoice. Возвращает #f, если текущий голос не является отдельным голосом, в противном случае возвращает true
- AdjustXes. Регулирует горизонтальное (x-) расположение нот и т. д. после вставки
- HighlightCursor. Включает/выключает выделение курсора, возвращая #t, или, при наличии логического параметра, устанавливает выделение, возвращая предыдущее значение
- GetNonprinting. Возвращает #t, если в позиции курсора есть объект, поведение которого при печати может быть переопределено
- Для паузы это делает ее непечатаемой, а для ноты — чисто ритмической (она не будет печататься, но ей можно задать высоту тона, например с помощью MIDI-клавиатуры. Устанавливает атрибут «Не печатать» для аккорда (или ноты/пары нот) в позиции курсора. SetNonprinting. Передайте #f, чтобы отключить атрибут
- IsGrace. Возвращает #t, если в позиции курсора есть глиссандо/аккорд, в противном случае — #f
- IsTied. Возвращает #t, если в позиции курсора есть аккорд с глиссандо, в противном случае — #f
- IsSlurStart. Возвращает #t, если в позиции курсора есть аккорд со шпорой, в противном случае — #f
- IsSlurEnd. Возвращает #t, если в позиции курсора есть аккорд со стаккато, в противном случае — #f
- IsCrescStart. Возвращает #t, если в позиции курсора есть аккорд с крещендо, в противном случае — #f
- IsCrescEnd. Возвращает #t, если в позиции курсора есть аккорд с крещендо, в противном случае — #f
- IsDimStart. Возвращает #t, если в позиции курсора есть аккорд с диминуэндо, в противном случае — #f
- IsDimEnd. Возвращает #t, если есть аккорд с диминуэндо, заканчивающийся в позиции курсора, в противном случае — #f
- IsInSelection. Возвращает #t, если курсор находится в выделенной области, в противном случае — #f
- HasSelection. Возвращает #t, если есть выделенный фрагмент, в противном случае — #f
- IsAppending. Возвращает #t, если курсор находится в позиции добавления, в противном случае — #f
- ShiftCursor. Сдвигает курсор вверх или вниз на указанное целое число
- GetMovement. Возвращает номер такта, начиная с 1
- GetVoiceIdentifier. Возвращает идентификатор LilyPond для текущего голоса
- GetStaff. Возвращает номер такта/голоса, начиная с 1
- StaffHidden. С параметром #t или #f делает линейку скрытой/видимой на экране, возвращает статус скрытой. Набор текста не затрагивается
- GetMeasure. Возвращает номер меры, начиная с 1
- SetObjectDisplayWidth. Устанавливает ширину отображения объекта в курсоре на переданное значение (в пикселях)

- `GetHorizontalPosition`. Возвращает горизонтальное положение курсора в текущей мере. \n 1 — первая позиция в мере, n+1 — позиция добавления, где n — количество объектов в текущей мере
- `GetCursorNote`. Возвращает название ноты для строки или пробела, на котором находится курсор
- `GetCursorNoteWithOctave`. Возвращает название ноты и октаву в нотации LilyPond для строки или пробела, на котором находится курсор
- `DebugObject`. Выводит информацию об объекте в позиции курсора
- `DisplayObject`. Отображает информацию об объекте в позиции курсора.
- `GetEditingTime`. Выводит общее время, затраченное на редактирование партитуры.\nВремя отсчитывается с момента начала редактирования до сохранения на диск\nВремя суммируется по разным сеансам редактирования.
- `DestroySchemeInit`. Удаляет пользовательские кнопки и другие элементы запуска схемы, созданные пользователем в `actions/denemo.scm`
- `GetNoteName`. Возвращает название (самой высокой) ноты в любом аккорде в позиции курсора или `#f`, если такой ноты нет
- `InsertRest`. Вставьте паузу в позицию курсора на преобладающей длительности или, если указано целое число, на этой длительности, установив преобладающую длительность. Если активен MIDI-вход, курсор после вставки паузы остается на ней, в противном случае он сдвигается вправо.
- `PutWholeMeasureRests`. Вставьте паузы в позицию курсора на значении одного такта в ключевом знаке и верните количество вставленных пауз
- `GetNote`. Принимает необязательный целочисленный параметр `n = 1 ...`, возвращает представление `n`-й ноты аккорда в LilyPond, начиная с самой низкой, или `#f`, если такой ноты нет
- `GetNoteFromTop`. Принимает необязательный целочисленный параметр `n = 1 ...`, возвращает представление `n`-й ноты аккорда в LilyPond, начиная с самой высокой, или `#f`, если такой ноты нет
- `GetNoteFromTopAsMidi`. Принимает необязательный целочисленный параметр `n = 1 ...`, возвращает MIDI-клавишу для `n`-й ноты аккорда в позиции курсора, начиная с самой высокой, или `#f`, если такой ноты нет
- `GetNotes`. Возвращает строку нот LilyPond для аккорда в позиции курсора, разделенных пробелами, или `#f`, если такой ноты нет
- `GetNoteAtCursor`. Возвращает ноту LilyPond в позиции курсора или `#f`, если такой ноты нет
- `GetDots`. Возвращает количество точек в ноте под курсором или `#f`, если нота отсутствует
- `GetNoteBaseDuration`. Возвращает базовую длительность ноты в позиции курсора: 0, 1, 2 для целой половинной ноты и т. д., или `#f`, если такой ноты нет
- `GetNoteDuration`. Возвращает длительность ноты в позиции курсора в синтаксисе LilyPond, или `#f`, если такой ноты нет
- `GetOnsetTime`. Возвращает время начала объекта в позиции курсора, или `#f`, если оно не рассчитано
- `SetDurationInTicks`. Принимает целое число, задает количество тактов (PPQN) для объекта в курсоре, возвращает `#f`, если объект отсутствует; если объект является аккордом, то он устанавливается без точек
- `GetRecordedMidiTempo`. Принимает индекс, возвращает время в секундах, тактовый размер и темп в секундах на четвертную ноту для указанного MIDI-события в записанном MIDI-потоке.
- `GetImportedMidiTrack`. Принимает номер дорожки 1, 2 и т. д. и делает эту MIDI-дорожку загруженного MIDI-потока текущей записываемой дорожкой.
- `DeleteImportedMidi`. Удаление текущей импортированной/записанной MIDI-дорожки не выполняется, если она воспроизводится, и возвращается `#f`.
- `GetCurrentMidiTrack`. Возвращает номер MIDI-дорожки текущей импортированной дорожки.
- `GetImportedMidiTracks`. Возвращает количество MIDI-дорожек загруженного/записанного MIDI-файла.
- `GetRecordedMidiDuration`. Возвращает продолжительность записанной MIDI-дорожки в секундах или `#f`, если дорожка не записана
- `GetDurationInTicks`. Возвращает количество тактов (PPQN) для объекта в позиции курсора или `#f`, если объект отсутствует
- `GetBaseDurationInTicks`. Возвращает количество тактов (PPQN) для аккорда без точек и эффектов `triple` в позиции курсора или `#f`, если аккорд отсутствует. Значение `-ve` для специальных длительностей (например, нестандартных нот)
- `GetEndTick`. Возвращает количество тактов (PPQN) для конца объекта в позиции курсора или `#f`, если объект отсутствует
- `GetStartTick`. Возвращает количество тактов (PPQN) для начала объекта в позиции курсора или `#f`, если такого объекта нет
- `GetMeasureNumber`. Возвращает номер такта в позиции курсора.
- `CursorToNote`. Принимает строку с названием ноты в LilyPond. Перемещает курсор на строку или пробел
- `CursorToNthNoteHeight`. Принимает число от 1 до `n`. Перемещает курсор на `n`-ю ноту снизу аккорда в позиции курсора, возвращая `#f` в случае ошибки.
- `CursorToNextNoteHeight`. Перемещает курсор к следующей более высокой ноте аккорда в точке курсора, возвращая `#f` в случае неудачи.
- `GetPrevailingKeysig`. Возвращает преобладающую тональность в точке курсора
- `GetPrevailingTimesig`. Возвращает преобладающую тактовую размерность в точке курсора
- `GetPrevailingClef`. Возвращает преобладающий ключ в точке курсора. Обратите внимание, что нестандартные ключи, например барабанный, пока не поддерживаются.
- `GetPrevailingClefAsLilyPond`. Возвращает синтаксис набора текста в LilyPond для преобладающего ключа в позиции курсора.
- `GetPrevailingKeysigAsLilyPond`. Возвращает синтаксис набора текста в LilyPond для преобладающей тональности в позиции курсора.
- `GetPrevailingTimesigAsLilyPond`. Возвращает синтаксис набора текста в LilyPond для преобладающей тактовой черты в позиции курсора.
- `GetPrevailingDuration`. Возвращает преобладающую длительность, то есть длительность, которая будет использоваться для следующей вставленной ноты, с параметром `0 ... 8`, устанавливающим преобладающую длительность.
- `IncrementInitialKeysig`. Делает начальный ключ более высоким/низким
- `IncrementKeysig`. Делает ключ более высоким/низким, влияет на изменение ключа, когда курсор находится на одном из них или добавляется после одного из них, в остальных случаях влияет на начальный ключ
- `AddMovement`. Добавляет новое движение без копирования структуры нотного стана.
- `ChangeChordNotes`. Принимает строку с названиями нот в LilyPond. Заменяет ноты аккорда в позиции курсора на эти ноты, сохраняя другие атрибуты
- `PutNoteName`. Принимает название ноты в LilyPond и заменяет ноту в позиции курсора на эту ноту
- `SetAccidental`. Принимает название ноты в LilyPond, заменяет ноту в позиции курсора на ноту с указанным случайным знаком, переданным в виде строки LilyPond или целого числа от `-2` до `+2`. Возвращает `#f`, если курсор находится не в позиции ноты.
- `PutRest`. Вставляет паузу в позицию курсора; либо с указанной длительностью, либо с преобладающей длительностью, если она не указана.
- `PutNote`. Вставляет ноту в позицию курсора; либо с указанной длительностью, либо с преобладающей длительностью, если она не указана.
- `InsertNoteInChord`. Принимает название ноты в LilyPond и добавляет ее в аккорд
- `DiatonicShift`. Перемещает ноту в позиции курсора на указанное количество диатонических ступеней
- `NextObject`. Перемещает курсор вправо, возвращая `#t`, если это возможно
- `PrevObject`. Перемещает курсор влево, возвращая `#t`, если курсор переместился
- `NextObjectInMeasure`. Перемещает курсор к следующему объекту в текущей мере, возвращая `#f`, если слева в текущей мере больше нет объектов
- `PrevObjectInMeasure`. Перемещает курсор к предыдущему объекту в текущей мере, возвращая `#f`, если курсор находился на первом объекте
- `NextSelectedObject`. Перемещает курсор к следующему объекту в выделенной области. Возвращает `#t`, если курсор переместился
- `PrevSelectedObject`. Перемещает курсор к предыдущему объекту в выделенной области. Возвращает `#t`, если курсор переместился
- `NextChord`. Перемещает курсор к следующему объекту типа CHORD в текущем нотном стане. Возвращает `#f`, если курсор не переместился
- `PrevChord`. Перемещает курсор к предыдущему объекту типа CHORD в текущем нотном стане. Возвращает `#f`, если курсор не переместился
- `NextChordInMeasure`. Перемещает курсор к следующему объекту типа CHORD в текущем такте. Возвращает `#f`, если курсор не переместился
- `PrevChordInMeasure`. Перемещает курсор к предыдущему объекту типа CHORD в текущем такте. Возвращает `#f`, если курсор не переместился
- `NextNote`. Перемещает курсор к следующему объекту типа CHORD, который не является паузой в текущем нотном стане. Возвращает `#f`, если курсор не сместился
- `PrevNote`. Перемещает курсор к предыдущему объекту типа CHORD, который не является паузой в текущем нотном стане. Возвращает `#f`, если курсор не сместился
- `CreateSnippetFromObject`. Создает музыкальный фрагмент, включающий объект в позиции курсора. Возвращает `#f`, если это невозможно, в противном случае — идентификатор этого фрагмента
- `SelectSnippet`. Выбирает музыкальный фрагмент по переданному идентификатору. Возвращает `#f`, если это невозможно
- `InsertSnippet`. Вставляет музыкальный фрагмент по переданному идентификатору. Возвращает `#f`, если это невозможно, а второй логический параметр определяет, будет ли фрагмент выделен.
- Перемещает курсор к следующему объекту, который является директивой Denemo в текущем нотном стане. `NextStandaloneDirective`. Возвращает `#f`, если курсор не сместился
- `PrevStandaloneDirective`. Перемещает курсор к предыдущему объекту, который является директивой Denemo в текущем наборе. Возвращает `#f`, если курсор не сместился

- `NextStandaloneDirectiveInMeasure`. Перемещает курсор в пределах текущего такта к следующему объекту, который является директивой Denemo в текущем наборе. Возвращает `#f`, если курсор не сместился
- `PrevStandaloneDirectiveInMeasure`. Перемещает курсор в пределах текущего такта к предыдущему объекту, который является директивой Denemo в текущем нотном стане. Возвращает `#f`, если курсор не переместился
- `Chordize`. Заставляет LilyPond воспринимать ноту под курсором как аккорд
- `SetPrefs`. Принимает XML-представление настройки и добавляет ее в настройки Denemo
- `GetBooleanPref`. Принимает строковое имя настройки с логическим значением и возвращает текущее значение. Для несуществующих настроек возвращается значение `#f`. Перед использованием убедитесь, что имя настройки указано верно.
- `GetIntPref`. Принимает строковое имя настройки с целочисленным значением и возвращает текущее значение. Для несуществующих настроек возвращается значение `#f`
- `GetStringPref`. Принимает строковое имя настройки со строковым значением и возвращает текущее значение. Для несуществующих настроек возвращается значение `#f`
- `AttachQuitCallback`. Принимает скрипт в виде строки, которая будет сохранена. Все обратные вызовы вызываются при закрытии партитуры
- `DetachQuitCallback`. Удаляет обратный вызов из текущей партитуры
- `GetInputSource`. Возвращает DENEMO_INPUTMIDI, DENEMO_INPUTKEYBOARD, DENEMO_INPUTAUDIO в зависимости от источника ввода в Denemo.
- `PopUpMenu`. Выводит меню, заданное списком пар в аргументе. Каждая пара должна состоять из строки с меткой и выражения, при этом возвращается выражение для выбранной метки. В качестве альтернативы строку с меткой можно заменить парой строк: метка . подсказка. Третий синтаксис представляет собой просто список строковых меток, при этом возвращается выбранная строка.
- `GetTargetInfo`. Возвращает список целевых типов и гробов (если это директива). Целевой объект задается путем нажатия на версию партитуры в наборе символов по ссылке, вставленной LilyPond.
- `GetNewTarget`. Интерактивно устанавливает цель (щелчок по ссылке LilyPond в окне предварительного просмотра) по указанию пользователя
- `GetNewPoint`. Интерактивно устанавливает точку в окне предварительного просмотра по указанию пользователя
- `GetReferencePoint`. Интерактивно устанавливает опорную точку (щелчок по точке в окне предварительного просмотра) по указанию пользователя с отображением подсказки в виде перекрестия
- `GetOffset`. В интерактивном режиме получает смещение от пользователя в окне предварительного просмотра печати. Смещение отсчитывается от последнего объекта, на который был нажат в окне предварительного просмотра печати. Возвращает пару чисел: `x` — положительное значение, направленное вправо, `y` — положительное значение, направленное вверх.
- `GetControlPoint`. В интерактивном режиме устанавливает контрольную точку для кривой в окне предварительного просмотра печати. Принимает один параметр — номер 1–4 устанавливаемой контрольной точки.
- `GetCurve`. В интерактивном режиме получает кривую от пользователя в окне предварительного просмотра печати. Возвращает список пар чисел — контрольных точек кривой.
- `GetPositions`. В интерактивном режиме получает от пользователя две позиции в окне просмотра печати. Возвращает пару пар чисел.
- `HTTP`. Принимает 4 параметра и выполняет HTTP-транзакцию с сайтом `www.denemo.org`
- `GoToPosition`. Перемещение в заданную позицию. Принимает 4 параметра — целые числа, начиная с 1, для отмены используйте `#f`. Возвращает `#f` в случае сбоя.
- `CreatePaletteButton`. Принимает имя палитры, метку, всплывающую подсказку и скрипт
- `SetPaletteShape`. Принимает имя палитры, логическое значение и ограничение
- `ShowPalettes`. Скрывает/отображает палитру. Передайте имя палитры (или `#t`, чтобы выбрать палитру) со вторым параметром `#f`, чтобы скрыть палитру, или `#f`, чтобы отобразить ее.
- `SelectPalette`. Возвращает текущее название палитры. Статус палитры не меняется — она может быть скрыта. Передайте имя палитры, чтобы сделать ее текущей, или передайте `#t`, чтобы выбрать палитру в качестве текущей.
- `ActivatePaletteButton`. Позволяет пользователю ввести метку для активации кнопки палитры.
- `GetUserInput`. Принимает до трех строк: заголовок, подсказку и начальное значение. Показывает их пользователю и возвращает введенную пользователем строку. Четвертый параметр позволяет не блокировать диалоговое окно в ожидании ввода
- `GetUserInputWithSnippets`. Принимает до трех строк: заголовок, подсказку и начальное значение. Показывает их пользователю в текстовом редакторе, чтобы пользователь мог ввести строку. Кнопки позволяют вставлять фрагменты кода, заключенные в символы раздела. Четвертый параметр позволяет не блокировать диалоговое окно в ожидании ввода. Возвращает пару, состоящую из введенного пользователем текста и отформатированного синтаксиса LilyPond.
- `SelectFont`. Позволяет пользователю выбрать шрифт, возвращает строку, описывающую шрифт. Принимает значение условный заголовок.
- `SelectColor`. Позволяет пользователю, выбирающий цвет, возвращает список значений `r g b` в диапазоне от 0 до 255. \Nпринимает необязательный заголовок.
- `ssage` в виде строки. `WarningDialog`. Принимает `me` Отображает сообщение, на которое пользователь должен обратить внимание, в качестве предупреждения
- `InfoDialog`. Принимает сообщение в виде строки и логический параметр `noblock`. Отображает сообщение, на которое пользователь должен обратить внимание, в качестве информационного сообщения, блокируется, если параметр `noblock` имеет значение `#f`
- `ProgressBar`. Принимает сообщение в виде строки. Отображает сообщение внутри пульсирующего индикатора выполнения
- `ProgressBarStop`. Если индикатор выполнения запущен, останавливает его.
- `TypesetForScript`. Устанавливает оценку. Принимает скрипт, который будет вызван при обновлении окна набора текста.
- `PrintTypesetPDF`. Печатает из PDF-файла, созданного с помощью `TypesetForScript`.
- `GetChar`. Перехватывает следующее нажатие клавиши и возвращает строку, содержащую символ. Возвращает `#f`, если перехват нажатия клавиши был невозможен.
- `GetKeypress`. Перехватывает следующее нажатие клавиши и возвращает строку, содержащую название клавиши (название сочетания клавиш). Возвращает `#f`, если перехват нажатия клавиши был невозможен.
- `GetCommandKeypress`. Возвращает последнее нажатие клавиши, которое успешно вызвало выполнение команды
- `GetCommand`. Перехватывает следующее нажатие клавиши и возвращает название вызванной команды до ее выполнения. Возвращает `#f`, если нажатие клавиши не является сочетанием клавиш для какой-либо команды
- `GetCommandFromUser`. Перехватывает следующее сочетание клавиш и возвращает название вызванной команды до ее выполнения. Возвращает `#f`, если нажатие клавиши (клавиш) не является сочетанием клавиш для какой-либо команды
- `LockDirective`. Блокирует автономную директиву в позиции курсора, чтобы при удалении выполнялось действие удаления. Тег должен быть именем команды, реагирующей на параметр удаления.
- `SetDirectiveTagActionScript`. Устанавливает «скрипт действия» для директивы с указанным тегом
- `PutStandaloneDirective`. Вставляет автономную директиву Denemo с указанным тегом, даже если такая директива уже существует в позиции курсора. Также можно указать ширину в пикселях
- `DirectiveChangeTag`. Изменяет тег директивы Denemo в позиции курсора
- `DirectiveTextEdit-standalone`. Запускает низкоуровневое редактирование автономной директивы в позиции курсора
- `PutTextClipboard`. Переданная строка помещается в системный буфер обмена
- `GetUserName`. Запрашивает у пользователя имя пользователя, которое возвращается
- `GetPassword`. Запрашивает у пользователя пароль, который возвращается
- `GetKeyboardState`. Возвращает целочисленное значение, набор битовых полей, представляющих состояние клавиатуры, например `GDK_SHIFT_MASK` и т. д.
- `SetMidiThru`. Переключает MIDI-вход на MIDI-выход, если он не перехватывается функцией `d-GetMidi`
- `GetRecordedMidiOnTick`. Возвращает тики следующего события в записанной MIDI-дорожке: `-ve`, если это NOTEOFF, или `#f`, если таких событий нет. Переходит к следующей ноте.
- `GetNoteForMidiKey`. Возвращает представление переданного номера MIDI-клавиши в LilyPond с использованием текущего набора энгармоник.
- `GetRecordedMidiNote`. Возвращает тики следующего события на записанной MIDI-дорожке, `-ve`, если это NOTEOFF, или `#f`, если таких событий нет
- `RewindRecordedMidi`. Перематывает записанную MIDI-дорожку, возвращает `#f`, если MIDI-дорожка не записана
- `GetMidi`. Перехватывает MIDI-событие и возвращает его в виде 4-байтового числа

- `SetMidiCapture`. Принимает один параметр типа `bool` — MIDI-события будут перехватываться или не перехватываться в зависимости от переданного значения. Возвращает предыдущее значение.
- `TogglePlayAlong`. Переключает режим воспроизведения на воспроизведение с одновременным исполнением. При воспроизведении или записи воспроизведение не будет продвигаться дальше позиции курсора, пока не будет перемещена мышь или не будет сыграна следующая нота через MIDI-вход.
- `ToggleConduct`. Переключает режим воспроизведения на дирижирование мышью. Воспроизведение не будет продвигаться дальше позиции курсора, пока мышь не будет перемещена в область рисования.
- `MidiRecord`. Запускает воспроизведение и синхронную запись с MIDI-входа. Любой переданный скрипт выполняется в конце записи. Запись будет воспроизводиться до тех пор, пока не будет удалена. Запись не сохраняется вместе с партитурой — сначала преобразуйте ее в нотную запись.
- `ComputeMidiNoteDurations`. Рассчитывает длительность записанных/импортированных MIDI-нот в зависимости от темпа и времени, прошедшего с момента нажатия предыдущей ноты или начала воспроизведения.
- `GetMarkedMidiNote`. Получает отмеченную записанную MIDI-ноту в `LilyPond`
- `GetMarkedMidiNoteSeconds`. Получает время в секундах для отмеченной записанной MIDI-ноты или `#f`, если такой ноты нет
- `AdvanceMarkedMidi`. Продвигает отмеченную записанную MIDI-ноту на заданное количество шагов или `#f`, чтобы убрать отметку. Возвращает `#f`, если меток больше нет.
- `InsertMarkedMidiNote`. Вставляет отмеченную записанную или импортированную MIDI-ноту, используя длительность, рассчитанную на основе длины ноты. Возвращает `#f`, если меток нет.
- `CreateTimebase`. Генерирует MIDI-тайминг для музыки в текущем такте. Возвращает `TRUE`, если MIDI был пересчитан, и `FALSE` (вызов был необязательным).
- `PutMidi`. Принимает и `int` в качестве MIDI-данных и имитирует MIDI-событие, предотвращая захват MIDI скриптами. Значение 0 является специальным и используется скриптами.
- `OutputMidi`. Принимает и `int` в качестве MIDI-данных и отправляет их напрямую на MIDI-выход
- `OutputMidiBytes`. Принимает строку с байтами, разделенными пробелами. Символ `$` обозначает текущий канал. Отправляет переданные байты на MIDI-выход
- `PlayMidiKey`. Устаревший метод — принимает целое число, которое преобразуется в MIDI-ноту, воспроизводимую в течение 100 мс
- `PendingMidi`. Принимает MIDI-клавишу и воспроизводит ее со следующим ритмическим эффектом
- `PlayMidiNote`. Принимает номер MIDI-клавиши, громкость от 0 до 255, длительность в миллисекундах и канал от 0 до 15 и воспроизводит ноту на MIDI-выходе.
- `OneShotTimer`. Принимает длительность и исполняемый скрипт схемы. Выполняет переданный код схемы через заданные миллисекунды
- `Timer`. Принимает длительность и скрипт схемы, запускает таймер, который пытается выполнить скрипт через каждые длительность мс. Возвращает идентификатор таймера, который необходимо передать обратно, чтобы остановить таймер
- `KillTimer`. Принимает идентификатор таймера и останавливает его
- `HasFigures`. Возвращает `#f`, если на текущем нотном стане нет фигур (или не выводится фигурный бас. См. `d-ShowFiguredBass`)
- `BassFigure`. Возвращает строку с басовой фигурой для двух переданных MIDI-клавиш
- `SpellCheckMidiChord`. возвращает `#t`, если переданный список MIDI-клавиш не проходит проверку на соответствие высоте тона
- `GetCursorNoteAsMidi`. Получает номер MIDI-клавиши для позиции курсора
- `GetNoteAsMidi`. Возвращает номер MIDI-клавиши для ноты в позиции курсора или 0, если такой ноты нет
- `RefreshDisplay`. Перерисовывает дисплей Denemo, что может привести к побочным эффектам в работе с данными
- `SetSaved`. Устанавливает статус текущей партитуры как сохраненной или несохраненной, если передано `#f`
- `GetSaved`. Получает статус сохранения текущей партитуры
- `MarkStatus`. Возвращает `#f`, если метка не установлена
- `GetHelp`. Принимает имя команды и возвращает всплывающую подсказку или `#f`, если подсказки нет
- `LoadKeybindings`. Принимает имя файла, загружает сочетания клавиш из действий/меню и возвращает `#f` в случае ошибки
- `SaveKeybindings`. Принимает имя файла, сохраняет привязки клавиш из действий/меню и возвращает `#f` в случае ошибки
- `ClearKeybindings`. Очищает все привязки клавиш и возвращает `#t`
- `LoadCommandset`. Принимает имя файла с набором команд в формате `xml`, загружает команды и возвращает `#f` в случае ошибки
- `Zoom`. Принимает числовое значение или строку и масштабирует отображение; возвращает `#f` в случае недопустимого значения, в противном случае — заданное значение. Без параметров возвращает текущее значение.
- `MasterTempo`. Принимает двойное или строковое значение и масштабирует темп; возвращает заданный темп. Без параметра возвращает текущий основной темп
- `MovementTempo`. Принимает целое число или строку с количеством тактов (четвертных нот) в минуту в качестве темпа для текущего раздела; возвращает заданный темп
- `MasterVolume`. Принимает двойное или строковое значение и масштабирует громкость; возвращает заданную громкость
- `StaffMasterVolume`. Принимает значение от 0 до 1 и устанавливает общую громкость для текущего нотного стана, возвращая значение. \nБез параметра возвращает текущее значение или ноль, если нотный стан отключен. \nПередайте `#f`, чтобы отключить нотный стан, и `#t`, чтобы включить его, при этом общая громкость останется неизменной.
- `SetEnharmonicPosition`. Принимает целое число и устанавливает диапазон энгармонических нот: 0 = от ми-бем
- `GetMidiTuning`. Возвращает строку байтов настройки (смещения от 64) для сообщения о настройке MIDI
- `GetFlattest`. Возвращает название самой низкой ступени в текущей системе темперации
- `GetSharpest`. Возвращает название самой высокой ступени в текущей системе темперации
- `GetTemperament`. Возвращает название текущей системы темперации
- `RewindMidi`. Перематывает MIDI, сгенерированный для текущего такта. При указании времени в секундах пы
- `NextMidiNotes`. Принимает интервал и возвращает пару: список следующих событий, связанных с воспроизведе
- `RestartPlay`. Перезапускает воспроизведение миди, отменяя любую паузу
- `GetMidiOnTime`. Возвращает число — время миди в секундах для начала воспроизведения объекта в позиции курсора; возвращает `#f`, если такого объекта нет
- `GetMidiOffTime`. Возвращает число — время в секундах до конца объекта в позиции курсора; возвращает `#f`, если объект отсутствует
- `MidiInListening`. Переведите MIDI-контроллер в режим прослушивания. Все сигналы направляются прямо на выход.
- `MidiInChecking`. Переведите MIDI-контроллер в режим проверки. Курсор будет перемещаться, а нота будет звучать только в том случае, если это (самая низкая) нота в позиции курсора.
- `MidiInAppendEdit`. Переведите MIDI-контроллер в режим добавления/редактирования. Прозвучавшая MIDI-клавиша будет вставлена в партитуру или добавлена в конец, если курсор находится в позиции добавления. В этом режиме MIDI-сигналы можно фильтровать с помощью скриптов схемы.
- `SetPlaybackInterval`. Устанавливает время начала и/или окончания воспроизведения в соответствии с переданными числами/строками в секундах. Используйте `#t`, если значение не нужно менять. Возвращает `#f` при неправильных параметрах
- `AdjustPlaybackStart`. Изменяет время начала воспроизведения на переданное количество секунд. Возвращает `#f` при неправильном параметре
- `AdjustPlaybackEnd`. Изменяет время окончания воспроизведения на переданное количество секунд. Возвращает `#f` при недопустимом параметре
- `UserScreenshot`. Принимает параметр `#t` или `#f` и необязательную позицию: получает снимок экрана от пользователя и добавляет его в список (по одному на такт) либо для всех голосов, либо для текущего голоса.
- `DeleteScreenshot`. Принимает параметр `#t` или `#f`: удаляет снимок экрана для текущего такта либо для всех голосов, либо для текущего голоса.
- `PushClipboard`. Выталкивает буфер обмена Denemo (буфер вырезания/копирования) в стек. Для извлечения используйте `d-PopClipboard`.
- `PopClipboard`. Извлекает буфер обмена Denemo (буфер вырезания/копирования) из стека, созданного с помощью `d-PushClipboard`. Возвращает `#f`, если в стеке ничего нет, в противном случае — `#t`.
- `DeleteSelection`. Удаляет все объекты в выделенной области. Возвращает `#f`, если выделенная область отсутствует, в противном случае — `#t`.
- `SetThumbnailSelection`. Устанавливает выделенную область для создания эскиза. Возвращает `#f`, если выбор отсутствует или выбор сделан не в первом движении, в противном случае возвращает `#t`.
- `CreateThumbnail`. Создает миниатюру для текущего трека. Без аргумента ожидает завершения создания миниатюры, блокируя все отображение. При использовании `#t` миниатюра создается асинхронно. О завершении создания миниатюры не сообщается.

Оригинальный текст: Remember to install the development packages as well (check your distribution for the specific package name):

[Предложить перевод](#)

- Exit. Завершает работу Denemo без сохранения истории, настроек и т. д.
- TakeSnapshot. Снэпшотирует текущее движение, помещая его в очередь отмены. Возвращает #f, если снимок не был сделан из-за защиты
- SelectDefaultLayout. Создает макет по умолчанию.
- CreateLayout. Создает пользовательский макет на основе выбранного (стандартного). Использует переданное имя для нового макета. Возвращает #f, если ничего не произошло.
- DeleteLayout. Удаляет пользовательский макет с указанным именем. Возвращает #f, если макета с указанным именем нет.
- GetLayoutId. Возвращает идентификатор выбранного в данный момент макета партитуры (см. Вид-> Макет партитуры). Возвращает #f, если макет не выбран.
- GetCurrentStaffLayoutId. Возвращает идентификатор макета партитуры для набора партии для текущего персонала. Возвращает #f, если это не основной голос.
- SelectLayoutId. Выбирает макет партитуры с переданным идентификатором. Возвращает #f, если такого макета нет.
- LilyPondForPart. Генерирует макет LilyPond для текущей партии (т. е. ноты с названием ноты, на котором находится курсор), генерирует все движения и ноты с таким названием.
- TypesetPart. Набор текста для текущей партии (т. е. ноты, на котором находится курсор), набор текста для всех движений и ноты с таким названием.
- ReduceLayoutToLilyPond. Преобразует текущий макет партитуры в редактируемый текст LilyPond. После этого на макет партитуры влияет только редактирование синтаксиса LilyPond.
- GetLayoutName. Возвращает имя выбранного в данный момент макета партитуры (см. Вид-> Макет партитуры). Возвращает #f, если макет не выбран.
- SelectNextLayout. Выбирает следующий макет партитуры. Если текущий макет является последним, возвращает #f, в противном случае #t.
- Выберите firstlayout. Выбирает первый макет партитуры.
- SelectNextCustomLayout. Выбирает следующий пользовательский макет партитуры. Если текущая раскладка является последней, возвращает #f, в противном случае — #t.
- SelectFirstCustomLayout. Выбирает первую пользовательскую раскладку партитуры.
- GetFilename. Возвращает полный путь к открытой в данный момент партитуре Denemo или #f, если у нее еще нет файла на диске.
- PathFromFilename. Возвращает компонент каталога в переданном имени файла.
- FileExists. Возвращает #t, если указанный файл существует.
- FilenameFromPath. Возвращает компонент имени файла в переданном пути.
- ChooseFile. Выводит диалоговое окно для выбора файла. Принимает заголовок, начальную директорию и список расширений. Возвращает строку или #f, если пользователь не может
- OpenSource. Переходит по ссылке на исходный файл в формате string \"filename:x:y:page\". Открывает файл и помещает туда маркер.
- EditGraphics. Принимает необязательное имя файла и необязательное новое имя. Открывает для редактирования инкапсулированный файл в формате PostScript. В случае успешного выполнения возвращает имя файла (без расширения).\nЗапускает графический редактор с указанным именем файла или с именем из диалогового окна.\nВозвращаемый файл .eps может отсутствовать на момент завершения этой процедуры, в этом случае редактор будет открыт для этого файла. При отсутствии параметра имени файла пользователь может выбрать файл, скопировав его в каталог проекта или в папку с графическими шаблонами пользователя (если указано новое имя).
- OpenProofReadFile. Открывает PDF-файл, ранее созданный Denemo, с аннотациями для корректуры. По нотам в файле можно щелкнуть, чтобы найти музыку на дисплее Denemo
- Экспортируйте записанное аудио. Преобразует записанное аудио в выбранный пользователем аудиофайл.
- Открывает исходный файл. Открывает исходный файл для записи. Ссылки на этот исходный файл можно разместить, щелкнув по его содержимому кнопкой shift.
- OpenSourceAudioFile. Открывает исходный аудиофайл для расшифровки. Возвращает количество секунд успешно открытого аудиофайла или #f в случае ошибки.
- CloseSourceAudio. Закрывает исходный аудиофайл, прикрепленный к текущему движению.
- StartAudioPlay. Воспроизводит аудиофайл, позволяя задавать время с помощью нажатий клавиш, если в качестве параметра указан #t.
- StopAudioPlay. Останавливает воспроизведение аудиофайла
- SetAudioLeadIn. Принимает количество секунд, которое будет использоваться в качестве вступления к аудиофайлу. Если отрицательное значение, то аудиофайл будет обрезаться на указанное количество секунд.
- AudioIsPlaying. возвращает #f, если звук не воспроизводится, и #t в противном случае
- NextAudioTiming. Возвращает следующее значение в списке таймингов, зарегистрированных пользователем во время воспроизведения звука.
- IncreaseGuard. Прекращает сбор информации для отмены. По завершении вызовите DecreaseGuard. Возвращает #f, если отмена уже заблокирована, и #t, если этот вызов останавливает сбор информации для отмены
- DecreaseGuard. Убирает защиту от сбора информации об отмене действий. Возвращает #t, если защита снята \n(информация об отмене действий будет собрана), \nили #f, если защита все еще активна.
- Undo. Отменяет действия, выполненные скриптом, и запускает новый этап отмены для последующих действий скрипта. Обратите внимание, что эта команда имеет то же название, что и встроенная команда Undo, чтобы переопределить ее при вызове из скрипта. Возвращает #t
- NewWindow. Создает новую вкладку. Обратите внимание, что эта команда имеет то же название, что и встроенная команда NewWindow, и переопределяет ее при вызове из скрипта. Возвращает #t
- StageForUndo. При отмене обычно отменяются все действия, выполненные скриптом. Эта команда помещает этап в ту точку скрипта, где она была вызвана, чтобы отмена, вызванная пользователем, останавливалась в этой точке и продолжалась при вызове следующей отмены. Возвращает #t
- GetLastChange. возвращает строку с последним доступным шагом для отмены
- GetMenuPath. Принимает имя команды и возвращает путь к этой команде в меню или #f, если такой команды нет
- GetChecksum. Принимает строку и возвращает строку, представляющую собой контрольную сумму MD5 для переданной строки.
- SetNewbie. Устанавливает статус новичка в соответствии с переданным значением
- GetVerse.Получает текущий куплет текущего ноты или #f, если куплетов нет, при целочисленном параметре получает n-й куплет
- SynchronizeLyricCursor. Перемещает курсор лирики в соответствии с текущим положением курсора Denemo, переключая ввод с клавиатуры на панель лирики
- InsertTextInVerse. Вставляет переданный текст в позицию курсора лирики на панели лирики, возвращает #f, если в позиции курсора нет куплета
- PutVerse. Задаёт переданную строку в качестве текущего куплета текущего ноты
- AppendToVerse. Добавляет переданную строку к текущему такту в текущем ноты
- GetId. Принимает имя команды и возвращает ее идентификатор или #f, если команда с таким именем не существует
- AddKeybinding. Принимает имя команды или идентификатор команды и имя привязки и устанавливает эту привязку для команды, возвращая идентификатор команды, для которой ранее была установлена привязка, или #f, если привязки нет
- GetLabel. Принимает имя команды и возвращает метку пункта меню, выполняющего команду, или #f, если пункта меню с таким именем нет
- GetMenuPosition. Принимает не встроенное имя команды и возвращает позицию этой команды в системе меню или #f, если такой команды нет
- GetLilyVersion. Возвращает установленную версию LilyPond
- CheckLilyVersion.Возвращает логическое значение, если установленная версия LilyPond больше или равна указанной в строке версии
- InputFilterNames. Принимает строку и выводит ее в управляемой схемой строке состояния в виде списка активных фильтров
- WriteStatus. Принимает строку и выводит ее в управляемой схемой строке состояния; без аргумента строка состояния скрывается
- Debug. Выводит сообщение об ошибке
- Info. Выводит информационное сообщение
- Message. Выводит обычное сообщение
- Warning. Вывести предупреждающее сообщение
- Критическое. Вывести критическое сообщение
- Ошибка. Вывести сообщение об ошибке и прервать выполнение

30.9 Команды для импорта MIDI

MIDI-файл можно загрузить в Denemo, чтобы преобразовать его в нотную запись. Обычно это невозможно (из-за особенностей информации, хранящейся в формате MIDI), но иногда стоит попробовать.

- (d-ImportMidi "guided=true") этот вызов позволяет выбрать MIDI-файл и создать MIDI-структуру для представления его содержимого.
- (d-GetImportedMidiTracks) возвращает количество загруженных MIDI-треков или #f, если ни одного не загружено
- (d-GetImportedMidiTrack n) получает n-й MIDI-трек. Загружает MIDI-трек, выбранный пользователем, используя ключ, тактовый размер и тональность текущего нотного стана. Трек представлен ... подпрограммой с compute_midi_note_durations(), которая вызывается
- (d-CreateClickStaffForMidi)

30.10 ... и многое другое

Это список, составленный вручную. Большинство пунктов уже есть в подробном списке выше, но с комментариями от руки.

- d-PutNoteName принимает строковый аргумент — ноту в нотации LilyPond. Изменяет ноту в позиции курсора. Не подходит для аккордов с несколькими нотами.F
- d-NextObject перемещает курсор к следующему объекту, возвращая значение TRUE, если текущий объект был изменен
- d-NextChord работает так же, как d-NextObject, но пропускает объекты, не являющиеся аккордами. аккорды включают в себя паузы и аккорды с 1 или более нотами.
- d-NextNote как d-NextChord, но с пропуском пауз (то есть аккордов с 0 нотами).
- d-NextStandaloneDirective как NextObject, с остановкой на отдельной директиве. С помощью тега d-DirectiveGet-standalone можно найти директиву с определенным тегом.
- (d-Directive-type? optional-tag) где type может быть одним из следующих значений: score, scoreheader, movementcontrol, header, paper, layout, clef, timesig, keysig, staff, voice, standalone, chord или note. Возвращает #t, если курсор находится на директиве типа (с тегом optional-tag, если он присутствует), в противном случае — #fGef
- (d-DirectivePut-standalone tag) вставляет автономную директиву с указанным тегом в текущую позицию курсора и перемещает на нее курсор.
- (d-DirectiveGetTag-type), где type может быть одним из следующих значений: партитура, заголовок партитуры, управление движением, заголовок, бумага, макет, ключ, временная метка, ключевая метка, нотный стан, голос, отдельный голос, аккорд или нота. Возвращает тег, если курсор находится на директиве типа else #f
- (d-DirectiveGetTagForTag-type tag) возвращает переданный тег, если курсор находится на директиве типа с этим тегом, в противном случае возвращает тег первой директивы типа, находящейся на курсоре, иначе #f
- d-WarningDialog Передайте строковый аргумент, чтобы вывести предупреждение.
- d-GetOption (параметр — строка с параметрами). Принимает набор параметров, разделенных пробелами, и выводит диалоговое окно с предложением выбрать один из них. Возвращает выбранную ноту или #f, если пользователь отменяет действие.
- d-GetMidi
- d-PutMidi
- d-PlayMidiKey
- d-BassFigure
- d-GetNoteAsMidi
- d-RefreshDisplay
- d-InputFilterNames устанавливает строку состояния
- d-Chordize Указывает, что даже одна нота должна восприниматься как аккорд — это необходимо для некоторых конструкций LilyPond (например, аппликатур)

Стандартные команды Denemo, вызывающие всплывающие диалоговые окна, будут работать как обычно, если в них не будет передан аргумент из Scheme. В общем случае, если передается строка, состоящая из строк вида "name=value", они будут использованы, а всплывающее окно не появится. В поле "name" будет присвоено значение "value". \0 — это символ NULL, разделяющий строки с присваиваемыми значениями. Если передается только одно значение, можно просто передать его. Названия полей зависят от вызываемого действия. Например:

откроет файл "myfile.denemo".

Эта функция находится в стадии внедрения и в настоящее время доступна для:

- d-InsertLilyDirective (директива, отображение. minpixels) (устаревшая функция)
- d-AttachLilyToChord (префикс, постфикс, отображение) устарел, см. d-DirectiveGet-chord-* и d-DirectivePut-chord-* ниже
- d-AttachLilyToNote (префикс, постфиксный параметр, отображение) устарел, смотрите d-DirectiveGet-примечание * и разместите ниже
- d-StaffProperties понимает несколько настроек property=value
- d-InitialClef
- d-InsertClef
- d-InitialKey
- d-InsertKey
- d-открыть имя файла
- d-ScoreProperties (fontsize = размер шрифта, который будет использоваться для оценки)
- GetMeasureTicks
- MeasureFillStatus

30.11 Фильтры Midi

MIDI-фильтры представляют собой сценарии scheme, поэтому их можно настроить так, чтобы они выполняли все, что вы пожелаете. Одним из примеров является фильтр "AngryDelete". С этим фильтром включенные ноты вводятся нормально, курсор перемещается автоматически, но если вы допустили ошибку и нажали не на ту ноту, просто нажмите следующую намного громче, и она внесет исправление за вас! MIDI-фильтры находятся в разделе Ввод -> MIDI.

30.12 Редактирование в LilyPond

Введение

Начиная с версии 0.7.8 у нас появилась возможность редактировать вывод LilyPond в Denemo. Благодаря такому подходу Denemo может делать гораздо больше (например, добавлять несколько куплетов к песням), при этом музыку можно редактировать прямо в Denemo. В галерее примеров и в стандартных шаблонах есть примеры, которые вы можете использовать.

Их можно использовать, даже не зная языка LilyPond (при условии, что есть подходящий шаблон или пример файла). Кроме того, если у вас есть общее представление о том, как работает файл LilyPond, вы можете внести изменения из документации LilyPond в вывод LilyPond и сохранить его в Denemo, чтобы в дальнейшем редактировать ноты в Denemo без необходимости повторно вносить изменения или хранить отдельные файлы LilyPond.

30.12.1 Использование окна LilyPond

В меню «Вид» есть пункт «Показать LilyPond», при нажатии на который открывается окно с выводом LilyPond. Текст перемежается с кнопками, с помощью которых можно скрывать или отображать различные разделы или создавать собственные версии. Текст, выделенный жирным шрифтом, можно изменить, и эти изменения сохраняются в файле Denemo.

Два окна синхронизированы, поэтому вы можете переключаться между текстовым редактированием и редактированием в Denemo.

Если щелкнуть по тексту правой кнопкой мыши, откроется меню для действий с текстом LilyPond. Текст LilyPond можно вставлять между нотами, а последний раздел (макет партитуры) можно превратить в редактируемый текст (см. раздел «Макет партитуры»). Есть кнопка для перемещения курсора в текст LilyPond для текущего объекта Denemo. При перемещении курсора в текстовом окне с помощью клавиш со стрелками курсор в окне Denemo перемещается синхронно.

В этом меню также есть команда «Печать», которая работает с видимым текстом LilyPond в окне. Это значит, что вы можете открывать определенные пользовательские макеты партитур и печатать их, а также вносить временные изменения для печати. Если вы сохраните партитуру с пользовательскими макетами, они сохранятся. При перезагрузке будет напечатан пользовательский макет партитуры.

Чтобы вернуться из окна LilyPond на экран Denemo, нажмите Esc или Ctrl-w.

Деталь

Можно сохранить несколько пользовательских макетов. Выбрав их в разделе «Макет партитуры», вы сможете печатать различные материалы на основе одного и того же музыкального файла в Denemo.

Например, полная партитура, набор партий, несколько голосов на нескольких нотоносцах или даже фортепианная редакция.

Различные голоса/нотосцзы для разных частей произведения разделены кнопками. Они пронумерованы в соответствии с порядком частей и нотоносцев, поэтому для первого голоса в первой части музыка обозначена как "MvmtVoiceIMusic" и так далее. В этих музыкальных блоках между нотами можно вставлять произвольный текст LilyPond (точки вставки отмечены серыми блоками), и вставленный текст будет отображаться в виде директив LilyPond в главном окне Denemo.

Главное окно Denemo также перемещает курсор в соответствии с тем, что вы редактируете. (Конечно, курсор должен перемещаться сразу после того, как вы нажмете на точку в нотном стане, но пока он перемещается только тогда, когда вы нажимаете клавишу непосредственно перед названием ноты — подойдет любая из клавиш со стрелками).

Пользовательские блоки партитуры можно создать, щелкнув правой кнопкой мыши по стандартной партитуре и выбрав «Создать пользовательскую партитуру». Окно «Партитура» позволяет создавать пользовательские макеты с помощью графического интерфейса. Если вы распечатаете одну деталь из всех тактов, вы получите стандартный блок партитуры и сможете добавить его в свой пользовательский блок партитуры, чтобы с помощью одной команды печати можно было распечатать, например, и полную партитуру, и детали. С помощью блока \book {} вы можете сохранить их в отдельных файлах (хранящихся в папке .denemo в вашей домашней папке).

Музыка, заданная с помощью MvmtVoiceIMusic, затем используется в нотных блоках в конце окна LilyPond с помощью выражения \MvmtVoiceIMusic. Это означает, что одна и та же музыка может быть представлена в нескольких разных форматах, так что один и тот же файл Denemo может содержать пользовательские нотные блоки для вывода музыки, например, в виде фортепианной партитуры с несколькими голосами или отдельными партиями.

На самом деле определения для MvmtVoiceIMusic выглядят так:

- MvmtVoiceIProlog = {\MvmtVoiceITimeSig \MvmtVoiceIKeySig \MvmtVoiceIClef}
- MvmtVoiceIMusic = {\MvmtVoiceIProlog \MvmtVoiceI}

Где \MvmtVoiceI — это собственно написанный вами блок нот, а в других определениях указаны тактовый размер, ключ и т. д. С их помощью вы можете распечатать одну и ту же музыку в разных ключах, сохранив при этом возможность редактировать ноты в Denemo.

Обратите внимание, что обычные команды печати Denemo по-прежнему работают в том же режиме, что и раньше, если вы никогда не смотрите в окно LilyPond. Что происходит, так это то, что если вы выберете пункт меню "Печать текущей детали", то это создаст индивидуальный стандартный блок оценки для этой детали. Однако, если вы используете команду Файл-> Печать, то она печатает первый открытый (видимый) пользовательский блок результатов (или стандартный блок результатов, если у вас нет пользовательских блоков результатов).

При нажатии (в отличие от использования клавиш со стрелками) на текст LilyPond курсор в окне Denemo не перемещается. Если вы удаляете директиву LilyPond, вам нужно переместить курсор, чтобы начать вводить ее заново.

30.13 Музыкальные партитуры, которые что-то делают!

Сохранив партитуру в Denemo с заданным скриптом (в окне скрипта), вы можете создавать музыкальные уроки, автоматические проигрыватели MIDI и т. д. Возможности безграничны. При открытии такой партитуры запускается скрипт, который может принимать вводимые пользователем данные и управлять партитурой или выполнять другие действия по вашему усмотрению.

Существует специальный файл init.denemo, который запускается при старте программы. Отредактировав его, вы сможете запускать программу с любым шаблоном и выполнять любые действия. Если вы настроили его так, чтобы он завершал работу Denemo, возможно, вам придется удалить файл, прежде чем снова использовать Denemo в обычном режиме. Ваш локальный файл init.denemo хранится в каталоге .denemo/actions в вашем домашнем каталоге. Чтобы создать его, откройте нужный скрипт в окне скриптов и нажмите «Сохранить как», выбрав в качестве места сохранения файл ~/.denemo/actions/init.denemo.

30.13.1 Что происходит в старте

При запуске выполняется скрипт схемы ~/.denemo-(номер версии)/actions/denemo.scm (где ~ означает ваш домашний каталог, а номер версии — 1.1.2 или более поздняя).

Файл denemo под названием init.denemo был загружен, но это устаревшая функция.

Кроме того, при запуске загружается набор сочетаний клавиш клавиатуры и мыши, а также выбор дополнительных пунктов меню. Другие наборы доступны через диалоговое окно Правка-> Настройка команд ...-> Управление набором команд.

30.14 Запуск Denemo — параметры командной строки

Denemo -help показывает доступные при запуске опции. Вы можете открыть конкретный счет, запустить сценарий схемы (из файла или через командную строку) и многое другое.

Часть IV Технический справочник — директивы Denemo

31 Объекты Denemo

Объекты Denemo — это все элементы, которые размещаются в тактах нотоносцев на дисплее Denemo. К ним относятся аккорды, ноты (аккорды из отдельных нот), паузы, смены ключа, смены тональности, смены тактового размера, смены голосов (управление стеммингом), начала и концы триолей, а также директивы Denemo. С помощью курсора Denemo можно перемещаться по всем объектам Denemo в такте, а дважды щелкнув по объекту, можно детально его изучить и отредактировать.

32 Директивы Деномо

Директивы Denemo задают атрибуты для объектов, которые не являются встроенными, но могут быть изменены пользователем.

Директивы Denemo можно применять практически на любом уровне партитуры Denemo, и они могут изменять поведение соответствующего элемента. Они содержат поля для описания того, как следует изменять свойства элемента при отображении или печати. Такие элементы, как ключи, ноты и т. д., имеют собственные встроенные свойства отображения и печати. Директивы Denemo позволяют вам (или скриптам, которые вы запускаете) изменять их для решения гораздо большего числа задач, чем позволяет встроенный набор свойств. Это значит, что Denemo может развиваться — вы можете добавлять новые функции — без выпуска новой версии.

Например, в Denemo нет барабанного ключа. Вместо этого к ключу добавляется директива с полем (graphic), в котором указано изображение барабанного ключа, и еще одним полем (postfix), в котором указан синтаксис LilyPond для барабанного ключа, а также еще одно поле (override), указывающее, что эти значения должны заменить собой обычные, а не дополнять их.

Таким образом можно изменить следующие элементы:

счет: поля LilyPond (префикс и постфикс) размещаются в начале счета и непосредственно перед каждым движением. Поле отображения отображается в верхней части экрана.
заголовок счета: прикрепляется к счету. Поле постфикса помещается в блок `\header{}` в начале счета.
управление движением: прикрепляется к движению. Поле префикса размещается перед блоком движений `\score{}`, а постфикс — после него.
header: Прилагается к движению. Как и `scoreheader`, но для блоков `\header{}` внутри блока `score` движения.
paper: Прилагается к счету. Постфикс размещается внутри блока `\paper{}`.
layout: Прилагается к движению. Постфикс размещается внутри блока `\layout{}` в нотном блоке произведения.
ключевой знак: прикрепляется к ключевому знаку или при смене ключевого знака. В `graphic` хранится отображаемый значок, `gx,gy` — его положение. Поле `postfix` вставляется в нотный текст в том месте, где находится ключевой знак, заменяя обычный текст, если задано переопределение.
тактовый размер: прикрепляется к тактовому размеру или при смене тактового размера. В `graphic` хранится отображаемый значок, `gx,gy` — его положение. Поле `postfix` вставляется в музыку в том месте, где указан тактовый размер, заменяя обычный текст, если задано переопределение.
keysig: как `timesig`, но для ключевых знаков. (Например, используется для подавления ключевых знаков в басовом ключе).
staff: Постфиксное поле изменяет весь контекст нотного стана, при этом поле отображения печатается в начале нотного стана
voice: Постфиксное поле изменяет голосовой контекст, при этом отображаемое поле печатается в начале нотного стана, содержащего голос
standalone: Директива, не привязанная к музыкальному элементу, — она поставляется вместе с музыкой и используется для таких элементов, как повторяющиеся такты и т. д.
chord: Префиксное поле выводится перед LilyPond для аккорда, а постфиксное — после него.
note: Префиксное поле выводится перед LilyPond для ноты, а постфиксное — после него. Примерами могут служить аппликатуры, прикрепленные к заметкам и т. д. Снова поля отображения и графики `a`, размещенные на дисплее, расположены относительно заметки с помощью полей координат `gx, gy` (для графики) и `tx, ty` для отображаемого текста.

Директивы достаточно важны, чтобы для них были предусмотрены собственные команды.

`d-DirectivePut-type-field`, где `type` может быть одним из следующих значений: `score`, `scoreheader`, `movementcontrol`, `header`, `paper`, `layout`, `clef`, `timesig`, `keysig`, `staff`, `voice`, `standalone`, `chord` или `note`, а `field` может быть одним из следующих значений: `display`, `tx`, `ty`, `gx`, `gy`, `graphic`, `prefix`, `postfix`, `override`, `midibytes`. Эти команды принимают два аргумента: `тег` (строка) и значение для установки. Например:

Я поставлю аппкатуру 3 на (после) ноту, на которой стоит курсор.

```
type d-DirectiveGet-type-field может быть одним из следующих значений: score, scoreheader, movementcontrol, header, paper, layout, clef, timesig, keysig, staff, voice, standalone, chord или note, а field может быть одним из следующих значений: display, tx, ty, gx, gy, graphic, prefix, postfix, override, midibytes. Эта функция возвращает значение в поле или #f, если в позиции курсора нет директивы с указанным тегом.
type d-DirectiveDelete-type может быть одним из следующих: score, scoreheader, movementcontrol, header, paper, layout, clef, timesig, keysig, staff, voice, standalone, chord или note. Эта функция возвращает #t или #f, если директива с указанным тегом была удалена.
d-Directive-type? возвращает true, если в позиции курсора присутствует директива с переданным тегом, без аргумента тега возвращает true, если присутствует любая такая директива
d-DirectiveGetForTag-type возвращает тег директивы в позиции курсора type
index d-DirectiveGetNthTag-chord получает тег type в позиции курсора с индексом, начинающимся с 0.
```

32.1 Поля директив

Поля директивы Denemo позволяют управлять дисплеем Denemo и выводом LilyPond.

Поля в `d-DirectiveGet/Put` имеют следующие значения:

постфикс — фрагмент LilyPond, который будет выведен (после LilyPond для любого объекта, к которому прикреплена директива).
префикс — фрагмент LilyPond, который будет выведен (перед LilyPond для любого объекта, к которому прикреплена директива).
отображение — текст, который будет отображаться на экране Denemo
`tx,ty` — место, где будет отображаться текст на экране Denemo
графика — для директив, содержащихся в музыке, это изображение в формате .png, которое будет отображаться на экране Denemo (хранится в папке `bitmaps`). Графику можно сохранить для команды, щелкнув правой кнопкой мыши и выбрав команду «Сохранить графику» после того, как вы выделите нужную часть предварительного просмотра. Для директив, связанных с партитурой, движением и т. д., указанная здесь строка будет отображаться на кнопке в блоке кнопок для данного типа директив (см. раздел «Показывать заголовки партитуры») и т. д. в меню просмотра, чтобы увидеть этот блок кнопок).
`gx,gy` — где отображать графику на дисплее Denemo
`minpixels` — сколько места оставить для этого элемента на дисплее Denemo
`override` — содержит биты, определяющие, должен ли LilyPond, содержащийся в директиве (в полях постфикса и/или префикса), переопределять стандартный вывод LilyPond, а также должен ли `Graphic` заменять стандартный вывод Denemo для данного элемента. Следующий набор битов управляет выводом MIDI для директивы, которая может переопределять обычную MIDI-интерпретацию музыки и предоставлять дополнительную информацию, не указанную в нотной записи (например, темп для обозначения `Adagio`).
`midibytes` — строка из цифр (в шестнадцатеричном формате), интерпретация которых определяется MIDI-битами в поле переопределения

Поле переопределения содержит следующие биты:

`DENEMO_OVERRIDE_LILYPOND`: переопределяет вывод LilyPond, который обычно используется в этом месте, вместо того чтобы добавлять его к обычному выводу. Используемый текст находится в полях префикса и постфикса.
`DENEMO_OVERRIDE_GRAPHIC`: переопределяет то, что Denemo обычно показывает на экране, с помощью изображения, указанного в поле `graphic` директивы

Биты MIDI в поле переопределения имеют следующий вид:

`DENEMO_OVERRIDE_VOLUME`: используемая скорость MIDI
`DENEMO_OVERRIDE_DURATION`: влияет на длительность ноты. еще не реализовано
`DENEMO_OVERRIDE_REPEAT`: указывает, что предыдущий фрагмент должен повториться (из директивы с тем же тегом). еще не реализовано
`DENEMO_OVERRIDE_CHANNEL`: поле `midibytes` указывает используемый MIDI-канал (? реализовано?)
`DENEMO_OVERRIDE_TEMPO`: в поле `midibytes` указывается темп.

Интерпретация этих флагов изменяется в зависимости от следующих флагов:

`DENEMO_OVERRIDE_ONCE`: значение в мидибайтах используется только для элемента, к которому прикреплена директива. еще не реализовано
`DENEMO_OVERRIDE_STEP`: значение в мидибайтах будет использоваться с этого момента
`DENEMO_OVERRIDE_RAMP`: значение в мидибайтах будет использоваться в качестве начального значения, а соответствующее директиве (то есть с тем же тегом) конечное значение будет интерполироваться между ними. еще не реализовано

DENEMO_OVERRIDE_RELATIVE: значение в мидибайтах используется текущего значения (в противном случае это абсолютное значение; например, абсолютная скорость и т. д.)
DENEMO_OVERRIDE_PERCENT: значение в мидибайтах интерпретируется как процентное значение. еще не реализовано

Эти флаги объединяются в комбинацию, необходимую для директивы, с помощью процедуры схемы под названием loglog.

Вот пример: ступенчатое изменение громкости на 0x40 на MIDI-выходе и запись «*riù mosso*» в партитуре.

В этом примере директива является самостоятельной директивой. Команды MIDI применяются к аккордам и нотам. Реализация команд для голосов, движений, партитур и т. д. еще не завершена.

32.2 Скрипты для редактирования директив

Введение

Директивы для партитуры и движения могут задавать значение для своего графического элемента. В верхней части партитуры появляется кнопка, с помощью которой можно изменить директиву. Аналогичным образом директивы для нотного стана и голоса отображаются в виде значка свойств перед нотным станом, к которому они применяются (директивы для нотного стана отображаются над ним, а директивы для голоса — под ним). Нажав на значок, вы сможете изменить директиву.

Команду EditDirective можно использовать, когда курсор находится над объектом директивы Denemo или объектом, к которому прикреплена директива Denemo. Дальнейшие действия определяются скриптом, названным в соответствии с «тегом» или именем директивы. Например, команда RehearsalMark создает директиву с тегом «RehearsalMark», а EditDirective запускает скрипт RehearsalMark.scm.

Существует также диалоговое окно низкоуровневого редактирования, которое вызывается, если не существует скрипта редактирования, или напрямую из схемы с помощью тега (d-DirectiveTextEdit-*). С его помощью можно напрямую редактировать и удалять директивы. Другие команды для редактирования директив: EditScoreDirective, EditMovementDirective, EditStaffDirective, EditVoiceDirective, EditClefDirective, EditKeysigDirective, EditTimesigDirective — предназначены для директив, прикрепленных к соответствующим объектам.

Для низкоуровневого редактирования директив в схеме используется следующая команда:

Где <tagname> указывает на директиву, которую нужно отредактировать, а <field> может быть одним из следующих: score, scoreheader, movementcontrol, header, paper, layout, clef, timesig, keysig, staff, voice, standalone, chord или note.

Например,

Предоставляет низкоуровневый доступ к директиве, устанавливающей команду print all headers в блоке вывода LilyPond.

32.2.1 Скрипты инициализации

У каждого меню может быть скрипт инициализации, который может содержать процедуры, на определение которых при каждом использовании уходило бы слишком много времени. Эти скрипты гарантированно запускаются перед активацией любого пункта меню. Их можно открыть или изменить с помощью контекстного меню, вызываемого правой кнопкой мыши на любом пункте меню со скриптом.

32.2.2 Редактирование скриптов

У каждой директивы есть поле тега, по которому ее могут распознать скрипты, работающие с ней. В частности, для каждого тега может быть предусмотрен скрипт редактирования директивы с этим тегом.

Скрипты редактирования хранятся в каталоге actions/editscripts параллельно с каталогом actions/menus, в котором хранятся сами команды.

Вы можете читать и писать скрипты редактирования, используя диалоговое окно низкоуровневого редактирования директивы с тегом, для которого вы пишете.

Низкоуровневый диалог редактирования - это тот, который отображается, если нет сценария редактирования. Сценарии редактирования сами могут предоставлять доступ к этому диалоговому окну, включая опцию cue-Advanced, которая вызывает (d-DirectiveTextEdit-ter поля) для соответствующего поля и тега. Пример смотрите в скрипте редактирования для Инструментов -> Оркестр -> Репетиционная метка.

В них доступны функции для редактирования директив, определенных в файле actions//denemo.scm, который выполняется при запуске. Функции и переменные для редактирования скрипта:

- d-GetOption, за которым следует список опций, разделенных символом nul, предлагает пользователю на выбор несколько опций и возвращает одну из них или #f, если пользователь отменяет выбор. На основе этой команды созданы более полезные команды RadioBoxMenu и RadioBoxMenuList для более удобного интерфейса.
- Контекст типа тега Extra-Offset. Принимает три строковых параметра: tag — имя редактируемой директивы, которое должно совпадать с именем объекта LilyPond, type — тип директивы (нота, аккорд, автономная нота, нотоносец, голос или партитура), context — контекст объекта в LilyPond. Требуется указать только параметр tag. Сдвигает объект в выводе LilyPond.
- SetPadding ter тип контекст. Как и параметр Extra-Offset, он задает расстояние, которое остается вокруг элемента в процессе гравировки в LilyPond.
- Тип тега SetRelativeFontSize. В качестве дополнительного смещения изменяет размер шрифта следующего текста в процессе гравировки в LilyPond.
- Метка тега CreateButton — это просто удобная функция для добавления кнопки с указанной меткой в блок кнопок в верхней части экрана. Скрипты могут прикреплять действия к таким кнопкам с тегами.
- d-SetDirectiveTagActionScript ter scheme-actions. Эта команда устанавливает scheme-actions в качестве действий, выполняемых при нажатии на кнопку с указанным тегом. По умолчанию при нажатии на кнопку запускается любой скрипт редактирования, связанный с тегом, а если такого нет, то запускается d-DirectiveTextEdit-score для директивы, отображающей кнопку.
- d-DirectiveGetForTag-field ter. Определены полезные переменные:
 - (определить остановку "\ 0")
 - (определить cue-Advanced "Дополнительно")
 - (определить cue-PlaceAbove "Место выше персонала")
 - (определить cue-PlaceBelow "Место ниже персонала")
 - (определите cue-SetRelativeFontSize "Установить относительный размер шрифта")
 - (определите cue-OffsetPositionAll "Положение смещения (все)")
 - (определите cue-OffsetPositionOne "Позиция смещения (единица)")
 - (определите cue-EditText "Редактировать текст")
 - (определите cue-setPadding "Задать заполнение")
 - (определить cue-Удалить "Удалить")

Часть V Получение и установка Denemo

<http://denemo.org> [Denemo можно скачать на странице загрузок на сайте Denemo](#), где представлена более актуальная информация. Это предпочтительный способ установки Denemo, поскольку различные предложения на других ресурсах часто либо не работают, либо устарели.

А Обновление Denemo

Если у вас уже установлена какая-то версия Denemo, то при установке новой версии возникает вопрос о сохранении ваших настроек, ярлыков и т. д. Они хранятся в каталоге (в Windows — «папке») в вашем домашнем каталоге, который назван в соответствии с номером версии Denemo. Например, для версии 2.0.0 каталог называется «.denemo-2.0.0».

Они будут скопированы из старого каталога в новый, если вы попросите об этом при запуске. Если вы забудете это сделать, вы можете удалить новый каталог .denemo-2.0.2 (например), и при запуске Denemo снова спросит, хотите ли вы сохранить настройки предыдущей версии.

В Получение исходного материала

Denemo доступен из различных источников для разных дистрибутивов. Последнюю стабильную версию (в форматах tar.gz и .deb) можно скачать с <http://denemo.org/downloads-page/>. Вы можете установить Denemo из нестабильных репозиториях Debian с помощью команды `apt-get install denemo`. Сборки для Macintosh доступны в рамках проекта Gnu-Darwin. Ветку разработки Denemo можно скачать с помощью анонимного CVS или Git.

Анонимный Git checkout:

Анонимная проверка резюме:

Зависимости

Чтобы собрать Denemo из исходного пакета, ознакомьтесь с актуальным списком зависимостей на сайте. Не забудьте установить пакеты для разработки (название конкретного пакета зависит от вашего дистрибутива):

Для пользователей Debian: введите в командной строке `apt-cache showsrc denemo`, чтобы узнать названия пакетов, от которых зависит Denemo. Введите `apt-get build-dep denemo`, чтобы собрать зависимые файлы, или используйте `apt-get` для установки пакетов по отдельности, скопировав и вставив их названия в командную строку.

С Установка Denemo из исходного кода

Denemo доступен в различных форматах. Текущая стабильная версия доступна в виде исходного кода или в бинарном формате. Разработка Denemo ведется в ветке GIT.

С.1 Установка из исходного кода:

1. Откройте окно терминала.
2. Перейдите в каталог, в который вы скачали исходный пакет Denemo.
3. Распакуйте исходный пакет с помощью стандартных инструментов Linux (`tar` и `gunzip`).
4. Перейдите в распакованный каталог с исходным кодом.

С.2 Создание скрипта для настройки

В Git нет скрипта `Configure`. Создайте его, введя следующую команду и нажав `Enter` после строки:

Чтобы собрать проект из исходного кода, нажимайте `Enter` после каждой строки:

Если вы вошли в систему не под учетной записью `root`, для выполнения последнего шага введите `su` и свой пароль `root` или введите `sudo make install`.

Благодарности

На протяжении многих лет в создании этого руководства принимали участие многие люди, прямо или косвенно. Иногда время стирает из памяти их имена. Среди авторов — Мэтью Хиллер, Адам Ти, Джеремайя Бенхэм, Рой Рэнкин, Аарон Мель, Нильс Гей, С. Биндер, Дж. К. Уилкинсон, А. Шнайдер.

Указатель

- Anacrusis: [1](#)
- Articulations: [1](#), [2](#)
- Audio: [1](#)
- Bar: [1](#)
- Barline: [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#)
- Beaming: [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#), [6](#)
- Blank Page: [1](#), [2](#)
- Bookmark: [1](#), [2](#)
- Braces: [1](#)
- Chord: [1](#), [2](#), [3](#), [4](#)
- Chord Names : [1](#)
- Chord Symbols: [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#)
- Clef: [1](#), [2](#), [3](#)
- Click Track: [1](#), [2](#), [3](#), [4](#)
- Command Center: [1](#)
- Conditional Directive: [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#), [6](#), [7](#)
- Copy/Cut and Paste: [1](#), [2](#)
- Cresc. and dim.: [1](#)
- Cursor Highlighting: [1](#)
- Custom Ornaments: [1](#)
- Custos: [1](#)
- Denemo Display: [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#)
- Directives: [1](#)
- Doubled Chord Notes: [1](#), [2](#), [3](#)
- Duplicate Directives: [1](#)
- Duration: [1](#), [2](#), [3](#)
- Dynamics: [1](#), [2](#), [3](#), [4](#)
- Educational: [1](#)
- Enharmonic Range: [1](#), [2](#)
- Fake Chords: [1](#), [2](#)
- Figured Bass: [1](#), [2](#)
- Fingerings: [1](#), [2](#)
- Fret Diagrams: [1](#), [2](#)
- Grace Notes: [1](#)

- [Help: 1](#)
- [Hidden Staves: 1](#)
- [Inclusion Criteria: 1](#)
- [Indent: 1](#)
- [Key Signature: 1, 2, 3, 4](#)
- [LilyPond: 1, 2, 3, 4, 5](#)
- [Lyrics: 1, 2](#)
- [Markings: 1](#)
- [Markup: 1](#)
- [Measure: 1](#)
- [Measure : 1](#)
- [MIDI: 1, 2](#)
- [MIDI Controller: 1](#)
- [MIDI Filters: 1](#)
- [MIDI Input: 1](#)
- [Mouse: 1](#)
- [Movement: 1, 2](#)
- [Multi-Measure Rest: 1](#)
- [Music Snippets: 1](#)
- [MusicXML: 1](#)
- [Notes: 1, 2](#)
- [Numeric Keypad: 1](#)
- [Object Editor: 1](#)
- [Object Inspector: 1, 2](#)
- [Ornaments: 1, 2, 3](#)
- [Ossia: 1](#)
- [Page Break: 1](#)
- [Palettes: 1](#)
- [Part Name: 1](#)
- [Passages: 1, 2](#)
- [PDF: 1, 2, 3, 4](#)
- [Pending accidental: 1, 2](#)
- [Pending Accidental: 1](#)
- [Pickup: 1](#)
- [Pitch Spelling: 1, 2, 3](#)
- [Playback: 1](#)
- [Playback Controls: 1](#)
- [Playback View: 1](#)
- [Polymetric Staves: 1](#)
- [Polyphony: 1, 2](#)
- [Preferences: 1, 2](#)
- [Prevailing duration: 1](#)
- [Print Part: 1, 2](#)
- [Print View: 1](#)
- [Rehearsal Marks: 1](#)
- [Repeats: 1](#)
- [Rests: 1, 2](#)
- [Scheme: 1, 2](#)
- [Score: 1](#)
- [Score Layout: 1, 2, 3, 4, 5](#)
- [Search Commands: 1](#)
- [Search Objects: 1](#)
- [Seek: 1, 2](#)
- [Selection: 1, 2](#)
- [Sketches: 1](#)
- [Slurs: 1, 2, 3, 4](#)
- [Source View: 1](#)
- [Spanning: 1, 2, 3](#)
- [Staff: 1, 2](#)
- [Staff Properties: 1, 2](#)
- [Staff Properties Editor: 1, 2](#)
- [System: 1](#)
- [Tablature: 1](#)
- [Templates: 1](#)
- [Tempo: 1, 2, 3, 4](#)
- [Text: 1](#)
- [Ties: 1, 2, 3, 4, 5, 6](#)
- [Time Signature: 1, 2](#)
- [Titles: 1, 2, 3](#)
- [Transposition: 1](#)
- [Triplets: 1](#)
- [Tuplets: 1, 2, 3](#)
- [Upbeat: 1](#)
- [Voice: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10](#)
- [Voice Properties Editor : 1](#)
- [Whole Measure Rest: 1](#)
- [WYSIWYG: 1](#)