

Personal Composer V3

Handbuch Einführung

PC-8, PC-16 und PC-Pro

Deutsch



Technischer Support USA

help@pcomposer.com

Technischer Support Niederlande

helpdesk@pcomposer.nl

Technischer Support Deutschland

edkgarten@aol.com

Um eine gewünschte Seite im Handbuch schnell aufzusuchen, aktivieren Sie den Acrobat Reader X oder XI oder ähnlich und öffnen die PDF-Datei Handbuch Einführung, klicken im Abschnitt Lesezeichen auf eine der Optionen nach Ihrer Wahl um sich in der gewünschten Seite über die Notation zu informieren.

II. Kapitel Listenverzeichnis Personal Composer V3 PC-8/16 und PC-Pro Seite 2 - 4:

4. Listenverzeichnis Handbuch Einführung:

I. Kapitel Logo Handbuch Einführung Personal Composer V3 PC-8/16 und PC-Pro Seite 1.

Logo Handbuch Einführung, Technischer Support, Hinweis zur Anwendung der Lesezeichen.

II. Kapitel Listenverzeichnis Personal Composer V3 PC-8/16 und PC-Pro Seite 2- 4.

III. Kapitel Inhaltsverzeichnis Personal Composer V3 Seite 5 - 13:

Inhaltsverzeichnis:

IV. Kapitel Prolog Seite 13.

Begrüßung.

V. Kapitel Zur Beachtung Seite 13:

Personal Composer Benutzerhandbuch, sechste Auflage (Juli 2007).

Urheber geschütztes Warenzeichen, Anerkennung der Programmierer und Tester.

Danksagung, Widmung.

VI. Kapitel Eigenschaften Personal Composer V3 PC.8/16 und PC-Pro Seite 14:

Eigenschaften PC-8/16 und PC-Pro.

VII. Kapitel Hardware- und Software-Anforderungen Installation Seite 16:

Anforderungen an das Betriebssystem, , installieren und deinstallieren Pcdemo_V3.exe, Personal Composer V3 PC-8/16 oder PC-Pro, lesen Versionshinweis, Hilfeforum, Voraussetzung für die Ausführung des Programms, Konventionen, Language (deutsche Sprache aktivieren), MIDI-Treiber überprüfen.

VIII. Kapitel Einführung Seite 19:

Einführung in Personal Composer V3, Voraussetzung für die Programm-Führung, Konventionen, Eigenschaften Personal Composer V3, Anforderung an das Betriebssystem, Installieren PCdemo_V3.exe zum Schnuppern, Installation Personal Composer V3 PC-8, PC-16 oder PC-Pro, Deinstallieren Programme, Lesen Versionshinweise, Hilfeforum, Language - deutsche Sprache aktivieren, MIDI-Treiber überprüfen, Personal Composer V3 im Überblick, Vergrößerung Arbeitsfläche zur Erleichterung der Elementeneingabe, Seiten-Werkzeugleiste,

IX. Kapitel Notations-Werkzeuge Seite 20:

Haupt-Werkzeugleiste, Zeilen-Werkzeugpalette, Pointer-Werkzeug  (Zeiger/Pfeil), Lupenwerkzeug, Taktstrichwerkzeug, Dateien-Werkzeugleiste, Bearbeitungs-Werkzeugleiste, Bildbearbeitungs-Werkzeugleiste, Seitenblättern-Werkzeugleiste, Text-Werkzeugleiste, Text-Werkzeugleiste, MIDI-Werkzeugleiste, Fenster-Werkzeugleiste, Stimmen-Werkzeugleiste (Voice), Liedtext-Werkzeugleiste, Cursorstandort im Desktop, Bildschirm-Neuaufbau-Werkzeug, Umgang mit Paletten, Noten-Paletten, Verzierungen (Vorschläge, Triller usw.), Grafikwerkzeugleiste, Textwerkzeug, Vortragszeichen und Dynamik-Paletten, Kursoren-Standort, Mausbedienung, Grauen Seiten-Bereich beachten, Anfasser, Statusleiste zeigt Attribute, Beispiele der Cursoranwendung deren Verwendung, Notenkursor, Umgang mit Paletten, Tasteneingabe und Kurztasten.

- X. Kapitel Liedtexteingabe: Seite 27:**
Liedtextdefinition, Liedtexteingabe, Liedtext-Fonts-Vorgabe von PCWIN, Ändern Schriftart, Wählen Schrift aus dem Menü „Bild setzen“, Hilfe zur Lied-Text-Eingabe, Eingeben Liedtext mehrzeilig unter Bezugnahme jeder Note, Silbeneingabe mit Bindestrich, Löschen eingegebenes Wort oder Silbe, Formatieren Worte oder Silben, Verschieben einzelne Worte und Silben, Liedtext mit Lyricschalter 2 eintippen, Liedtext eingeben mit dem Zwischenspeicher.
- XI. Kapitel Seitenwerkzeug Seite 31:**
Seiten-Werkzeugleiste, Cursorstandort im Desktop, Bildschirm-Neuaufbau-Werkzeug, Umgang mit Paletten, Noten-Paletten, Verzierungen (Dynamiks) Vorschläge, Triller usw.), Pralltriller Doppelnachschlags.
- XII. Kapitel Verzierungen (Dynamiks), Vorschläge Triller Triolen 33**
Verzierungen, Vorschläge, Triller, Triolen.
- XIII: Kapitel Grafikwerkzeuge, Maus- und Kursoren-Verwendung Grafikwerkzeugleiste: Seite 39:**
Grafikwerkzeug, Textwerkzeug, Vortragszeichen und Dynamik-Paletten, Kursoren-Standort, Kursoren in Personal Composer V3, Klicken und Ziehen mit Kursoren, Mausbedienung, Mausbedienung, Anfasser, Statusleiste zeigt Attribute, Beispiele der Kursoranwendung, Notenkursor, Umgang mit Paletten, Tasteneingaben und Kurztasten,
- XIV. Kapitel Noteneingabe mit Computer-Tasten Seite 49:**
Noteneingaben mit Computer-Tasten, Wahl eines Notenwerts, Verschieben einer Note, Kurztasten, Vorzeichen, Punktierung, Taktstrich-Kurztasten.
- XV. Kapitel Noteneingabe mit dem Keyboard (Yamaha PSR-520) Seite 50:**
Vorbereiten Keyboard, Wiedergabe Einstellungen, Hinweis, Einzel-Noten-Eingabe mit dem Keyboard, Durch Wahl der Notengröße im Notentool und dem Keyboard, Durch Wahl des Notentools, eintippen der Notenbuchstaben mit der Tastatur (siehe unten) und dem Keyboard, Notenbezeichnungen in Personal Composer, Wiedergabe - Abspielen Noten und Partituren mit dem Keyboard.
- XVI. Kapitel Seitenansicht und Scrollmodus 52:**
Seitenansicht und Scroll-Modus, Bildschirmneuaufbau, Scrollen, Das Zoomwerkzeug.
- XVII. Kapitel Kurzanleitung Seite 55:**
Noteneingabe, Noteneingabe mit der Maus Kurztasten, Noteneingabe mit der Maus, , Notenwert ändern, Kurzanleitung, Vorzeichen, Punktierung, Notenwert, Taktstrich Kurztasten zur Seitengrößenänderung, Löschen einer Note, Noten zu Pausen ändern.
- XVIII. Kapitel Vorzeichen (Dynamiks), Triller, Triolen, Tempo usw. Seite 57:**
Vorzeichen (Dynamiks), Vorzeichen hinzufügen, Vorzeichen verschieben und löschen, Punktieren Noten, Staccato und Legato, Platzieren Staccatopunkt, Notenverzierungen, Dynamikzeichen, Platzieren Dynamikzeichen, Triolen, Eingabe einer einfachen Triole, Eingabe einer einfachen Triole, Triolenklammer oder des Bindebogens nach unten oder oben verschieben, Tempo, Tempozeichen setzen, Ändern Tempovorgabe, Einfügen Dynamikzeichen Accelerando, Einfügen Dynamikzeichen Ridardando.

XIX. Kapitel Perkussionsnotation, TAB-Notenschlüssel usw. Seite 65:

Perkussionsnotation für Schlagzeug und seine Anwendung, Die gebräuchlichsten Schlagzeuginstrumente, Die am meisten verwendeten Perkussionsnoten, Erstellen Trommelnotenköpfe mit Kurztasten, Perkussionsnotenzeile erstellen, Erstellen Tabulator-Notenzeilen (T A B) in Personal Composer.

XX. Kapitel Weitere Notationsoptionen wie Voltenklammer, MIDI-Events, Segno, Coda, Fine usw. Seite 71:

Einfügen geschweifte Systemklammer, Nachträgliches Ändern des Seitenlayouts, Takt Striche und Wiederholungen, Wiederholungen, Optionen D.S. al Coda usw. MIDI-Events , Platzieren Voltenklammern, Erstellung des Ablaufs D.C. al Fine, Setzen Oktav-Zeichen, Optionen D.S. al Coda usw.

XXI. Kapitel Epilog Seite 81:

Wenn Sie weitere Information über Personal Composer V3 wünschen, besuchen Sie unsere 3 Handbücher 1, 2, und 3 im Internet www.pcomposer.de im Kapitel „Handbücher“ oder unser Handbuch „**User Guide**“ und die Tutorials [dsalfine.pc](#), [dsrepeat.pc](#), [Percussiondemo.pc](#), [turns.pc](#), und [v3demo.pc](#) im Ordner Personal Composer 3 in C:\Programme.

XXII: Kapitel Anhang,) Seite 82:

Kurztasten (Makros), Makrotasten Tastatur (nicht Zahlenblock) für die Werkzeugfenster, Copyright, Verfasser.

III. Kapitel Inhaltsverzeichnis Handbuch Einführung Personal Composer V3:

5. Inhaltsverzeichnis Handbuch Einführung Personal Composer V3:

Optionen:	Seite:
I. Kapitel Logo Handbuch Einführung Personal Composer V3 PC-8/16 und PC-Pro	1
1. Logo Handbuch Einführung Personal Composer V3	1
2. Technischer Support USA. Niederlande, Deutschland	1
3. Hinweis zur Anwendung der Lesezeichen	1
II. Kapitel Listenverzeichnis Personal Composer V3 PC-8/16 und PC-Pro	2
4. Kapitellisten-Verzeichnis Personal Composer V3 PC-8/16 und PC-Pro und PC-Pro Seite 4 – 12	2
III: Kapitel Inhaltsverzeichnis Personal Composer V3	5
5. Inhaltsverzeichnis Handbuch Einführung Seite 2 – 8	5
IV. Kapitel Prolog:	13
6. Begrüßung	13
V. Kapitel "Zur Beachtung"	13
7. Personal Composer Benutzerhandbuch, sechste Auflage (Juli 2007)	13
8. Urheber geschütztes Warenzeichen	13
9. Anerkennung der Programmierer und Tester	13
10. Danksagung	14
11. Widmung	14
VI. Kapitel Eigenschaften Personal Composer V3 PC-8/16 und PC-Pro:	14
12. Eigenschaften Personal Composer V3	14
VII. Kapitel Hardware und Software, Anforderungen an das Betriebssystem	16
13. Anforderung an das Betriebssystem	16
14. Installieren PCdemo_V3.exe zum Schnuppern	16
15. Installation Personal Composer V3 PC-8, PC-16 oder PC-Pro	17
16. Deinstallieren Programme	17
17. Lesen Versionshinweise	17
18. Hilfeforum	17
19. Voraussetzung für die Ausführung des Programms	18
20. Konventionen	18
21. Hilfeforum	18
22. Language - deutsche Sprache aktivieren	18

23. MIDI-Treiber überprüfen	18
VIII. Kapitel Einführung	19
24. Einführung in Personal Composer V3	19
25. Personal Composer V3 im Überblick	19
26. Vergrößerung Arbeitsfläche zur Erleichterung der Elementeneingabe	20
IX. Kapitel Notations-Werkzeuge:	20
27. Haupt-Werkzeugleiste	20
28. Zeilen-Werkzeugpalette	21
29. Pointer-Werkzeug  (Zeiger/Pfeil)	21
30. Lupenwerkzeug	21
31. Taktstrichwerkzeug	22
Taktkonfiguration (Measure – Metrum)	22
Einfügen oder löschen eines Takts	22
Einfügen oder löschen eines Taktes in einer beschriebenen Notenzeile oder beschriebenem System	22
Formatieren Takt im System oder Notenzeile	22
Verbreitern und schmälern Takt unter Einbeziehung der übrigen Takte	23
Verbreitern oder schmälern Takt ohne Veränderung der übrigen Takte	23
Ändern Taktstrichart	24
Auftakt erstellen	24
Taktart ändern (Metrum)	25
32. Dateien-Werkzeugleiste	25
33. Bearbeitungs-Werkzeugleiste	25
34. Bildbearbeitungs-Werkzeugleiste	25
35. Seitenblättern-Werkzeugleiste	25
36. Text-Werkzeugleiste	25
37. Noten-Werkzeugleiste	25
38. MIDI-Werkzeugleiste	26
39. Fenster-Werkzeugleiste	26
40. Stimmen-Werkzeugleiste (Voice)	26
X. Kapitel Liedtexteingabe:	27
41. Liedtext-Werkzeugleiste	27
Liedtextdefinition	27
Liedtexteingabe	27
Liedtext-Fonts-Vorgabe von PCWIN	27

Andere Schriftart	28
Wählen Schrift aus dem Menü „Bild setzen“	28
Hilfe zur Lied-Text-Eingabe	28
Eingeben Liedtext mehrzeilig unter Bezugnahme jeder Note	28
Silbeneingabe mit Bindestrich	29
Erstellen 2te Lied-Textzeile	29
Löschen eingegebenes Wort oder Silbe	29
Formatieren Worte oder Silben	29
Verschieben Worte oder Silben	29
Liedtext eingeben mit Lyricschalter 2	29
Liedtext eingeben mit dem Zwischenspeicher	30
XI. Kapitel Seitenwerkzeug:	31
42. Seiten-Werkzeugleiste	31
Schalter 1	31
Schalter L und R	31
43. Cursorstandort im Desktop	31
44. Bildschirm-Neuaufbau-Werkzeug	31
45. Umgang mit Paletten	31
46. Noten-Paletten	32
XII. Kapitel Verzierungen (Dynamiks), Vorschläge Triller Triolen:	33
47. Verzierungen (Vorschläge, Triller usw.)	33
Doppelvorschlag mit 2 Sechszehntelnoten in Echtzeit (tempoabhängig)	33
Doppelvorschlag mit 2 Zweiunddreißigstelnoten vom Programm vorgegeben	34
Installieren Triller mit Doppelnachschlag mit V3 PC-8/16	35
Eingeben Trillervorgabe nach obiger Grafik	35
Phrasierungsbogen setzen (Bindebogen)	36
Installieren Triller mit Doppelnachschlag in V3 PC-Pro	36
Phrasierungsbogen setzen für Doppelvorschlagsnote zur Viertelnote	37
Pralltriller Doppelnachschlags-Noten in V3 PC-8/16 und PC-Pro	38
Pralltriller erstellen mit V3 PC-8/16	38
Pralltriller erstellen mit V3 PC-Pro	38
XIII. Kapitel Grafikwerkzeuge, Maus- und Kursoren-Verwendung	39
48. Grafikwerkzeugleiste	39
49. Textwerkzeug	40
Einfügen MSWORD-rich-Text in PCWIN V3-Dokument	40
50. Vortragszeichen und Dynamik-Paletten	42

51. Kursoren-Standort	42
Kursoren in Personal Composer V3	43
Kursorform zeigt Aufgabe an	43
Klicken und Ziehen mit Kursoren	44
52. Mausbedienung	44
Klicken	44
Doppelklicken	44
Zweimal Klicken	44
Anfasser	44
Ziehen	44
Editieren	45
Objekt oder Element	45
Auswahl	45
53. Grauen Seiten-Bereich beachten	45
54. Anfasser	45
Ein Objekt kann auf folgende zwei Arten gewählt und editiert werden	46
55. Statusleiste zeigt Attribute	46
56. Beispiele der Kursoranwendung deren Verwendung	47
57. Notenkursor.	48
58. Umgang mit Paletten	48
59. Tasteneingabe und Kurztasten	48
XIV. Kapitel Noteneingabe mit Computer-Tasten:	49
60. Noteneingaben mit Computertasten	49
Verschieben des Cursors	49
Wahl eines Notenwertes	49
Verschieben einer Note	49
61. Kurztasten	49
Vorzeichen	49
Punktierung	49
Notenwert	49
Taktstrich Kurztasten	49
XV. Kapitel Noteneingabe mit dem Keyboard (Yamaha PSR-520):	50
62. Noteneingabe mit dem Keyboard (Yamaha PSR-520)	50
Vorbereiten Keyboard	50

Einzelnoteneingabe mit dem Keyboard	51
a. Durch Wahl der Notengröße im Notentool des Progr. und dem Keyboard	51
b. Durch Wahl der Notentools, eintippen der Notenbuchstaben mit der Tastatur und dem Keyboard	52
c. Notenbezeichnungen in Personal Composer	52
d. Wiedergabe - Abspielen Noten und Partituren mit dem Keyboard	52
XVI. Kapitel Seitenansicht und Scroll-Modus:	52
63. Seitenansicht und Scroll-Modus	52
64. Bildschirmneuaufbau	54
65. Scrollen	54
66. Das Zoomwerkzeug	55
Kurz-Tasten zur Seitengrößenänderung	55
XVII. Kapitel Kurzanleitung zum Erstellen eines Layouts	55
67. Kurzanleitung zur Seitengrößenänderung	55
68. Noteneingabe	55
69. Noteneingabe mit der Maus	55
70. Notenwert ändern mit Kurztasten	56
Löschen einer Note	56
71. Noten zu Pausen ändern	56
72. Pausen-Eingaben	56
73. Pausen löschen	56
74. Eine Pause zu einer Note ändern und umgekehrt	56
XXIII. Kapitel Vorzeichen (Dynamiks), Triller, Triolen, Tempo, usw.:	57
75. Vorzeichen (Dynamiks)	57
Vorzeichen hinzufügen	57
Vorzeichen verschieben und löschen	57
76. Punktieren Noten, Staccato und Legato	57
Punktieren Noten	57
Punktieren Note mit der Tastatur	57
77. Staccatopunkte	58
Platzieren Staccatopunkt	58
78. Noten-Verzierungen	58
Dynamikzeichen	59
Platzieren Dynamikzeichen	59

79.	Triolen	59
	Eingabe einer einfachen Triole	59
	Triolenbezeichnung anbringen und editieren	60
	Bindebogen aus Triolenbezeichnung erstellen	60
	Triolenklammer oder des Bindebogens nach unten oder oben verschieben	60
80.	Tempo	60
	Tempozeichen setzen	60
	Ändern Tempovorgabe	60
	Mit dem Mixer Tempovorgabe verändern und kontrollieren in PC-Pro	61
	Verändern Platzierung der Tempovorgabe verändern	61
	Setzen Text zum Tempozeichen	61
	Setzen Text zum Tempozeichen mit der Option Text in der Symbolleiste	61
81.	Einfügen Dynamikzeichen accelerando (schneller werden)	61
82.	Einfügen Dynamikzeichen Ridardando (langsamer werden)	62
83.	Scrollen und Zoomen	62
	Scrollen mit der Tastatur	62
	Scrollen Bildlaufleisten mit der Maus	62
	Automatisch scrollen (nur bei PC-16 und PC-Pro)	62
84.	Zoomen	63
	Zoomen Layout mit der Tastatur	63
85.	Seitenlayout	63
	Neues Dokument aus der Musterkollektion Template	63
86.	Erstellen Layout mit einem 3-stelligem System mit 4 Takte 4 Systemen	63
87.	Bassschlüssel ändern in Notenzeile 3	65
XIX.	Kapitel Perkussionsnotation Schlagzeug, Tab-Notenschlüssel usw.:	65
88.	Perkussionsnotation für Schlagzeug und seine Anwendung	65
	Die gebräuchlichsten Schlagzeuginstrumente	65
	Die am meisten verwendeten Perkussionsnoten	66
	Erstellen Trommelnotenköpfe mit Kurztasten	66
	Perkussionsnotenzeile erstellen	66
	Hinweis zum Erstellen eines Perkussionsnotenschlüssel	66
	Schalter Stimmen 1 (Voice 1) Ride (Becken, Ha Hit)	67
	Schalter Stimmen 2 (Voice 2), Snare (kl. Trommel)	67
	Schalter Stimmen 3 (Voice 3), Bass Drum	67
	Perkussionsnotenzeile mit einer Noten-Linie	68

89.	Ändern Anschlagstärke (Volumen, Lautstärke) bei Verwendung der Anwendung Stimme (Timbre)	68
90.	Erstellen Tabulatur-Notenzeilen (TAB) in Personal Composer V3	69
	Hinweis für Info im Internet	69
	Demo TAB Notenzeile	69
	Gitarrengriffbrett	69
	Erstellen einer TAB-Notenzeile nach obiger Grafik Demo TAB-Notenzeile	70
	Erstellen Sie nun die Bundzahlen des Gitarrengriffbretts	71
	Hinweis Fehler bei Eingabe der Bundzahlen	71
XX.	Kapitel Weitere Notationsoptionen wie Voltenklammer, Midi Events, Segno, Coda, Fine usw.:	71
91.	Einfügen geschweifte Systemklammer	71
92.	Nachträgliches Ändern des Seitenlayouts	72
93.	Taktstriche und Wiederholungen	72
	Taktstrichdialog	72
	Setzen und ändern Taktstriche mit Kurztasten	72
	Abstand nach dem ersten Taktstrich	72
	Wiederholungen	73
94.	Platzieren Voltenklammer (Ausgangsklammer Repeat Ending usw.)	73
	Anwendung der Voltenklammer und editieren mit 2 Ausgängen	73
	Zahl der zweiten Klammer	73
	Platzieren Voltenklammer (Ausgang, Repeat Ending) und editieren	74
	Ändern Voltenklammerzahl 1 in 2	75
	Anwendung mit 3 Voltenklammern in Verbindung mit Dal Capo al Fine (nur mit PC-Pro ausführbar)	75
	Test Wiederholung, Voltenklammern und D.C. al Fine	76
	Spielablauf	76
	Erstellung des Ablaufs D.C. al Fine	76
	Hinweis Bei Verwendung von Fine in der Voltenklammer 2	76
	Weiterer Hinweis bei Verwendung von Fine in der Voltenklammer 2	77
95.	Setzen Oktav-Option	77
96.	MIDI-Events	77
	Einfügen Musik-Instrument Violine in Takt 5 und zusätzlichem Instrumenten-Namen in Ihr Dokument	78
97.	Optionen Segno, Coda, D.C. und D.S. usw.	79

Einfügen Option Segno in Takt 2	79
Einfügen Option D.S. al Coda	79
Einfügen Option Coda (the Coda) in Takt 9	80
Einfügen Option Coda (go to Coda) in Takt 6	80
Einfügen Endwiederholung in Takt 12	80
Eintippen Fine in Takt 12 (Ende der Melodie)	80
Hinweis durch Fehlermeldung bei falschem Setzen de D.C.-Anweisungen.	80
XXI. Kapitel Epilog:	80
98. Epilog	80
XXIII. Kapitel Anhang:	
99. Anhang, Kurztasten (Makros)	81
100. Makrotasten Tastatur (nicht Zahlenblock) für die Werkzeugfenster	83
101. Copyright	83
102. Verfasser	83

IV. Kapitel Prolog:

6. Begrüßung:

Werte Musikfreunde, Personal Composer bedankt sich für Ihr Interesse an unserem modernen und professionellen Notationsprogramm Personal Composer V3 und wenn Sie bereits Besitzer sind, für Ihren Kauf.

Personal Composer für Windows wurde von Personal Composer so entwickelt, dass es so einfach wie möglich zu bedienen und zu erlernen, wie es für ein so umfangreiches und professionelles Programm möglich ist.

Um Sie möglichst schnell über die wichtigsten Optionen zu informieren, hat unser ehrenamtlicher Mitarbeiter, siehe Ende des Handbuchs, für unsere deutschen Freunde zusätzlich das Handbuch Einführung (PDF-Datei) erstellt. In diesem Handbuch wurde bewußt im Allgemeinen auf detaillierte Anwendung der Optionen verzichtet. Die finden Sie in den 3 weiteren Handbüchern in dem Kapitel Handbücher in unserer WEB-Seite www.pcompose.de.

Sollten Sie sich für die gesamte Leistung der Notation interessieren, besuchen Sie das Handbuch „User Guide“ im Programmordner C:\Programm Personal Composer 3 oder ähnlich.

V. Kapitel "Zur Beachtung!":

7. Personal Composer Benutzerhandbuch, sechste Auflage (Juli 2007):

Copyright © 2007, Personal Composer, Inc. urheberrechtlich alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieses Dokuments kann kopiert, reproduziert, übersetzt werden, oder reduzierte auf jede elektronische oder maschinenlesbare Form ohne schriftliche Erlaubnis von Personal Composer, Inc.

8. Urheberrechtlich geschütztes Warenzeichen:

Personal Composer und das Personal Composer Emblem sind eingetragene Warenzeichen von Personal Composer, Inc. andere Produktnamen sind die Eigenschaften ihrer Jeweiligen Eigentümer.

9. Anerkennung:

Wir anerkennen und danken Doug Heyer für sein Softwarekonstruktions-Genie. Wir danken folgenden Personen für ihr unermüdliches Testen und für ihre Führung und Vorschläge:

Claude Wiatrowski

Arne Christiansen

Roy Penny

Anton van Woerkom

Eduard Gaertner

Tom Parks

Gert DeGroot

David Rosen

Roland Stearns

Sally Deford

Greg Lynchen

10. Danksagung:

Wir danken folgenden Personen für die Schnittstellenübersetzungen:

Anton van Woerkom - Niederlande
 Félix González - Spanien
 Ricardo Villarreal - Spanien
 Marc Berrebi Frankreich
 Eduard Gaertner - Deutschland

Danke für Ihre wertvolle Rückmeldung Personal Composer Benutzer.

11. Widmung:

Die Originalnotation Personal Composer für Windows-Software wurde von Dennis James geschrieben, der leider nach der Einführung seines Programms 1994 verstarb.

Wir widmen ihm die weiter Entwicklung von Personal Composer

VI. Kapitel Eigenschaften Personal Composer V3 PC-8/16 und PC-Pro:**12. Eigenschaften Personal Composer V3:**

Die unten aufgeführten Eigenschaften enthalten die Neuerungen von Personal Composer V3. Für die Anwendung der Basissaufgaben haben wir viele kleine Änderungen durchgeführt, mit Merkmalen und Fähigkeiten, wie im nachfolgendem Text ersichtlich. Die wesentlichen Änderungen erfolgten besonders bei der Version PC-Pro. Diese Änderungen führen zu großen Zeiteinsparungen und kürzerer Schreibweise bei der Erstellung eines Layouts der Notation.

**PC-8 (Basisversion) mit maximal 8 Notenzeilen,
 PC-16 (mittlere Version) mit maximal 16 Notenzeilen und
 PC-Pro (Profiversion) mit maximal 128 Notenzeilen.**

PC-8, PC-16 und PC-Pro:

1. **Wahlfrei Rechtecke oder Kreise um Taktnummern herum verwenden (Quadrate, gerundetes Rechteck, Kreis).**
2. **Vorschlagnoten setzen und bearbeiten.**
3. **Tonfolge auf eine Silbe automatisch ausrichten.**
4. **Automatisch ausrichten Bindestriche im Liedtext.**
5. **Automatisch den Notenabstand eines Vorzeichens nach Einfügen vor die erste Note im Takt erstellen.**
6. **Umfangreiches Benutzerhandbuch auf Programm CD-ROM.**
7. **Kopieren und einfügen eines ausgewählten Bereichs nach WP, DTP oder graphische Darstellungsanwendungen.**
8. **Taktstrichübergreifende Notenbalken werden unterstützt.**
9. **Löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen wahlweise zwischen den Dateien.**
10. **Jedes Ende eines Bindebogens wird beim Verschieben einer Note mitbewegt.**
11. **Veränderung des aktiven Fensters von 33% bis 2250% Größe.**
12. **Objekt im Fokus wird in Farbe (wahlweise) angezeigt.**
13. **Keine Veränderung gesperrter Takte, bei Änderungen und Formatierung der Seite.**
14. **Springe direkt zu jeder gewünschten Seite oder Takt in der Partitur.**
15. **Einfügen Fingersatznummern untereinander für jede Note.**
16. **Öffnen Dateien auf dem Desktop: Bei PC-Pro: unbegrenzt; PC-16 = 4, PC-8 = 2.**

17. Zum Ausrichten der Objekte werden sie von der Hilfslinie angezogen (wahlweise).
18. -Erstellen punktierte, gerade und wellige Linien.
19. Abspielen TAB-Schlüssel.
20. TAB-Schlüssel wird automatisch auf Notenzeilenhöhe platziert.
21. Schalten mit der Einbindung eines Objekts zwischen Takte, Note und Seite.
22. Bis zu acht Liedtext-Zeilen.
23. Manuelles Scrollen mit der Maus.
24. Verwendung des Bildschirmlineals und Hilfslinie zur Platzierung von Elementen wie Text, Fingersatz, Akkordsymbole usw.
25. Benutzerdefinierte Standardwerte für das Abspielen von Dynamikzeichen.
26. Jedes Fenster zur Betrachtung auf gewünschte Art verändern (Ansicht, Vergrößerung, usw.)
27. Erstellen punktierte, gerade, gestrichelte und wellige Linien.
28. Wenn ein Objekt fokussiert wird, verbindet sich eine gestrichelte farbige Linie mit dem zugehörigen Objekt (Note, Takt, usw.).
29. Bei der Platzierung einer Crescendo-, Diminuendo-Gabel oder eines Bindebogens springt der Cursor selbständig an das Ende, an dem eine Änderung am schnellsten durchgeführt wird.

PC-16 und PC-Pro:

30. Notenbalken können den Taktstrich kreuzen.
31. Kann wahlfrei bestimmte Musikschrifttypen verwenden.
32. Bis zu 64 QuickFonts selbst definieren.
33. Dynamikzeichen können für einen bestimmten Bereich wachsend oder verringernd wirken.
34. Fermate werden bei der Musikwiedergabe als Pausen wiedergegeben.
35. Verdecken sekundären Notenbalken (bei Sechszehntelnote).
36. Einfügen leere Seiten an jeder Stelle der Partitur.
37. Wahlfrei Rechtecke oder Kreise um Taktnummern herum verwenden (Quadrate, gerundetes Rechteck, Kreis).
38. Verdecken sekundäre Notenbalken (einen Sechszehntelnotenbalken).
39. Textäquivalente für Pedalzeichen.
40. Textmakros für Teil-Extraktion von Vorlagen.
41. Gekürzte Notenzeilennamen nach dem ersten System nach Wahl verdecken.

PC-Pro:

42. Verschieben Taktstriche um Noten und Takte neu zu ordnen.
43. Automatische Erstellung Arpeggios über eine oder zwei Notenzeilen, sichtbar durch eine gerade wellige Linie mit Pfeil am Ende zur Erkennung der Abspielrichtung.
44. Automatische Trommelwirbel-Effekte.
45. Automatische Erstellung Glissandos, dargestellt durch gerade oder wellige Linien.
46. Automatische Erstellung des Pitch Band-Effekts kontinuierlich für Instrumente wie Trompete, Geige.
47. Automatische Erstellung Triller, Vorschläge und Doppelschläge, mit Symbole.
48. Einfügen leere Seiten in das Notenblatt für Text oder anderen Verwendungen.
49. Anweisungen D.S., D.C., Segno, al Coda und al Fine steuern beim Abspielen automatisch den Musikablauf.

50. Exportiert MIDI und NIFF Dateien.
51. Einfügen Hilfstaktlinien zwischen Notenlinien.
52. Am Bildschirm Zeitmessung bei der Musikwiedergabe.
53. Ermöglicht benutzerdefinierter Akkorde zu schreiben.
54. Abspielen Gitarrenakkorde.
55. Wiederholungszeichen (Schrägstrich) für Wiederholungen von Notengruppen und Takte.
56. Schrifttypen, Formatierung und Farboptionen für den Text-Block frei wählbar.
57. Notenhalse mit Querstrichen werden beim Abspielen wiederholt.
58. Programm unterstützt sowohl die P.A.S. Standard Schlagzeugnotation als auch den MIDI-Standard.
59. Manuell MIDI-Event Symbol setzen, um Musikwiedergabe zu installieren oder zu verändern.
60. Anwenderdefinierte Gitarrenakkorde.

VII. Kapitel Hardware und Software-Anforderung und Installation:

13. Anforderungen an das Betriebssystem:

1. Programme der Personal Composer Version 3.0 und höher sind 32-bit Programme:
2. Einen IBM oder kompatiblen Computer mit einem Prozessor 80586 oder höher und einem CD-ROM/DVD-ROM Laufwerk.
3. Windows 98, 98SE, 98ME, 2000, XP, Vista und Windows 7.
4. 17 Megabyte freien Speicherplatz.
5. Mindestens 128 Megabyte Systemspeicher, besser 256.
6. Internet Explorer Version 5.5 oder höher.
7. Monitor und Grafikkarte VGA oder Super VGA.
8. Maus, Trackball, oder ähnliche Features.
9. Drucker passend für Windowsanwendung.
10. Midi-Interface oder eine MPC kompatible Sound-Karte zum Abspielen Ihrer Kompositionen auf dem Computer.
11. MIDI-Keyboard oder MIDI-Interface zur Aufnahme und Wiedergabe von Personal
12. Composer Dokumente.

14. Installieren PCdemo_V3.exe zum Schnuppern:

Für solche Interessenten die sich über die neuen Eigenschaften der Notations-Programme informieren wollen, empfehlen wir die Demo-Version auf ihren Rechner zu laden. Die Demo enthält alle Funktionen der Version PC-Pro, jedoch ohne Speicherfunktion.

1. Öffnen Sie das Internet und die Webseite www.pcomposer.de.
2. Klicken Sie in der Webseite im Inhaltsverzeichnis „Personal Composer DE“ auf den **Schalter Downloads**, in der Seite „Downloads und Updates“ im Abschnitt „Demo-Version von Personal Composer V3.0“ auf die **Datei v3demo_de.exe**.
3. Klicken Sie im Menü „Dateidownload – Sicherheitswarnung“ auf den **Schalter Ausführen**.
4. Klicken Sie im Menü „AOL Software Sicherheitswarnung, oder ähnlichem Menü“ auf den **Schalter Ausführen**.
5. Klicken Sie im Menü „Winzip-Extrator v3demode“ auf den **Schalter Setup**.

6. Klicken Sie im Menü „Personal Composer 3 Setup“ auf den **Schalter Weiter**.
7. Klicken Sie im Menü „Personal Composer License Agreement“ auf den **Schalter Yes**.
8. Klicken Sie im Menü „Programm Installation folder“ auf den **Schalter Weiter**.
9. Klicken Sie im Menü „Personal Composer 3 Setup“ auf den **Schalter Ja**.
10. Klicken Sie wieder im Menü „Personal Composer 3 Setup“ auf den **Schalter Fertigstellen**.
11. Klicken Sie im Menü „Installing Personal Composer DEMO“ auf den **Schalter Ja**.
12. Klicken Sie im Menü „Personal Composer 3 Setup“ auf den **Schalter OK**.
13. Schließen Sie die Webseite und das Internet.
14. Klicken Sie im Windowsdesktop auf das Ikon **Personal Composer Demo** um die Demo zu öffnen.

15. Installation Personal Composer V3 PC-8, PC-16 oder PC-Pro:

Starten Sie Windows, legen eine der Programm-CD'S von Personal Composer V3 PC-8, PC-16 oder PC-Pro in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und folgen den Anweisungen der Installationsroutine.

Hinweis: Sollte die automatische Installation fehlschlagen, klicken Sie in Windows auf Arbeitsplatz und auf das CD-Programm-Symbol und folgen den Anweisungen der Installationsroutine.

Hinweis: Das Programm wird in **C: \Programme\Personal Composer 3** abgelegt.

16. Deinstallation Programme:

Die Deinstallation der Programme erfolgt mit der Windowsroutine in **Systemsteuerung > Software**.

17. Lesen Versionshinweis:

In der Info erfahren Sie die letzten Programmeintragen nach der Programm-Veröffentlichung.

Öffnen in C:\Programme\Personal Composer 3\readme.doc und lesen die Information zum Programm.

18. Hilfeforum:

Bitte füllen Sie die in Ihrem Programmpaket inliegende Registrierkarte aus und senden die Karten ausgefüllt an uns umgehend zurück.

Die Registrierkarte identifiziert Sie als Besitzer des Programms und berechtigt Sie unser Hilfeforum kostenlos in Anspruch zu nehmen.

(Anleitungen) je nach Programme PC-8, PC-16 und PC-Pro zur schnellen Einarbeitung, als PDF-Datei erstellt.

Um eine gewünschte Seite im Handbuch (Adobe-Datei) **schnell aufsuchen** zu können, verwenden Sie im Adobe Reader 9 die Kurztasten **Umsch+Strg+N** oder bei älteren Programmen (Acrobat Reader 5) die **Strg+N**.

19. Voraussetzung für die Ausführung des Programms:

Voraussetzung für die Ausführung des Programms sind Grundkenntnisse des Windows-Standards.

20. Konventionen:

Arbeitsfortschritt = > oder nächster Befehl bzw. Anweisung oder Werkzeug.

Aktivieren, bzw. **Deaktivieren** = einen Schalter ein- oder ausschalten.

Klicken oder anklicken ist immer drücken der **linken Maustaste**. Kommt die rechte Maustaste zur Anwendung, wird extra darauf hingewiesen. **Drücken** ist drücken einer Taste (Entertaste) auf der Tastatur.

21. Hilfeforum:

Wenn Sie Hilfe benötigen, versuchen Sie erst im Programmordner Personal Composer 3 das Handbuch „User Guide“ im „Anhang A und B sowie in der niederländischen oder deutschen Webseite sich zu informieren. Wenn Sie hier keine Antwort finden und vorgenannte Bedingungen erfüllen, dann wenden Sie sich an die nachfolgenden Adressen.

Alle Anfragen an den Support müssen folgende Informationen enthalten:

- Programmversion und Lizenzschlüssel.
- Betriebssystem.
- Fehlerbeschreibung, ggf. mit der betreffenden Fehlermeldung.

Amerika: Hilfsforum unter help@pcomposer.com
für alle übrigen Fragen info@pcomposer.com

Niederlande: Hilfsforum unter helpdesk@pcomposer.nl
für alle übrigen Fragen info@pcomposer.nl

Hinweis: Der Distriputer für Deutschland ist Herr Anton van Woerkom, Niederlande, beherrscht perfekt die deutsche Sprache.

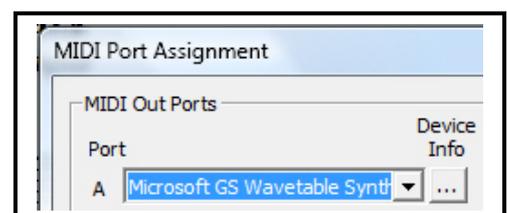
Deutschland: Hilfsforum unter Herrn Eduard Gaertner
edkgarten@aol.com

22. Language (deutsche Sprache aktivieren):

In der Menüzeile in **Language** kann durch Klicken auf den **Schalter Deutsch** die deutsche Sprache aktiviert werden.

**23. MIDI-Treiber überprüfen:**

Um eine Musikwiedergabe zu ermöglichen, muß in der Menü-Leiste in MIDI > MIDI Wiedergabe Einstellung > MIDI Out Ports > Port A, das Vorhandensein des Soundtreibers **Microsoft GS Wavetable SW** oder ähnlicher Treiber, überprüft werden. Sollten Sie die Tutorials mit einem Keyboard abspielen wollen,



ist der Treiber **MPU-401** zu installieren.

VIII. Kapitel Einführung:

24. Einführung in Personal Composer V3:

Werte Musikfreunde, Personal Composer bedankt sich für Ihr Interesse an ihre modernen und professionellen Notationsprogramme Personal Composer V3 PC-8, PC-16 oder PC-Pro, und wenn Sie bereits Besitzer sind, für Ihren Kauf. Um Sie möglichst schnell zu informieren oder in die Programme einzuarbeiten, hat unser ehrenamtlicher Mitarbeiter, siehe Ende des Handbuchs, für unsere deutschen Freunde das Handbuch Einführung in Personal Composer V3 als Nachschlagewerk und 3 Tutorials (Anleitungen) je nach Programme PC-8, PC-16 und PC-Pro zur schnellen Einarbeitung, als PDF-Datei erstellt.

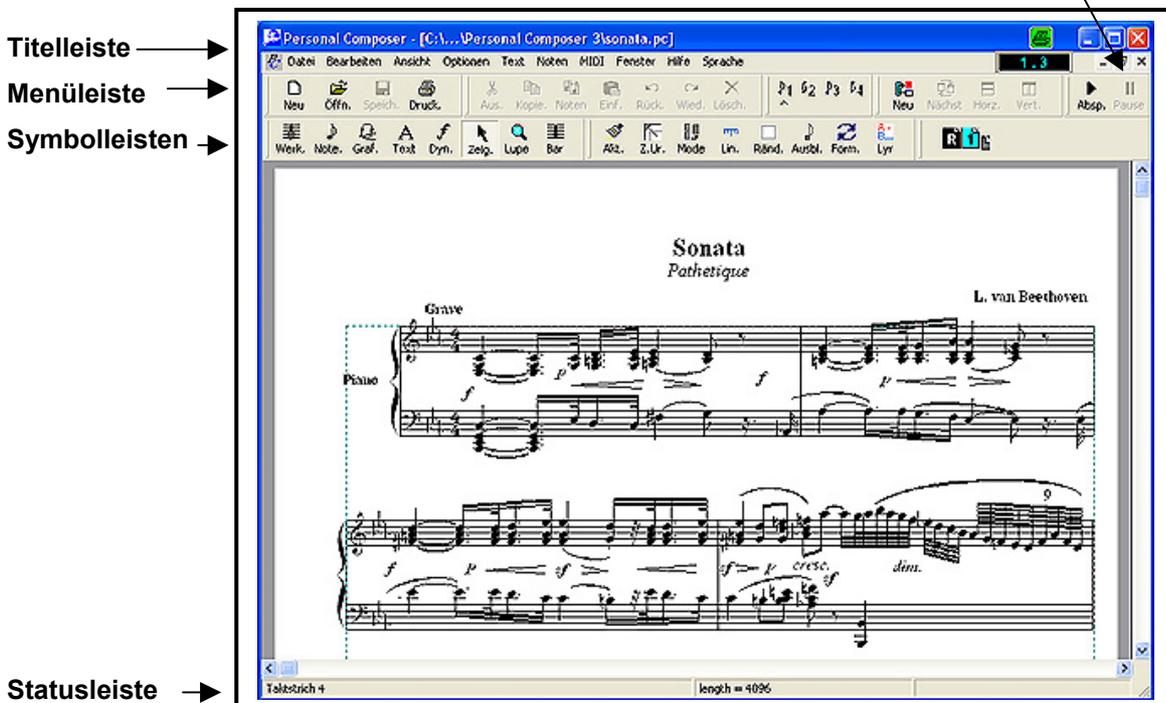
Um eine gewünschte Seite im Handbuch (Adobe-Datei) **schnell aufsuchen** zu können, verwenden Sie im Adobe Reader 9 die Kurztasten **Umsch+Strg+N** oder bei älteren Programmen (Acrobat Reader 5) die **Strg+N**.

25. Personal Composer V3 im Überblick:

Personal Composer V3 für Windows wurde so entwickelt, dass es so einfach wie möglich zu erlernen und zu bedienen, wie es bei einem solchen professionellen Programm möglich ist. Die nachfolgend gezeigte Abbildung stellt den aktiven Bildschirm nach dem Programmstart dar. Die wichtigsten Funktionen sind beschriftet.

Im Allgemeinen befindet sich nie mehr als eine Palette auf dem Bildschirm, oftmals gar keine, so dass Sie zum Arbeiten einen übersichtlichen Aufbau haben. Weiter hinten in diesem Kapitel wird an dem Beispiel des Notenwerkzeuges die Arbeitsweise dieser Werkzeugboxen erläutert.

Kursorposition (Zeile, Takt)



Notationselemente und Arbeitsschritte sind in Kategorien und in einem System von Werkzeugpaletten angeordnet. Diese Kategorien werden durch eine Reihe von Symbolen oder Schaltern dargestellt. Eine solche Reihe von Schaltern heißt unter anderen Hauptwerkzeugleiste. Klicken Sie auf einen der ersten 8 Schalter oder drücken sie die Zahl 1 bis 8 auf der Tastatur, entsprechend der Position des Schalters in der Leiste, um eine Palette von Werkzeugen für diese Arbeiten zu öffnen. Das aktive Werkzeug ist **rot** angezeigt.

Für einige Aufgaben gibt es nur eine Ebene von Werkzeugen, für andere 2 oder 3 Ebenen. Ein Schalter in einer Palette kann einen Arbeitsschritt darstellen, wie das Erzeugen einer Klammer, oder es kann eine andere Palette von Werkzeugen öffnen, oder einen Dialog aufrufen, in dem verschiedene Optionen definiert werden können.

Nachfolgende Abbildung zeigt einen Teil der Werkzeugleiste; jeder Schalter ist beschriftet. Klicken auf das Zeilensymbol öffnet die Zeilenpalette, welche neue

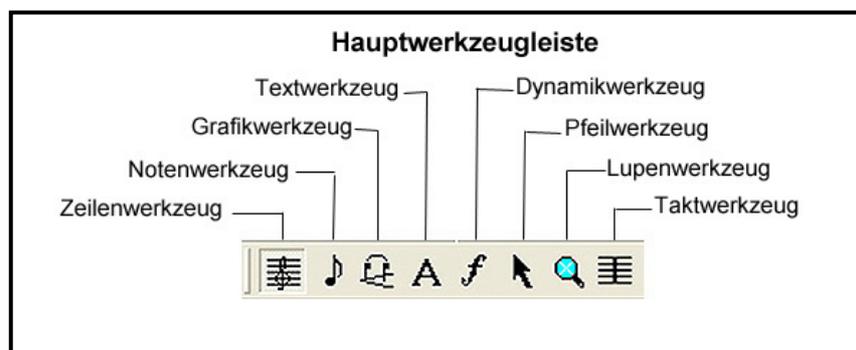
Werkzeuge enthält, die mit Zeilen- und Systemeigenschaften zu tun haben.

Wenn das Zeilen-Werkzeug gewählt ist, dann können nur Objekte editiert werden, die mit Zeilen zusammen hängen. – Ränder, Taktstriche usw. – und das gleiche gilt auch für die anderen Kategorien. Rechts neben der Palette steht die Bezeichnung jeden Werkzeugs.

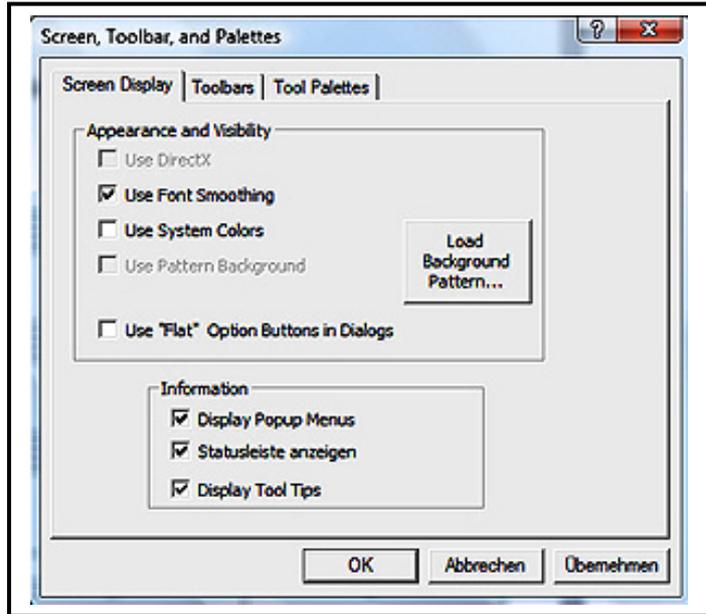
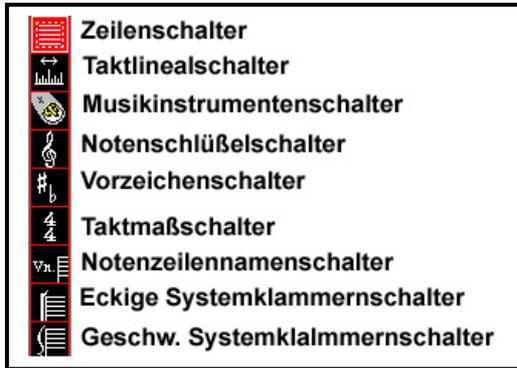
- 26. Vergrößerung Arbeitsfläche zur Erleichterung der Eingabe von Elementen:**
Zur zusätzlichen Vergrößerung der Arbeitsoberfläche können die Werkzeugleisten (Menüleiste, Symbolleisten usw.) im Werkzeugleistenraum den Arbeitbedürfnissen angepaßt werde. Dazu ist der **senkrechte Anfasserbalken** an der linken Seite einer Werkzeugleiste mit dem Mauszeiger zu fokussieren und bei **gedrückter haltender Maustaste** an die gewünschte Stelle, oder ganz nach rechts aus dem Werkzeugleisten-Bereich zu ziehen.

IX. Kapitel Notations-Werkzeuge:

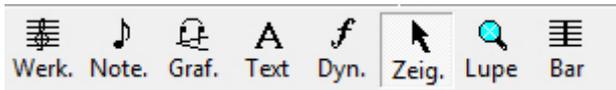
27. Hauptwerkzeugleiste:



28. Zeilenwerkzeugpalette:



29. Pointer-Werkzeug  (Zeiger/Pfeil):



Klicken Sie auf den Pointer-Schalter oder drücken die Zahl 6 auf der Tastatur, um das Pointer-Werkzeug zu öffnen.

Durch Klicken auf den Pointer-Schalter wird die Eingabe von Objekten abgeschlossen und beendet und die Programmführung für neue Eingaben aktiviert.

30. Lupenwerkzeug:



Klicken Sie auf den Lupen-Schalter oder drücken die Zahl 7 auf der Tastatur, um das Pointer-Werkzeug zu öffnen. Mit dem Lupenwerkzeug können Sie Ihren Bildschirm oder den momentanen Eingabeort nach Ihren Bedürfnissen gestalten. Diese Einstellungen können bei der Erstellung von Bindebögen usw. sehr nützlich sein.

31. Taktstrichwerkzeug:



Klicken Sie auf den Taktwerkzeug-Schalter oder drücken die Zahl 8 auf



der Tastatur, um das Takt-Werkzeug zu öffnen. Mit dem Taktwerkzeug-Schalter



Erstellen neuen Takt in einem Takt und neue Nummerierung der Takte.



Verschieben Taktstrich und neue Nummerierung der Takte.

Taktkonfiguration (Measure – Metrum):

In der Notenschrift werden die einzelnen Takte durch senk-rechte Taktstriche abgegrenzt.

Die Taktart wird in Form eines Bruches mit Zähler und Nenner, jedoch ohne Bruchstrich geschrieben (siehe Bild für einen 4/4-Takt) und steht als Taktangabe am Anfang eines Musikstückes nach Schlüssel und Vorzeichen. Der Nenner legt fest, welcher Notenwert einer Zählart entspricht. Der Zähler zeigt die Anzahl der Zählzeiten pro Takt an. Weiter sind aus älteren Mensuralnotationen die Schreibweise C für 4/4-Takt sowie $\frac{2}{2}$ -Takt (alla breve) üblich.



Hinweis: Praktische Anwendung siehe im Handbuch unter Erstellen des Grundlayouts.

Einfügen oder löschen eines Takts:

Beim Einfügen eines Takts ist zu unterscheiden, ob das System (Notenzeilen) bereits beschrieben oder noch die Änderung an einem leeren System vorgenommen wird.

Einfügen oder löschen Takt in einer beschriebenen Notenzeile oder beschriebenem System:

Fokussieren Sie den Taktstrich, **nach dem** Sie die obengen. Änderung durchführen wollen, bis sich der waagrechte Doppelpfeil \leftrightarrow zeigt und klicken mit der rechten Maustaste und anschließend in dem sich öffnenden Menü auf den **Schalter Einfügen Takt** bzw.



Löschen Takt. Der neue Takt wird rechts neben dem fokussierten Taktstrich eingefügt oder gelöscht und die Noteneingaben usw. nach rechts verschoben, bzw. nach links verkürzt.

Formatieren Takt im System oder Notenzeile:

Beim Formatieren der Takte in einem System oder einer Partitur gibt es wieder mehrere Möglichkeiten. Einmal einen Takt zu verbreitern oder zu schmälern ohne dass die anderen Takte betroffen sind und die andere Möglichkeit, die Takte nach Fertigstellung des Layouts entsprechend dem Platzbedarf der Eingaben zu formatieren.

Verbreitern oder schmälern Takt unter Einbeziehung der übrigen Takte:



Fokussieren Sie einen Taktstrich wie oben in der Grafik dargestellt bis sich der waagrechte Doppelpfeil \leftrightarrow zeigt und ziehen ihn bei gedrückter Maustaste nach rechts bzw. nach links bei Verkleinerung des Takts.

Verbreitern oder schmälern Takt ohne Veränderung der übrigen Takte:



Fokussieren Sie einen Taktstrich wie oben in der Grafik Dargestellt bis sich die senkrechte Fokussierhand zeigt und ziehen ihn bei gedrückter Maustaste nach rechts bzw. nach links bei Verkleinerung des Takts.

Ändern Taktstrichart:

Fokussieren Sie den Taktstrich den Sie ändern wollen mit der Maustaste bis sich der Doppelpfeil \leftrightarrow zeigt und klicken mit der rechten Maustaste. Klicken Sie nun in dem sich öffnenden Menü auf den **Schalter Wählen Taktstriche** und wählen in dem sich erneut öffnenden Menü Ihren Taktstrich.

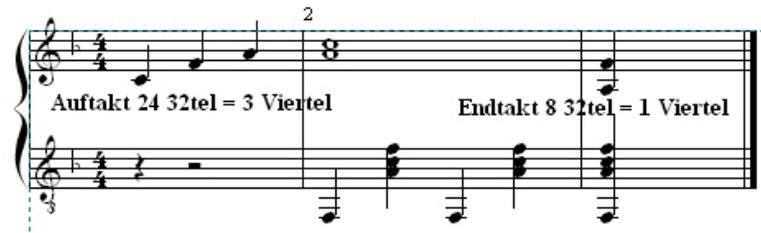


Löschen Takt	Del
Einfügen Takt	Ins
Uns./sicht. Taktstrich	(H)
Reformat Measure	Home
Wähle Taktstrich	▶
Taktnummerierung...	
Versteckte Objekte ausblenden...	
Eigenschaften...	

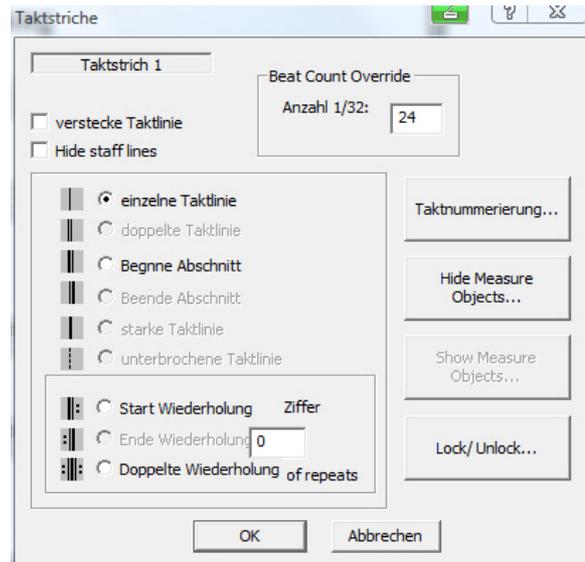
Einen	(S)
Doppelter	(D)
Dicken	(T)
Dotted	(.)
Start Wiederholung	(L)
Ende Wiederholung	(R)
Doppelte Wiederholung	(X)
Beginn Abschnitt	(B)
Ende Abschnitt	(E)
Ende Partitur	(End)

Auftakt erstellen:

Auftakt Endtakt



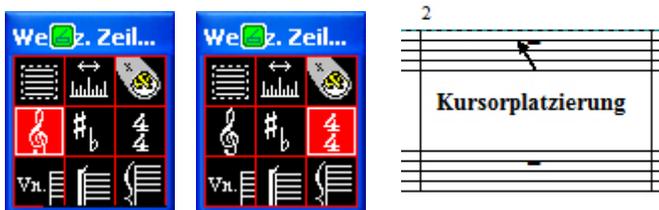
Fokussieren Sie den **linken Taktstrich** des ersten Takts bis sich der waagrechte Doppelpfeil zeigt, doppelklicken mit der Maustaste und tippen im Menü „Taktstriche“, in „Beat Count Override“ **24/32** ein für einen Auftakt mit 3 Viertel und klicken **OK**.
Der Takt hat jetzt eine Größe von 3 Viertel.



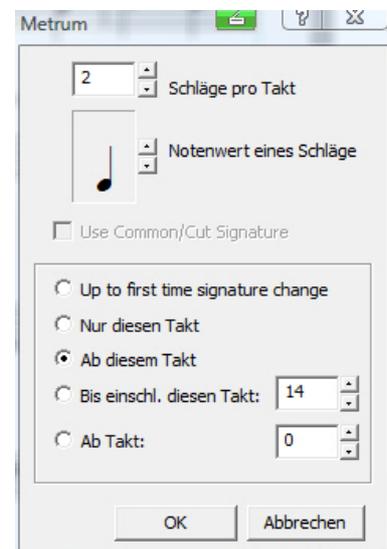
Wiederholen Sie den Vorgang für den Endtakt für ein Viertel mit 8/32.

Taktart ändern (Metrum):

Die Taktart definiert sich danach, wie viele Puls- oder Grundschnitte eines Notenwertes zusammengehören. So enthält der $\frac{4}{4}$ -Takt vier Grundschnitte oder Zählzeiten im Wert je einer Viertelnote. Die obere Zahl der Taktangabe bedeutet also die Anzahl der Schläge pro Takt, die untere Zahl bedeutet den Notenwert jedes dieser Schläge.



1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Werk.** und auf das Symbol **Metrum**.
2. Stellen Sie den Mauszeiger etwa in die Mitte der ersten Notenzeile des Takts in dem die Taktänderung stattfinden soll und aktivieren im Kontextmenü **Metrum** die **neue Taktvorgabe**, aktivieren zusätzlich **Ab diesem Takt** und klicken **OK**.
3. Klicken Sie nun in der Symbolleiste auf den



4. **Schalter Pointer (Zeig./Pfeil)** um die Aktion abzuschließen und auf den **Schalter Floppysymbol** zum Sichern der Datei.

32. Dateien-Werkzeugleiste:

Die Dateienwerkzeugleiste entspricht dem Windowsstandard. In der Leiste befinden sich Schalter zur Erstellung neuer Dateien, zum Öffnen, zum Speichern und Ausdrucken Ihrer Dateien.



33. Bearbeiten-Werkzeugleiste:

Mit dieser Windows-Werkzeugleiste können Sie Ihre Personal Composer-Dateien editieren: Ausschneiden, Kopieren, Kopieren Noten, Einfügen, wieder herstellen Dateien und Wiederherstellung rückgängig machen.



34. Bildbearbeitungs-Werkzeugleiste:

Mit dem Bildbearbeitungs-Werkzeug werden Sie in die Lage versetzt folgende 7 Optionen auszuführen: Layout neu ordnen, mit dem Cursor an den Anfang des Dokuments, den Scrollmodus der Partitur zu aktivieren (gesamte Partitur in einem System auf dem Bildschirm), Lineal vertikal und senkrecht mit 2 Arbeitslinien - ein mit magnetischen Eigenschaften, Begrenzungsrahmen für das Dokument (Druckbereich), verdeckte Noten sichtbar und wieder verdecken, formatieren gesamtes Dokument und automatisch Liedtextzeilen formatieren.

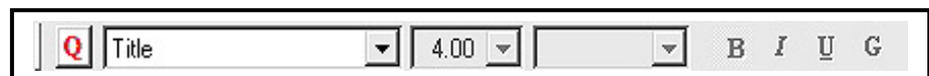


35. Seiten-Blättern-Werkzeugleiste:

Mit diesem Werkzeug können Sie in Ihrer Partitur blättern.



36. Text-Werkzeugleiste:



In dieser Leiste können Sie einen fokussierten Text ändern: Im **Q**-Modus können sie nur die vorgegebenen Schriftarten wählen. Im **W**-Modus Können Sie den Text nach Ihrer Wahl verändern.

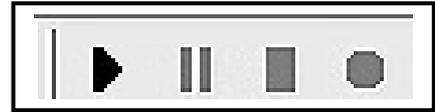
37. Noten-Werkzeugleiste:

In der Notenwerkzeugleiste stehen Ihnen 5 Optionen zur Verfügung. Notenkopfänderungen und diverse Taktwiederholungen, fügen markierten Noten-Passagen den Staccatopunkt hinzu oder entfernt ihn, fügen markierten Noten-Passagen das Legato-Zeichen hinzu oder entfernt es, das Doppelnotensymbol ändert die Lage einer markierten Not oder Notengruppen und mit dem Mehrfachpausensymbol können Sie Mehrfachpausen einfügen.

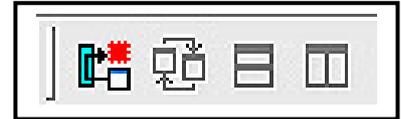


38. MIDI-Werkzeuggestreife:

Diese Leiste besteht aus 4 Schaltern: Abspielen Musik, Pause Musik, Stopp Musik und aufnehmen Musik (Record).

**39. Fenster-Werkzeuggestreife:**

Diese Leiste besteht aus 4 Schaltern. Sie finden die Anwendung, wenn Sie aus Ihrem Layout in einer Seite Änderungen vornehmen und die erste Seite als Vorlage benutzen, oder aus der ausgewählten Seite eine neue Datei bilden wollen. Es können alle Optionen beim Editieren der Seite verwendet werden. Sie muß nach dem Editieren mit einem neuen Dateinamen versehen werden.



Hinweis: Die Schalter 2, 3 und 4 werden erst wirksam, wenn bereits der Schalter 1 verwendet wurde.

Schalter 1: Der erste Schalter öffnet zusätzlich eine halbe 2. Ansicht.

Schalter 2: Der 2. Schalter öffnet die Seiten sequenziell.

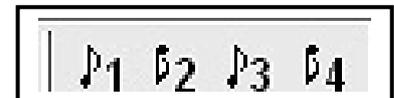
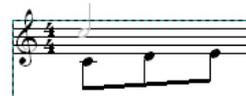
Schalter 3: Der 3. Schalter setzt die Seiten untereinander.

Schalter 4: Der 4. Schalter setzt die Seiten nebeneinander.

40. Stimmen-Werkzeuggestreife (Voice):

Eine Stimme ist eine unabhängige Notenzeile in der aktiven Notenzeile.

Die aktive Notenzeile kann bis zu 4 Stimmen beinhalten. Der Unterschied der Notenzeilen wird durch die entgegengesetzte Notenhalsrichtung angezeigt.



X. Kapitel Liedtext-Werkzeuggeste:

41. Liedtext-Werkzeuggeste:



Text u. Symbole

Liedtext eingeben

Text: R. Grosewsky
Musik: Franz Abt
Bearb.: Ed. Gärtner

Allegro Moderato

Melodie-stimmig

2-stimmig

Wo den Him - mel Ber - ge Irä - zen, Ne - bel wal - len um die Kluf, Kluft,
 Wo vom Fels die Bäch - lein sprü - gen, rau - schend stür - zen in den Schlund, Schlund,
 Wo die Seen im Fel - sen - schat - ten blei - cher Mon - den - schim - mer küßt, küßt,
 Wo die Wald schlucht wi - der - hal - let munt - rer Sen - ner fro - hen Sang, Sang,

Violine

Gitarre

Liedtextdefinition:

Liedtext ist ein Text, der einen festen Bezug zur Note hat. Ein Wort oder eine Silbe wird an einer bestimmten Note **festgemacht**, so dass er immer unterhalb dieser Note erscheint. Wenn die Note innerhalb des Takts verschoben wird, folgt das Liedtext-Wort; er ist ungefähr unterhalb der Note zentriert. Wird ein Takt mit Noten in ein benachbartes System oder auf eine andere Seite verschoben oder gezogen, dann folgt der Liedertext und bleibt bei seinen Noten. Wenn eine Note gelöscht wird, dann wird das an ihr angehängtes Wort ebenfalls gelöscht.



Sie können in allen 3 Versionen bis zu 8 Liedtextzeilen erstellen. Die Grafik oben zeigt wie Personal Composer die Texte darstellt.

Liedtexteingabe:

Sie können den Liedtext auf mehrere Art eingeben oder den Text erst in einer freien Stelle in Ihrem Layout oder in einem separaten Dokument z. B. MSWORD-Dokument eintippen und ihn in den Zwischenspeicher mit Strg+C speichern, unter Berücksichtigung der Silbentrennung und anschließend als Ganzes mit Strg+V ins PC-Dokument einzufügen.

Liedtext-Fonts-Vorgabe von PCWIN:

Schrift-Vorgabe für den Liedtext ist das „Lyric-Druckformat. Es wird von den PCWIN-Programmen als „Lyric Times New Roman mit Höhe 1,75“ vorgegeben. Sie können die Vorgaben beliebig ändern, wenn es ein Druckformat ist. Einzelne Worte können auch in ein anderes Druckformat verändert werden.



Ändern Schriftart:

In diesem Abschnitt möchte ich Sie mit den 2 Schriftenänderungsmöglichkeiten in der Symbolleiste in der Option Text(A) vertraut machen.

Wählen Schrift aus dem Menü „Bild setzen“:

Wenn Sie die erste Silbe oder Wort die Sie geschrieben haben, **schließen** die Texteingabe mit der **Entertaste** auf der Tastatur ab und fokussieren die erste Silbe oder Wort bis sich die Fokussierhand  zeigt und doppelklicken mit der Maustaste.

Wählen Sie nun im Menü „Set Image“ Ihre gewünschte Schrift entweder in QuickFont oder in WinFont und beenden die Auswahl mit **OK**.

Hinweis: Eine weitere Möglichkeit die Schrift zu ändern wird in der Menüleiste in **Text, Standardfontarten, Textschriftart Schriften wählen**, geboten.

Hilfe zur Lied-Text-Eingabe: Ich empfehle zur Erleichterung bei der Liedtexteingabe, das Layout auf Desktopgröße einzustellen. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Lupe** , stellen den Mauszeiger in die **Mitte** der zu **vergrößernden Fläche** und klicken so lange mit der linken Maustaste bis die Desktopgröße erreicht ist.

Nach Beendigung der Lied-Texteingabe, stellen Sie mit dem Lupenschalter  das Layout wieder mit der rechten Maustaste auf Normalgröße zurück.

Eingeben Liedtext mehrzeilig unter Bezugnahme jeder Note:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Text** oder drücken die **Taste 4** auf der **Tastatur** und auf den **Schalter Lyrik 1**.
2. Klicken Sie auf die Note von der aus Sie den Liedtext starten wollen und tippen den Liedtext wie rechts gezeigt ein.
3. Drücken Sie die **Space-Taste** auf der Tastatur und geben das nächste Wort ein usw. usw..

Allegro moderato



Fokussieren Sie die erste Note und tippen erstes Wort oder Silbe ein

Allegro moderato



Tippen Sie das erste Wort oder erste Silbe ein

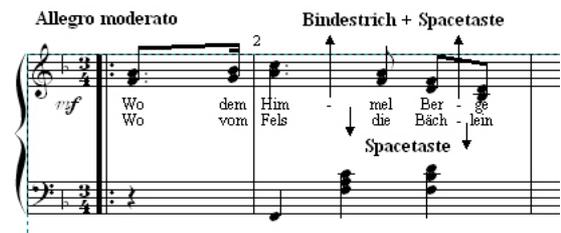
Allegro moderato



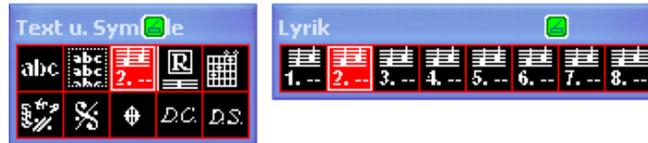
und drücken die Space-Taste. Der Cursor springt zur Eingabe des nächsten Wortes oder Silbe.

Silbeneingabe mit Bindestrich:

Bei Silbentrennung zusätzlich Bindestrich eintippen, anschließend die Space-Taste drücken und nächste Silbe eintippen usw..



Erstellen 2te Textzeile:



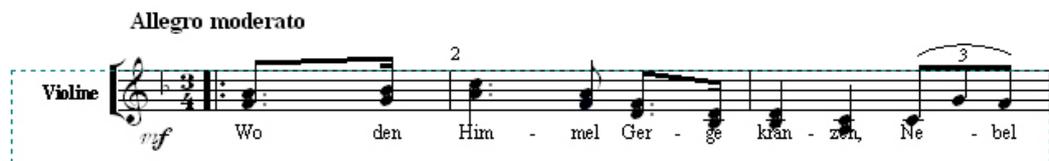
Aktivieren Sie die **Liedtextzeile 2** im „Schalter Lyrik“ und tippen die Liedtextzeile 2 nach obiger Grafik und Anweisung ein, usw., usw..

Zum **Beenden** der **Texteingabe** klicken Sie die **Entertaste**.

Löschen eingegebenes Wort oder Silbe:

Fokussieren Sie das zu Löschende Wort oder Silbe bis sich der Fokussierfinger  zeigt, klicken mit der rechten Maustaste und in dem sich öffnenden Menü auf den **Schalter Löschen Text**. *Das eingegebene Wort oder Silbe wird gelöscht.*

Formatieren Worte oder Silben:

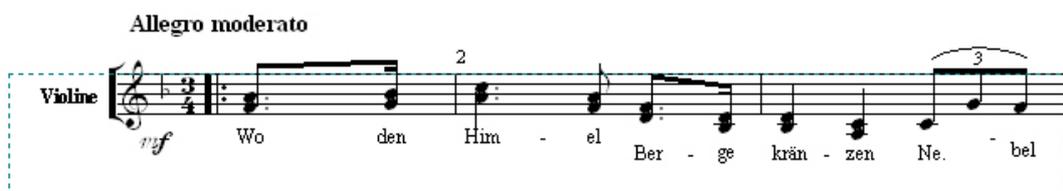


Wenn Sie die erste Liedzeile mit Liedschalter 1 unserer Demo eingegeben haben, werden Sie feststellen, dass die Noten durch den Text überschrieben werden.

Verschieben einzelne Worte und Silben:

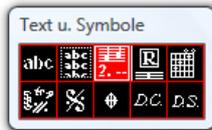
Fokussieren Sie das Wort oder die Silbe das die Note überschreibt bis sich der Fokussierfinger  und eine rote Hilfslinie zeigt und ziehen bei gedrückt haltender Maustaste das Wort unter die Note

Genau so können Sie auch den Text in der horizontalen Ebene verschieben.



Liedtext mit Lyricschalter 2 eintippen:

Das Überschreiben der Noten können Sie auch verhindern, wenn sie den Liedtext mit dem **Lyricschalter 2** eintippen.



Liedtext eingeben mit Lyricschalter 2

Allegro Moderato

Melodie 2-stimmig

Wo den Him - mel Ber - ge krä - zen, Ne - bel

Liedtext eingeben mit dem Zwischenspeicher:

Liedtexteingabe mit dem Zwischenspeicher

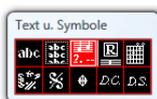
Allegro moderato

Violine

Wo - die - Him - mel - Ber - ge - krän - zen - Ne - bel - wal - len - um - die - Klut -

Bindestrich Spacetaste 2Spacetasten für Triole

1. Erstellen Sie als Erstes die kleine Melodie, wie oben gezeigt.
2. Öffnen anschließend z. B. ein neues MSWord-Dokument und tippen den Liedtext unter Berücksichtigung der Silbentrennung und Bindestriche wie oben dargestellt in das neue Word-Dokument ein, markieren den Text und speichern ihn mit Strg+C in den Zwischenspeicher.
3. Öffnen Sie in der Symbolleiste den Schalter Text oder drücken die Taste 4 auf der Tastatur und Schalter Lyric 2, klicken nun auf die Note der Melodie mit der Sie die Texteingabe beginnen wollen und drücken die Taste Strg+V auf der Tastatur. *Der Liedtext wird eingefügt.*
4. Korrigieren Sie bei Bedarf den Text wie oben beschrieben und sichern Ihr Dokument.
5. Löschen Sie wieder das Word-Dokument nach erfolgreicher Texteingabe.



Liedtext eingeben mit Zwischenspeicher

Allegro Moderato

Melodie 2-stimmig

Wo den Him - mel Ber - ge krä - zen, Ne - bel wal - len um die Kluff,

Text: R. Grosewsky
Musik: Franz Abt
Bearb.: Ed. Gärtner

XI. Kapitel Seitenwerkzeug:

42. Seiten-Werkzeuggestreife:

Mit der Seiten-Werkzeuggestreife können Sie neue Seiten installieren, im mehrseitigen Layout blättern und Informationen wie Seitenzahlen, Datum usw. erstellen.



Schalter 1:

Wenn Sie auf den **blauen Schalter 1** klicken öffnet sich das Menü „Seiten Layout und Formatierung“. Hier können Sie nachträglich Ihr Layout ändern.

Schalter L und R:

Mit den schwarzen **Schaltern „L“** und **„R“** können Sie den Begrenzungsrahmen ändern und die Info-Daten für Seitenzahlen, Datum usw. und sonstige Daten wie Interpret, Partiturbearbeitung usw. einfügen.

43. Cursorstandort im Desktop:

Im Symbol Cursorstandort wird angezeigt, wo der Cursor im Augenblick steht. Im Symbol steht der Cursor in Takt 1.



44. Bildschirm-Neuaufbau-Werkzeug:

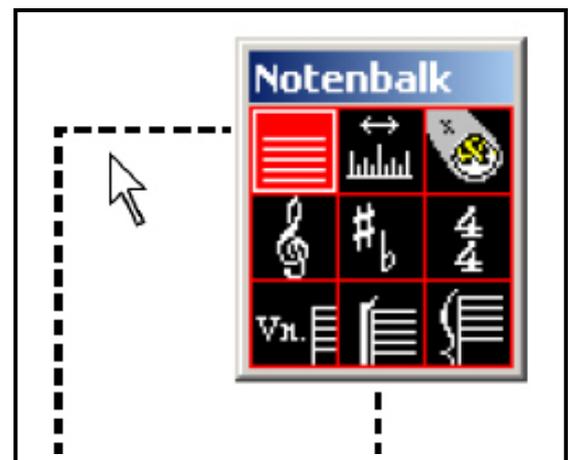
Manchmal geschieht es nach Änderungen, wie dem Löschen oder Verschieben eines Objekts, dass Teile des alten Objekts zurück bleiben oder der Bildschirm sieht aus anderen Gründen irgendwie nicht normal aus. Dies kann meist behoben werden, entweder durch Klicken in der Symbolleiste auf den **Schalter „Aktualisieren“** oder drücken der **Taste F5**.



45. Umgang mit Paletten:

Manchmal müssen Sie eine Palette verschieben. Hierzu stellen Sie den Cursor auf die Titelleiste der Palette, klicken auf sie und ziehen sie an den gewünschten Ort und lassen die Maustaste wieder los.

Manche Paletten verschwinden vom Bildschirm, sobald daraus ein Werkzeug gewählt wird. Zum Beispiel die Dynamik-Unterpalette verschwindet, sobald daraus ein Dynamik-Zeichen gewählt wurde. Wenn aber diese oder eine andere Palette aus ihrer ursprünglichen Lage verschoben wird, dann bleiben sie auf dem Bildschirm stehen.



Die Paletten in Personal Composer sind bequem zu verwenden. Wenn Sie etwas aus einer Palette gewählt haben, können Sie die Palette vom Bildschirm entfernen, indem

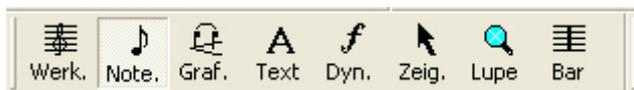
Sie den Cursor irgendwo darauf stellen (außer der Titelleiste) und die rechte Maustaste klicken. Benötigen Sie einen anderen Punkt aus der selben Palette, so klicken Sie erneut die rechte Maustaste, um die Palette wieder anzuzeigen. Wählen Sie einen andern Punkt, und die Palette verschwindet. So haben Sie stets Zugriff auf die Palette, ohne immer zu einer feststehenden Palette gehen zu müssen.

Wenn Ihnen das Angenehmer ist, können sie auch die Palette an einer Stelle stehen lassen und den Cursor jedes mal darauf stellen, wenn Sie eine andere Funktion oder ein anderes Objekt brauchen. Damit die Palette auf dem Bildschirm bleibt, verschieben Sie die Palette etwas aus ihrer Ursprungslage.

Auch Dialogboxen können verschoben werden. Klicken Sie auf eine freie Stelle im Dialog und verschieben Sie diesen.

Sollten Sie eine senkrechte oder waagrechte Leiste wünschen, fokussieren Sie eine Ecke der Palette und ziehen Sie zu einer der gewünschten Werkzeugleiste.

46. Noten-Paletten:



Klicken Sie auf den Notenwerkzeug-Schalter oder drücken die Zahl 2 auf der Tastatur, um die Notenpalette zu öffnen.

<ul style="list-style-type: none"> Pausen-Schalter Doppelganze Note Ganze Note Halbe Note Viertelnote Achtelnote 16tel.Note 32tel-Note 64tel-Note 128tel-Note Schalter Notenköpfe Punktierter Noten Triolen-Schalter Vorschlagsnoten-Schalter 	<ul style="list-style-type: none"> Akzent-Schalter Klammer Noten-Erhöhung Vorzeichen-Auflösung Noten-Erniedrigung Geigenbogen Frosch Geigenbogen Spitze Notenzeilennamen 	<ul style="list-style-type: none"> Aus der Notenpalette können Sie Noten mit Werten Doppelganzen bis zu einer 128tel- Note eingeben mit einer beliebiger Noten- Kopfform. Auch Pausen, Vorzeichen und Verzierungen werden hier eingegeben.
---	--	---

Noten

Köpfe

Ornaments

Akzente

Nach dem ein Notenakzent oder eine Verzierung platziert wurde, doppelklicken Sie darauf, um wieder eine Dialogbox zu öffnen.

XII. Kapitel Verzierungen (Dynamiks), Vorschläge Triller Triolen 33:

47. Verzierungen (Dynamiks) Vorschläge, Triller usw.):

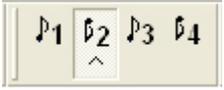
Verzierungen wie, Vorschläge, Nachschläge (Mortens), Doppelschläge, Triller und Dynamikzeichen sind **nur im Programm Personal Composer V3 PC-Pro MIDI-Events**.

In den Programmen V3 PC-8 und PC-16 sind sie größtenteils Grafikzeichen und müssen daher händisch erstellt werden.

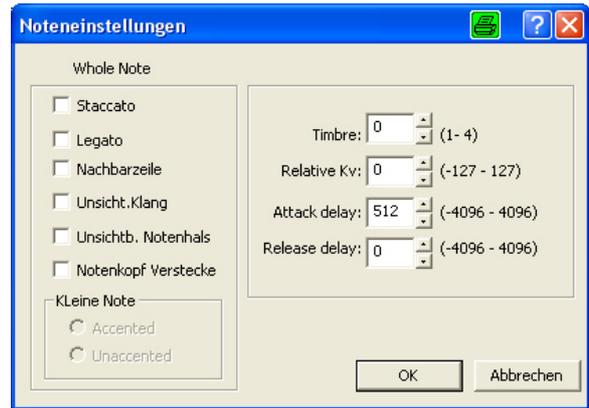
In den nachfolgenden Beispielen wollen wir Ihnen die Erstellung einiger Varianten von Vorschlägen, Nachschlägen (Mortens), Doppelschlägen und Trillern mit den Programmen V3 PC-8/16 und PC-Pro aufzeigen.

Doppelvorschlag mit 2 Sechszehntelnoten in Echtzeit (tempoabhängig):



1. Öffnen Sie im Windows-Desktop eines der Programme **V3 PC-8, PC-16 oder PC-Pro**.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Neu** und **OK** (Entertaste). Ein neues Dokument (Template Piano) erscheint auf dem Desktop.
3. Zur Erleichterung der Noteneingabe klicken Sie in der Symbolleiste Ihres neuen Dokuments auf den **Lupenschalter** und **mehrmals** mit der **linken Maustaste** zwischen Takt 1 und 2 bis die 2 Takte die Seitenbreite des Desktops erreicht haben.
4. Klicken Sie nun in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer** um die Lupenfunktion wieder zu deaktivieren.
5. Öffnen Sie die Notenpalette in der Symbolleiste oder drücken die 2 auf der Tastatur und geben die **Halbe, Viertel- und Ganze Note** ein, wie in der obigen Grafik dargestellt. 
6. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Stimme 2**. *Stimme 1 wird grau.*
7. Tippen Sie die **Halbe Pause** und die **2 Sechzehntelnoten** in Takt 1 ein.
8. Fokussieren Sie jetzt eine der **2 Sechzehntelnoten** und drücken die **Taste C** auf der Tastatur. *Die beiden Noten werden verkleinert.*
9. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer**, markieren Sie die **2 Sechzehntelnoten** und ziehen sie bei gedrückt haltender Strg-Taste mit der Pfeiltaste nach links vor die erste Viertelnote wie in der Grafik dargestellt.
10. Doppelklicken Sie auf den Schalter Stimme 1 zur Aktivierung der Seite 1.

11. **Fokussieren** Sie nun die **Viertelnote c** und **klicken** mit der **Maustaste**. *Es öffnet sich das Menü **Noteneinstellungen**.*
12. Verringern Sie im Menü **“Noteneinstellungen“** in **Attack delay** das Viertelnotenvolumen von 1024 Ticks um 512 Ticks für den Platz der beiden
13. 16telnoten und klicken **OK**. *Eine 16telnote besitzt ein Volumen von 256 Ticks. Siehe unten in der Statusleiste.*
14. Fokussieren Sie jeweils die Halbe und die Viertelnoten in Takt 1 mit der Maustaste und drücken die Taste F. *Die Notenbalken werden normgerecht nach unten gestellt.*
15. *Vervollständigen Sie den Takt 1, nach obiger Grafik.*
16. Überprüfen Sie die Noteneingabe durch Klicken in der Symbolleiste auf den **Schalter Abspl.** und formatieren bei Bedarf die Noteneingabe nach obiger Grafik.
17. Stellen Sie Ihr Dokument durch betätigen des **Lupenschalters** mit der linken Maustaste auf **Normalgröße**.

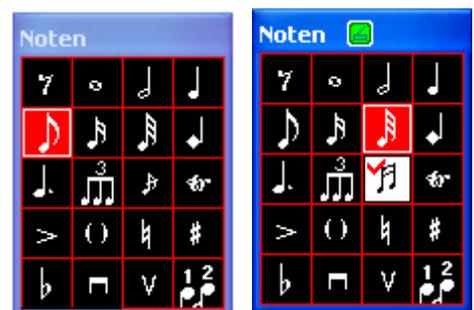


Doppelvorschlag mit 2 Zweiunddreißigstelnoten vom Programm vorgegeben:

Doppelvorschlag in 32tel, vom Programm vorgegeben



1. Vorbereiten Sie wieder ein neues Dokument wie oben beschrieben.
2. Öffnen Sie die **Notenpalette** in der Symbolleiste oder drücken die 2 auf der Tastatur und geben die Halbe, Viertel- und Ganze Note ein, wie in der obigen Grafik dargestellt.
3. Klicken Sie nun 3-mal in der **Palette Noten** auf das **Symbol kurze Vorschlagsnote** um eine Doppelvorschlagsnote zu aktivieren.
4. Klicken Sie noch mal bei **gedrückt haltender Strg-Taste** auf das Doppelvorschlagssymbol. *Im Symbolhintergrund erscheint ein Häkchen.*
5. Klicken Sie nun auf das 32telnotensymbol. *Der Symbolhintergrund des Doppelsymbols färbt sich weiß.*
6. Tippen Sie nun die beiden Vorschlagsnoten c und h vor der ersten Viertelnote ein, wie oben in der Grafik gezeigt.
7. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den Schalter Pointer zur Beendigung der Eingabe.



8. **Formatieren** Sie die beiden Vorschlagsnoten mit der Maustaste, wie in der obigen Grafik dargestellt.
9. Überprüfen Sie die Noteneingabe durch Klicken in der Symbolleiste auf den **Schalter Abspl..** Es werden 2 Vorschlagsnoten im 32telnotenwert abgespielt.
10. Stellen Sie Ihr Dokument durch Klicken auf den **Lupenschalter** mit der linken Maustaste auf **Normalgröße**.

Installieren Triller mit Doppelnachsschlag mit V3 PC-8/16:



Die Verzierungen in den Notenpaletten wie Triller Vorschlag und Nachschlag (Mordens), Doppelschlag und das Dynamik-Zeichen Fermate, sind in V3 PC-8 und PC-16 meistens nur Grafikzeichen, also keine MIDI-Events. Sie müssen daher händisch erstellt werden.

Eingeben Trillervorgabe nach obiger Grafik:

An dem Beispiel „Erstellen eines Trillers“ wollen wir die Vorgehensweise in den vorgeg. Programmen aufzeigen.

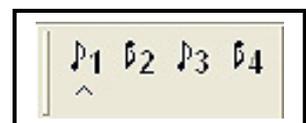
Erstellen Triller mit Nachschlag (Mordens) in V3 PC-8 oder PC-16

♩ = 140 Vorgabe Ausführung

Ansführung mit V3 PC-8 oder PC-16

♩ = 140

1. Öffnen Sie im Windows-Desktop das Programm **V3 PC-8 oder PC-16**.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den Schalter **Neu** und **OK** (Enter-Taste). Ein neues Dokument (Template Piano) erscheint auf dem Desktop.
3. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **zweiten Stimmen-Schalter**.
4. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Lupenschalter** und mehrmals mit der linken Maustaste zwischen Takt 1 und 2 bis Sie die Seitenbreite des Dokuments erreicht haben, zur Erleichterung der Noteneingabe.
5. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Note**. und auf das Symbol **16tel-Note**.
6. Stellen Sie den Cursor links in die erste Notenzeile im Bereich des c' und klicken 22-mal mit der Maustaste. Die 22 16tel-Noten werden eingefügt.



7. Klicken Sie nun im Notentool auf das 32tel-Notensymbol und fügen die beiden Noten wie oben gezeigt ein.
8. Fokussieren Sie den rechten Taktstrich mit der Maustaste und ziehen ihn wieder in seine alte Stellung. Die 32tel-Noten werden zu einem Paket zusammengeschoben.
9. Markieren Sie nun das Notenpaket durch Stellen des Mauszeigers etwas links oben über dem Notenpaket und Ziehen es nach rechts unten mit dem Mausschalter und drücken die Taste „H“ auf der Tastatur. Das Paket wird unsichtbar.
10. Klicken Sie jetzt wieder auf den 2. Stimmenschalter, um die Option zu beenden.

Phrasierungsbogen setzen (Bindebogen):

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den Lupenschalter und mehrmals mit der linken Maustaste auf den Notenblock, um ihn zu vergrößern und dadurch die Eingabe zu erleichtern.
2. Klicken auf den Schalter Grafik und auf das Symbol Phrasierungsbogen nach oben.
3. Klicken Sie etwa in die Mitte der Phrasierungs- und der Achtelnote und klicken mit der Maustaste.
4. Formatieren Sie den Bogen an den Anfassern wie in der Grafik gezeigt.
5. Klicken Sie wieder in der Symbolleiste auf den Lupenschalter und mehrmals mit der rechten Maustaste auf den Notenblock, um die Notenzeile wieder zu normalisieren.
6. Klicken Sie auf den Schalter Pointer um den Vorgang abzuschließen und sichern das Dokument.

Installieren Triller mit Doppelnachschlag in V3 PC-Pro:

The image shows a musical staff for Violin in 4/4 time with a tempo of 120. The notation includes a quarter note, a dotted quarter note, and an eighth note with a trill ornament. Below the staff are five screenshots of the software's toolbars:

- Noten:** Shows various note values and rests. The eighth note is highlighted in red.
- Noten:** Shows various note values and rests. The eighth note is highlighted in red.
- Noten:** Shows various note values and rests. The eighth note is highlighted in red.
- Ornaments:** Shows various ornament symbols. The trill symbol is highlighted in red.
- Noten:** Shows various note values and rests. The eighth note is highlighted in red.

In V3 PC-Pro ist das Setzen eines Trillers wesentlich einfacher.

Die Verzierungen in den Notenpaletten wie Triller mit Vor- und Nachschlag (Mordens), Doppelschlag und das Dynamik-Zeichen Fermate, sind in V3 PC-Pro größten Teils MIDI-Events.

An dem oben gezeigten Beispiel wollen wir die Vorgehensweise „Erstellen eines Trillers mit Doppel-Nachschlag“ mit dem vorgehen. Programm aufzeigen.

1. Öffnen Sie im Windows-Desktop das Programm **V3 PC-Pro**.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Neu** und **OK**. Ein neues Dokument (Template Piano) erscheint auf dem Desktop.
3. Zur Erleichterung der Noten-Eingaben, klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Lupenschalter** oder die 7 auf der Tastatur und stellen den Mauszeiger mit dem Lupensymbol in der ersten Notenzeile **zwischen Takt 1 und 2** und klicken mehrmals mit der linken Maustaste bis die **Seitenbreite** Ihres Dokuments die Breite des Desktop erreicht hat.
4. Klicken Sie in der Symbolleiste auf das **Notentool Note**, oder auf die 2 in der Tastatur sowie auf das **Symbol Halbe Note** und geben die Halbe Note in den ersten Takt in der ersten Notenzeile nach obiger Grafik ein.
5. **Doppelpunktieren** Sie die **Halbe Note** durch Fokussieren der Note und 2-maliges Drücken der **Taste D** auf der Tastatur. Der Rest des Takts 1 ist reserviert für den Doppelschlag.
6. Geben Sie die restlichen Noten und Pausen im Takt 2 nach obiger Grafik ein.
7. Klicken Sie in der **Palette Noten** auf das **Triller-Symbol** und anschließend auf die **Halbe Note**. Das Trillersymbol wird über der Halben Note platziert und ist aktiv.
8. Klicken Sie nun 3-mal in **Palette Noten** auf das **Vorschlagsnotensymbol** zur Aktivierung der **Doppelvorschlagsnote**.
9. **Halten Sie nun die Strg-Taste gedrückt und klicken auf das Doppelvorschlagssymbol** und aktivieren das **Achtelnotensymbol**. Es erscheint eine doppelte 16tel-Vorschlagsnote auf weißem Hintergrund mit Häkchen.
10. Tippen Sie nun die 2 Achtel-Doppelschlagsnoten nach der doppelpunktierten Halben Note ein.
11. Klicken Sie jetzt mit gedrückt haltender Maustaste auf das Doppelvorschlagssymbol um es zu deaktivieren.
12. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Abspl.** zur Überprüfung der Noteneingabe.
13. **Aktivieren** Sie wieder die **Lupenoption**, stellen den Mauszeiger zwischen die 2 Takte und klicken **1-mal mit der rechten Maustaste** zur Herstellung der **Ausgangsgröße** des Notenblattes und **sichern das Dokument** mit Namen nach Ihrer Wahl.
14. Klicken Sie auf den **Schalter Pointer** um den Vorgang abzuschließen.

Phrasierungsbogen setzen für Doppelvorschlagsnote zur Viertel-Note:
Siehe oben bei Trillererstellung mit PC-8/PC-16.

Pralltriller Doppelnachschlags-Noten in V3 PC-8/16 und PC-Pro:

The image shows four musical staves illustrating different notation techniques:

- Pralltriller in V3 PC-8/16:** A treble clef staff in 3/4 time with a tempo marking of ♩ = 160 Walzertempo. It shows a trill starting on a quarter note, with a '2' above the second note.
- Pralltriller in V3 PC-Pro:** A treble clef staff in 3/4 time with a tempo marking of ♩ = 160 Walzertempo. It shows a trill starting on a quarter note, with a '6' above the sixth note.
- Doppelnachschlag in V3 PC-8/16:** A treble clef staff in 3/4 time with a tempo marking of ♩ = 60 Moderato. It shows a double grace note (two eighth notes) preceding a quarter note, with an '8' above the eighth note.
- Doppelnachschlag in PC-Pro:** A treble clef staff in 3/4 time with a tempo marking of ♩ = 60 Moderato. It shows a double grace note (two eighth notes) preceding a quarter note, with a '10' above the tenth note.

Pralltriller erstellen mit V3 PC-8/16:

1. Öffnen Sie wieder ein neues Dokument, wie oben beschrieben, sowie das Notentool, und tippen die Noten der ersten Notenzeile wie oben in der obigen Grafik gezeigt, ein.
2. Klicken Sie 2 mal auf das Vorschlagsymbol. Es zeigt sich ein Pralltrillerzeichen.
3. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt und klicken noch mal auf das Pralltrillerzeichen.
4. Klicken Sie nun auf das 32tel-Symbol.
5. Gehen Sie in den ersten Takt der Notenzeile und fügen die 2 Vorschlagsnoten vor der ersten Note ein.
6. Klicken Sie auf den Schalter Absp. zur Gehörprüfung.
7. Klicken Sie auf den Schalter Pointer um die Eingabe abzuschließen und sicher Ihr Dokument.

Pralltriller erstellen mit V3 PC-8/16:

The image shows a musical staff with a tempo marking of ♩ = 120 and a trill notation. Below the staff are four toolbars:

- Noten:** A grid of note symbols. The first cell (quarter note) is highlighted in red.
- Noten:** A grid of note symbols. The trill symbol (two eighth notes) is highlighted in red.
- Ornaments:** A grid of ornament symbols. The trill symbol (two eighth notes) is highlighted in red.
- Noten:** A grid of note symbols. The 32nd note symbol (two eighth notes) is highlighted in red.

Öffnen Sie wieder ein neues Dokument, wie oben beschrieben, sowie das Notentool, und tippen die Noten der ersten Notenzeile wie oben in der obigen Grafik gezeigt, ein. Klicken in der Symbolleiste auf den Schalter „Note.“ und doppelklicken auf das Symbol „tr“ (Triller).

Klicken Sie in der Palette „Ornaments“ auf das Symbol  (Pralltriller).

Werte Freunde, wenn Sie noch nach weiterer Information zu diesem Thema suchen, besuchen Sie die **Tutorials Turns.pc** und **v3denos.pc**, im englischen Handbuch „User Guide“ in den Programmdateien C:\Programme\ Personal Composer 3\ oder die 3 Tutorials im Internet www.pcomposer.de im Kapitel „Handbücher“

XIII.Kapitel Grafikwerkzeuge, Maus- und Kursoren-Verwendung Grafikwerkzeugleiste:

48. Grafikwerkzeug:



Klicken Sie auf den Grafikwerkzeug-Schalter oder

drücken die Zahl 3 auf der Tastatur, um die Grafikpalette zu öffnen.



Phrasierungsbögen eingeben und editieren



Bindebögen, eingeben und editieren



Winkel für Crescendi und Decrescendi



Wiederholungs-Endung



Oktav-Zeichen



Pedalzeichen, doppelkl. für eckige Klammer



Box-Werkzeug



Ellipsen-Werkzeug



Linien-Werkzeug



Simulierte Taktstrich

Aus der Grafikpalette können Sie verschiedene grafische Musikelemente eingeben. Manche sind rein grafisch, ohne Wirkung auf die MIDI-Wiedergabe, wogegen andere als MIDI-Wiedergabe aktiviert definiert werden können.

Phrasierungsbögen sind grafische Objekte ohne MIDI-Funktion. Bindebögen wirken sich auf die MIDI-Wiedergabe aus. Winkel steuern das MIDI-Volumen vom Anwender definiertem Pegel.

Durch Klicken auf das Symbol kann die Anordnung der Bögen entweder nach unten oder nach oben verändert werden.

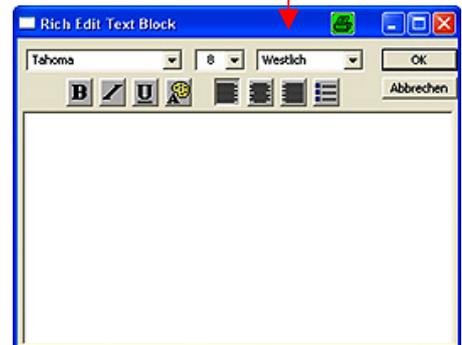
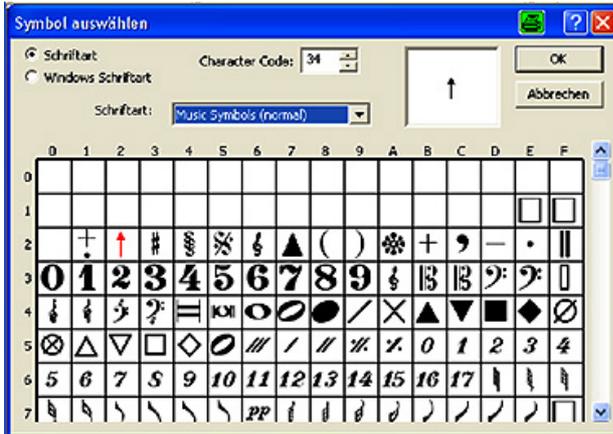
Das Boxtool dient zum Zeichnen von Rechtecken und Quadraten. Das Ellipsen-Werkzeug zeichnet von Kreise und Ovale. Die Linienstärke kann festgelegt für Boxen, Kreise und Linien, und bei Boxen und Kreisen kann eine Füllung definiert werden.

49. Text-Werkzeug:



Klicken Sie auf den Textwerkzeug-Schalter oder drücken die Zahl 4 auf der Tastatur, um die Textpalette zu öffnen.

Klicken Sie auf den Symbolschalter und dann auf die Seite, um den Symboldialog zu öffnen.



-  Textzeilenwerkzeug
 -  Textblock für mehrzeiligen Text
 -  Liedtext-Werkzeug
 -  Hervorhebung einer Akkord-Note durch Umrandung des Akkordnamens
 -  Gitarrenakkordgriff-Werkzeug. Ausführlich in Handbuch 3 PC-Pro Gitarre.
 -  Musiksymbol-Werkzeug
 -  Segno-Zeichen
 -  Coda-Zeichen
 -  Da Capo- Zeichen
 -  Da Segno-Zeichen
- Zur Steuerung des Musikablaufes.

In PC-8/16 nur als Grafiksymbol. In PC-Pro MIDI-Funktion. Erläuterung in Handbuch 2 PC-Pro.

Einfügen Windows-MSWord-Rich-Textdatei in ein PCWIN V3 Dokument.

Es kann manchmal zweckmäßig sein, erst den PCWIN-Text in ein MSWord-Dokument zu schreiben. Ihn mit allen technischen Möglichkeiten von MSWord zu formatieren und unter der Dateizuordnung „rich“ zu speichern, um ihn später in Ihr PCWIN-Dokument zu kopieren.

Und So wird's gemacht: (Die Programme MSWORD xxxx und PCWIN V3 sind bereits auf dem Desktop installiert.

1. Öffnen Sie ein MSWORD xxxx Dokument.
2. Schreiben Sie als Erstes Ihren PCWIN V3-Text in das MSWORD-Dokument und speichern ihn unter Dateienendung ***rich** ab.
3. Markieren Sie in Ihrem MSWORD-Dokument die zu kopierende Textzeile und speichern sie mit **Strg+C** in den **Zwischenspeicher**.
4. Verkleinern Sie Ihr MSWORD-Dokument durch Klicken auf den **Schalter Verkleinern** in der blauen Überschriftenleiste.
5. Laden Sie nun Ihre PCWIN-Datei auf den Desktop und klicken in der Symbolleiste auf den **Schalter Text** und im Menü „Text u. Symbole“ auf den **Schalter ABC** oder bei Bedarf auf den **Schalter Textblock** und klicken mit der linken Maustaste an die Stelle, an der Ihr Text platziert werden soll
6. Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf die blinkende Texteingabemarke, auf den **Schalter Einfügen** und drücken die Entertaste auf der Tastatur. *Der Text wird eingefügt!*
7. Fokussieren Sie die rot erscheinende Textzeile und klicken mehrfach mit der linken Maustaste. In dem sich öffnenden Menü können Sie einmal den Text korrigieren oder eine andere Schrift wählen.
8. Schließen Sie den Vorgang ab, durch Klicken auf den **Schalter OK** im Menü Bild setzen.
9. Formatieren Sie zuletzt den eingefügten Text in Ihrem PCWIN V3 Dokument durch Fokussieren und Ziehen der Textpassagen mit der linken Maustaste.
10. Wiederholen Sie die Vorgänge 3. bis 9. so lange, bis der gesamte Text eingefügt ist.

Hinweis: Gehen Sie bei der Verwendung des Textblock's ähnlich vor.

Werte Freunde, wenn Sie noch nach weiterer Information zu diesem Thema wünschen, besuchen Sie die **Tutorials „dsrepeat.pc“** und **„v3denos.pc“**, das **englische Handbuch „User Guide“** in den Programmdateien C:\Programme\ Personal Composer 3\ oder **die 3 Tutorials im Internet www.pcomposer.de** im **Kapitel „Handbücher“**

50. Vortragszeichen und Dynamik-Paletten:



Klicken Sie auf den Dynamikwerkzeug-Schalter oder drücken die Zahl 5 auf der Tastatur, um die Dynamikpalette zu öffnen.

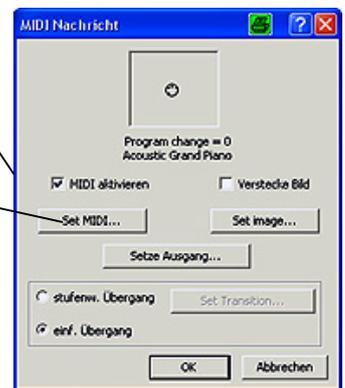
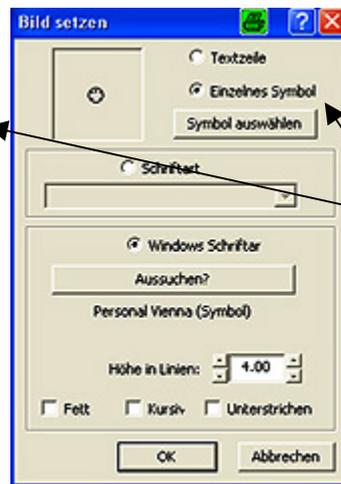
Klicken Sie auf den Dynamikschalter um die Dynamikpalette zu öffnen.



mf, Ein MIDI-Event kann eine beliebige MIDI-Message sein, entweder eine einzelne auftretende oder ein Übergang



Es kann für eine beliebige Anzahl Zeilen gelten und ein beliebiges Symbol erhalten.

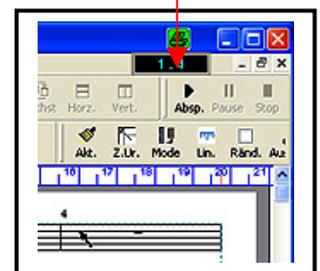


- Mezzoforte
- Crescendo
- Diminuendo
- MIDI-Event
- Tempo-Werkzeug
- Accelerado (Ritardando)
- Ritardando Pedal

51. Kursoren-Standort:

In der oberen rechten Ecke werden 2 Zahlen angezeigt. Dies sind die Zeile und die Taktnummer, in welchen sich der Cursor beim Editieren momentan befindet. Das ist hilfreich, wenn Sie im Manuskript keine Taktnummern anzeigen lassen. In nebenstehender Abbildung befindet sich der Cursor in Takt vier von Zeile eins. Während der Wiedergabe einer Musikdatei die Cursor-Positionsanzeige lediglich die Nummer des gerade abgespielten Takts.

Kursorposition



Kursoren in Personal Composer V3:

	Zeilenkursor – Platziert und verschiebt Zeilen.
	Optionaler Notenkursor – Eingabe und Editieren von Noten.
	Notenkursor mit zusätzlichem Zeiger bei geringer Vergrößerung.
	Zeigefinger – Editieren von Noten und andere Objekte.
	Handkursor – Ziehen der Anfasser verschiedener Objekte.
	Vertikaler Pfeil – Verschieben horizontaler Linien.
	Horizontaler Pfeil – Verschieben vertikaler Linien.
	Kreuzpfeil – Verschieben grafischer Objekte.
	Zoomkursor (Lupe).
	Textkursor (blinkend) – Eingabe von Text und Liedertext.
	Windows-Textkursor, zur Arbeit mit Text.

Kursorenform zeigt Aufgabe an:

Ein musikalisches Element wird in einer Partitur eingegeben, indem es aus einer Palette gewählt und mit der linken Maustaste auf die Partitur geklickt wird. Die meisten Objekte können durch Anklicken mit der rechten Maustaste gelöscht werden.

Zu jedem vom Anwender platziertem Objekt gehört eine Dialogbox (Zeilen-Palette) die durch Doppelklick auf das Objekt geöffnet werden kann. Hier können alle Attribute des Objekts gesetzt werden.



Bei der Platzierung über ein veränderliches Objekt nimmt der Cursor je nach Aufgabe eine charakteristische Form an. Das Objekt, auf welches gezeigt wird, steht nun im Fokus. Es kann jetzt gelöscht, verändert, kopiert oder verschoben werden.

Klicken und Ziehen mit Kursoren:

Wenn der Cursor auf eine vorhandene Note gestellt wird, dann wird er zu einer schräg stehenden Zeigehand – die Note ist im Fokus. Wird die rechte Maustaste gedrückt, während sich die Note im Fokus befindet, dann wird diese Note gelöscht.

Durch Drücken der linken Maustaste und Ziehen kann die Note verschoben werden. Diese Technik nennt man „Klicken und Ziehen“. Manchmal kann hierbei zusätzlich die Umschalt- und/oder Steuerungstaste verwendet werden. Auch die Pfeiltaste und die grauen +/- Tasten im Nummernblock werden häufig verwendet.

**52. Mausbedienung:**

Die folgenden Begriffe werden im Zusammenhang mit der Verwendung der Maus verwendet. Die Maus bezieht sich auf beliebige Zeiger.

Klicken:

Positionieren den Mauscursor auf einen bestimmten Punkt und drücken der linken Maustaste.

Doppelklicken:

Positionieren des Maus cursors auf einen bestimmten Punkt und drücken zweimal mit der linken Maustaste rasch hintereinander. Die Geschwindigkeit des Doppelklicks kann in der Windows-Systemsteuerung (Maus) eingestellt werden.

Zweimal klicken:

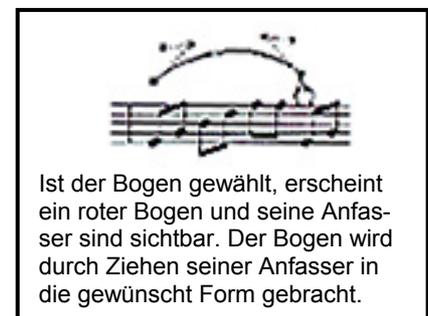
Einen Schalter anklicken, um diesen zu wählen, dann erneut anklicken um einen Dialog zu öffnen etc. Bedeutet längere Zeit zwischen den beiden Klicks als beim Doppelklick.

Anfasser:

Eine Stelle auf oder bei einem Objekt, die zum Editieren des Objekts angeklickt wird. Der Cursor ändert über seinen Anfasser seine Form und zeigt an, dass dieses Objekt editiert werden kann.

Ziehen:

Positionieren des Cursors auf ein Objekt oder dessen Anfasser und verschieben das Objekt durch Bewegen der Maus. Das Ziehen wird durch Loslassen der Maustaste beendet.



Editieren:

Verschieben, löschen oder ändern von Objekten.

Fokus: Ein Objekt ist „im Fokus“, wenn der Cursor darauf steht und seine Form ändert. Dies zeigt, dass das Objekt angeklickt werden kann.

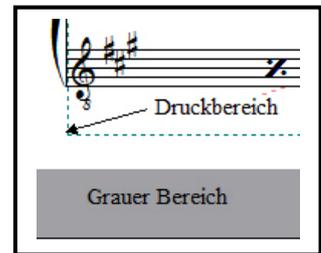
Objekt oder Element: Eine Grafik auf dem Bildschirm – Zeile, Note, Text, Dynamikzeichen. Bogen- alles, was platziert oder gezogen werden kann.

Auswahl:

1. Wählen Sie ein Werkzeug durch Klicken auf dessen Schalter.
2. Wählen Sie ein Objekt durch Anklicken oder Ziehen eines Auswahlrahmens mit dem Zeiger-Werkzeug. Ein angeklicktes Objekt wird rot und bleibt so, bis darauf oder durch erneutes Klicken darauf oder es an anderer Stelle abgewählt wird.

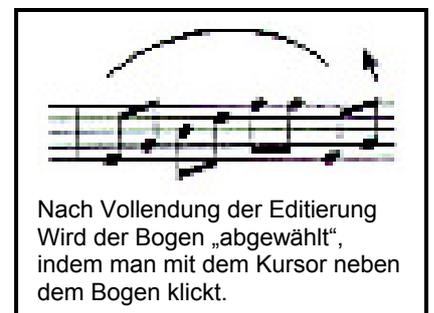
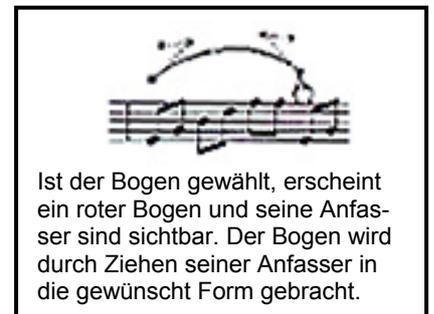
53. Grauen Seitenbereich beachten:

Bei der Erstellung des Layouts ist unbedingt zu beachten, dass die bearbeitete Seite nicht in den **Graue Bereich** reicht, sonst wird die Seite nicht vollständig ausgedruckt.

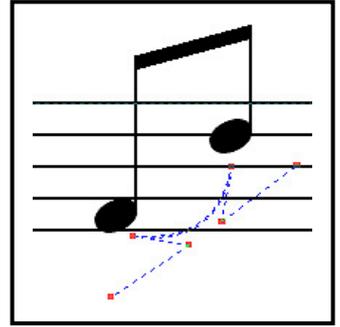
**54. Anfasser:**

Jedes Objekt hat einen oder mehrere *Anfasser*. Ein Anfasser ist die Stelle, wo der Cursor stehen muß, um ein Objekt wählen oder editieren zu können. Sichtbare Anfasser erscheinen als kleine rote Quadrate. Der „empfindliche Bereich“ ist größer als der sichtbare Anfasser, daher muß die Cursorpositionierung nicht extrem genau erfolgen. Bei Bögen gibt es 6 Anfasser zum Ziehen des Bogens.

Wird der Cursor in die Nähe eines Anfasser gebracht, so ändert er seine Form und zeigt an, dass dieses Objekt fokussiert ist und zum Editieren angeklickt werden kann. Die Cursorform hängt vom Objekt und der auszuführenden Aufgabe ab. Im Beispiel rechts wurde der Cursor beim Positionieren auf den Anfasser eines Bogens zu einer Hand.

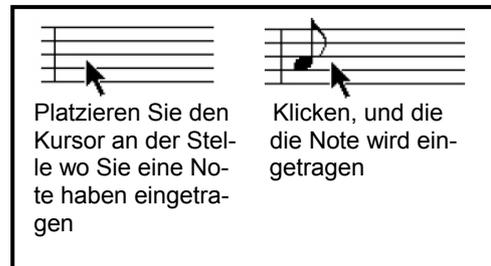


Um Anfasser eines Objekts leichter editieren zu können, ist es empfehlenswert das Objekt mit dem Lupen-Schalter , oder drücken der 7 auf der Tastatur (siehe später in die Dokumentation) mehrfach zu vergrößern, und nach Beendigung der Editierung die Objektgröße wieder auf Standardgröße zurück zu stellen.



Manche Objekte haben keine Anfasser (wie Noten oder Pausen); sie werden fokussiert, indem der Cursor auf dem Objekt platziert wird.

Ein aus einer Palette gewähltes Objekt wird platziert durch Positionieren der Maus am gewünschten Punkt und klicken mit der linken Maustaste. Manche Objekte bleiben bis zur Platzierung rot, dann werden sie schwarz. In solchen Fällen erscheint ein „gewähltes“ Objekt rot, während ein „abgewähltes“ Objekt schwarz ist. Manche Objekte, wie Phrasierungs- und Bindebögen, müssen gewählt werden, bevor ihre Form verändert werden kann.

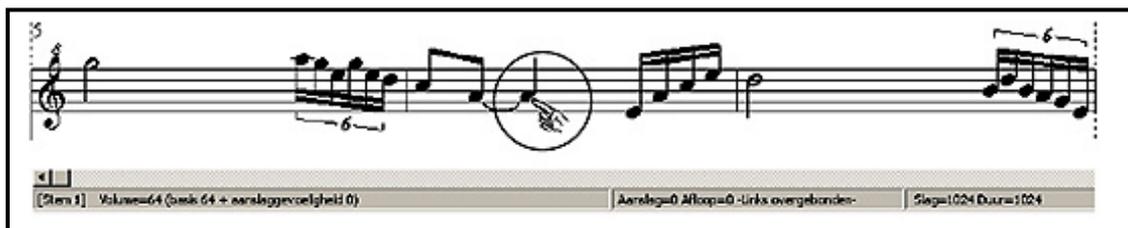


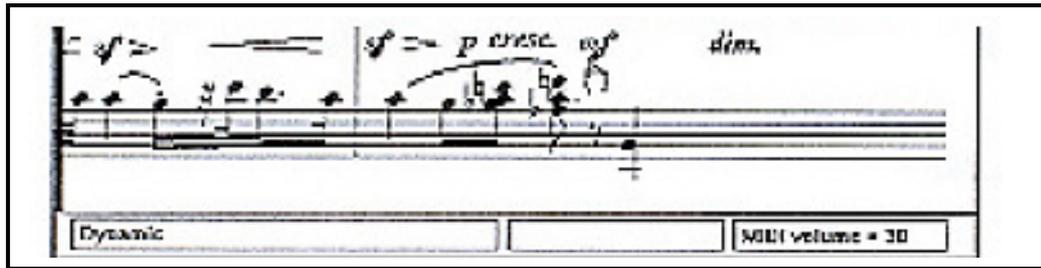
Ein Objekt kann auf folgende zwei Arten gewählt und editiert werden:

1. Wenn ein Werkzeug-Schalter markiert ist, dann können nur die diesem Tool entsprechend Objekte gewählt werden. Ist das Notentool markiert, dann können nur Noten, Pausen und dazugehörige Objekte editiert werden.
2. Wenn das Zeiger-Tool markiert ist, können beliebige Objekte gewählt und editiert werden. Das Zeiger-Werkzeug kann allerdings nicht zum „Erzeugen“ von Objekten verwendet werden, außer dass damit an Noten Zusätze wie Vorzeichen und Punktierungen angebracht werden können.
3. Objekte werden gelöscht durch Fokussieren und Klicken der rechten Maustaste oder Drücken der Entfernen-Taste auf der Tastatur. Sie können auch einzeln oder durch Ziehen eines Auswahlrahmens (mit dem Zeiger-Tool) gewählt und dann durch Verwendung des Menüs Bearbeiten geschnitten oder gelöscht werden.

55. Statusleiste zeigt Attribute:

Der Typ und die Attribute eines fokussierten Objekts werden in der Statuszeile unten gezeigt.





Wenn der Cursor auf einer Note steht, dann sehen Sie hier die Attack- und Release-Offsets, die Key Velocity, die Position im Takt und Dauer. Bei Fokussieren eines Dynamikzeichens zeigt die Statusleiste dessen MIDI-Volumen oder Key-Velocity.

56. Beispiele der Kursoranwendung und deren Verwendung:

Es kann einige beliebige Anzahl von Noten zum Löschen, Editieren oder Kopieren gewählt werden.

Stellen Sie den Cursor auf ein Dynamikzeichen..... dann wird der Cursor zu einer Hand. Die dieses Zeichen fokussiert.

Eine Zeile, ein System, Seitenteile oder ganze Seiten können zum Kopieren gewählt werden.

Sie können das linke Ende einer Zeile durch Ziehen umschließen und diesen Part als separate Datei extrahieren.

Wenn Sie den Cursor am linken Ende einer Zeile über den Anfasser stellen, wird er zum Anfasser, wird er zum Anfasser einzelner Zeile; die Zeile kann nun vertikal und horizontal verschoben werden

57. Notenkursor:

Der Notenkursor ist standardgemäß ein schwarzer Pfeil und in vertikaler Richtung ohne Quantisierung. Das veranlasst den Cursor in senkrechter Richtung zu einer weichen und kontinuierlichen Bewegung.

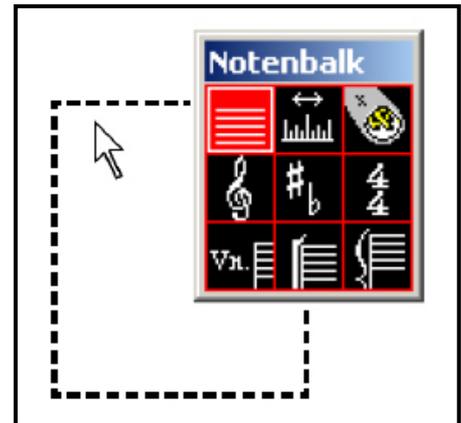
Optional läßt sich der Notenkursor in der „Menüleiste > Optionen auf die Einstellungen „Notenkursor quantisieren“ und „Rechteckiger Mauszeiger“ einstellen.



Diese zwei Optionen sollten immer aktiv sein, wegen der erleichterten Noteneingabe.

58. Umgang mit Paletten:

Manchmal müssen Sie eine Palette verschieben. Hierzu stellen Sie den Cursor auf die Titelleiste der Palette, klicken und ziehen sie an den gewünschten Ort und lassen dann die Maustaste los.



Manche Paletten verschwinden vom Bildschirm, sobald daraus ein Werkzeug gewählt wird. Zum Beispiel die Dynamik-Unterpalette verschwindet, sobald daraus ein Dynamikzeichen gewählt wurde. Wenn aber diese oder eine andere Palette aus ihrer ursprünglichen Lage verschoben wird, dann bleiben sie auf dem Bildschirm stehen.

Die Paletten in Personal Composer sind bequem zu verwenden. Wenn Sie etwas aus einer Palette gewählt haben, können Sie die Palette vom Bildschirm entfernen, indem

Sie den Cursor irgendwo darauf stellen (außer der Titelleiste) und die rechte Maustaste klicken. Benötigen Sie einen anderen Punkt aus der selben Palette, so klicken Sie erneut die rechte Maustaste, um die Palette wieder anzuzeigen. Wählen Sie einen andern Punkt, und die Palette verschwindet. So haben Sie stets Zugriff auf die Palette, ohne immer zu einer feststehenden Palette gehen zu müssen.

Wenn Ihnen das Angenehmer ist, können sie auch die Palette auch an einer Stelle stehen lassen und den Cursor jedes mal darauf stellen, wenn Sie eine andere Funktion oder ein anderes Objekt brauchen. Damit die Palette auf dem Bildschirm bleibt, verschieben sie etwas aus ihrer Ursprungslage.

Auch Dialogboxen können verschoben werden. Klicken Sie auf eine freie Stelle im Dialog und verschieben Sie diesen.

59. Tasteneingaben und Kurztasten:

In Personal Composer haben Sie 2 Möglichkeiten, die häufigsten Notationsfunktionen auszuführen: Sie können eine Palette öffnen und das geeignete Tool wählen, oder Sie können eine Taste auf der Computer-Tastatur drücken.

XIV. Kapitel Noteneingabe mit Computer-Tasten:

60. Noteneingaben mit Computer-Tasten:

Verschieben des Cursors:

Hier einige der bei Eingaben und Editierung von Noten verwendeten Kurztasten: Die Pfeiltasten verschieben den Cursor. Drücken der Eingabetaste entspricht Klicken der linken Maustaste, und drücken der Entf-Taste entspricht der rechten Maustaste.

Wahl eines Notenwerts:

Der Notenwert wird durch Drücken des Anfangsbuchstaben der gewünschten Note gewählt: „W“ für Ganze Note (Whole), „H“ für Halbe Note, „Q“ für Viertelnote, „E“ für Achtelnote, „S“ für Sechszehntelnote.

Verschieben einer Note:

Um eine Note zu verschieben, stellen Sie den Cursor darauf und stellen die Strg-Taste, während Sie eine Pfeiltaste drücken.

61. Kurztasten:

Kurztasten sind einige Tastatureingaben, die das fokussierte >Objekt verändert. Hier einige Beispiele:

Vorzeichen:

Um ein Fis oder Be anzubringen, drücken Sie graue Plus-Taste (+) oder Minus-Taste (-) im Zahlenblock.

Punktierung:

Eine Punktierung durch die Taste „D“ angebracht, ein Staccato-Punkt durch Drücken der Taste „S“.

Notenwert:

Um einen Noten-Wert zu verringern, fokussieren Sie die Note und drücken die Taste „ß“.

Um einen Noten-Wert zu vergrößern, fokussieren Sie die Note und drücken die Akzenttaste-Taste“““.

Taktstrich-Kurztasten:

Um einen Taktstrich zu verändern, fokussieren Sie ihn und drücken eine unten aufgezeigten Tasten der Tastatur:

Taste L = , Taste R = , Taste S = , Taste D = , Taste T = ,

Taste = B = ; Taste E = 

Vollständige Informationen zur Verwendung der Computer Tastatur finden Sie in dem entsprechenden Kapitel.

XV. Kapitel Noteneingabe mit dem Keyboard (Yamaha PSR-520):

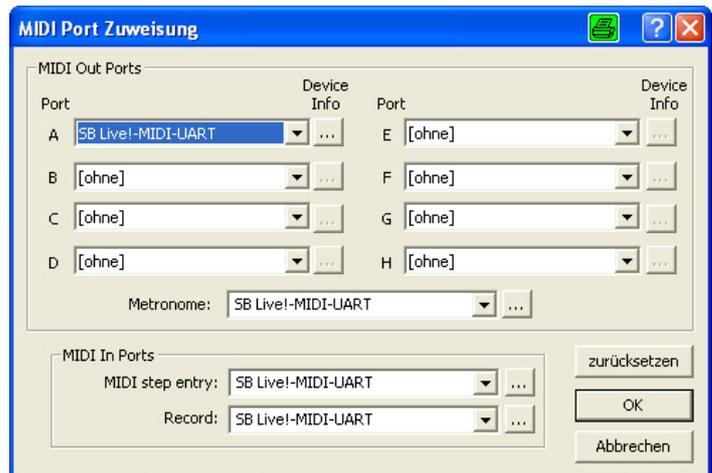
62. Noteneingabe mit dem Keyboard (Yamaha PSR-520):

Personal Composer ermöglicht es Ihnen, wenn Sie ein Keyboard besitzen Yamaha PRS 520, Noten oder ganze Partituren zeilenweise in Ihr Layout einzuspielen.

Wenn Sie auf Ihrem Keyboard eine der Optionen TOUCH RESPONSE, DOAL VOICE, HARMONY / ECHO oder SUSTAIN aktiviert haben, werden diese berücksichtigt.

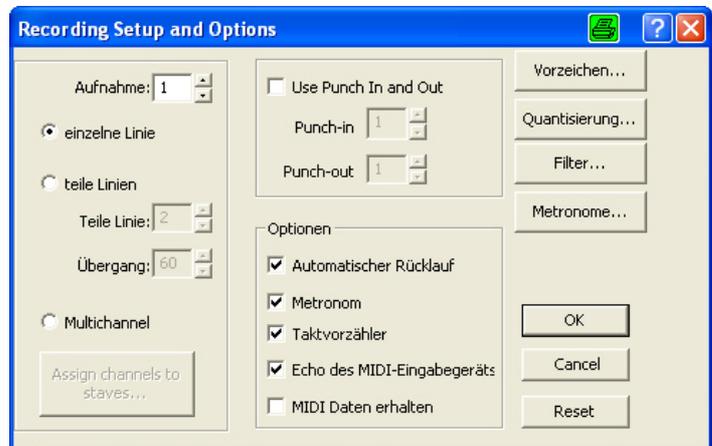
Ebenso die Instrumentenvorgabe auf Ihrem Keyboard.

Empfehlenswert ist es, am Anfang der Lektion das Metronom zu verwenden.



Vorbereiten Keyboard:

1. Verbinden Sie erst mit einem entsprechenden Adapter Ihr MIDI fähiges Keyboard (Yamaha PSR 520) mit Ihrem Computer.
2. Installieren Sie im Windows-Desktop eines der Programme V3 PC-8/PC-16 oder PC Pro.
3. Klicken Sie in der Menüleiste auf den Schalter **Neu** und **OK** um ein **Piano-Layout** (Keyboard) zu erstellen.
4. Klicken Sie im Programm in der Menüleiste auf den **Schalter MIDI** und im Menü „MIDI“ auf die Option **MIDI Wiedergabe Einstellungen**.
5. Aktivieren Sie die in der Grafik rechts oben „MIDI Port Zuweisungen“ die gezeigten Optionen und klicken **OK**.
6. Klicken Sie nun in der Symbolleiste auf **MIDI**, im Menü „MIDI“ auf die Optionen **Aufnahme und Aufnahmeeinstellungen**, tippen im Menü „Recording Setup and Options“ in **Aufnahme** die 1 (Notenzeile 1) ein, klicken auf den **Schalter Quantisierung**, ändern im Menü „Quantisierung“ auf **Achtel** (am Anfang der Lektion zur erleichterten Noteneingabe) und klicken jeweils **OK**, um alle Menüs zu schließen.



7. Klicken Sie nun in der Symbolleiste auf die **Schalter Aufn. und Absp.**, stellen anschließend den Mauszeiger in der ersten Notenzeile in den ersten Takt und beginnen mit der Einspielung nach dem Vorzähltakt des Metronoms. Die Einspielung Ihrer Noten beginnt.

Hinweis: Wenn Sie die Aufnahme auch auf die zweite Notenzeile erweitern wollen, ändern Sie im Menü MIDI > „Aufnahmoptionen Aufnahme-Einstellungen > Recording Setup and Options in Aufnahme auf 2 (Notenzeile 2) und in Quantisierung auf Achtelnote und OK.

Aktivieren Sie nach Beendigung der Aktion wieder den Musiktreiber in MIDI > MIDI Wiedergabeeinstellung in Port A auf **SB Live!**

Synthesizer oder entspr. Ihrer Soundkarte, sonst erfolgt auf Ihrem Rechner keine Musikübertragung mehr.

Außerdem aktivieren Sie wieder in MIDI > Aufnahme Optionen Aufnahmeeinstellungen in **Quantisierung auf 64tel-Noten**.

Einzel-Noten-Eingabe mit dem Keyboard:

Personal Composer bietet Ihnen die Möglichkeit Ihre Noten mit einem Keyboard einzugeben und sie wieder auf einem Keyboard abzuspielen, was den Vorteil bietet, die bessere Soundkarte eines Keyboards zu nutzen.

Sie können auch jede andere PC-Melodie oder MIDI-Datei aus Ihrem Fundus zum Klingen zu bringen.

Ich möchte Ihnen anschließend 2 Möglichkeiten beschreiben, mit der Sie Ihre Noten mit dem Keyboard in Ihr Dokument eingeben können.

1. Verbinden Sie mit einem entsprechenden Adapter Ihr MIDI fähiges Keyboard mit Ihrem Computer.
 2. Installieren Sie im Windows-Desktop eines der Programme V3 PC-8/PC-16 oder PC Pro.
 3. Überprüfen Sie, ob der Treiber in der Menüleiste in MIDI, in MIDI Wiedergabe Einstellung (Port A SB LIVE!-MIDI-Synthesizer oder ähnlich) vorhanden ist.
 4. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Neu** und **OK** (Entertaste), für ein neues Dokument (Template Piano).
- a. Durch Wahl der Notengröße im Notentool und dem Keyboard:**
1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf das **Notentool** oder drücken die 2 auf der Tastatur.
 2. Wählen Sie die gewünschte Notengröße in der Notenpalette mit der Maustaste, stellen den Cursor auf die Notenzeile und Takt mit dem Sie beginnen möchten und drücken auf Ihrem Keyboard die gewünschten Noten. Sie können nun alle Noten mit gleichem Wert Achtelnote in jeder Tonhöhe entspr. Ihrer Wahl mit Ihrem Keyboard eintippen.

b. Durch Wahl des Notentools, eintippen der Notenbuchstaben mit der Tastatur (siehe unten) und dem Keyboard:

Klicken Sie in der Symbolleiste auf das **Notentool** oder drücken die 2 auf der Tastatur.

Wählen Sie wieder das **Notentool** und aktivieren das Achtelnotensymbol, wenn es noch nicht aktiv ist.

Wählen Sie einen Notenwert durch Drücken des Notenbuchstaben von Personal Composer auf der Tastatur **h für Halbe Note**, stellen wieder die Maustaste in die Notenzeile und Takt Ihrer Wahl und spielen mit dem Keyboard alle Ihre Halben Noten ein.

Wiederholen Sie den Vorgang für alle weiteren Noten.

c. Notenbezeichnungen in Personal Composer:

w = Ganze Note

h = Halbe Note

q = Viertelnote

E = Achtelnote

S = Sechzehntelnote

T = 32telnote

32tel + t + t = 64telnote. Zurück auf 32tel = 64tel + t.

d. Wiedergabe - Abspielen Noten und Partituren mit dem Keyboard:

Um die von Ihnen eingetippten Noten oder auch eine ganze Partitur auf Ihrem Keyboard (Yamaha BSR 520 oder ähnlich) abzuspielen, stellen Sie den Cursor in den Takt, von wo aus Ihre Noten abgespielt werden sollen

und klicken in der Symbolleiste im Programm auf den **Schalter Absp.** oder drücken die **Leertaste**. Beim Abspielen der Noten werden die Notenlinien im aktuellen Takt rot und wenn der erste Beat gespielt wird, erscheint über diesem ein kleines rotes Quadrat.

Die Musik-Wiedergabe auf Ihrem Keyboard erfolgt nur, wenn der entsprechende Treiber in Ihrem Programm in der „Menüleiste in MIDI, im Menü „MIDI-Port-Zuweisung“ installiert ist, „Port A SBLIVEL-MIDI-UART“.

XVI. Kapitel Seitenansicht und Scroll-Modus:

63. Seitenansicht und Scroll-Modus:

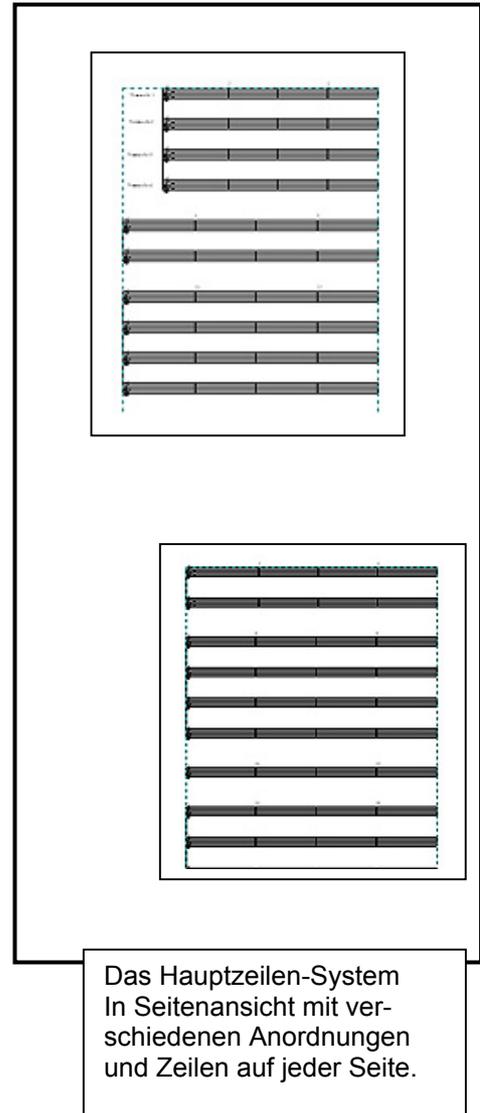
Sie können sich Ihr Manuskript vorstellen als einen langen, einzelnen Satz von Zeilen, das „*Hauptzeilen-System*.“ Dieses einzelne System sehen Sie, wenn der Bildschirm mit den Tasten Strg+W in den „*Hauptzeilen-System Modus*“ gestellt wird.



Durch diesen Aufbau ist eine Instrumentenzeile in einem System, auf einer Seite, mit der selben Instrumentenzeile mit allen anderen Seiten und Systemen verbunden.

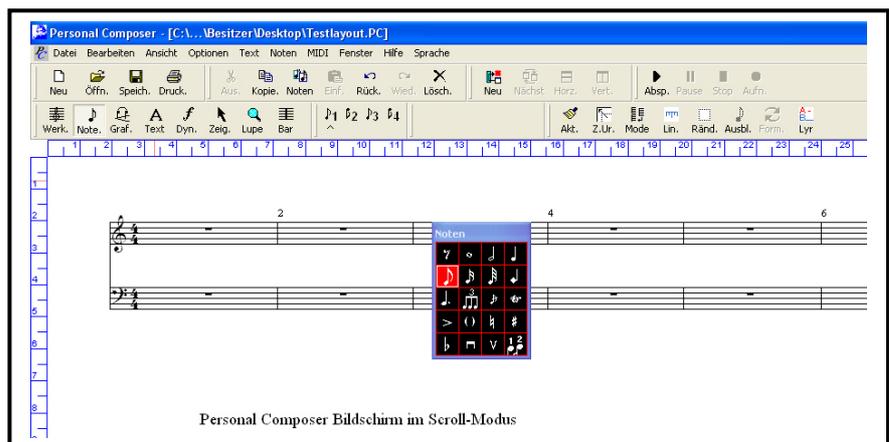
Hierdurch können Systeme und Takte leicht zwischen den Seiten hin und her verschoben werden. Die verschiedensten Layouts und Seiten sind möglich, aber zugrunde liegt stets das Hauptzeilen-System, welches die maximal von Ihnen im Manuskript verwendete Anzahl Zeilen enthält.

In der Seitenansicht ist das Hauptsystem grafisch „umbrochen“, so dass es in vertrauter Weise auf dem Bildschirm erscheint, wobei Abschnitte des Hauptsystems vertikal auf der Seite angeordnet sind. Wenn Sie wollen, können Sie auf jeder Seite ein anderes Layout haben. **Bei Einrichtung des Hauptsystems müssen Sie die maximal von Ihnen benötigte Anzahl Zeilen eingeben.** Die einzelnen Seiten werden angepasst durch die Reduktion der Anzahl von Systemen auf der Seite und / oder durch Verbergen einer oder mehrerer Zeilen in einem bestimmten System. Siehe in einer der nächsten Kapitel.



Personal Composer V3 wird geöffnet in der Seitenansicht mit einem Seitenlayout für Klaviermusik.

Sie können jedoch Ihr eigenes Startformat einrichten, in dem Sie die Anzahl von Takten pro Zeile, die Anzahl von Zeilen pro System und die Systeme pro Seite angeben.



Es können sowohl in der Seitenansicht als auch im „Seite/Scrollmodus“ Modus Zeilen angesehen und editiert, sowie Notation ausgeführt werden. Jede Ansicht hat eigene Vorteile und Beschränkungen hinsichtlich der Notation.

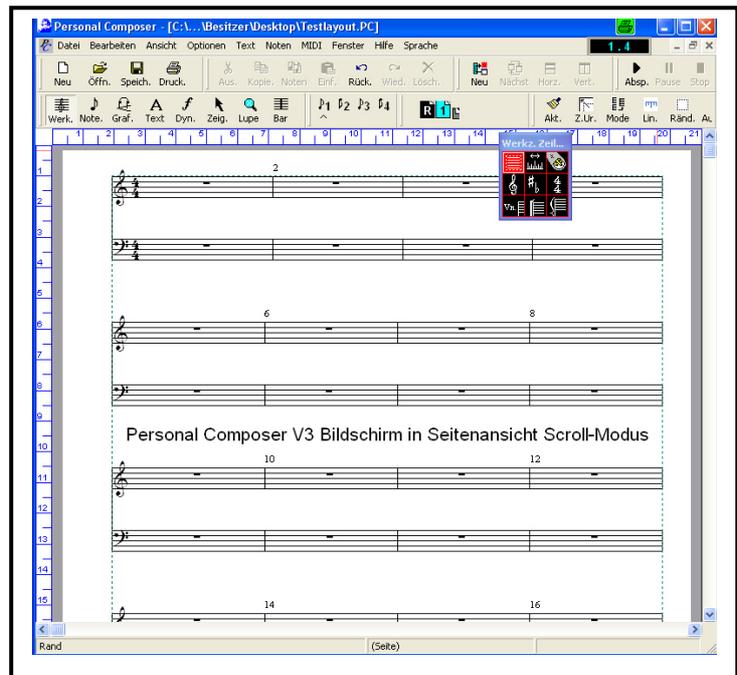
Wenn die Ansicht im Scroll-Modus ist, dann wird das Hauptzeilensystem angezeigt. Sie können die gesamte Musik betrachten, indem Sie das System taktweise nach links oder rechts scrollen oder durch Drücken der **Umschalt- und Pfeiltaste** oder **Umschalt- und Rechtspfeil-Taste**.

Wenn das Hauptsystem mehr Zeilen enthält als auf einmal darstellbar sind, verwenden Sie die **Umschalt- und die Aufwärts-Pfeiltaste** oder **Umschalt- und die Aufwärtspfeil-Taste**.

Es gibt verschiedene Methoden zum Bewegen in der Seitenansicht. Wie im Scroll-Modus, kann durch die Umschalt- und Pfeiltasten die Ansicht in kleinen Schritten verschoben werden.

Für größere Schritte verwenden Sie die **Bildauf- und Bildab-Tasten**.

Durch automatisches Scrollen wird die Ansicht verschoben, wenn der Cursor eine Bildgrenze erreicht.



Beim Klicken auf einer Pfeiltaste am Ende der Windows-Bildlaufleisten verschiebt die Ansicht wie bei der Umschaltpfeilmethode. Wenn Sie die **Strg-Taste** drücken, während Sie auf einen Scrollpfeil klicken, ist die Bewegung nur halb so groß. Klicken Sie für große Bewegungen auf den Scrollbalken selbst. Klicken und ziehen Sie auf der die Scrollbox, den kleinen Kasten im Scrollbalken, um zu beliebige Stellen zu gehen.

64. Bildschirm-Neuaufbau:

Manchmal geschieht es nach Änderungen, wie dem Löschen oder Verschieben eines Objekts, dass Teile des alten Objekts zurückbleiben, oder der Bildschirm sieht aus anderen Gründen irgendwie nicht normal aus. Dies kann meist behoben werden durch Drücken der **F5-Taste**.

65. Scrollen:

Die Ansicht kann auf verschiedene Arten gescrollt werden: Automatisch Scrollen (Menüleiste > Optionen > Auto/Scrollen), Windows Bildlaufleisten das automatische Scrollen kann in der Menüleiste > Optionen > Auto/Scrollen abgestellt werden. Siehe in den folgenden Kapiteln.

66. Das Zoom-Werkzeug:

Das Zoom-Werkzeug dient zur Veränderung der Ansichtsgröße. Der Cursor hat die Form einer Lupe . Steht er auf dem Bildschirm, dann wird durch jeden Linksklick die Ansicht vergrößert und die Cursorposition bewegt sich zur Bildmitte. Mehr in einem des nachfolgenden Kapitels.

Kurz-Taste zur Seitengrößenänderung: Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, während Sie die Plus (+) oder Minus-Taste (-) drücken.

XVII. Kapitel Kurzanleitung zum Erstellen eines Layouts:**67. Kurzanleitung zum Erstellen eines Layouts:**

Dieses Kapitel ist ein kurzer Lehrgang, der einige der grundlegenden Funktionen von Personal Composer V3 behandelt. Sie werden sehr schnell genug lernen, um Spaß im Umgang mit dem Programm zu haben. Es werden jeweils nur die schnellsten und einfachsten Methoden zum Erledigen jeder Aufgabe beschrieben.

68. Noten-Eingabe:

Personal Composer V3 öffnet mit einer Datei „untitled_NEW_1“, welche – bevor Sie dies ändern - ein 2-zeiliges System mit 4 Takte pro System und 5 Systemen, wenn Sie die Template (Mustervorlage) verwenden. Hier können Sie die Eingaben von Noten üben.

Es gibt vier Möglichkeiten zur Eingabe von Noten und Pausen. Wir wollen mit den einfachsten anfangen, mit der Maus. Gehen Sie wie folgt vor:

69. Noten-Eingabe mit der Maus:

1. Platzieren Sie den Cursor auf das Noten-Tool und klicken Sie die linke Maustaste. Die Notenpalette erscheint.
2. Wählen Sie einen Notenwert: Klicken Sie auf die Viertelnote.
3. Stellen Sie den Cursor in den ersten Takt der ersten Zeile und klicken Sie. Es wird eine Note auf der Cursorposition platziert. Wenn Sie eine korrekt eingerichtete Soundkarte haben, dann hören Sie bei der Eingabe die Noten-
4. Wählen Sie in der Notenpalette einen andern Wert.
5. Klicken Sie weitere Noten in den Takt ein.
6. Bevor der Takt voll ist, klicken Sie zwischen vorhandene Noten, um dort eine Note einzufügen. Wenn versuchen, zu viele Noten in einen Takt einzufügen, hören Sie einen Warnton und die Note wird nicht eingefügt.
7. Wenn Sie zwei oder mehr Achtel- oder kleinere Noten eingeben, dann werden die Noten automatisch verbalkt. Um dies abzuschalten wählen Sie in der Menüleiste > Noten > Selbsttätige Anweisung und deaktivieren in dem sich öffnenden Menü die Option „Notenbalken“.
8. Eine Sekunde unter einer anderen Note kann leicht hinzugefügt werden, indem Sie die Note fokussieren und auf der oberen Tastenreihe (nicht Zahlenblock) die 2 drücken. Wenn Sie die Alt-Taste zusätzlich gedrückt halten, wird die Sekunde über die fokussierte Note eingefügt. Sie können auch eine Terz, Quart usw. bis zu einer Oktave unter- und oberhalb einer fokussierten Note, fokussierten Note bei „gedrückt haltender Altaste“ einfügen.

70. Notenwert-Änderung mit Kurztasten:

Fokussieren Sie eine Note und drücken entweder die Taste „ß“, wenn der Wert verringert, oder die Akzenttaste „`“, wenn der Wert erhöht werden soll.

Löschen einer Note:

1. Fokussieren Sie eine einzelne Note mit dem Notenwerkzeug oder dem Zeiger/Pfeil-Werkzeug.
2. Klicken Sie die rechte Maustaste, die Note wird gelöscht.
3. Verwenden Sie das Zeiger/Pfeil-Tool um mehrere Noten mit einem Auswahlrahmen zu umschließen.
4. Klicken Sie die rechte Maustaste. Alle Noten werden gelöscht.

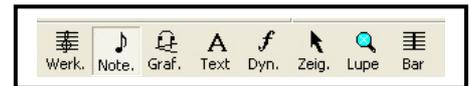
Löschen Noten	Entf-Taste
Noten unsichtbar/sichtbar	▶
Ändern	▶
Wechsel Note zu Pause	
Doppelnotenwert	Akzent `
Halber Notenwert	ß
Reset item Position	

71. Noten zu Pausen ändern:

Fokussieren Sie eine Note oder Pause, halten die Strg-Taste gedrückt und klicken mit der rechten Maustaste. Es öffnet sich das rechts gezeigte Menü. Klicken Sie in dem Menü auf die Option „Wechsel Note zur Pause“. Dadurch wird das Objekt auf eine Pause umgeschaltet. Bei Pause zu Note verfahren sie bei Note zu Pause.

72. Pausen-Eingaben:

1. In der oberen linken Ecke der Noten-Palette steht eine Achtelpause. Klicken Sie auf diesen Schalter, um die Noten-Palette in eine Pausen-Palette umzuwandeln.
2. Wählen Sie einen Pausenwert in der Palette.
3. Stellen Sie den Cursor in einen Takt und klicken mit der Maustaste. Es erscheint eine Pause auf der ersten verfügbaren Beatposition, vertikal in der Notenzeile zentriert.
4. Sie können die Pause durch Klicken und Ziehen waagrecht und senkrecht verschieben.

**73. Pausen löschen:**

1. Fokussieren Sie mit dem Notenkursor oder Pointer-Werkzeug die zu löschende Pause und drücken die Entf-Taste auf der Tastatur.
2. Wenn Sie zum Löschen der Pause die rechte Maustaste verwenden, klicken Sie im Menü auf den Schalter Pausen löschen.

74. Eine Pause zu einer Note ändern oder umgekehrt:

Um eine Pause zu einer Note zu machen und umgekehrt, fokussieren Sie die Pause bzw. die Note mit der rechten Maustaste und klicken in dem sich öffnenden Menü auf die Option „Wechsel Noten/Pausen“.

XVIII. Kapitel Vorzeichen (Dynamiks), Triller, Triolen, Tempo, usw.:

75. Vorzeichen (Dynamiks):

Vorzeichen können leicht mit Kurztasten eingefügt werden.

Vorzeichen hinzufügen:

1. Fokussieren Sie mit dem Notenkursor oder mit dem Pointer-Werkzeug eine Note.
2. Drücken Sie die Plustaste auf der Tastatur, um ein *fi*s hinzuzufügen. Wenn Sie erneut auf die Plustaste klicken, wird ein Doppelkreuz erzeugt.
3. Drücken Sie die Minustaste auf der Tastatur, um ein *be* hinzuzufügen. Wenn Sie erneut auf die Minustaste klicken, wird ein Doppel-*be* erzeugt.

Hinweis: Das Anbringen von Vorzeichen ist von der Tonart abhängig. Es können also bei Kreuz-Tonarten *fi*s-Zeichen und bei *be*-Tonarten *be*-Zeichen ausgelassen werden. Um ein Auflösungszeichen einzugeben, halten Sie die Strg-Taste gedrückt und drücken so lange die Plus- oder Minustaste bis die Auflösung erscheint.

Ein Vorzeichen gilt für alle folgenden Noten der selben Tonhöhe in dem Takt. Wenn nur eine Note erhöht oder vermindert werden soll, setzen Sie ein Auflösungszeichen bei der nächsten Note dieser Tonhöhe.

Vorzeichen verschieben und löschen:

Sie können Vorzeichen durch Fokussieren, und Ziehen horizontal und vertikal verschieben.

Um ein Vorzeichen zu entfernen fokussieren Sie es mit der Maustaste und drücken die Entf-Taste auf der Tastatur oder klicken mit der rechten Maustaste und im Menü auf die Option Löschen Note.

76. Punktieren Noten, Staccato und Legato:

Punktieren Noten:

Sie können einen Verlängerungspunkt, Staccatopunkt oder Legatozeichen entweder mit der Maus oder mit den Computertasten anbringen. Siehe in späteren Kapiteln.

Jetzt nehmen wir erst die Tastatur.

Punktieren Note mit der Tastatur:

1. Fokussieren Sie eine Note mit dem Notenkursor oder dem Pointer-Werkzeug.
2. Drücken Sie einmal die Taste „D“ für jeden anzubringenden Punkt.
3. Um die Punktierung von einer Note zu entfernen, fokussieren Sie die Note und drücken wiederholt die Taste „D“, bis keine Punkte mehr sichtbar sind.



Selbstverständlich läßt sich die Punktierung auch über das Notentool ausführen.

4. Klicken in der Symbolleiste auf den Schalter Noten oder drücken die 2 auf der Tastatur.
5. Klicken mit der linken Maustaste im Menü „Noten“ auf das punktierte Viertelnoten-Symbol.
6. Klicken Sie so lange auf das Viertelnoten-Symbol bis die gewünschte Punktierung erreicht ist.
7. Fokussieren im Layout die zu punktierende Note und klicken mit der linken Maustaste.

Die Änderung der Punktierung erfolgt wie oben beschrieben durch Fokussierung der punktierten Note wiederholtes Drücken der Taste „D“ auf der Tastatur.

77. Staccatopunkte:

Platzieren Staccatopunkt oder Legatozeichen:

1. Fokussieren Sie eine Note mit dem Notenkursor oder dem Schalter Pointer-Werkzeug.
2. Drücken Sie den Buchstaben „S“ für Staccato oder „L“ für Legate.

Um die Verzierungen zu entfernen, fokussieren Sie die Note und drücken erneut die Tasten „S“ oder „L“

78. Noten-Verzierungen:

Die Notenkopfform- Trillersymbol- und Akzentschalter in der Noten-Palette bieten Zugang zu sekundären Paletten mit ähnlichen Musikelementen. Um eine sekundäre Palette zu öffnen, klicken Sie einmal auf den Schalter, um diesen zu wählen, dann klicken Sie erneut, um die Palette zu öffnen.

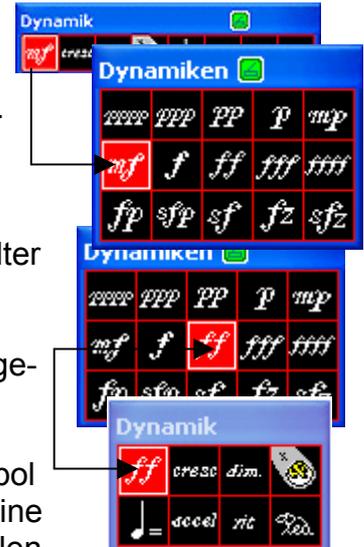
Nach dem Sie einen Punkt aus der Unterpalette gewählt haben, wird dieser geschlossen und das von Ihnen gewählte Symbol wird im Schalter der Notenpalette angezeigt. Lesen Sie weitere Informationen in den entsprechenden nächsten Kapiteln.

Dynamikzeichen:

Die Vortragszeichen-Palette, bietet Dynamikzeichen, Tempi, Pedale und ein Allzwecktool für MIDI-Events an. Wir werden ein Dynamikzeichen in der Partitur anbringen.

Platzieren Dynamikzeichen:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den Vortragschalter *mf*.
2. Klicken Sie auf den Dynamikschalter *mf* in der Palette. Eine Unterpalette mit Dynamikzeichen wird geöffnet.
3. Klicken Sie hier auf ein Dynamikzeichen. Die Dynamikpalette schließt sich und das gewählte Symbol erscheint in der Vortragszeichen-Palette, wenn Sie eine Reihe verschiedener Dynamikzeichen anbringen wollen, möchten Sie vielleicht die Dynamik-Palette auf dem Bildschirm behalten. Klicken Sie auf die Titelleiste der Palette und bewegen sie etwas. Sie bleibt dann dort, bis sie von Ihnen wieder verschoben, oder durch Rechtsklick entfernt wird.
5. Positionieren Sie den Cursor dort, wo das Dynamikzeichen im Notensystem stehen soll.



Diese Dynamikzeichen beeinflussen die MIDI-Wiedergabe. Bei den Vorgaben entstehen MIDI-Key-Velocity-Messages im Bereich von -30 (*pppp*) bis +50 (*ffff*).

Es kann aber jedes Zeichen konfiguriert werden zum Senden einer beliebigen Velocity (Lautstärke), oder MIDI-Volumen. Es können der Text, die Schriftart und die Größe des Symbols oder der Text geändert werden. Das Crescendo-Zeichen kann definiert

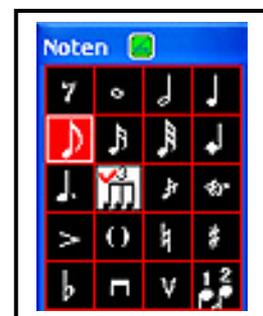
Werden, zum Abspielen eines weichen Crescendo zwischen zwei beliebigen Dynamikstufen.

79. Triolen:

Eine Triole besteht aus 2 Teilen: Einer Gruppe von Noten mit den entsprechenden Dauerwerten und der Triolenbezeichnung.

Eingabe einer einfachen Triole:

1. Klicken Sie in der Hauptwerkzeuggestreife auf das Achtelnotensymbol.
2. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt und klicken im Menü Noten auf den Triolenschalter. Der Symbolhintergrund wird weiß mit schwarzem Häkchen.
3. Wählen Sie den gewünschten Notenwert und geben Sie die drei Noten in die Notenzeile ein.
4. Strg-Klicken Sie erneut mit gedrückt haltender Strg-Taste auf den Triolenschalter, um das Häkchen zu entfernen, so dass Sie bei anschließender Noteneingabe wieder Noten mit normaler Dauer eingeben können. Der Hintergrund des Symbols wird wieder schwarz ohne Häkchen.



Triolenbezeichnung anbringen und editieren:

Klicken Sie auf den Triolenschalter im Menü Noten, um ihn zu markieren.

Klicken Sie auf die erste Triolennote. Die Triolenbezeichnung: Eine kleine Klammer mit der Zahl 3 erscheint über den Noten.

Klicken und ziehen Sie die Enden der Klammer passend auf die Triole.

Halten Sie die Strg-Taste und ziehen ein Ende der Klammer, um sie bei Bedarf schräg zu stellen.

Klicken und ziehen Sie die Zahl an die gewünschte Stelle,

Bindebogen aus Triolenbezeichnung erstellen:

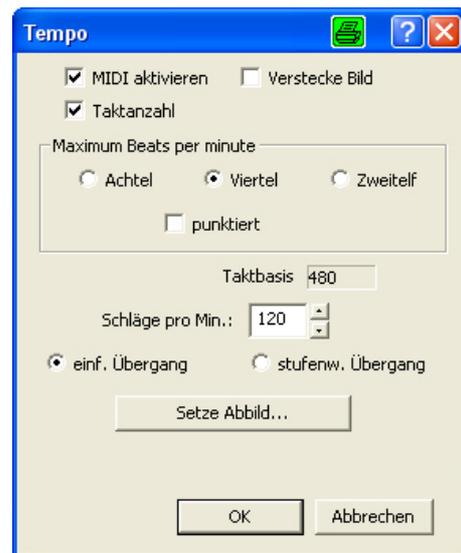
Sollten sie einen Bindebogen wünschen, dann fokussieren Sie die Triolen-Zahl und klicken entweder die Plus- oder die Minus-Taste.

Triolenklammer oder Bindebogen nach unten oder oben verschieben:

Um die Triolenklammer oder den Bindebogen nach unten oder oben zu verschieben, fokussieren Sie ein Ende der Klammer mit der Maustaste und drücken die F-Taste oder klicken mit der rechten Maustaste und im sich öffnendem Menü auf den Schalter Richtung wechseln. Die Klammer oder der Bindebogen wird nach unten oder nach oben platziert.

80. Tempo:**Tempo-Zeichen setzen:**

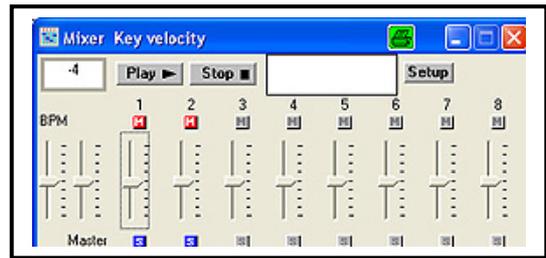
1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter f (Dynamik)** und in der „Palette Dynamik“ auf den **Schalter „Metronome setting“**.
2. Klicken Sie in Ihrem Manuskript auf die Stelle, wo das Tempo-Zeichen platziert werden soll. *Es öffnet sich das Menü „Tempo“*.
3. Geben Sie im Menü „Tempo“ in der Option „Maximum Beats per minutes“ **Viertel** ein. *Der Standardwert ist die Viertelnotenbasis.*
4. Geben Sie in **Schläge pro Minute** Ihre Tempovorgabe ein und drücken die Entertaste (OK). Der Standard ist "♩ = 120". Tempo ist eine MIDI-Information (Event).

**Ändern Tempovorgabe:**

1. Doppelklicken Sie auf das Tempozeichen, das Sie ändern wollen, um das Menü Tempo zu öffnen.
2. Ändern Sie in der Option „Schläge pro Minute“ auf 125 oder nach Ihren Wünschen.
3. Klicken Sie OK, um die Änderung wirksam werden zu lassen. Die Tempovorgabe ist jetzt "♩ 125".

Mit dem Mixer Verändern und Kontrollieren Tempovorgaben in V3 PC-Pro:

Im Programm **V3 PC-Pro** gibt es die Möglichkeit in der Menüleiste > „Mixer anzeigen bzw. aktivieren“ im Menü „Mixer“ das Tempo, die Lautstärke und den Fader mit den Schiebeschaltern zu kontrollieren und wenn Sie es wünschen durch Speichern die Vorgaben zu übernehmen.

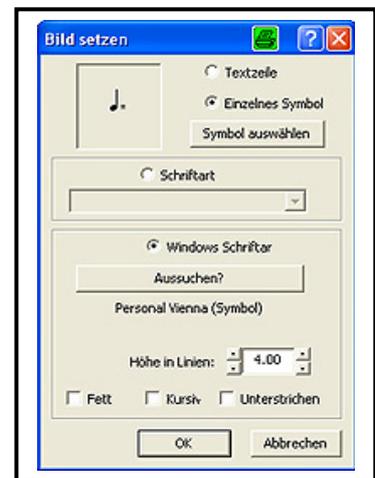


Verändern Platzierung der Tempovorgabe:

1. Fokussieren Sie das Tempozeichen mit dem mit der Maustaste oder dem Pfeilwerkzeug.
2. Halten Sie Strg-Taste gedrückt und um durch Drücken einer Pfeil-Taste das Symbol um ein Bit in jede Richtung zu bewegen.

Setzen Text zum Tempo-Zeichen:

1. Fokussieren Sie das Tempo-Zeichen 125 und doppelklicken auf das Zeichen, um das Menü „Tempo“ zu öffnen.
2. Klicken Sie im Menü „Tempo“ auf den Schalter „Bild setzen“. *Es öffnet sich das Menü „Bild setzen“*
3. Tippen Sie in der „Textzeile“ „Allegro“ 125 ein.
4. Wählen Sie in der in Schriftarten die Schrift „Tempo“
5. Klicken Sie 3-mal OK um die Menüs zu schließen. Jetzt ist die Tempobezeichnung: "Allegro 125".



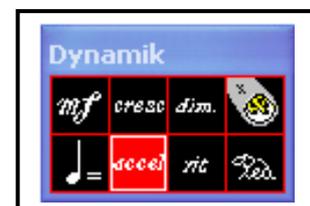
Setzen Text zum Tempo-Zeichen mit der Option Text in der Symbolleiste:

1. Erstellen Sie erst die Tempovorgabe wie im Kapitel „Setzen Tempo-Zeichen“ beschrieben.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den Schalter „Text“.
3. Klicken Sie der Textlänge entsprechend vor dem Tempozeichen mit der Maustaste. Der Textkursor blinkt zur Texteingabe.
4. Tippen Sie den Text „Allegro“ ein und klicken mit der Maustaste. Der Text wird rot.
5. Klicken Sie auf den Text und wählen im Menü „Bild setzen“ in Schriftart „Tempo“ und klicken OK.
6. Fokussieren Sie den Text und die Tempobezeichnung und formatieren sie, wie rechts dargestellt.



81. Einfügen Dynamikzeichen Accelerando (schneller werden):

1. Accelerando ist ein MIDI-Event.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den Schalter *f* (Dynamik) und auf den Schalter „Accel.“.
3. Stellen Sie den Mauszeiger an die Stelle in Ihrer Partitur, wo das Zeichen wirksam werden soll, und klicken mit der Maustaste.



4. Doppelklicken Sie auf das Accel.-Zeichen. Es öffnet sich das Menü „Tempo“.
5. Doppelklicken Sie auf das Zeichen, um den Tempodialog zu öffnen.
6. Klicken Sie im Menü „Tempo“ auf den Schalter „Transition“.
7. Wählen Sie im Menü „Setze Übergang“ Ihre Einstellungen und klicken OK.



82. Einfügen Dynamik-Zeichen Ritardando (langsamer werdend):

Ablauf der Anwendung wie bei Accelerando.

83. Scrollen Zoomen:

Bei der Eingabe von Notationselementen kann es hilfreich sein, den aktuellen Arbeitsbereich durch Scrollen und Zoomen in die bestmögliche Arbeitsgröße einzustellen.

In den nachfolgenden Ausführungen werden wir Ihnen einige Möglichkeiten aufzeigen.

Unter Scrollen versteht man in der Computersprache die Bewegung im Desktop abschnittsweise entweder in senkrechter oder waagrechter Richtung mit Hilfe der Tastatur oder der Computer-Maus.

Scrollen mit der Tastatur:

1. Klicke Taste Pos 1 zurück zum Dokumentenanfang.
2. Scrollen nach rechts Taste Shift+Pfeil nach rechts.
3. Scrollen nach links Taste Shift +Pfeil nach links.
4. Scrollen nach oben Taste Shift +Pfeil nach oben.
5. Scrollen nach unten Taste Shift +Pfeil nach unten.

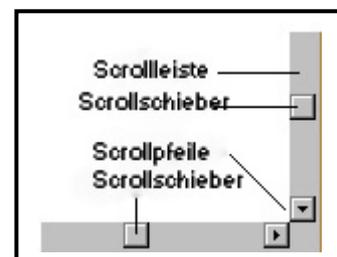
Scrollen mit der Maus:

Scrollen mit den Bildlaufleisten waagrecht und senkrecht.

Scrollen mit dem Mausrad nach oben und unten.

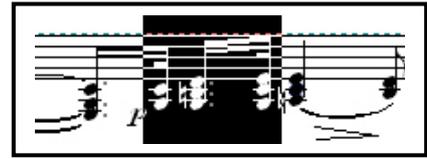
Automatisch scrollen (nur in PC-16 und PC-Pro):

Wenn Sie bei aktiver Option „Autom. Scrollen“ in der Menüleiste > Optionen den Cursor an die Ränder Bildlaufleisten stellen, scrollt automatisch der Desktop so lange, bis Sie wieder die Maustaste los lassen.



84. Zoomen:

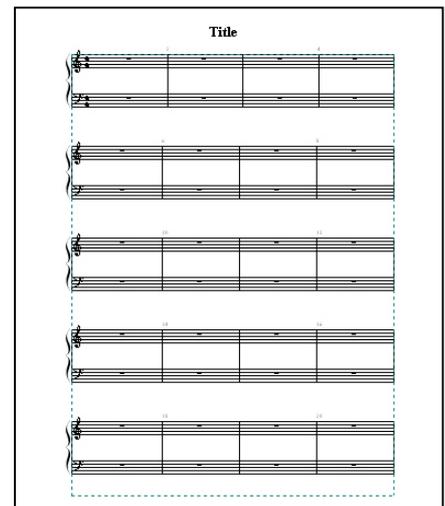
Unter Zoomen versteht man in der Computersprache vergrößern bzw. verkleinern des Arbeits-Bereichs nach Maßgabe. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den Schalter „Lupe“ oder drücken die 7 auf der Tastatur und anschließend auf den aktiven Arbeitbereich entweder mit der linken Maustaste um ihn zu vergrößern oder mit der rechten Maustaste um ihn zu verkleinern.

**Zoomen mit der Tastatur:**

Klicken Sie bei gedrückt haltender „Alt-Taste“ entweder die „Plus-Taste“ um das Layout zu vergrößern oder die Minus -Taste um das Layout zu verkleinern.

85. Seitenlayout:

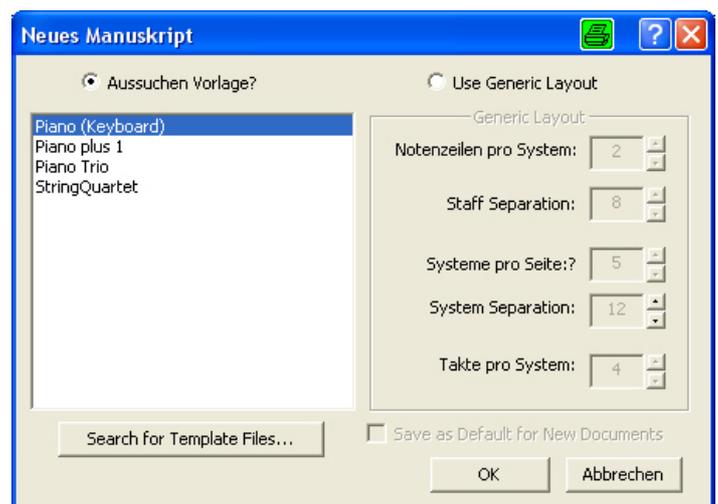
Beim Starten ladet Personal Composer V3 eine Vorlage (Template) in Klavierpartitur auf den Bildschirm. Sie können aber auch eigene Layouts entspr. Ihren Anforderungen erzeugen. Wir wollen ein 3-zeiliges Layout für Klavier und Stimme erstellen, siehe unten.

**Neues Dokument aus der Musterkollektion****Template:**

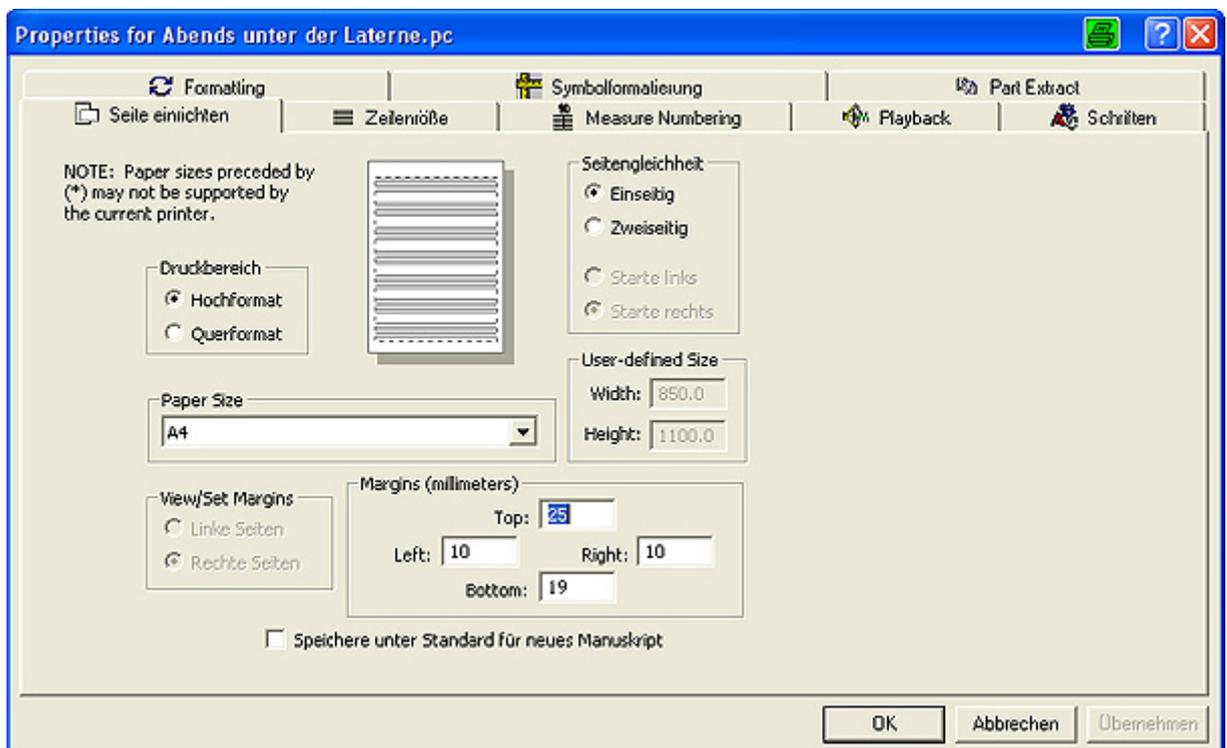
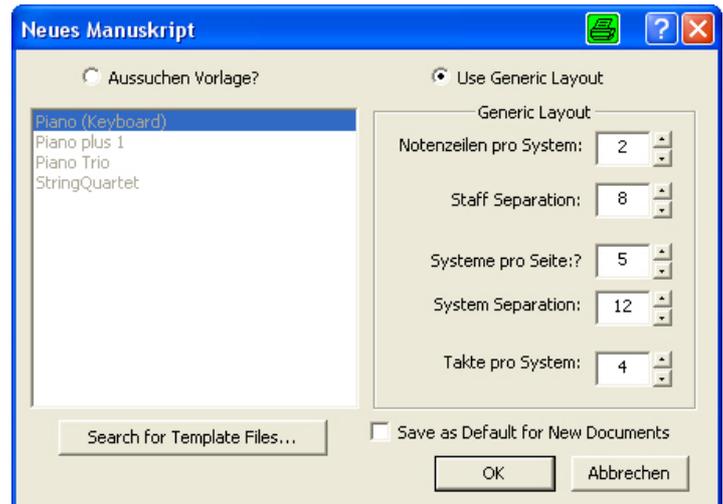
1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den Schalter „Neu“.
2. Wählen Sie im Menü „Neues Manuskript“ die Option „Piano (Keyboard) und klicke OK. Das neue Dokument wird auf den Bildschirm geladen.“

86. Erstellen Layout mit einem 3-zeiligen System mit jeweils 4 Takte und 4 Systeme:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Neu** und aktivieren die Option **Use Generic Layout**, ändern im Menü „Neues Manuskript“ in der Option „Notenzeilen pro System“ auf **3** Notenzeilen, in „Staff Separation“ auf **7**, in „Systeme pro Seite“ auf **4**, in „System Separation“ auf **11**, in „Takte pro System“ auf **4** und klicken **OK**. *Es öffnet sich ein Layout im Querformat.*



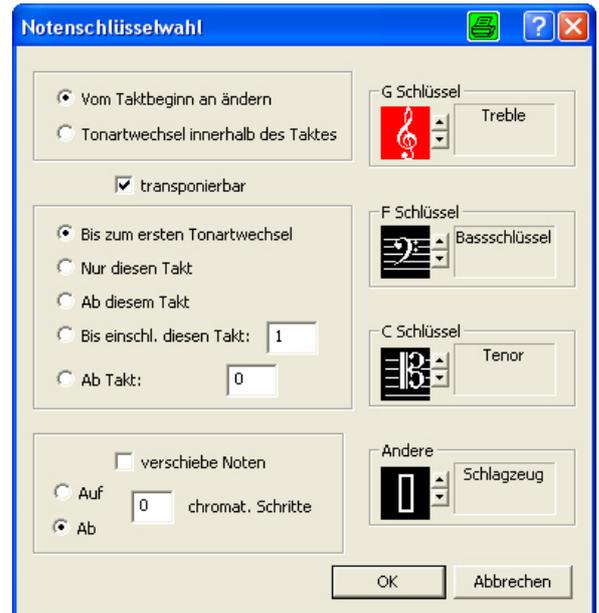
2. Aktivieren Sie im Menü „Setup Key and Time Signatures“ die **Tonart „G“** und klicken **OK**. *Auf den Bildschirm wird das neue Layout in G-Dur im Querformat geladen.*
3. Klicken Sie nun in der Menü-Leiste auf den **Schalter Datei** und auf **Seite erstellen**.
4. Ändern im Menü Properties for New Dokuments“ in „Druckbereich auf **Hochformat**, in „Paper Size“ auf **A4**, ändern bei Bedarf in Margin (millimeters) die Optionen und klicken **OK**.



Hinweis: Die beiden Optionen „Staff Separation und System Separation“ wurden um einen Punkt verringert, dass nach dem letzten System etwa eine Zeilenbreite für den voll-ständig ausdrückt verbleibt (Grauer Bereich).

87. Bassschlüssel ändern in Notenzeile 3:

1. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den Schalter „Zeilenwerkzeug“ oder drücken die Zahl 1 auf der Tastatur und auf das Symbol „Notenschlüssel“.
2. Stellen Sie den Cursor etwa in die Mitte des ersten Takts der 3. Notenzeile und klicken mit der Maustaste.



3. Klicken Sie im Menü „Notenschlüsselwahl“ auf das Symbol „ F-Schlüssel“ und anschließend OK. Der Violinschlüssel hat sich in einen Bassschlüssel geändert.

XIX. Kapitel Perkussionsnotation Schlagzeug, TAB-Notenschlüssel usw.:**88. Perkussionsnotation für Schlagzeug und seine Anwendung:**

Werte Musikfreunde ich möchte Sie mit meinem nachfolgenden Beitrag zur Perkussionsnotation in V3 PC-Pro für das Schlagzeug in einige Optionen in V3 PC-Pro einführen.

In PC-8/16 werden die Perkussionsoptionen nur in Grafikzeichen dargestellt.

Die gebräuchlichsten Schlagzeuginstrumente

1. Crash-Becken ähnlich dem Ride-Becken, nur mit größerem Durchmesser.
2. Floor-Tom (bis zu 13 Zoll Durchmesser. Verwendung Jazz-Rock)
3. Tom-Tom (bis 18 Zoll Durchmesser, Verwendung wie oben)



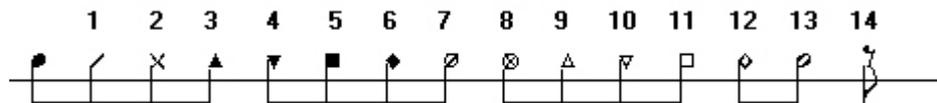
4. Bass-Drum (Kick-Drum oder große Trommel)
5. Snare oder kleine Trommel das Hauptinstrument mit Saitenbespannung (Snare-Tepich) an der Unterseite.
6. Hi Hat bestehend aus 2 Becken mit Fußbetätigung. Auch als Ersatz für das Ride.

Die am meisten verwendeten Perkussionsnoten:

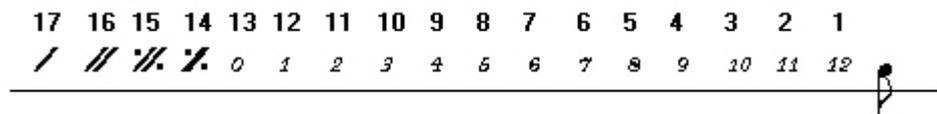


Erstellen Trommelnotenköpfe mit Kurztasten:

a. Mit Alt und Plus Taste:



b. Mit Alt und Minus-Taste:



Perkussionsnotenzeile erstellen:

Die Abbildung unten zeigt Ihnen eine Perkussionsnotenzeile mit für 3 Schlagzeuginstrumente. Wir wollen nun die diese Notenzeile in einer Schritt-für-Schritt-Anweisung erarbeiten.

Perkussionsnotenzeile Ride, Snare und Bass-Drum



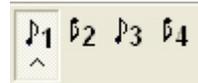
Hinweis zum Erstellen eines Perkussionsnotenschlüssel:

Installieren Sie den Perkussions-Notenschlüssel erst nach vollständiger Eingabe aller Elemente.



Öffnen Sie Personal Composer V3 PC-Pro und erstellen ein neues Dokument mit einer Notenzeile, mit einem Takte im 2/4-Takt und C-Dur durch Klicken in der Menüleiste auf den Schalter Neu und im Menü „Neues Manuskript“ auf den Schalter Use Generic Layout sowie in der Menüleiste in Datei > Seite erstellen.

Schalter Stimme 1 (Voice 1) Ride (Becken, Ha Hit):



Perkussionsnotenzeile Ride (Becken)



Klicken Sie in der Symbolleiste auf den Stimmen-Schalter 1 und tippen erst mit Hilfe des Noten-Tools vier Achtel-Noten in den oberen Zwischenraum der 4. und 5. Notenlinie ein.

Fokussieren Sie jetzt jede Achtel-Note und drücken dazu die Alt- und Plustaste 2-mal, bis sich der durchstrichene Notenkopf zeigt.

Spielen Sie nun zur Überprüfung der korrekten Noteneingabe die Ride-Noten ab.

Schalter Stimme 2 (Voice 2), Snare (kl. Trommel):



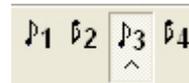
Perkussionsnotenzeile Snare



Klicken Sie nun in der Symbolleiste auf den Stimme-Schalter 2 und Tippen mit Hilfe des Noten-Tools die Snare-Noten in den Zwischenraum 3 und 4 ein.

Spielen Sie nun zur Überprüfung der korrekten Noteneingabe die Snare-Noten ab.

Schalter Stimme 3 (Voice 3), Bass Drum:



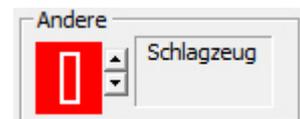
Perkussionsnotenzeile Bass-Drum

Klicken Sie nun in der Symbolleiste auf den Stimmen-Schalter 3 und tippen mit Hilfe des Notentools die

Bass-Drum-Noten nach obiger Demo ein.



Klicken Sie zu letzt noch mal in der Symbolleiste auf den **Schalter Werk.**, stellen den Cursor in den Bereich des Notenschlüssels, klicken mit der Maustaste, aktivieren den **Perkussionsschlüssel Schlagzeug** und klicken **OK**. *Der neue für das Schlagzeug wird eingefügt.*

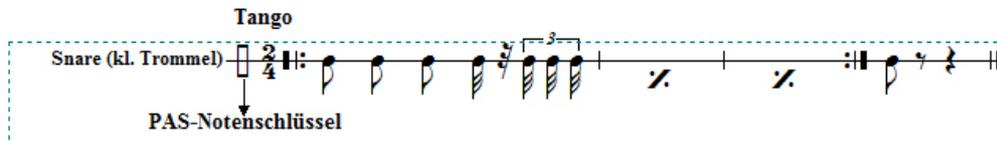


Spielen Sie nun zur Überprüfung der korrekten Noteneingabe die Bass-Drum-Noten ab.

Perkussionsnotenzeile mit einer Noten-Linie:

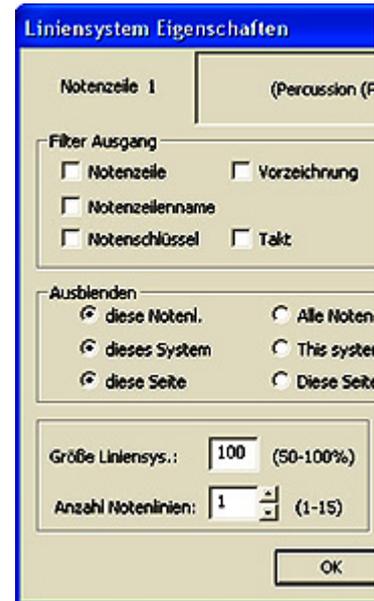
Sollten Sie Ihre Melodie nur mit der Snare (kl. Konzerttrommel) begleiten wollen, stellt PCWIN auch eine Trommelnotenzeile mit einer Notenlinie zur Verfügung.

Percussionszeile mit einer Notenzeile und Snare-Trommel



Erstellen Sie für die obige Demo wieder eine Notenzeile mit 4 Takte, im 2/4-Takt und C-Dur. Fokussieren Sie den linken Taktstrich bis sich das Linien-Symbol  zeigt und klicken mit der Maustaste.

Wählen Sie im Menü „Liniensystem Eigenschaften“, in „Anzahl Notenlinien“ 1 für eine Notenlinie und klicken **OK**. *Notenlinie Es wird eine eingefügt.* Tippen Sie nun die restlichen Noten und Pausen in die Notenlinie ein und überprüfen durch Abspielen der Notenlinie ob die Snare erfolgreich installiert wurde.

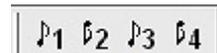


Sollten Sie noch mehr über Schlagzeugperkussion in Erfahrung bringen wollen, besuchen Sie das Internet

<http://de.wikipedia.org/wiki/Schlagzeug>

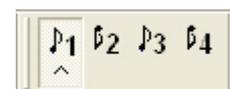
89. Ändern Anschlagstärke (Volumen, Lautstärke) bei Verwendung der Anwendung Stimme (Timbre):

Es kann erforderlich sein, bei der Verwendung der Anwendung Stimme (Voice) n der Symbolleiste die Anschlagstärke (Volumen, Lautstärke) den andern Instrumenten hörbar anzugleichen. Dazu ist die Verwendung in der Option in Werk. > Setup MIDI nicht geeignet. Hier wird immer die Anschlagstärke für die ganze Notenzeile verändert. Wie hier die Änderung stattfindet, sollen Ihnen folgende Erläuterungen zeigen.



Wenn sie zum Beispie das Perkussionsinstrument Ride oder Hi Hat wie in der vorhergehenden Position beschrieben im Volumen anheben wollen, gehen Sie folgendermaßen vor:

Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Stimme 1** um ihn zu öffnen, und markieren die 4 Kreuzkopfnoten für das Becken (Ride).



Klicken Sie nun in der Menüleiste auf den **Schalter Noten > Ändern > Anschlagstärke** und erhöhen im Menü „Key Velocity“ z. B. auf **25** und klicken **OK**.



Überprüfen Sie jetzt durch Abspielen Ihres Notensatzes die Volumenänderung.

Klicken Sie wieder auf den **Schalter Stimme 1** um die Eingabe zu beenden.

90. Erstellen Tabulatur-Notenzeilen (TAB) in Personal Composer V3:

Personal Composer V3 ermöglicht die Notation mit TAB-Notenzeilen. Nachfolgend werde ich Ihnen an einer Demo erläutern, wie in dieser Notation eine TAB-Notenzeile erstellt wird.

Diese Notation wird besonders bei Anfängern und Schlaggitarristen (Begleiter), wegen ihrer leichten Erlernbarkeit bevorzugt.

Bei der modernen Gitarren-Tabulatur T A B bildet man mit 6 Notenlinien einfach die Saiten des Griffbretts nach. Die Zahlen 0 bis 17 geben an, welcher Bund der jeweiligen Saite gegriffen werden muß. 0 steht für eine leere nicht gegriffene Saite. Es können in PCWIN bis zu 18 Bünde pro Saite gewählt werden. Eine Auswahl von Orientierungshilfen wie Dynamiks, Verzierungen, Tempo, Note, Rhythmus, die Länge des Tons usw. können mit über den Bundzahlen stehenden Zeichen angegeben werden.

Hinweis: Sollten Sie sich intensiver mit TAB-Notenzeilen informieren wollen, wählen Sie im Internet die untenaufgeführte Adresse.

http://de.wikibooks.org/wiki/Gitarre:_Lesen_von_Diagrammen,_Tabulaturen_und_No-ten

Demo TAB-Notenzeile:

Demo TAB-Notenzeile

e	F	F [♯]	G	G [♯]	A	B	H	C	C [♯]	D	D [♯]	E
h	C	C [♯]	D	D [♯]	E	F	F [♯]	G	G [♯]	A	B	H
G	G [♯]	A	B	H	C	C [♯]	D	D [♯]	E	F	F [♯]	G
D	D [♯]	E	F	F [♯]	G	G [♯]	A	B	H	C	C [♯]	D
A	B	H	C	C [♯]	D	D [♯]	E	F	F [♯]	G	G [♯]	A
E	F	F [♯]	G	G [♯]	A	B	H	C	C [♯]	D	D [♯]	E
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12. Bund

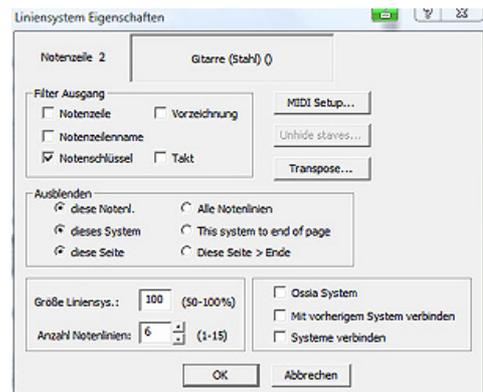
Erstellen einer TAB-Notenzeile nach obiger Grafik Demo TAB-Notenzeile:

1. Öffnen Sie eine Personal Composer-Notation V3 PC-8/16 oder PC-Pro, aktivieren in der Menüleiste die **deutsche Sprache** und in der Symbolleiste das **Lineal** und klicken in der Menüleiste auf den **Schalter Neu** und im Menü „Neues Manuskript“ auf den **Schalter Use Generic Layout**, zum Erstellen eines neuen Dokuments..
2. Wählen sie die entsprechenden Parameter zum erstellen einer Notenzeile mit 3 Takte für die TAB-Notenzeile, klicken **OK**, aktivieren im Menü „Setup Key and Signature“ in „Tonart“ die **Tonart C**, aktivieren in „Metrum“ **2/4 Takt** und klicken **OK**.
3. Klicken Sie nun in der Menüleiste auf **den Schalter Datei** und im Menü „Datei“ auf den **Schalter Seite erstellen**, aktivieren im Menü „ Properties for New Documents“ im Druckbereich **Hochformat**, in „Paper Size“ **4A**, in „Margins“ in „Top“ **50** und klicken **OK**.

Öffnen Sie in der Symbolleiste den **Schalter Werk**. und aktivieren in der „Palette Werk-Zeile“ den **Schalter MIDI Setup**, stellen den Cursor mittig in den ersten Takt und klicken mit der Maustaste, wählen im Menü „MIDI Einstellung“, in Timbre 1 / General-MIDI-Instrument das **Instrument Acoustic (steel) Guitar** und klicken **OK**.

4. Klicken Sie in der Menüleiste auf en **Schalter Pointer (Zeig.)**, zum Beenden der Eingabe.
5. Fokussieren Sie nun den linken Taktstrich der TAB-Notenzeile bis sich der gerade Doppelpfeil zeigt und ziehen ihn bei gedrückter Maustaste bis **4,5 Skalenstrich** des waagrechten Lineals nach rechts, als Freiraum für den Notenzeilennamen.

6. Klicken Sie nun in der Symbolleiste auf den **Schalter Werk**. und in der „Palette Werk-Zeile“ auf das **Symbol Notenzeilennamen**, stellen den Cursor in den Freiraum und klicken mit der Maustaste, aktivieren im Menü „Notenzeilennamen“ den **Schalter rechtsbündig**, tippen in „Staff name“ den Instrumentennamen **Gitarre (Stahl)** und darunter **T A B Notenzeile** ein, aktivieren in „change“ den Text **Notenzeilennamen** und klicken 2mal **OK**.



7. Fokussieren Sie nun wieder den linken Taktstrich der Notenzeile bis sich das Zeilensymbol zeigt  und klicken mit der rechten Maustaste und im Menü mit der linken Maustaste auf den **Schalter Eigenschaften**.
8. Vergrößern Sie im Menü „Linien Eigenschaften“ in Größe Liniensys: auf **sechs Notenzeilen** des Notenschlüssels und klicken **OK**.

9. Tippen Sie jetzt alle Gitarrenbund-Noten nach obiger Demo der Notenzeile 2 in die sechszeilige TAB-Zeile (Gitarrengriffbrettzeile) ein; die **Note C** in der **Saite A**, **Note e** in die **e-Saite** usw..
10. Klicken Sie wieder auf den Schalter Werk. und auf den Schalter Notenschlüssel, stellen den Cursor an die Stelle für den Notenschlüssel, klicken mit der Maustaste, wählen den Schlüssel TAB und klicken OK. *Der TAB-Notenschlüssel wird eingefügt.*
11. Klicken Sie in der Menüleiste auf en **Schalter Pointer (Zeig.)**, um die Eingabe abzuschließen
12. Tippen Sie nun die Noten für die Bundzahlen in der Notenzeile 2 der Demo für den TAB-Schlüssel ein.
13. **Erstellen Bundzahlen des Gitarrengriffbretts:**
Fokussieren Sie die erste Note c im Takt 1 (auf der A-Seite) und klicken so lange bei gedrückt haltender Strg-Taste die Minus-Taste bis Sie die Bundzahl 3 (dritter Bund auf der A-Saite) erreicht haben.
Sie die Bundzahleneingabe nach obiger Demo, bis sie alle Bundzahlen eingetippt haben. Sie können sich die Eingabe unter Zuhilfenahme des Grafikgitarrengriffbretts, siehe oben, erleichtern.

Hinweis: Sollten Ihnen **Fehler bei der Bundzahleingabe** unterlaufen sein, tippen Sie so lange mit der **Minus-Taste weiter**, bis Sie die richtige Bundzahl erreicht haben oder klicken mit der **Plus-Taste** um den vorhergehenden Wert zu bekommen.

14. Kontrollieren Sie nun durch Abspielen der TAB-Notenzeile die richtige Bundzahl-Eingabe.

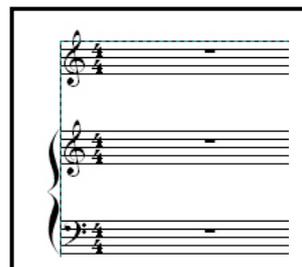
Hinweis bei Fehlern bei der Eingabe von Bundzahlen:

Die Orientierungshilfen dienen dem TAB-Gitarrenspieler als Hinweis wie Dynamik, Verzerrungen, Tempo, Note, Rhythmus usw. gespielt werden sollen. Die Bundzahlen hierüber geben keine Aussage.

Sie finden die Textzeichen bzw. Grafiken für die Orientierungshilfe in der Symbolleiste in der **Option Text**, und **Schriftzeichensymbole / gracie und Akkordsymbolen**. Bitte beachten Sie, dass die Bundzahlen programmbedingt im Violin-schlüssel wiedergegeben werden (Kammer A).

XX. Kapitel Weitere Notationsoptionen wie Voltenklammer, Midi Events, Segno, Coda, Fine usw.:

91. Einfügen geschweifte Systemklammer:



1. Klicken in der Palette Zeilen-Werkzeug auf das Symbol „System Brake“.
2. Stellen Sie den Mauszeiger an die linke Seite des ersten Takts zwischen dem 2. und 3. System und klicken mit der Maustaste. Die Klammer verbindet nun die 2. und die 3. Notenzeile aller Systeme.
3. Klicken Sie in der Symbolleiste auf den Schalter „Zeig/Peil oder drücken die Zahl 6 auf der Tastatur um die Eingabe abzuschließen.

Hinweis: Das neue Layout wird auch von allen neuen Seiten übernommen die Sie hinzufügen.

92. Nachträgliches Ändern des Seitenlayouts:

Sie können später beim Bearbeiten der Musik alle Seiten das Layout ändern oder einzelne Seiten mit Hilfe der Optionen in der Menüleiste in „Bearbeiten > Seite > Seitenansicht“ oder durch Klicken der Kurztaste „Strg+I“, im Menü „Seitenlayout und Formatierung“, nach Ihren Wünschen formatieren. Die zum Ändern gewünschte Seite können Sie durch Klicken auf die entsprechende Seite im Seitenschalter wählen.

93. Taktstriche und Wiederholungen:

Im Menü „Taktstriche“ können Sie Ihre Taktstriche nach Ihren Bedürfnissen ändern und Wiederholungen einfügen.

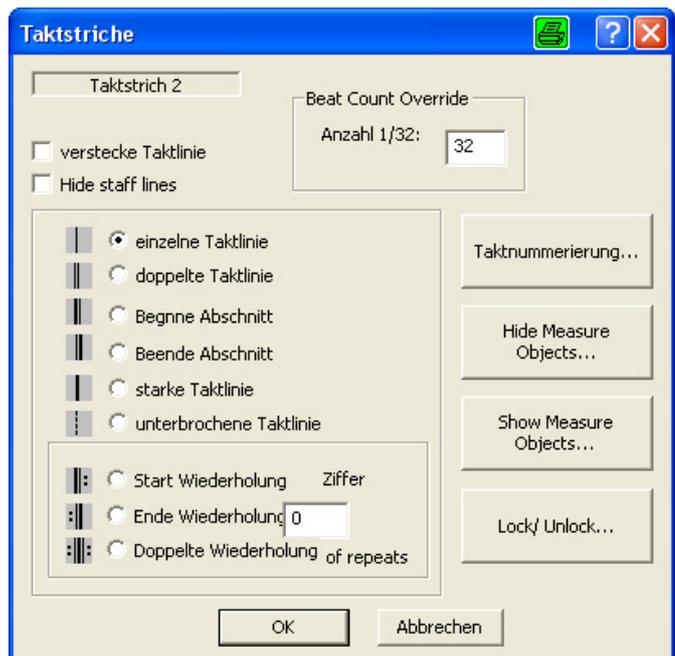
Taktstrichdialog:

Doppelklicken Sie auf einen Taktstrich mit der linken Maustaste. Es öffnet sich der Dialog „Taktstriche“ Wählen Sie hier einen Taktstrich nach Ihrer Wahl und klicken OK.

Setzen und ändern Taktstriche mit Kurztasten:

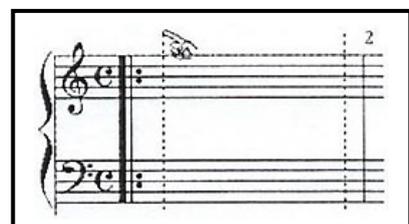
Sie können einen Taktstrich verbergen oder eins anderen Typ setzen, indem Sie mit dem Zeiger-Werkzeug oder mit dem Cursor auf den Taktstrich zeigen und eine Maustaste drücken.

S = einfacher Taktstrich. L = Wiederholungsanfang.
 R = Wiederholungsende. D = doppelter Taktstrich. H = Taktstrich verbergen > End-Taste = Taktstrich in dünnen Taktstrich zurückändern.



Abstand nach dem ersten Taktstrich:

Wenn der erste Taktstrich eines Systems kein einfacher ist, müssen Sie den ersten Beat nach rechts ziehen um etwas Platz zu Schaffen.



Klicke Sie mit der Strg-Taste auf den Taktstrich und es erscheinen 2 blaue vertikale gestrichelte Linien, die den ersten und letzten Beat markieren. Ziehen Sie die Linien an ihren oberen Enden zur Anpassung des Notenabstandes.



Wiederholungen:

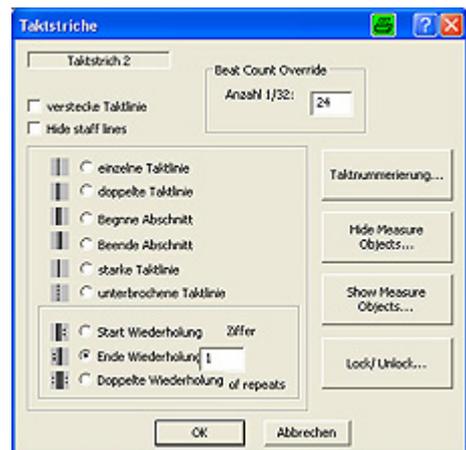
Wiederholungen werden durch Anfangs- und Endsymbole begrenzt.

Im Menü „Taktstriche“ können Sie Ihre Wiederholungen mit den Optionen

Startwiederholung und **Ende Wiederholungen** aktivieren.

Doppelklicken Sie auf den Taktstrich von dem aus die Wiederholung beginnen soll, bis sich der waagrechte Doppelpfeil und **Start Wiederholung** zeigt und aktivieren **Ende Wiederholung** an der Stelle, an der die Wiederholung enden soll und klicken OK.

Hinweis: Sollte die Wiederholung mehrere male erfolgen, müssen Sie in der Option „Endwiederholung“ die Anzahl der Wiederholungen im **Fenster Ziffer** angeben.



94. Platzieren Voltenklammer (Ausgang, Ausgangsklammer Repeat Ending usw.:

Auch Voltenklammern, ähnlich wie Wiederholungen dienen in der Notation zur Steuerung des Ablaufes und Vereinfachung der Schreibweise bei der Erstellung einer Partitur.



Anwendung der Voltenklammer mit 2 Ausgängen und editieren Voltenklammer-Zahl der zweiten Klammer:



Platzieren Voltenklammer (Ausgang, Repeat Ending) und editieren:

Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Grafik** und auf das Symbol **Voltenklammer**, das Symbol färbt sich rot.

Klicken Sie jetzt etwa im ersten Viertel, an der oberen Notenlinie eines Taktstrichs über dem Sie die Voltenklammer setzen wollen mit der Maustaste. *Die Klammer wird wie in der obigen Grafik gezeigt, über den ausgewählten Takt platziert.*

Klicken Sie nun in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer** (Zeil.) zum Beenden der Eingabe.

Die Voltenklammerzahl (1) am linken Ende kann durch Fokussieren und bei gedrückter Maustaste beliebig verschoben werden.

Um die Voltenklammer zu verschieben, platzieren Sie den Cursor etwa in der Mitte der Klammer bis sich der Kreuzpfeil \oplus zeigt und ziehen sie mit gedrückter Maustaste an den von Ihnen gewünschten Ort.

Durch Fokussieren der unteren Enden der Klammer können Sie die Seitenlänge verändern.

Wenn Sie beim Editieren der Seitenbalken zusätzlich die **Strg-Taste** gedrückt halten, können Sie die Seite einzeln verändert. Damit werden Sie in die Lagen versetzt eine Klammer nach **rechts** oder **links** zu **öffnen**.

Sie können in einer Voltenklammer bis zu 4 Durchgangsnummer, also bis zu 4 Musik-Abspielungen angeben. Der unten dargestellte Dialog wird durch **Doppelklicken** auf die **Voltenklammerzahl** geöffnet.



In vielen Fällen wird nur eine Voltenklammer verwendet, siehe oben. Für diese Voltenklammer setzen Sie den Pass A auf 1 und belassen den Rest auf 0. Die Musik wird bis zum Wiederholungszeichen gespielt und beginnt erneut ab dem Anfang (oder einem Wiederholungsanfang), übergeht die Voltenklammer und spielt dann den auf den Taktstrich folgenden Takt.

Die Voltenklammer 2 ist in diesem Fall nur der Notenschreibweise angepaßt. Zur Steuerung ist er nicht notwendig. Erstellung wie Voltenklammer 1.

Ändern Voltenklammerzahl 1 in 2:



Fokussieren und doppelklicken Sie auf die Voltenklammerzahl 1 der zweiten Klammer, um das Menü „Wiederhole Ende“ zu öffnen, siehe oben.

In diesem Menü können Sie durch Wahl der entspr. Option eine gestrichelte (irrtümlicher Weise geschweifte Klammer) Voltenklammer wählen, die Endungszahl ändern, anstatt der Zahl in „Set image“ einen Text eintippen und den Musikablauf einstellen.

Doppelklicken Sie nun auf die Voltenzahl 1 der zweiten Voltenklammer und in dem sich öffnenden Menü „Repeat Ending“ auf den **Schalter Set Image** und im neuen Menü „Bild setzen“ auf den **Schalter Symbol auswählen**.

Klicken Sie nun im Menü „Symbol auswählen“ auf die **2** (die Zahl färbt sich rot) und **OK**.

Schließen Sie jetzt alle Menüs mit **OK**. *Die geänderte Voltenzahl wird eingefügt.*



Anwendung mit 3 Voltenklammern in Verbindung mit Dal Capo al Fine (nur mit PC-Pro ausführbar):

Ein Beitrag unseres Personal Composer-Freundes Herbert Popp.

In diesem Beitrag wird gezeigt wie 3 Voltenklammern in Verbindung mit D.C. al Fine im Programm V3 PC-Pro anzuwenden sind:

Test Wiederholung, Voltenklammern und D.C. al Fine



Spielablauf:

1. Nach dem Start der Melodie werden **Takt 1 bis 4**, die **Wiederholung** und weiter **Takt 5 und 6** in der **Voltenklammer 2** gespielt
2. Die **Voltenklammer 2** führt die Melodie zu „**B**“ **Takt 9**. Die **Zeile 2** wird abgepielt.
3. Die Anweisung **D.C. al Fine** führt die Melodie zu „**A**“ **Takt 1**, spielt **Takt 1 bis 4** ab und springt zur **Voltenklammer 3** und **Fine**.

Erstellung des Ablaufs D.C. al Fine:

Nach dem Sie die beiden Notenzeilen mit den Noten, Pausen, Wiederholungen und Voltenklammer erstellt haben, klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Text** und auf das **Symbol D.C..**

Klicken Sie nun im letzten Takt 16 etwa in der Mitte des Takts mit der Maustaste, aktivieren im sich öffnenden Menü „Da Capo/Dal Segno“ **...al Fine** und klicken **OK**.



Formatieren Sie bei Bedarf die Anweisung nach obiger Grafik.

Öffnen Sie jetzt im Menü „Text und Symbole“ den **Schalter Text** und tippen den **Text Fine** mit **Text Hilfsmarke** in Tak7 ein und formatieren ihn nach obiger Grafik.

Hinweis: Bei Verwendung von Fine in der Voltenklammer 2: Beachten Sie, dass Fine eine Anweisung ist. Verwenden Sie zur Beendigung einer Partitur den Text **Ende**, wenn in die Partitur keine D.C.-Steuerung verwendet wird, sonst wird eine Fehlermeldung ausgegeben. Überprüfen Sie die Eingabe durch Abspielen der Melodie.

Klicken Sie zum Schluß in der Symbolleiste auf den **Schalter Pointer** (Zeig.) um die Eingabe abzuschließen.

Weiterer Hinweis bei Verwend. von Fine in der Voltenklammer 2:

Der Spielablauf erfolgt nur in der vorgegebenen Reihenfolge, wenn in der Voltenklammer 2 Pass auf 0 gesetzt wird.
 Der Vorgang ist bei jedem Öffnen der Klammer 2 zu wiederholen., weil das Programm Pass bei jedem erneuten Öffnen auf 2 setzt.

D.S. al Fine

Der Spielablauf wie oben in der kleinen Demo ist nur gewährleistet, wenn in der Voltenklammer 2 die Option Pass **bei jedem Öffnen der Klammer auf 0** zurückgestellt wird.

Das Programm V3 PC-Pro stellt bei jedem Öffnen der Klammer **Pass selbsttätig auf Pass 2**. *Der Spielablauf ist gestört.*

95. Setzen Oktav-Option:

Mit der Oktava-Option werden Sie in die Lage versetzt, bezeichnete Notenfolgen eine Oktave höher oder tiefer zu setzen.



Die Option befindet sich in der Symbolleiste in der Grafik-Palette.

Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Graf.** und im „Menü Grafik“ auf das **Icon 8xx** und auf den Punkt für den Anfang der zu verändernden Notenreihenfolge und klicken mit der linken Maustaste. *Der Anfang der Klammer wird gesetzt.*

Fokussieren Sie nun das rechte Ende der Klammer und ziehen sie bei gedrückt haltender Maustaste zu dem gewünschten Stelle, bis zu der die Notenfolge höher oder tiefer gespielt werden soll.

Wenn erforderlich, können Sie die gesamte Klammer durch Fixieren am linken Ende und Ziehen bei gedrückt haltender Maustaste in ihrer Lage korrigieren. Ähnlich lässt sich auch das Ava-Zeichen lageverändern.

Wenn Sie das Oktava-Zeichen unter die bezeichnete Notenfolge setzen, werden diese eine Oktave tiefer gespielt.



Bei einem Doppelklick auf das 8va Symbol

öffnet sich das „Menü Oktave“.

Hier können durch Aktivieren der entsprechenden Optionen noch weitere Oktava-Varianten genutzt werden.

96. MIDI-Events:

Das MIDI-Event-Werkzeug wird in der Palette durch das Buchsen-Symbol (Diodenbuchse) dargestellt. Es ermöglicht das Platzieren jeder MIDI-Message, auch weiche Übergänge von Echtzeitkontrollern oder Pitch-Bend-Daten. Die Aktion kann ein einzelnes Ereignis ein linearer Übergang oder eine von Ihnen geformte Hüllkurve sein. Sie können Events an mehreren MIDI-Ports oder Kanäle senden. Das Bild für den MIDI-Event kann ein Musiksymbol oder eine Textphrase sein.

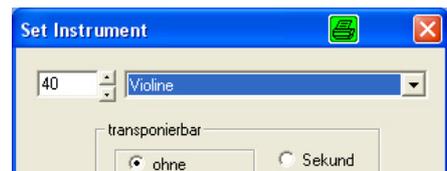
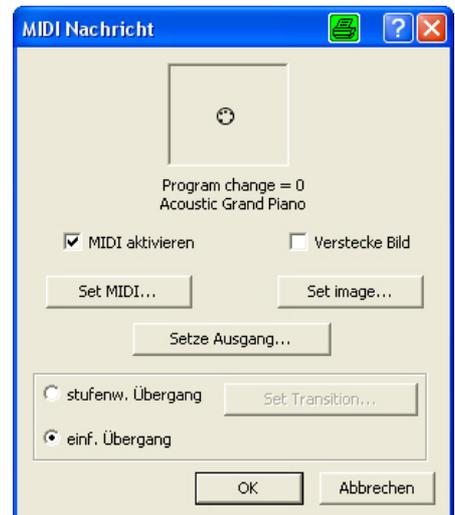


Ich möchte Ihnen nun anschließend zeigen, wie Sie das Instrument Violine Musik in Ihr Notenblatt platzieren können.



Einfügen Musik-Instrument Violine in Takt 5 und zusätzlichem Instrumenten-Namen in Ihr Dokument:

- Erstellen Sie obige Notenzeile und tippen die Noten und den Bindebogen ein.
- Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Dynamik** oder drücken die Taste 5 auf der Tastatur. *Es öffnet sich das Menü MIDI Nachricht auf.*
- Klicken Sie mit der Maustaste auf die **Note d'** im Takt 5.
- Klicken Sie in dem sich öffneten Menü „MIDI Nachricht“ auf den **Schalter Set Instrument**, im Menü „MIDI Ereignis auf den **Schalter Instrumentennummer**, wählen im Menü „Set Instrument“ **40 Violine** und klicken **2-mal OK**. *Das Diodenbuchsensymbol wird über der Note d' platziert*
- Aktivieren Sie jetzt in der Symbolleiste die Textverarbeitung oder drücken die Taste 4 auf der Tastatur und tippen den **Namen Violine** mit der **Schrift Lyrics** über dem Diodenbuchsensymbol ein.
- Spielen** Sie Ihre Notenzeile mit der **Option Absp.** In der Symbolleiste ab, zur Überprüfung Ihrer Eingaben.



Hinweis: Sie können je nach Wunsch das Diodenbuchsensymbol mit der Maus-taste verschieben oder durch Fokussieren und Klicken mit der rechten Maustas-te löschen.

97. Optionen D.S. al Coda usw.:

V3 PC-Pro stellt die Optionen D.C., Segno, Coda, Da Capo al Segno und Da Coda al Fine zur Verfügung. Diese Optionen erleichtert und verkürzt die Partitur-erstellung wesentlich. Die unten aufgeführte Demo (Grafik) veranschaulicht die Anwendung der Optionen.

Coda-Test

♩ = 200

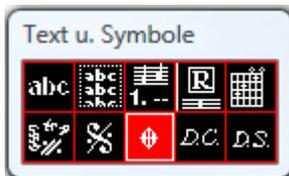
1. Von Takt 1 bis Takt 8
 2. Von Takt 2 bis Ende Takt 6 und weiter im Takt 9 bis Fine
 3. Melodie von Anfang bis zum Schluss.

D.S. al Coda

Coda *Fine*

Erstellen Sie mit V3 PC-Pro ein neues Dokument und tippen wie in der Grafik gezeigt, alle Noten ein.

Einfügen Option Segno in Takt 2:



Klicken Sie in der Symbolleiste auf den **Schalter Text** oder drücken die Taste 4 auf der Tastatur um die Textpalette zu öffnen und im Menü „Text und Symbole“ auf das **Sym-**

bol Segno.

Stellen Sie den Cursor etwa 3 linienbreit über die Note e' in Takt 2. und klicken mit der Maustaste. *Das Segno-Zeichen wird über der Note e' eingefügt.*

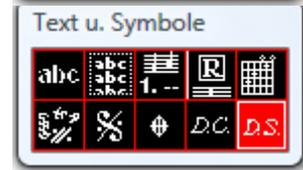
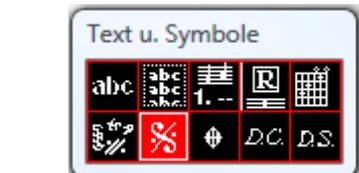
Einfügen Option D.S. al Coda:

Klicken Sie in der Palette „Text und Symbole“ auf den **Schalter D.S.** Stellen Sie den Cursor etwa 3 linienbreit unter die Note g' in Takt 8 und klicken mit der Maustaste. *Das D.S. Zeichen wird in Takt 8 eingefügt.*

Einfügen Option Coda (the Coda) in Takt 9:

Klicken Sie in der Palette „Text und Symbole“ auf den **Schalter Coda.**

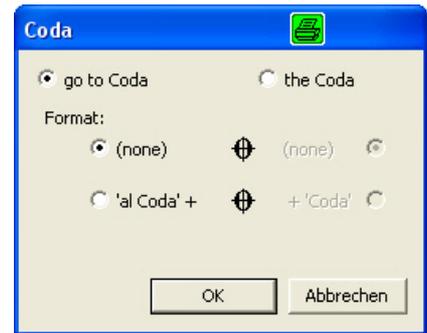
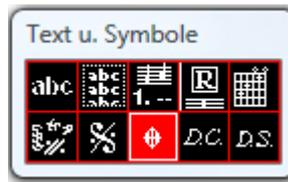
Stellen Sie den Cursor etwa 3 linienbreit unter die Note c' in Takt 9 und klicken mit der Maustaste. *Es öffnet sich das Menü „Coda“.* Aktivieren Sie im Menü „Coda“ die Optionen **the Coda** und **+ 'Coda'** und klicken **OK**. *Das Coda-Symbol wird eingefügt.*



Einfügen Option Coda (go to Coda) in Takt 6:

Klicken Sie in der Palette „Text und Symbole“ auf den **Schalter Coda**.

Stellen Sie den Cursor etwa 3 linienbreit unter die Not c' in Takt 6 und klicken mit der Maustaste. *Es öffnet sich das Menü „Coda“.*



Aktivieren Sie im Menü „Coda“ die Optionen **go to Coda** und **Format none** und klicken **OK**.

Das Coda-Symbol wird eingefügt

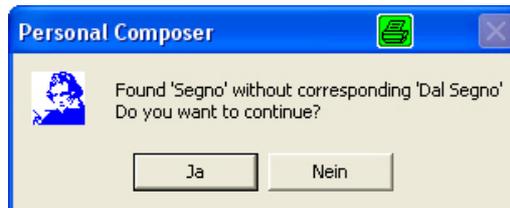
Einfügen Endwiederholung in Takt 12:

Klicken Sie auf den rechten Taktstrich in Takt 12 mit der Maustaste und aktivieren im Menü „Taktstriche“ die Option **Ende Taktstrich** und klicken **OK**.

Eintippen Fine in Takt 12 (Ende der Melodie):

Tippen Sie mit dem Textwerkzeug in der Symbolleiste in Takt 12 **Fine** ein.

Hinweis: Bei falschem Setzen der Steuerbefehle wird eine **Fehlermeldung** ausgegeben, das Programm findet die korrespondierende Anweisung zur Option „Dal Segno nicht“.

**XXI. Kapitel Epilog:****98. Epilog:**

Wenn Sie weitere Information über Personal Composer V3 wünschen, besuchen Sie unsere 3 Handbücher 1, 2, und 3 im Internet www.pcomposer.de im Kapitel „Handbücher“ oder unser Handbuch „**User Guide**“ und die Tutorials dsalfine.pc, dsrepeat.pc, Percussiondemo.pc, turns.pc, und v3demo.pc im Ordner Personal Composer 3 in C:\Programme.

XXII. Kapitel Anhang:

99. Anhang:

Kurztasten (Makros)

Kursoren	Computertaste	Aktion/Ergebnis
Zeile:	Umsch	Am Rand ausrichten, Abstände neu.
“.....	Plus/Minus	Schlüssel ändern.
“.....	Einfg/Entf	Einfügen/Löschen einer Zeile.
“.....	C	Kanal setzen.
“.....	S	Solo-Umschalter.
“.....	S	Staccato-Punkt.
“.....	M	Mute-Umschalter.
“.....	H	Zeile verbergen.
“.....	P	Patch setzen.
“.....	Plus/Minus	Im Schlüsseltool Schlüssel ändern.
“.....	Plus/Minus	Im Tonarttool Tonrat ändern.
Taktstrich:	Strg+D	Duplizieren Taktstrich.
“.....	S	einzelner dünner Taktstrich.
“.....	T	Endtaktstrich..
“.....	D	Doppelter Taktstrich.
“.....	L	Wiederholungs-Anfang.
“.....	R	Wiederholungs-Ende.
“.....	B	Beginn des <i>fine</i> -Abschnitts.
“.....	E	Ende des <i>fine</i> -Abschnitts.
“.....	H	Taktstrich verbergen Strd+End.
“.....	Strg+End	Endtakt, leere Takte abschneiden.
Bild: (Textzeile, Symbole, Dynamik, MIDI-Event	Strg+D	Bild mit Attribute duplizieren
“.....	Plus/Minus	Vergrößern, Verkleinern
“.....	Pos 1	Relative Position eines zu Note gehörigen Objekts (Text, Akzent etc.)
“.....	H	Objekt verbergen
“.....	B	Fett (Text oder Textmodul)
“.....	I	Kursiv (Text und Textmodul)
“.....	U	Unterstrichen
“.....	G	Grau
Noten:		
Notenkursor nicht fokussiert....	EINGABE	Eingabe einer Note.
“.....	Pfeiltasten	Kursorbewegung.
“.....	W/H/Q	Wählt ganze, Halbe/Viertelnote.
“.....	E/S/T	Wählt Achtel-/16tel-/32telnote.
Noten oder Zeiger ohne Fokus	Einfg	Fügt Leerraum zwischen Noten ein.
“.....	Entf	Entfernt Leerraum zwischen Noten.
Notenkursor auf Note.....	Esc	Nimmt Cursor aus dem Fokus.
“.....	Alt+R/L+Pfeiltaste	Verschiebt Beat und Note nach rechts oder links.
“.....	Tab+Taste	Verschiebt Cursor eine Note nach re. (m. Alt nach links)
“.....	Umsch+Tab	Verschiebt Cursor zur vorangegangenen Note.
“.....	Strg+Pfeil	Verschiebt die Note in Richtung des Pfeils.
“.....	Strg+Alt+	Verschiebt alle Noten in Kursorrichtung auf Taktstich
“.....	Tab+Taste	Verschiebt Cursor eine Note nach re. (m. Alt nach links)

Kursoren	Computertaste	Aktion/Ergebnis
“	Umsch+Tab	Verschiebt Cursor zur vorangegangenen Note.
“	Strg+Pfeil	Verschiebt die Note in Richtung des Pfeils.
“	Strg+Alt+re/li Pfeilta.-	Verschiebt alle Noten in Kursorrichtung auf Taktstich zu oder von da weg.
“	ß oder ` (Apostroph)	Notenwert erhöhen oder Vermindern.
“	D bis DDD	Fügt einer Note bis 3 Punkte hinzu.
“	4 mal D	Entfernt alle Punktierungen.
“	E	Schaltet Note auf enharmonische Entsprechung um. (mit String erw. Enharmonie)
“	F	Schaltet Halsrichtung einer Note oder Gruppe um.
“	H	Verbergen Note oder Pause (wieder anzeigen mit Optionen (Verborgene Objekte).
“	L	Legato.
“	S	Staccato.
“	T	Bindet eine Note mit der rechts daneben stehenden. Note (Haltebogen – Tie).
“	X	Markiert eine über Zeile hinausgehende Note.
“	2	Fügt auf selben Hals eine Sekunde darunter hinzu (mit Alt Sekunde darüber).
“	3....8	Fügt Terz bis Oktave auf selben Notenhals hinzu.
“	Strg+0 bis 9	Ändert Notenkopf auf diese Tabulatur-Nummer.
“	Leertaste	Verbalkt rechts der Note oder hebt Verbalkung auf.
“	Pos 1	Setzt eine verschoben Note wieder auf ihre eigene Schlagzeit.
“	Rechte Maustaste	Löscht Noten.
“	Umsch+re Maustaste	Ändert eine Note auf den in der Notenpalette markierten Wert.
Markierte Noten.....	Strg+C	Kopiert Auswahlmarkierung in die Zwischenablage.
“	Strg+Umsch+Einfg	Kopiert markierte Noten oder Gruppen in die Zwischenablage.
“	Strg+X	Löscht Auswahlmarkierung und speichert sie in die Zwischenablage.
“	Strg+re Maustasse	Ändern Note/Pause im Menü „Wechseln Note/Pause“.
“	Strg+V	Fügt aus der Zwischenablage in leere Takte ein.
“	N, P oder G	Ändert markierte Noten zu Normal-, Klein- oder Vorschlagsnoten.
Bindebogen:	Plus/Minus	Fokussieren zur Bogenformatierung (Dicke ändern).
“	F	Bogen umkehren.
Haltebogen:	Plus/Minus	Fokussieren zur Bogenformatierung (Dicke ändern).
“	F	Bogen umkehren
MIDI-Message: (Dynamik, Pedal, MIDI-Events).....	Strg+D	Bild mit Attribute duplizieren.
“	Plus/Minus	Vergrößern, verkleinern.
“	Strg +/-	Bei Echtzeitkontroller Erhöht./Vermin. des MIDI-Parameters.
Akkordsymbol:	Strg+D	Duplizieren des Symbols.
“	Strg+ Auf/Ab	Akkord-Symbol nach oben/unten.
Tempo:	Strg+Pfeil	Tempozahl verschieben.
Box/Ellipse:	Strg+D	Duplizieren.
“	Umsch	Quadrat oder Kreis erzeugen.
Liedtext:	Tab	Editierung beginnen.
“	Leertaste	Editierung beginnen.
“	Entertaste	Editierung beginnen.
“	Strg+Hochzeiger	Schiebt Liedertextzeile aufwärts.
“	Strg+Runterzeiger	Schiebt Liedertextzeile abwärts.
“	Ziehen rechts/links	Bewegt Wort nach rechts oder links.

100. Makrotasten Tastatur (nicht Zahlenblock) für die Werkzeugfenster:

Werk. = Taste 1; Note. = Taste 2; Graf. = Taste 3; A/Text = Taste 4; f/Dyn. = Taste 5; Pointer (Pfeil/Zeig.) = Taste 6; Lupe = Taste 7; Bar = Taste 8.

101. Copyright:

Sollte ich bei meiner Dokumentation unwissentlich ältere Rechte verletzt oder gegen geltendes Recht verstoßen haben, dann teilen Sie es mir sofort mit.

102. Verfasser:

Ed. Gaertner den, 1.3.2014
www.edkgarten@aol.com