PERSONAL COMPOSER®

für Windows™

PERSONAL COMPOSER, Inc.
P. O. Box 33016
Tulsa, OK 74153-1016
USA

Hinweise

Personal Composer Anwenderhandbuch

Copyright © 1996, Personal Composer, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Dokuments darf kopiert, reproduziert, übersetzt oder in elektronische oder maschinenlesbare Form übertragen werden ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung seitens Personal Composer, Inc.

Gedruckt in Deutschland

Copyright und Warenzeichen-Information

PERSONAL COMPOSER und das Personal Composer Logo sind eingetragene Warenzeichen von Personal Composer, Inc.

Microsoft und *Windows* sind Warenzeichen der Microsoft Corporation.
Roland ist ein Warenzeichen der Roland Corporation.

Danksagung

Wir danken Craig Jones und Jim Owen für Ihren Beitrag zur Software-Entwicklung.

Dank an die Betatester und Anwender für wertvolle Hinweise.

Wir danken folgenden Firmen für ihre Unterstützung:

Advanced Gravis Computer Technology, Ltd.
Key Electronics
Mark of the Unicorn
MusicQuest
Voyetra Technologies

Widmung

Personal Composer für Windows wurde geschrieben von Dennis James, der November 1994 von uns ging. Das Design dieses Handbuchs ist ebenfalls Produkt seines kreativen Talents. Seinem Gedenken widmen wir die Weiterentwicklung von Personal Composer.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1 - Installation 1
Hardware- und Software-Anforderungen, Installationsvorgang, Treiber, MIDI-Mapper, Ports.

Kapitel 2 - Übersicht 7
Übersicht von Arbeitsfläche, Schalter, Kursoren und Mausbedienung, Handhabung der Paletten, Seiten - und Scroll-Ansicht, Werkzeuge und Paletten.

Kapitel 3 - Kurzanleitung 25
Eingabe von Noten u. Pausen, Vorzeichen u. Verzierungen, Dynamikzeichen, Tempo, Triolen, Schlüssel, Ton-/Taktart, MIDI-Wiedergabe, MIDI-Aufnahme.

Kapitel 4 - Scrollen und Zoomen 37
Windows-Bildlaufleisten, Automatisch Rollen, Tastaturmethoden, Standard- u. selektiviever Zoom, Schnell- ... Zoom.

Kapitel 5 - Menüs 43
Beschreibung der Menüfunktionen.

Kapitel 1
Installation

Inhalt

Hardware- und Software-Anforderungen	**2**
Installation von Personal Composer	**3**
MIDI-Treiber	**4**
Die MIDI-Ports von Personal Composer	**5**
Nach Installation von Personal Composer	**6**
Über System-Performance	**6**

Hardware- und Software-Anforderungen

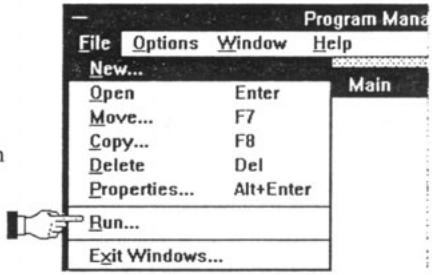
Personal Composer benötigt einen IBM (oder 100% kompatiblen) Computer mit mindestens einem 80386 Prozessor, plus folgender Ausstattung:

- Eine Festplatte. Die Personal Composer Dateien belegen etwas über 2 Megabyte Plattenplatz.
- Mindestens 8 Megabyte Arbeitsspeicher. Das Programm läuft zwar bereits mit 4 MB, ist dann aber langsam und fehleranfällig. Am besten funktioniert es mit 16 MB oder mehr.
- Einen Monitor und eine Grafikkarte, VGA oder Super VGA.
- Eine Maus oder einen Trackball.
- Ein beliebiger Laser-, Tintenstrahl- oder Punktmatrixdrucker, der von Windows unterstützt wird.
- Ein MIDI-Interface oder eine MPC-kompatible Soundkarte, wenn Sie Ihre Kompositionen abspielen wollen.
- Ein MIDI-Instrument und MIDI-Interface, wenn Sie in Personal Composer Musik aufnehmen wollen.

Personal Composer läuft unter Windows™ Version 3.1 oder höher und mit Windows 95. Er läuft nicht mit früheren Versionen als 3.1.

Installation von Personal Composer

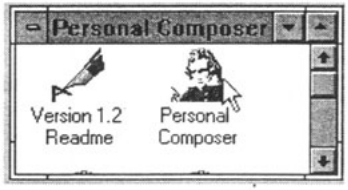
PERSONAL COMPOSER wird auf einer 3½-Zoll DS/HD Diskette ausgeliefert. Auf Anfrage liefern wir auch eine 5¼-Zoll DS/HD Diskette.



Installation von Personal Composer unter Windows

➢ **Installation von Personal Composer unter Windows**

1. Starten Sie Windows 3.1, dann legen Sie die PCwin-Diskette in Ihr Laufwerk A: oder B: ein.
2. Wählen Sie im "Datei"-Menü **Ausführen**.
3. Geben Sie im "Ausführen"-Dialog **a:setup** (oder b:setup) ein, dann wählen Sie **OK**.

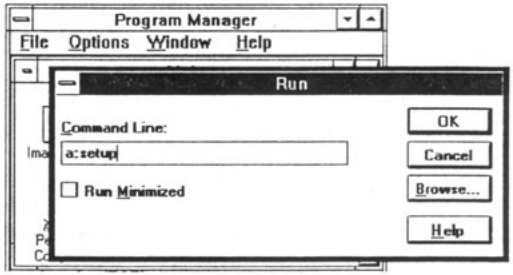


Das Setup-Programm erzeugt ein Verzeichnis **c:\PCwin** (außer, wenn Sie ein anderes angeben), kopiert die Dateien in dieses Verzeichnis und legt die Programmgruppe Personal Composer (rechts) im Programm-Manager an.

Installation von Personal Composer unter DOS

➢ **Installation von PERSONAL COMPOSER unter DOS**

1. Wechseln Sie in Ihr Windows-Verzeichnis.
2. Geben Sie beim DOS-Prompt ein **win a:setup** (oder win b:setup)



Die Dateien und das Gruppensymbol werden wie oben beschrieben installiert.

Lesen der Versionshinweise

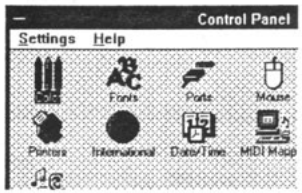
Wenn die Installation vollendet ist, dann steht in der geöffneten Programmgruppe ein Programm-Symbol für PCwin und ein Symbol zum Lesen der Datei README.WRI, welche mit installiert wurde. Diese Datei enthält wichtige Informationen über PCwin, die erst nach Drucklegung des Handbuchs zur Verfügung standen. Doppelklicken Sie auf das Symbol, um die Datei zum Lesen und Ausdrucken zu öffnen .

Stellen Sie sicher, daß TrueType aktiviert ist. Öffnen Sie die Windows-Systemsteuerung und doppelklicken Sie auf Schriftarten. Klicken Sie im Schriftarten-Fenster auf den TrueType-Schalter, um das TrueType-Fenster zu öffnen. Das Feld "TrueType Fonts verwenden" muß angekreuzt sein. Klicken Sie dann in diesem Fenster auf OK und schließen Sie das Schriftart-Fenster und die Systemsteuerung, um zum Programm-Manager zurückzukehren.



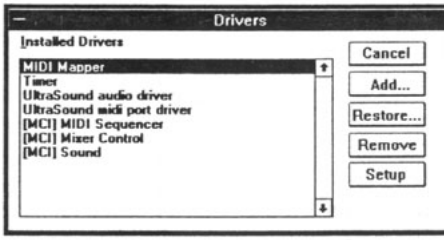
MIDI-Treiber

Installation von MIDI-Treibern



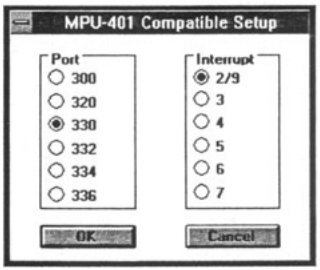
PERSONAL COMPOSER verwendet den MPC-Standard und funktioniert mit allen Soundkarten und Interfaces, für die ein MPC-Treiber vorhanden ist. Es muß ein MIDI-Treiber korrekt installiert sein, damit Sie Ihr MIDI-Interface oder Ihre Soundkarte verwenden können. Die Installation und Konfiguration dieser Treiber geschieht unter Windows.

➢ **BEISPIEL - Installation des ROLAND MPU401 Treibers**



1. In der **Hauptgruppe** des **Programm-Managers**.
2. Doppelklicken Sie auf **Systemsteuerung**.
3. Doppelklicken Sie auf **Treiber**.
4. Wählen Sie **Hinzufügen**.
5. Wählen Sie **Roland MPU401**.
6. Klicken Sie **OK**.
7. Wählen Sie **Einrichten**.
8. Setzen Sie den IRQ auf 2/9 und den I/O Port auf 330.
9. Klicken Sie **OK.**
10. Schließen Sie die **Systemsteuerung**.

➢ **BEISPIEL - Treiber eines Hersteller installieren**



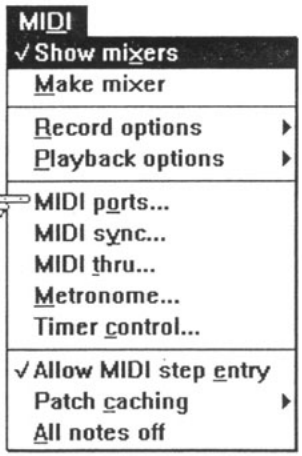
1. In der **Hauptgruppe** des **Programm-Managers**.
2. Doppelklicken Sie auf **Systemsteuerung**.
3. Doppelklicken Sie auf **Treiber**.
4. Wählen Sie **Hinzufügen**.
5. Select **Nicht aufgeführter oder aktualisierter Treiber**.
6. Klicken Sie **OK**. Sie werden zum Einlegen einer Diskette aufgefordert.
7. Wählen Sie einen Treiber aus der Treiberliste des Herstellers.
8. Klicken Sie **OK**.
9. Wählen Sie **Einrichten**.
10. Setzen Sie den IRQ und I/O-Port entsprechend den Einstellungen auf der Karte.
11. Klicken Sie **OK**.
12. Schließen Sie die **Systemsteuerung**.

Manche Soundkarten beinhalten ein MIDI-Interface und gehen von Verwendung des IRQ 2/9 aus, auch wenn das Interface nicht verwendet wird. Dies kann IRQ-Konflikte mit anderen MIDI-Interfaces verursachen, und die Software für die Karte muß so konfiguriert werden, daß die MPU401-Kompatibilität deaktiviert wird. Es kann auch einTreiberfehler vorliegen, fragen Sie beim Hersteller nach. Wenn Sie nicht aufnehmen können, liegt wahrscheinlich ein IRQ-Konflikt vor. Wenn sie nicht abspielen können, ist entweder kein Treiber installiert, oder eine Soundkarten-Treiber verhindert den Zugriff auf das MIDI-Interface. Siehe in Anhang A, Fehlersuche, den Abschnitt über MIDI.

MIDI-Ports

Treibern MIDI-Ports zuweisen.

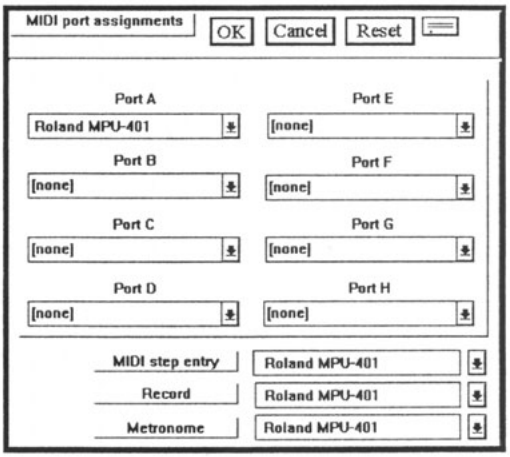
Personal Composer ermöglicht das Leiten von Musikdaten zu bis zu acht verschiedenen MIDI-Ports. Anfangs ist der erste Port auf den **MIDI Mapper** gesetzt, die anderen auf **none** (keiner). Sie müssen mindestens einen MIDI-Port haben, um Musik abspielen zu können, und PCwin ist auf Verwendung des ersten Ports, Port A, voreingestellt. Daher muß Port A ein gültiger MIDI-Treiber zugewiesen sein.



Wenn Sie ihn auf den MIDI Mapper gesetzt lassen, müssen Sie darauf achten, daß die MIDI-Zuweisung korrekt eingerichtet ist und sich auf einen installierten Treiber bezieht, der zu einem Ihrer MIDI-Interfaces oder Ihrer Soundkarte paßt.

➢ **Zuweisen eines Treibers zu einem MIDI-Port**

1. Wählen Sie **MIDI Ports** aus dem **MIDI**-Menü, um den Dialog zu öffnen.
2. Klicken Sie auf den Pfeil rechts neben dem Fenster Port A, um das Drop-Down-Listenfeld anzuzeigen. Wählen Sie einen der Treiber.
3. Wenn Sie eine Soundkarte und ein MIDI-Interface, mehrere Interfaces oder ein Multiport-Interface haben, dann stellen Sie Treiber für die anderen Ports ein.
4. Setzen Sie die übrigen Ports auf **[none]**.
5. Klicken Sie **OK**.



Wenn Ihre Partitur auf Port A zugreift, dann verwendet sie den diesem Port zugewiesenen MIDI-Treiber. Wenn Sie zwei MIDI-Geräte haben, weisen Sie dem zweiten Gerät Port B zu.

Wenn Sie den Windows MIDI Mapper verwenden, können Sie im MIDI Port Zuweisungsdialog von PCwin nicht auf einen MIDI-Treiber zugreifen, der ebenfalls vom MIDI Mapper verwendet wird. Wenn zum Beispiel der Windows Mapper auf MPU401 zugreift, können Sie nicht gleichzeitig den MIDI Mapper und die MPU401 an PCwin-Ports zuweisen.

Nach Installation von Personal Composer

Lesen Sie die Readme-Datei, welche Informationen über nach Drucklegung des Handbuchs erfolgte Änderungen an der Software oder Dokumentation enthält.

Lesen Sie Kapitel 2, Übersicht, um die Grundlagen zu lernen, und dann lesen Sie Kapitel 3, Kurzanleitung, um eine schnelle und einfache Einführung in das Programm zu erhalten.

wenn Sie Probleme beim Betrieb von Personal Composer haben, lesen Sie nach im Anhang A, Fehlersuche.

Es ist keine schlechte Idee, von Ihrer Musikdatei zwei Versionen auf der Festplatte zu halten und diese beim Arbeiten abwechselnd zu speichern, falls Sie unter dem falschen Dateinamen speichern oder Änderungen machen, die Sie doch lieber nicht vor dem Speichern gemacht hätten.

Legen Sie eine Sicherungskopie von der Programm-Diskette an. Auch Ihre Personal Composer Musikdateien sollten Sie spätestens nach der Fertigstellung sichern.

Über System-Performance

Wenn die Systemleistung unter Windows sehr langsam ist, brauchen Sie vielleicht einen größeren oder kleineren Festplatten-Cache. Lesen Sie im Windows-Anwenderhandbuch die Anleitung zur Optimierung der Speicherverwendung.

Sie können schneller und effizienter arbeiten, wenn Sie mehr als das empfohlene Minimum von 8 MB RAM haben. Besonders langsamere CPUs profitieren sehr von größerem Arbeitsspeicher.

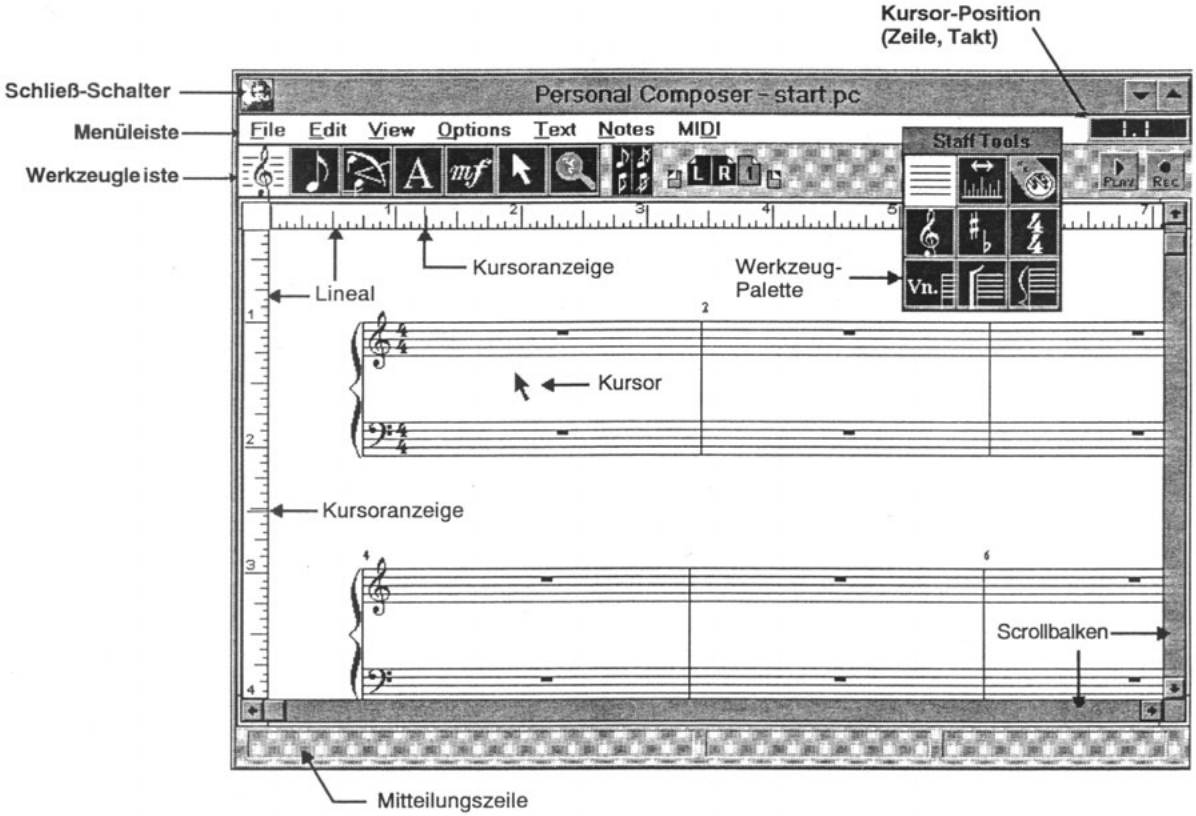
Kapitel 2
Übersicht

Inhalt

Personal Composer im Überblick 8
Noten/Liedtext-Schalter 10
Seitenschalter 10
Kursorposition 10
Mausbedienung 11
Kursoren 12
Anfasser 13
Grundlagen von Personal Composer 14
Notenkursor 16
Umgang mit Paletten 16
Tasteneingabe und Kurztasten 17
Seitenansicht und Scroll-Modus 18
Bildschirm-Neuaufbau 20
Scrollen 20
Tools, Paletten und Schalter 21

Personal Composer im Überblick

Personal Composer für Windows wurde so entwickelt,daß er so einfach zu bedienen und erlernen ist, wie es für ein solch umfangreiches, professionelles Musikprogramm möglich ist. Die Abbildung unten zeigt den Arbeits-Bildschirm, der beim Programmstart erscheint; die wichtigsten Funktionen sind beschriftet. Allgemein befindet sich nie mehr als eine Palette auf dem Bildschirm, oftmals gar keine, so daß Sie zum Arbeiten stets einen übersichtlichen Aufbau haben. Weiter hinten in diesem Kapitel werden Abbildungen aller Arbeits-Werkzeuge vorgestellt.

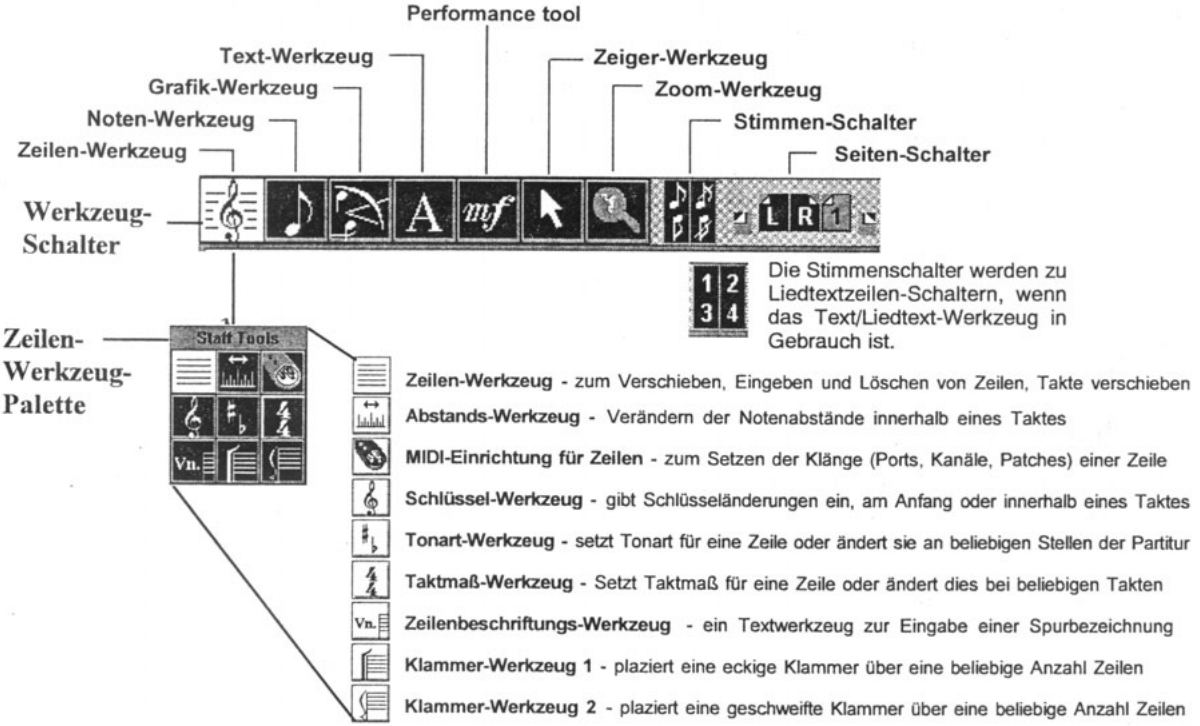


Notationselemente und Arbeitsschritte sind in Kategorien unterteilt und in einem System von Werkzeug-Paletten angeordnet. Diese Kategorien werden durch eine Reihe von Symbolen oder *Schaltern* dargestellt. Diese Reihe von Schaltern heißt *Werkzeugleiste*. Klicken Sie auf einen der ersten fünf Schalter (oder drücken Sie eine Zahl von 1 - 5 auf der Tastatur, entsprechend der Position des Schalters in der Leiste), um eine Palette von Werkzeugen für diese Aufgaben zu öffnen. Das aktive Werkzeug ist rot markiert.

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

Untenstehende Abbildung zeigt die linke Hälfte der Werkzeugleiste; jeder Schalter ist beschriftet. Klicken auf das Zeilen-Symbol öffnet die Zeilen-Palette, welche neun Werkzeuge enthält, die mit Zeilen- und System-Eigenschaften zu tun haben. Wenn das Zeilen-Werkzeug gewählt ist, dann können nur Objekte editiert werden, die mit Zeilen zusammenhängen - Ränder, Taktstriche usw. - und das gleiche gilt auch für die anderen Kategorien. Rechts neben der Palette steht die Bezeichnung jedes Werkzeugs.

Diagramme für die anderen Werkzeuge befinden sich am Ende dieses Kapitels. Alle Werkzeuge werden in diesem Kapitel beschrieben bei *Grundlagen der Verwendung von Personal Composer.*



Notenstimmen/Liedtextzeilen-Schalter

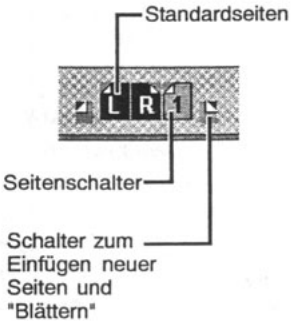
Eine Note kann als eine von vier einer Zeile zugewiesenen Stimmen gespielt werden. Zur Noteneingabe wird die Zielstimme "aktiviert" durch Klicken auf einen der kleinen mit Noten beschrifteten Schalter. Zum Kopieren, Löschen oder für andere Operationen können eine oder mehrere Stimmen aktiv gemacht werden und die Aktion gilt für alle gewählten Stimmen. Wenn Liedtext eingegeben wird, dann werden die vier Noten zu Nummern. Diese Schalter werden dann verwendet, um die einzugebende Liedtextzeile zu wählen. Obwohl die Schalter für diese beiden Funktionen auf der selben Stelle liegen, sind sie doch völlig unabhängig voneinander.



Stimmenschalter werden zu **Liedtext**-Zeilennummern bei verwendung des Liedtext-Werkzeugs

Seitenschalter

Beim Start von Personal Composer sind drei Seitenschalter sichtbar: zwei Standardseiten-Schalter in schwarz, und der Schalter für Seite 1 in blau. Links und rechts neben diesen Schaltern befinden sich die "Umblätterer". Klicken Sie auf den rechten, um zusätzliche Seiten zu erzeugen, falls dies nötig wird. Mit jeder neu erzeugten Seite bewegen sich die Seitenschalter nach rechts, so daß die Standardseiten-Schalter verborgen werden, wenn Seite drei erzeugt wurde. Auf einem SVGA-Bildschirm können bis zu zwanzig Seitenschalter gleichzeitig angezeigt werden.

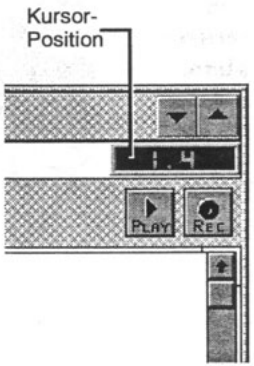


Sie können direkt auf eine Seite gehen, indem Sie den Schalter für diese Seite anklicken. Wenn der gewünschte Seitenschalter nicht sichtbar ist, verwenden Sie die Umblätterer, um die Reihe zu verschieben und den Seitenschalter sichtbar zu machen.

Die Standardseiten dienen zur Eingabe von Text oder anderen Objekten, die auf allen folgenden Seiten erscheinen sollen. Auf der linken Standardseite plazierte Objekte erscheinen auf allen linken Seiten, und umgekehrt. Die Standardseiten werden in Kapitel 7, Seitenlayout, genauer beschrieben.

Kursor-Position

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



Mausbedienung

Die folgenden Begriffe werden im Handbuch in Zusammenhang mit Verwendung der Maus verwendet.Das Wort *Maus* bezieht sich auf beliebige Zeiger.

Klicken: Positionieren des Mauskursors auf einen bestimmten Punkt und Drücken der linken Maustaste.

Doppelklicken: Positionieren des Mauskursors auf einen bestimmten Punkt und zweimaliges Drücken der linken Maustaste rasch hintereinander. Die Geschwindigkeit des Doppelklickes 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 Kursor ändert über einem Anfasser seine Form und zeigt an, daß dieses Objekt editiert werden kann.

Ziehen: Positionieren des Kursors auf einem Objekt oder dessen Anfasser und Verschieben des Objektes durch Bewegen der Maus. Das Ziehen wird durch Loslassen der Maustaste beendet.

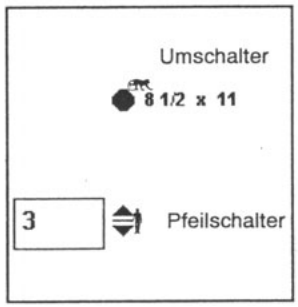
Editieren: Verschieben, Löschen, Verändern von Objekten.

Fokus: ein Objekt ist "im Fokus", wenn der Kursor 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 plaziert oder gezogen werden kann.

Umschalter: Manche Optionen in Dialogboxen werden durch Klicken auf einen runden "Umschalter" gewählt.

Pfeilschalter: Ein Paar dreieckige Pfeile, durch die Werte in einem Feld erhöht und vermindert werden können.



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 markiert und bleibt so, bis es durch erneutes Klicken darauf oder an anderer Stelle abgewählt wird.

Kursoren

Der Arbeitskursor ist ein schwarzer Pfeil, wobei Sie für den Notenkursor ein Rechteck wählen können. Wenn der Kursor auf ein Objekt gestellt wird, nimmt er eine andere spezifische Form an. Hierdurch können Sie feststellen, ob Sie auf dem richtigen Objekt stehen, und ob die folgende Aktion das gewünschte Resultat bringt.
Sie können auch einstellen, daß der Kursor erst dann seine Form ändert, wenn das fokussierte Objekt angeklickt wurde. Dies hilft, wenn elemte sehr dicht beeinander stehen und schwer einzeln zu fokussieren sind. Klicken Sie im Optionen-Menü auf **Automatischer Mauszeiger**.
Wenn der automatische Mauszeiger an ist, können Sie ein Objekt anvisieren und eine Aktion darüber ausführen, ohne es zunächst durch Klicken zu wählen. Sie können zum Beispiel fast jedes Objekt löschen durch Fokussieren und klicken der rechten Maustaste. Sie können eine Note verändern, indem Sie darauf zeigen und die entsprechende Kurztaste auf der Tastatur drücken, z.B. "S" zum Hinzufügen eines Staccato-Punkts.

Kursorformen in Personal Composer


Pfeilkursor - für alle Werkzeug-Modi einschließlich Zeiger.


Zeilenkursor - plaziert und verschiebt Zeilen


Optionaler Notenkursor - Eingabe und Editierung von Noten


Notenkursor mit zusätzlichem Zeiger bei geringer Vergrößerung


Zeigefinger - Editierung von Noten und anderen Objekten


Handkursor - Ziehen der Anfasser verschiedener Objekte


Vertikaler Pfeil - Verschieben horizontaler Linien


Horizonter Pfeil - Verschieben vertikaler Linien


Pfeilkreuz - Verschieben grafischer Objekte


Zoom-Kursor

Textkursor (blinkend) - Eingabe von Text und Liedtext


Windows-Textkursor, zur Arbeit mit Text

Anfasser

Jedes Objekt hat einen oder mehrere *Anfasser*. Ein Anfasser ist die Stelle, wo der Kursor stehen muß, um ein Objekt wählen oder editieren zu können. Sichtbare Anfasser erscheinen als kleines rotes Quadrat. Der "empfindliche Bereich" ist größer als der sichtbare Anfasser, daher muß die Kursorpositionierung nicht extrem genau erfolgen. Bei Bögen gibt es sechs Anfasser zum Ziehen des Bogens.

Wird der Kursor in die Nähe eines Anfassers gebracht, so ändert er seine Form und zeigt an, daß dieses Objekt *fokussiert* ist und zum Editieren angeklickt werden kann. Die Kursorform hängt vom Objekt und der auszuführenden Aufgabe ab. Im Beispiel rechts wurde der Kursor bei Positonieren auf dem Anfasser eines Bogens zu einer Hand.

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

Ein aus einer Palette gewähltes Objekt wird plaziert durch Positionieren der Maus am gewünschten Punkt und Klicken der linken Taste. Manche Objekte bleiben bis zur Plazierung 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 entsprechenden Objekte gewählt werden. Ist z.B. das Noten-Tool 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.

Objekte werden gelöscht durch Fokussieren und Klicken der rechten Maustaste oder Drücken der Entf-Taste auf der Tastatur. Sie können auch einzeln oder durch Ziehen eines Auswahlrahmens (mit dem Zeiger-Tool) gewählt und dann durch Verwendung des Bearbeiten-Menüs ausgeschnitten oder gelöscht werden.



Ist er "gewählt", so erscheint ein Bogen rot und seine Anfasser sind sichtbar. Der Bogen wird durch Ziehen seiner Anfasser in die gewünschte Form gebracht.



Nach Vollendung der Editierung wird der Bogen "abgewählt", indem man mit dem Kursor neben den Bogen klickt.

Grundlagen der Verwendung von Personal Composer

Ein musikalisches Element wird in eine 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.



Plazieren Sie den Kursor an der Stelle wo Sie eine Note haben möchten.....

Klicken, und die note wird eingetragen.

Zu jedem vom Anwender plazierten Objekt gehört eine Dialogbox, die durch Doppelklick auf das Objekt geöffnet werden kann. Hier können alle Attribute des Objektes gesetzt werden.

Kursorform zeigt Aufgabe an

Bei Plazierung über ein veränderliches Objekt nimmt der Kursor 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.

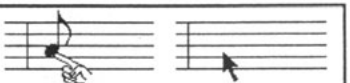


Bewegen Sie den Kursor in die nähe der Note.....

und der Kursor wird zur Zeigehand, die Note ist im Fokus.

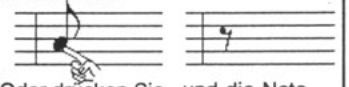
Klicken und Ziehen

Wenn der Kursor auf eine vorhandene Note gestellt wird, dann wird er zu einer schrägstehenden 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 noch die Umschalt- und/oder Steuerungstaste verwendet werden. Auch die Pfeiltasten und die grauen +/- Tasten auf dem Zahlenblock werden häufig verwendet.



Fokussieren Sie eine Note und drücken die rechte Maustaste....

und die Note ist gelöscht.



Oder drücken Sie die Ctrl-Rechts-Taste

und die Note wird zu einer Pause.

Informations-zeile zeigt Attribute

Der Typ und die Attribute eines fokussierten Objekts werden in der Informationszeile unten im Bild angezeigt. Wenn der Kursor z.B. auf einer Note steht, dann sehen Sie hier die Attack- und Release-Offsets, die Key Velocity, die Position im Takt und die Dauer. Bei Fokussieren eines Dynamikzeichens zeigt die Informationszeile dessen MIDI Volume oder Key Velocity (siehe nächste Seite).

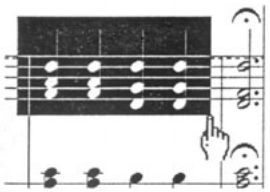


Wenn eine Note oder ein anderes Objekt fokussiert ist, werden seine Eigenschaften in der unteren Informationszeile angezeigt.

Beispiele von Kursoren und deren Verwendung



Das fokussierte Objekt wird in der Informationszeile identifiziert.



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



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



Stellen Sie den Kursor auf ein Dynamikzeichen... dann wird der Kursor zu einer Hand, die dieses Zeichen fokussiert.



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



Wenn Sie den Kursor am linken Ende einer Zeile über den Anfasser stellen, wird er zum Anfasser für einzelne Zeilen; die Zeile kann nun vertikal und horizontal verschoben werden.

Notenkursor

Der Notenkursor ist standardmäßig ein schwarzer Pfeil, optional kann er auch im Optionen-Menü als Rechteckiger Zeiger eingestellt werden, der etwas größer als ein Notenkopf ist.

Die vertikale Bewegung des Notenzeigers ist quantisiert und die Bewegung geschieht schrittweise, wenn Sie aber im Optionen-Menü **Notenraster setzen** abwählen, dann geschieht die Bewegung weich und kontinuierlich. Optional kann auch die horizontale Bewegung so gesetzt werden, daß der Kursor von der soeben erzeugten Note zur nächsten Beat-Position für diesen Notenwert springt. Hierzu wählen Sie Menü Noten/Automatisch **Noteneingabe** an, so daß ein Häkchen daneben steht.

Umgang mit Paletten

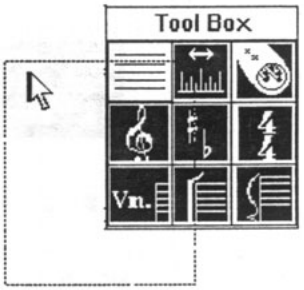
Manchmal müssen sie eine Palette verschieben. Hierzu stellen Sie den Kursor auf die Titelleiste der Palette, klicken und ziehen Sie sie auf eine andere Stelle und lassen dann die Maustaste los.

Manche Paletten verschwinden vom Bildschirm, sobald daraus ein Werkzeug gewählt wird. Zum Beispiel die Dynamik-Unterpalette verschwindet, sobald ein Dynamikzeichen gewählt wurde. Wenn aber diese oder eine andere Palette aus ihrer ursprünglichen Position verschoben wurden, 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 Kursor 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 anderen Punkt, und die Palette verschwindet. So haben Sie stets Zugriff auf die Palette, ohne immer zu einer feststehenden Palette gehen zu müssen.

Wenn Ihnen dies lieber ist, können Sie die Palette auch auf einer Stelle stehen lassen und den Kursor jedesmal darauf stellen, wenn Sie eine andere Funktion oder ein anderes Objekt brauchen. Damit die Palette auf dem Bildschirm bleibt, verschieben Sie sie etwas aus ihrer Ursprungsposition.

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



Um eine Palette zu verschieben, klicken Sie auf die Titelleiste und ziehen Sie den Umriß auf die gewünschte Stelle; dann lassen Sie die Maustaste los.

Tasteneingabe und Kurztasten

In Personal Composer haben Sie zwei 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.

Eingabe von Noten durch Computer-Tasten

Verschieben des Kursors

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

Wahl eines Notenwerts

Der Notenwert wird durch Drücken des Anfangsbuchstabens der gewünschten Note gewählt: "W" für Ganze Note (Whole), "H" für Halbe, "Q" für Viertel, "E" für Achtel, "S" für 16tel.

Verschieben einer Note

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

Kurztasten

Kurztasten sind einzelne Tastatureingaben, die das fokussierte Objekt verändern. Hier einige Beispiele:

Vorzeichen

Um ein Fis- oder Be-Zeichen anzubringen, drücken Sie die grauen + oder - Tasten auf dem Zahlenblock.

Punktierung

Eine Punktierung wird durch "D" angebracht; ein Staccato-Punkt durch Drücken von "S".

Notenwert

Um den Wert einer Note zu ändern, fokussieren Sie diese und Drücken Sie eine Klammertaste.

Key Velocity

Um die Key Velocity einer Note zu ändern, fokussieren Sie sie und halten Sie die Taste "V", während Sie wiederholt "+" oder "-" drücken.

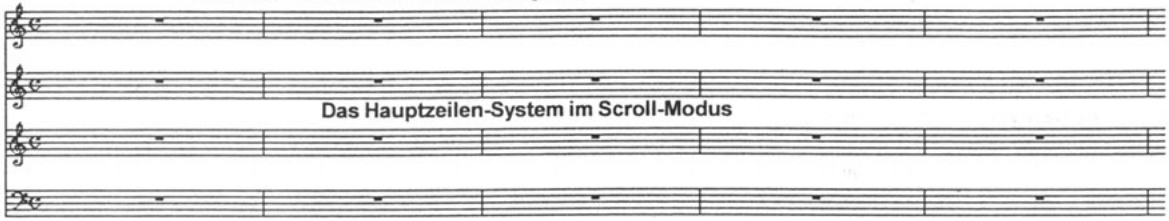
Taktstrich-Kurztaste

Um einen Taktstrich zu verändern, fokussieren Sie ihn und drücken Sie eine Taste. Um ein Objekt zu verbergen, fokussieren Sie es und drücken Sie "H".

Vollständige Informationen zur Verwendung der Computer-Tastatur zur Notation finden Sie in Kapitel 6, Noten.

Seitenansicht und Scroll-Modus

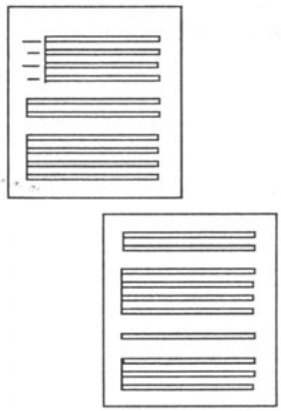
Sie können sich Ihr Manuskript vorstellen als einen langen, einzelnen Satz von Zeilen, das *Hauptzeilen-System*. Dieses einzelne System sehen Sie, wenn der Bildschirm im "Ansicht rollen"-Modus ist, einer aus dem Ansicht-Menü heraus wählbaren Option.



Das Hauptzeilen-System im Scroll-Modus

Wegen dieses Aufbaus ist eine Instrumentenzeile in einem System, auf einer Seite, mit der selben Instrumentenzeile auf allen anderen Seiten und Systemen verbunden. Hierdurch können System und Takte leicht zwischen den Seiten hin und her verschoben werden. die verschiedensten Layouts von Seiten und Systemen 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 Reduktion der Anzahl von Systemen auf der Seite und/oder durch Verbergen einer oder mehrerer Zeilen in einem bestimmten System. Siehe Kapitel 9, Zeilen und Takte.



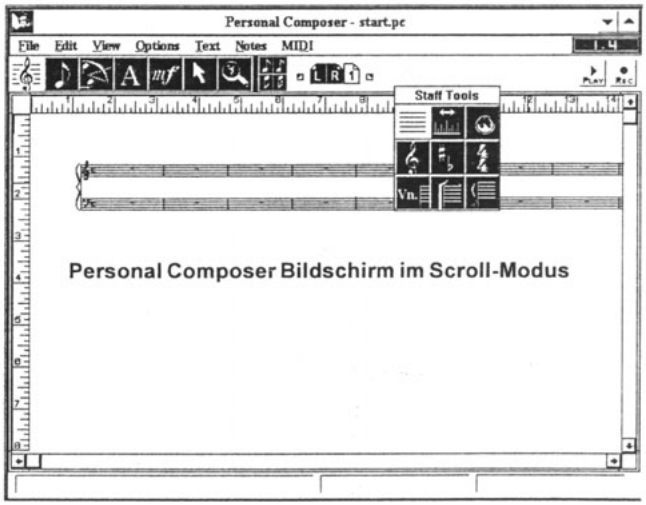
Das Hauptzeilen-System in der Seitenansicht, mit einer verschiedenen Anordnung von Zeilen auf jeder Seite.

Personal Composer 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 Zeilen pro System und die Systeme pro Seite angeben.

Es können sowohl in der Seitenansicht als auch im "Ansicht rollen"-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 Hauptzeilen-System angezeigt. Sie können die gesamte Musik betrachten, indem Sie das System taktweise nach links oder rechts scrollen durch Drücken von **Umschalt-Linkspfeil** oder **Umschalt-Rechtspfeil**.

Wenn das Hauptsystem mehr Zeilen enthält, als auf einmal darstellbar sind, verwenden Sie **Umschalt-Abwärtspfeil** oder **Umschalt-Aufwärtspfeil**, um die Ansicht vertikal zu verschieben.



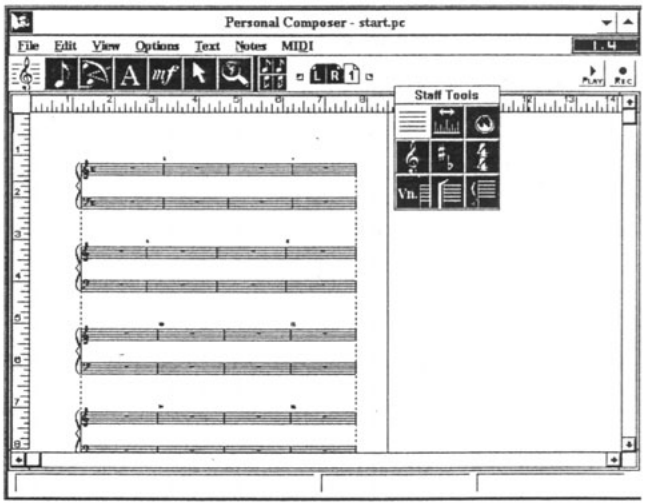
Personal Composer Bildschirm im Scroll-Modus

Es gibt verschiedene Methoden zum Umherbewegen 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 **BildAuf** und **BildAb**.

Durch Automatisches Scrollen wird die Ansicht verschoben, wenn der Kursor eine Bildgrenze erreicht.

Bei Klicken auf einen der Pfeile am Ende der Windows-Bildlaufleisten verschiebt die Ansicht wie bei dr Umschalt-Pfeil-Methode. Wenn Sie **Strg** 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 die Scrollbox, den kleinen Kasten im Scrollbalken, um zu beliebigen Stellen zu gehen.



Personal Composer Bildschirm in der Seitenansicht

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 Bildschirm-Neuaufbau, entweder durch Klicken auf eines der Lineale oder Drücken von **Strg-R** auf der Tastatur.

Scrollen

Die Ansicht kann auf verschiedene Arten gescrollt werden: Automatisches Scrollen, Windows-Bildlaufleisten, die BildAuf/BildAb-Tasten, und Strg- plus die Pfeiltasten. Sowohl Automatisches Rollen als auch die Bildlaufleisten können im Optionen-Menü abgeschaltet werden. Siehe Details in Kapitel 4, Zoomen und Scrollen.

In der Seitenansicht können Sie die gesamte Komposition mit den Seitenschaltern "durchblättern".

Im Scroll-Modus können sie aufeinander folgende Takte durch Scrollen nach rechts sehen. Die gewünschte Darstellungsart wird aus dem **Ansicht**-Menü gewählt.

Das Zeiger-Werkzeug

Dieses Tool, welches einen schwarzen Pfeilkursor hat, kann zum Verschieben, Ändern und Löschen von beinahe Allem verwendet werden. Es kann zum Verschieben oder Löschen von Noten, Pausen, Notenverzierungen, Phrasierungs- und Bindebögen verwendet werden. Es kann zum Bewegen oder Entfernen von Zeilen, Taktstrichen, Balken, Dynamikzeichen und Text verwendet werden. Es wird gebraucht zur Fokussierung von Objekten zur Veränderung durch die Kurztasten. Der Zeiger kann nichts erzeugen, ist aber ein mächtiges Werkzeug für die Editierung.

Das Zoom-Werkzeug

Das Zoom-Werkzeug dient zur Veränderung der Ansichtsgröße. Der Kursor hat die Form einer Lupe. Steht er auf dem Bildschirm, dann wird durch jeden Linksklick die Ansicht vergrößert, und die Kursorposition bewegt sich zur Bildmitte. Mehr in Kapitel 4.

Kurztaste: halten Sie **Alt**, während Sie '+' oder '-' drücken.

Tools, Paletten, und Schalter

Noten-Palette


Punktierte Noten


Triolen


Triller


Akzente


Klammern

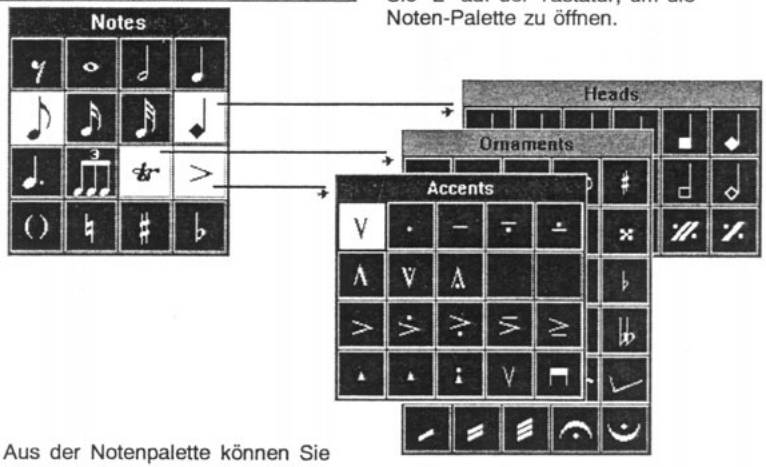

Auflösung


Fis


Be

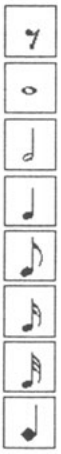


Klicken Sie auf den the Noten-werkzeug-Schalter oder drücken Sie "2" auf der Tastatur, um die Noten-Palette zu öffnen.



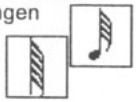
Klicken Sie erneut auf den Schalter für Ganze Noten, um zur Doppel-ganzen zu gelangen





Pausen-Umschalter
Ganze Note
Halbe Note
Viertelnote
Achtelnote
16tel-Note
32stel-Note
Notenformen

Klicken Sie erneut auf den Schalter für 32stel-Noten, um zu 64stel- und 128stel-Noten zu gelangen

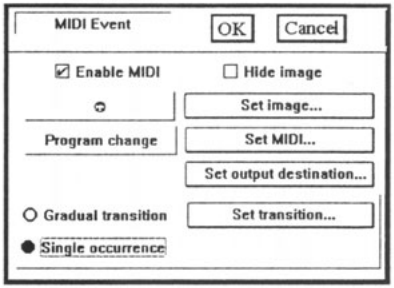


Aus der Notenpalette können Sie Noten mit Werten von einer Doppelganzen bis zu 128steln eingeben, und mit beliebiger Notenkopf-Form. Auch Pausen, Vorzeichen und Verzierungen werden hier eingegeben.

Die Notenformen, Ornamente und Akzente werden aus Paletten gewählt, die nach Klicken auf die entsprechenden Schalter in der Haupt-Notenpalette erscheinen. Wurde ein Objekt aus seiner Palette gewählt, dann wird es in die Hauptpalette übertragen und die Unterpalette verschwindet.

Mit dem Noten-Tool wird der Kursor nur auf Noten, Pausen, und Notenverzierungen fokussiert.

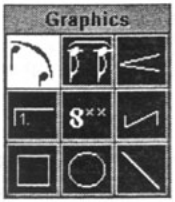
Nachdem ein Notenakzent oder eine Verzierung plaziert wurde,doppelklicken Sie darauf, um die **MIDI Event** Dialogbox zu öffnen. Hier können Sie die MIDI-Parameter des Zeichens editieren.



Graphik-Palette und Schalter



Klicken Sie auf den Schalter für das Grafik-Werkzeug oder drücken Sie "3" auf der Tastatur, um die Grafik-Palette zu öffnen.





Phrasierungsbögen eingeben und editieren



Bindebögen eingeben und editieren



Winkel für Crescendi und Decrescendi



Wiederholungs-Endungen



Octava-Zeichen



Pedalzeichen.
Doppelklicken für Eckige Klammer



Box-Werkzeug



Ellipsen-Werkzeug



Linien-Werkzeug

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

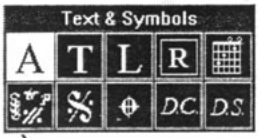
Phrasierungsbögen sind sind grafische Objekte ohne MIDI-Funktion. Bindebögen wirken sich auf die MIDI-Wiedergabe aus. Winkel steuern das MIDI Volume mit vom Anwender definiertem Pegel.

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

Text-Palette und Schalter

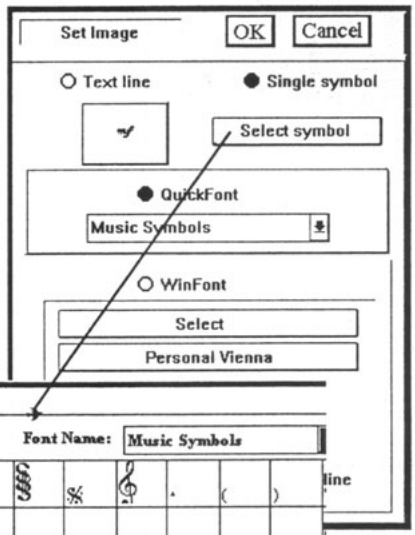
Klicken Sie auf den Schalter [A] für das Text-Werkzeug oder drücken Sie "4" auf der Tastatur, um die Text-Palette zu öffnen.

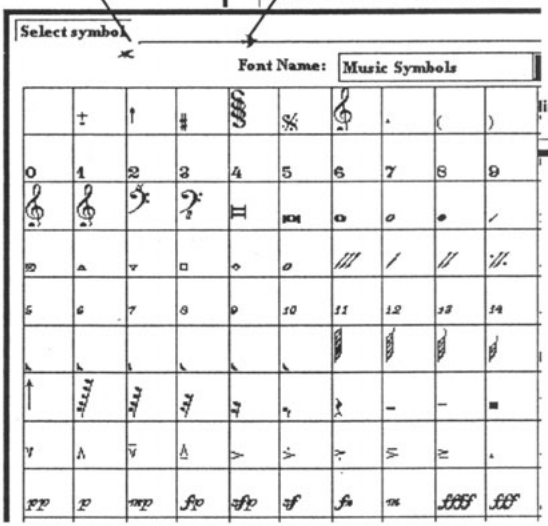




Klicken Sie auf den Symbol-Schalter und dann auf die Seite, um den Symbol-Dialog zu öffnen.

Doppelklicken Sie auf ein Textobjekt oder ein einzelnes Symbol, um den Dialog "Bild setzen" aufzurufen. Hier können Sie verschiedene Attribute des Objektes setzen, oder den Text bzw. das verwendete Bildsymbol ändern.





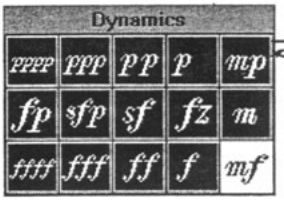
A	**Textzeilen-Tool**	für einzelne Zeile
T	**Textblock-Tool**	für mehrzeiligen Text
L	**Liedtext-Tool**	zur Eingabe von Liedtexten
R	**Probenzeichen-Tool**	
	Gitarrenakkord-Tool	
	Musiksymbol-Tool	für einzelne Symbole
	Segno	Zur schnellen Eingabe dieser häufig verwendeten Symbole
	Codazeichen	
D.C.	**Da capo**	
D.S.	**Dal segno**	

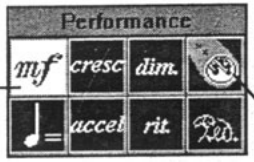
Vortragszeichen- und Dynamik-Paletten



Klicken Sie auf den Vortragszeichen-Schalter oder drücken Sie "5" auf der Tastatur, um die Vortragszeichen-Palette zu öffnen.

Klicken Sie auf den Dynamik-Schalter (*mf*), um die Dynamik- Palette zu öffnen.





Ein MIDI Event kann eine beliebige MIDI-Message sein, entweder eine einzeln auftretende oder ein Übergang. Es kann für eine beliebige Anzahl Zeilen gelten und ein beliebiges Symbol erhalten.



Dynamikzeichen



Crescendo



Diminuendo



MIDI Message



Tempo-Werkzeug



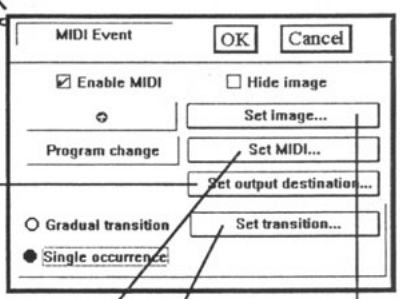
Accelerando

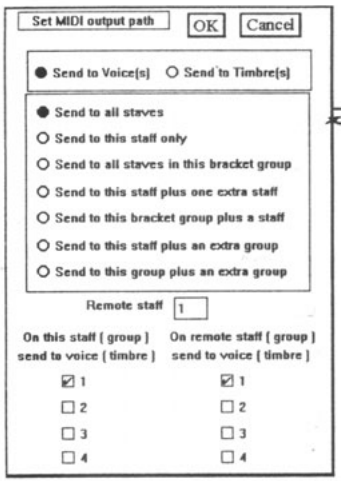


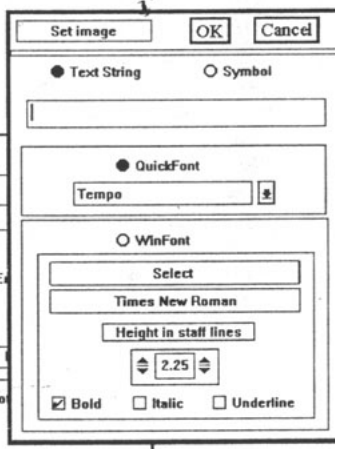
Ritardando

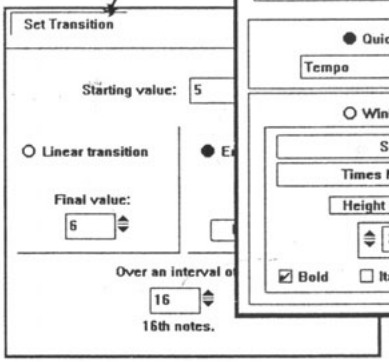


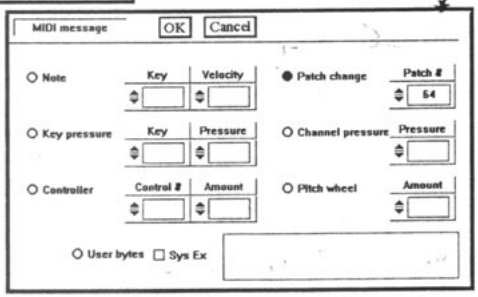
Pedal











Kapitel 3
Kurzanleitung

Inhalt

Eingabe von Noten	**26**
Stepeingabe	**27**
Abspielen von Noten	**27**
Eingabe von Pausen	**28**
Vorzeichen	**28**
Punktierte Noten, Staccato, Legato	**29**
Verzierungen und Akzente	**29**
Dynamikzeichen	**30**
Triolen	**30**
Tempo	**31**
Seitenlayout	**32**
Schlüssel, Tonart, Taktmaß	**33**
Abspielen von Musik	**34**
Aufnahme von einem MIDI-Instrument	**35**

Kurzanleitung

Dieses Kapitel ist ein kurzer Lehrgang, der einige der grundlegenden Funktionen von Personal Composer 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.

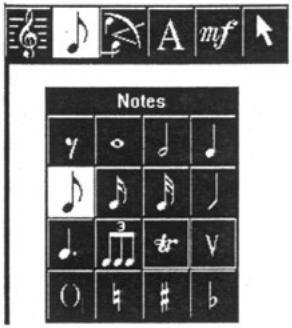
Eingabe von Noten

Personal Composer wird geöffnet mit einer Datei "Unbenannt", welche - bevor Sie dies ändern - ein 2zeiliges System mit drei Takten pro System und 5 System pro Seite enthält. Hier können Sie die Eingabe von Noten üben.
Es gibt vier Möglichkeiten zur Eingabe von Noten und Pausen, wir wollen mit der einfachsten anfangen - mit der Maus. Gehen Sie wie folgt vor:

➢ **Eingabe von Noten mit der Maus**

Eingabe von Noten mit der Maus

1. Plazieren sie den Kursor auf das Noten-Tool und klicken Sie die linke Maustaste. Die Noten-Palette erscheint.
2. Wählen Sie einen Notenwert: Klicken Sie auf die Viertelnote.
3. Stellen Sie den Kursor in den ersten Takt der ersten Zeile und klicken Sie. Es wird eine Note auf der Kursorposition plaziert. Wenn Sie eine korrekt eingerichtete Soundkarte haben, dann hören Sie bei der Eingabe die Noten.
4. Wählen Sie in der Noten-Palette einen anderen Wert.
5. Klicken Sie weitere Noten in den Takt ein.



Einfügen zwischen Noten

6. Bevor der Takt voll ist, klicken Sie zwischen vorhandene Noten, um dort eine Note einzufügen. Wenn Sie versuchen, zu viele Noten in einen Takt einzufügen, hören Sie einen Warnton und die Note wird nicht eingefügt.

Automatisch Verbalken

7. Wenn Sie zwei oder mehr Achtel- oder kleinere Noten eingeben, dann werden die Noten automatisch verbalkt. Um dies abzuschalten wählen Sie im Menü Noten/Automatisch **Notenbalken** ab.

Akkorde erzeugen

8. Um einen Akkord zu erzeugen, plazieren Sie den Kursor vertikal ausgerichtet über einer vorhandenen Note und klicken Sie. Wenn Sie viele Akkorde erzeugen wollen, schalten Sie im Menü Noten/Automatisch **Noteneingabe** ab.

Sekunden, Terzen, etc.

Eine Sekunde unter einer anderen Note kann leicht hinzugefügt werden, indem man die Note fokussiert und auf der oberen Tastenreihe (nicht im Zahlenblock) "2" drückt. Sie können auch eine Terz, Quarte usw. bis zu einer Oktave unterhalb einer fokussierten Note durch Drücken der entsprechenden Zahlentasten einfügen.



Fokussieren Sie eine Note



Drücken Sie '2' für eine Sekunde darunter



Drücken Sie Alt-2 für eine Sekunde darüber

Ändern des Notenwertes

➢ **Kurztaste zur Änderung des Notenwertes**

Fokussieren Sie die Note und drücken Sie eine Klammertaste.

Noten löschen

➢ **Löschen von Noten**

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

Die Note wird gelöscht, und die rechts davon befindlichen Noten und Pausen werden so verschoben, daß sie die entstandene Lücke füllen.

Note zu Pause ändern

➢ **Noten zu Pausen ändern und umgekehrt**

Fokussieren Sie eine Note oder Pause, halten Sie **Strg** und klicken Sie die rechte Taste. Dadurch wird das Objekt zwischen einer Note und einer Pause umgeschaltet.

Stepeingabe

Keyboard-Noteneingabe

Wenn sie ein MIDI-Keyboard angeschlossen haben, können sie Noten einzeln direkt vom Keyboard aus eingeben. Drücken einer Taste führt zu Eingabe einer Note auf der Zeile, wo der Notenkursor steht. Wenn Ihr Keyboard ein Sustain-Pedal hat, können Sie den Notenwert wählen durch Drücken des Sustainpedals und bestimmter Tasten. In diesem Beispiel wollen wir die Notenwerte über die Tastatur wählen.

➢ **Step-Eingabe von Noten**

1. Plazieren Sie den Notenkursor in Zeile 1.
2. Drücken Sie eine Buchstabentaste zur Wahl eines Notenwerts (**H** für Halbe Noten usw.)
3. Drücken Sie eine oder mehrere Tasten auf dem MIDI Keyboard. Die gespielten Noten erscheinen in Zeile 1.
4. Bewegen Sie den Notenkursor zu Zeile 2. Wählen Sie einen anderen Notenwert.
5. Spielen Sie Noten und Akkorde auf dem MIDI-Keyboard. Die von Ihnen gespielten Noten erscheinen in Zeile 2.

Abspielen von Noten

Wiedergabe

Um die von Ihnen eingegebenen Noten abzuspielen, stellen Sie den Kursor in den ersten Takt und drücken Sie die Leertaste. Beim Abspielen der Noten werden die Linien im aktuellen Takt rot und wenn der erste Beat gespielt wird, erscheint über diesem ein kleines rotes Quadrat. Wenn Sie keinen Klang hören, siehe Anweisungen in Kapitel 1, Installation und Kapitel 13, MIDI.

Eingabe von Pausen



In der oberen linken Ecke der Noten-Palette steht eine Viertelpause. Klicken Sie auf diesen Schalter, um die Noten in der Palette zu Pausen zu machen.

Pausen eingeben

➢ **Eingabe von Pausen in einen Takt**

1. Klicken Sie auf den Pausenschalter in der Noten-Palette.
2. Wählen Sie einen Pausenwert in der Palette.
3. Stellen Sie den Kursor in einen Takt und klicken Sie. Es erscheint eine Pause auf der ersten verfügbaren Beat-Position, vertikal in der Zeile zentriert.
4. Sie können die Pause durch Klicken und Ziehen horizontal und vertikal verschieben.

Pausen löschen

➢ **Löschen einer Pause**

1. Zeigen Sie mit dem Noten-Tool oder dem Zeiger-Werkzeug auf die Pause.
2. Klicken Sie die rechte Maustaste.

Die Pause und der von ihr belegte Platz werden aus dem Takt entfernt. Noten und Pausen rechts davon in diesem Takt werden nach links verschoben und füllen die entstandene Lücke auf.

Eine Pause zu einer Note ändern

Um eine Pause zu einer Note vom selben Wert zu machen, halten Sie **Strg** und drücken Sie die rechte Maustaste. Die Note erscheint in der Mitte der Zeile.

Vorzeichen

Vorzeichen können leicht durch Kurztasten eingefügt werden.

Vorzeichen

➢ **Hinzufügen eines Vorzeichens**

1. Zeigen Sie mit dem Notenkursor oder Zeiger auf eine Note.
2. Drücken Sie die Plustaste (+) auf der Tastatur, um ein Fis hinzuzfügen, drücken Sie erneut +, um ein Doppelkreuz zu wählen.
3. Drücken Sie Minus (-), um ein Be hinzuzufügen. Drücken Sie erneut für ein Doppel-Be.

Hinweis: Das Anbringen von Vorzeichen ist von der Tonart abhängig; es können also bei Kreuz-Tonarten Fis-Zeichen und bei Be-Tonarten Be-Zeichen ausgelassen werden. Um ein Auflösungszeichen einzugeben, halten Sie **Strg** und drücken Sie so lange + oder -, bis das Auflösungszeichen erscheint.

Ein Vorzeichen gilt für alle folgenden Noten derselben 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 Klicken und Ziehen horizontal verschieben.

Um ein Vorzeichen zu entfernen, zeigen Sie darauf und klicken Sie die rechte Maustaste.

Punktierte Noten, Staccato und Legato

Dotted notes

Sie können einen Verlängerungspunkt, Staccatopunkte oder Legatozeichen entweder über die Maus oder die Computer-Tastatur anbringen. Mehr darüber in Kapitel 6, Noten. Jetzt nehmen wir zuerst mal die Tastatur.

➢ **Punktieren einer Note mit der Tastatur**

1. Fokussieren Sie eine Note mit dem Notenkursor oder Zeiger-Werkzeug.
2. Drücken Sie einmal den Buchstaben **'D'** für jeden anzubringenden Punkt.

Um die Punktierung von einer Note zu entfernen, fokussieren Sie die Note und drücken Sie wiederholt **'D'**, da die Anzahl Punkte bis drei und dann zurück auf keinen geht.

Staccato-Punkte

➢ **Plazieren eines Staccatopunktes oder Legatozeichens mit der Tastatur**

1. Fokussieren Sie eine Note mit dem Notenkursor oder Zeiger-Werkzeug.
2. Drücken Sie den Buchstaben **'S'** für Staccato, **'L'** für Legato.

Um das Zeichen zu entfernen, fokussieren Sie die Note und drücken Sie erneut **'S'** oder **'L'**.

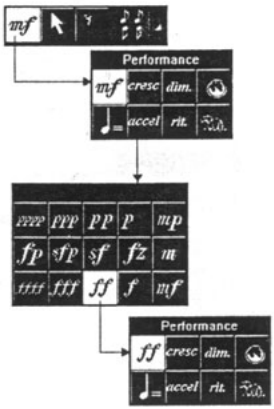
Verzierungen und Akzente

Noten-Verzierungen

Die Notenkopfform-, Trillersymbol- und Akzent-Schalter 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.

Nachdem Sie einen Punkt aus der Unterpalette gewählt haben, wird diese geschlossen und das von Ihnen gewählte Symbol wird im Schalter der Noten-Palette angezeigt. Lesen Sie weitere Informationen zum Hinzufügen von Artikulationszeichen in Kapitel 6, Noten.

Dynamikzeichen



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

Dynamik-zeichen

➢ **Platzierung eines Dynamik-Zeichens**

1. Klicken Sie auf den **Vortragszeichen**-Schalter [*mf*].
2. Klicken Sie auf den **Dynamik**-Schalter [*mf*] in der Palette. Eine Unterpalette mit Dynamikzeichen wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf ein Dynamikzeichen. Die Dynamik-Palette 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 sie etwas. sie bleibt dann dort, bis Sie sie verschieben
   oder durch Rechtsklicken entfernen.
4. Positionieren Sie den Kursor dort, wo das Dynamikzeichen stehen soll und klicken Sie mit der linken Maustaste.

Diese Dynamikzeichen beeinflussen die MIDI-Wiedergabe. Bei den Vorgaben entstehen MIDI Key Velocity Messages im Bereich von -30 (pppp) bis -25 (ffff), es kann aber jedes Zeichen konfiguriert werden zum Senden einer beliebigen Velocity oder eines MIDI Volume. Es können der Text, der Font und die Größe des Symbols oder Texts geändert werden. Das Crescendo-Zeichen kann definiert werden zum Abspielen eines weichen Crescendo zwischen zwei beliebigen Dynamikstufen. Lesen Sie mehr hierzu in Kapitel 12, Vortragszeichen.

Triolen

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

Erzeugen einer Triole

➢ **Eingabe einer einfachen Triole**

1. Strg-Klicken Sie auf den Triolen-Schalter in der Noten-Palette. Im Schalter erscheint ein Häkchen.
2. Wählen Sie den gewünschten Notenwert und geben Sie die drei Noten ein.
3. Strg-Klicken Sie erneut auf den Triolen-Schalter, um das Häkchen zu entfernen, so daß danach eingegebene Noten die korrekte Dauer haben.

Triolen-Bezeichnung

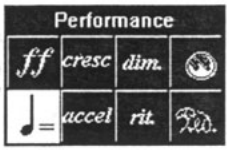
➢ **Anbringen der Triolenbezeichnung**

4. Klicken Sie auf den Triolen-Schalter, um ihn zu markieren.
5. Klicken Sie auf die erste Note der Triole. Die Triolenbezeichnung - eine kleine Klammer und die Zahl 3 - erscheint über den Noten.
6. Klicken und ziehen Sie die Enden der Klammer passend auf die Triole.
7. Halten Sie Strg und ziehen Sie eine Ecke der Klammer, um diese schrägzustellen.
8. Klicken und ziehen Sie die Zahl auf die gewünschte Stelle.

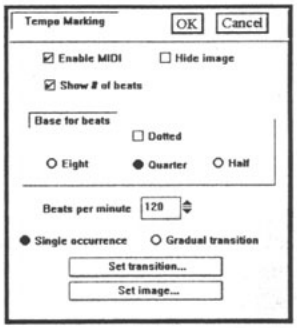
Weitere Informationen über Triolen und andere unregelmäßige Notengruppen, sowohl einfache als auch verschachtelte, siehe bei *Triolen* in Kapitel 6, Noten.

Tempo

Tempo-Bezeichnung

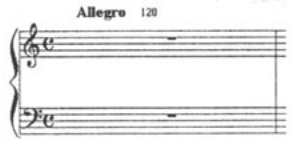


Sie können an beliebigen Stellen der Partitur Tempo-Bezeichnungen mit frei wählbarem Aussehen anbringen. Dort könnte **"Allegro"**, oder "**Schnell**" stehen, oder es kann einfach "♩= 120" sein, aber es beeinflußt das Tempo der MIDI-Wiedergabe.



➢ **Plazieren einer Tempo-Bezeichnung**

1. Klicken Sie auf den **Vortragszeichen**-Schalter [*mf*].
2. Klicken Sie auf das **Tempo**-Tool [♩=] in der Palette.
3. Klicken Sie über dem ersten Takt, wo das Tempo gelten soll. Der Tempo-Dialog wird geöffnet. Die vorgegebene Tempo-Einstellung sind 120 Viertelnoten pro Minute.
4. Klicken Sie **OK**. Der Dialog wird geschlossen und "♩=120" erscheint in rot beim Kursor.
5. Klicken Sie auf die Stelle, wo das Zeichen stehen soll; dieses wird plaziert.



Kurztaste: Sie können bei beliebigen Werkzeugen und ohne den Kursor fokussiert zu haben die +/- Tasten zur Änderung des Tempos drücken. Die Tempo-Einstellung wird rechts in der Informationszeile angezeigt. Diese temporäre Einstellung wird von einer Tempo-Bezeichnung überlagert. Wenn Sie am Beginn der Musik eine Tempo-Angabe haben, können Sie das Tempo ab dem zweiten Takt ändern, indem Sie den Kursor in diesen Takt stellen.
Informationen zum Ändern des Aussehens eines Zeichens und zu anderen Tempo-Einstellungen finden Sie in Kapitel 12, Vortragszeichen.

Scrollen und Zoomen

Bei der Eingabe von Noten müssen Sie den Bildschirm scrollen, und die Ansicht auf die beste Arbeitsgröße zoomen. Dies kann man auf verschiedene Arten tun, wir werden jetzt nur einige aufzeigen.

Scrollen

Wählen Sie im Optionen-Menü **Zeige Bildlaufleisten**, um die bei Windows üblichen Scrollbalken anzuzeigen, und/oder wählen Sie **Automatisches Rollen**, so daß die Ansicht bewegt wird, wenn der Kursor einen Bildrand erreicht. Sie können auch die Umschalttaste und eine der Pfeiltasten oder die BildAuf / BildAb Tasten drücken.

Zoomen

Um die Ansicht zu vergrößern, klicken Sie auf das Zoom-Tool in der Werkzeugleiste oder drücken Sie '7' auf der Tastatur, dann plazieren Sie den Vergrößerungs-Kursor ins Zentrum des Sie interessierenden Bereichs und klicken die linke Maustaste. Durch jeden Linksklick wird der Bereich etwas mehr vergrößert, durch Rechtsklick wird er verkleinert.

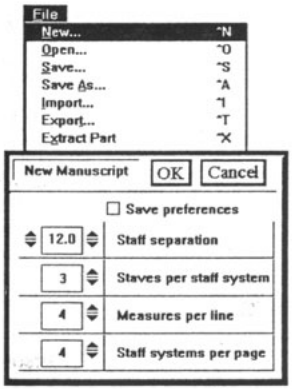
Seitenlayout

Beim Starten enthält Personal Composer eine Datei mit dem Layout einer Klavierpartitur. Sie können aber eigene Layouts entsprechend Ihren Anforderungen erzeugen. Wir wollen ein dreizeiliges Layout für Piano und Stimme erstellen. Mehr darüber werden Sie in Kapitel 7, Seitenlayout, lernen.

➢ **Beginnen eines neuen Manuskripts**

Setzen der Anzahl von Zeilen, Takten und Systemen

1. Wählen Sie aus dem **Datei**-Menü **Neu**, um die Dialogbox *Neues Manuskript* aufzurufen.
2. Setzen Sie die Anzahl von Zeilen pro System auf **3**. Sie können entweder die vorhandene Zahl löschen und 3 eingeben, oder auf die Pfeile klicken.
3. Setzen Sie die Anzahl von Takten pro Zeile auf **4**.
4. Setzen Sie die Anzahl von Systemen pro Seite auf **4**.
5. Klicken Sie **OK**, um den Dialog zu schließen.
6. Klicken sie auf den Schalter für Geschweifte Klammern in der Zeilen-Palette, dann klicken Sie zwischen die unteren Zeilen, um die Klammer dort zu plazieren.





Sie haben nun eine einzelne Seite mit vier Systemen von jeweils drei Zeilen. Das von Ihnen hier angegebene Layout erhalten auch neue Seiten, die Sie hinzufügen. Sie können später beim Bearbeiten der Musik das Layout aller Seiten ändern, oder Sie können einzelne Seiten mit Hilfe des Seitenlayout-Dialogs formatieren. Dieser Dialog wird durch Klicken auf das Seitensymbol geöffnet.

Schlüssel, Tonart und Taktmaß

Setzen des Schlüssels für eine Zeile

Setzen des Schlüssels

Wenn das Anfangslayout für zweizeilige (Klavier-) Musik ist, hat die obere Zeile den Violin- und die untere Zeile den Baßschlüssel. Gibt es drei oder mehr Zeilen, erhalten alle den Violinschlüssel.

Zum Setzen von Schlüsseln für ein neues Manuskript ist die Eingabe über die Tastatur leicht und schnell. Diese Methode sollte allerdings nur verwendet werden, bevor in oder nach dem ersten veränderten Takt Noten eingegeben werden. Bei unserer dreizeiligen Partitur müssen wir nur den Schlüssel der untersten Zeile ändern.



➢ **Setzen des Schlüssels**

Drücken Sie + und - , um den Schlüssel zu wechseln

1. Klicken Sie auf den **Zeilen-Werkzeug**-Schalter.
2. Klicken Sie auf das Schlüssel-Tool in der Zeilen-Werkzeugpalette.
3. Setzen Sie den Kursor in den ersten Takt der dritten Zeile, dann drücken Sie "-" auf dem Zahlenblock. Bei jedem Drücken wird zu einem tieferen Schlüssel gewechselt, beim dritten mal landet man beim Baßschlüssel.
4. Jedes Drücken von "+" geht zurück in Richtung Violinschlüssel.

Hinweis: Wenn Sie den Kursor in einen anderen als den ersten Takt stellen, beginnt die Schlüsseländerung erst ab diesem Takt.

Tonart

Ändern der Tonart einer Zeile

Die Standardtonart für eine Zeile beim Einfügen ist **C**. Sie können die Tonart zu jeder Zeit und bei beliebigen Takten durch Kurztasten ändern. Diese Methode kann während der Notation verwendet werden, vorausgesetzt, es befinden sich keine Noten rechts des Punktes, ab dem die Tonart geändert werden soll. Befinden sich Noten in diesem oder einem folgenden Takt, dann erscheint die Dialogbox "Tonart auswählen", und es wird damit eine andere Methode verwendet.



➢ **Set the key**

1. Wählen Sie den Tonart-Schalter in der Zeilenwerkzeug-Palette.
2. Plazieren Sie den Kursor in dem Takt, ab dem die Änderung gelten soll.
3. Drücken Sie "-" auf dem Zahlenblock für jedes hinzuzufügende Be, oder "+" für jedes hinzuzufügende Fis. Vermindern Sie die Anzahl der Fiszeichen durch "-", vermindern Sie die Be-Zeichen durch Drücken der "+" Taste.

Taktmaß/Taktart

Ändern des Taktmasses

Nun werden wir das Taktmaß für die Musik setzen. Für die Zwecke dieser Übung setzen wir es auf 6/8-Takt.



➢ **Setzen des Taktmasses**

1. Wählen Sie das **Taktmaß-Tool** aus der Zeilenwerkzeug-Palette.
2. Setzen Sie den Kursor in die obere Hälfte der Zeile.
3. Drücken Sie zweimal die '+' Taste auf dem Zahlenblock, um die obere Zahl zu 6 zu ändern. Nun ist das Taktmaß 6/4.
4. Plazieren Sie den Kursor in die untere Hälfte der Zeile.
5. Drücken Sie einmal die '-' Taste, um die untere Zahl auf 8 zu setzen.

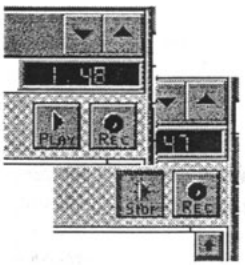
Sie können an beliebigen Taktstrichen jederzeit Taktmaßänderungen einfügen.

Abspielen von Musik

Wiedergabe

Sie können die Wiedergabe an beliebigen Stellen der Musik starten, egal welches Werkzeug oder welcher Kursor aktiv ist, aber der Kursor darf nicht auf ein Objekt fokussiert sein. Die Standardeinstellung für das Patch (Instrument) ist Acoustic Piano. Das Einrichten anderer Sounds ist beschrieben in Kapitel 13, MIDI.

Sie können ab dem Anfang der Seite abspielen, auch wenn Sie gerade den unteren Rand der Seite ansehen, indem Sie auf den **Play**-Schalter in der oberen rechten Ecke des Programm-Bildschirms klicken.



Klicken Sie auf **Play** oder drücken Sie die **LEERTASTE**, um die Wiedergabe zu starten. Der **Play**-Schalter wird dann zu einem **Stop**-Schalter.

➢ **Starten der Wiedergabe am oberen Seitenrand**

1. Klicken Sie auf den **Play**-Schalter. Er wird zum Stop-Schalter.
2. Klicken Sie auf den **Stop**-Schalter oder drücken Sie die **LEERTASTE** zum Stoppen der Wiedergabe.

➢ **Starten der Wiedergabe bei einem Takt**

Wiedergabe von einem Takt aus

1. Stellen Sie den Kursor in den Takt, wo die Wiedergabe starten soll. Der Kursor darf nicht auf einem Objekt stehen.
2. Drücken Sie die **LEERTASTE** zum Start der Wiedergabe.
3. Drücken Sie erneut die **LEERTASTE** zum Stoppen.

Aufnahme von einem MIDI-Instrument

Aufnehmen einer MIDI-Einspielung

Sie können jederzeit bei beliebigen Tools eine Echtzeit-MIDI-Einspielung beginnen. Bevor Sie dies allerdings tun können, müssen Sie die Port-Zuweisungen setzen. Siehe Kapitel 1, Installation und Kapitel 13, MIDI.

Einrichtung zur Aufnahme

Bei der Aufnahme-Einrichtung wählen Sie normalerweise unter vielen verschiedenen Optionen. Wir betrachten hier nur zwei einfache Fälle.

Aufnahme auf einer Zeile

➢ **Einrichtung zur Aufnahme auf eine einzelne Zeile**

1. Klicken Sie im MIDI-Menü auf **Aufnahme-Optionen**, klicken Sie im dann erscheinenden Untermenü auf **Aufnahme-Einstellungen**.
2. Wählen Sie den Aufnahmemodus **Einzelne Zeile** .
3. Setzen Sie die **Aufnahmezeile** auf die gewünschte Zeilennummer.
4. Klicken Sie **OK**.

Wenn Sie nun auf dem MIDI-Keyboard spielen, werden alle Noten auf die eingestellte Zeile plaziert.

Aufnehmen mit gesplitteten Zeilen

Sie können eine Klavier-Einspielung so aufnehmen, daß alle Noten unterhalb eines Splitpunktes - wie dem Mittleren C - auf eine andere Zeile aufgenommen werden. Es muß nicht die darunterliegende Zeile sein, obwohl man dies meist so macht. Sie könnten die Parts für Violinen und Bässe spielen und dann die gesplittete Zeile drei oder vier Zeilen unter die Violine legen.

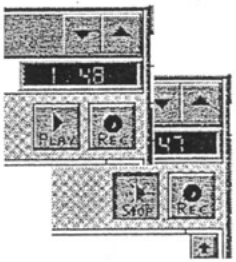
➢ **Einrichtung zur Aufnahme mit aufgeteilten Zeilen**

1. Klicken Sie im MIDI-Menü auf **Aufnahme-Optionen**, dann auf **Aufnahme-Einstellungen**.
2. Wählen Sie den Aufnahmemodus **Aufgeteilte Zeile** .
3. Setzen Sie den **Splitpunkt** auf die gewünschte MIDI-Tastennummer. Siehe die MIDI-Notennummern in Anhang B.
4. Klicken Sie **OK**.

Aufnahme einer Einspielung

➢ **Aufnahme einer Einspielung vom MIDI-Keyboard**

1. Klicken Sie auf den **Record**-Schalter; es erscheint eine rote Anzeige.
2. Stellen Sie den Kursor auf die Zeile und in den Takt, wo sie mit der Aufnahme beginnen wollen, und drücken Sie die **LEERTASTE**. Drücken Sie stattdessen den **Play**-Schalter, wenn Sie mit der Aufnahme oben auf der Seite beginnen wollen.
3. Nach dem eintaktigen Vorzählen spielen Sie das Keyboard.
4. Drücken Sie die **LEERTASTE** oder klicken Sie auf **STOP**, um die Aufnahme zu stoppen.



Klicken Sie auf **Record** und drücken Sie dann die **LEERTASTE,** um die Aufnahme zu starten. Der **Play**-Schalter wird dann zu einem **Stop**-Schalter.

Mit dieser Methode geben Sie an, wo die Aufnahme beginnt; die Aufnahme geht weiter, bis Sie sie stoppen. Es kann allerdings vorkommen, daß Sie nur ein paar Takte inder Mitte der Partitur aufnehmen wollen. Hierzu können Sie Punch-In (Einstiegs-) und Punch-Out-Takte (Ausstieg) setzen. Dies wird behandelt in Kapitel 13, MIDI.

Kapitel 4
Scrollen und Zoomen

Inhalt

Scrollen der Ansicht

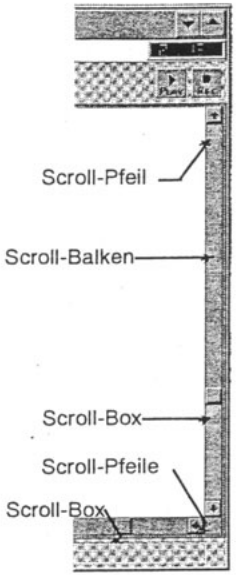
- **Windows-Bildlaufleisten** 38
- **Automatisch Rollen** 38
- **Tastatur-Methoden** 38

Vergrößern der Ansicht

- **Normales Zoomen** 39
- **Selektives Zoomen** 40
- **Grundansicht** 42
- **Schnell-Zoom** 42
- **Zweistufiger Zoom** 42

Scrollen der Ansicht

Windows-Bildlaufleisten



Scrollbalken dienen zur Positionierung der Musik auf dem Bildschirm. Jeder der Scroll-Pfeile bewegt das Bild etwa um eine Zeilenhöhe. Sie können die Scroll-Box - den rechteckigen Anfasser zwischen den Enden des Scroll-Balkens - ziehen, um die Ansicht beliebig zu bewegen.
Durch Halten von**Strg**während des Bewegens der Scrol-Box bleibt das Bild stehen, bis Sie die Maustaste loslassen. Im Scroll-Modus bewegt jede horizontale Scroll-Methode die Ansicht in Schritten von einem Takt.

Automatisch Scrollen

Automatisches Scrollen bewegt das Bild automatisch, wenn der Kursor an einen Bildschirmrand stößt. Um diese Funktion zu aktivieren, wählen Sie Automatisch Rollen aus dem Optionen-Menü. Um Auto-Scroll zu verwenden, bewegen Sie den Kursor an die Bildgrenze in derjenigen Richtung, in die Sie das Ansichtsfenster verschieben wollen. Die Grenze wird "zurückgeschoben", bis die gewünschten Objekte in Sicht sind. Wenn der Kursor in einer Bildschirmecke steht, bewegt sich das Fenster diagonal.

Um das Bild abwärts zu scrollen, plazieren Sie den Kursor an der Grenze rechts bei den Seitensymbolen. Die linke Hälfte des oberen Rands dient zum Zugriff auf die Werkzeug-Schalter und die Menü-Leiste, ohne daß gescrollt wird. Durch eine schnelle Bewegung der Maus über eine der Grenzen kann allerdings ebenfalls das Scrollen vermieden werden.

Tastatur-Methoden

Es gibt verschiedene Tastatur-Aktionen zum Scrollen des Bildes:

• BildAuf/BildAb	einen Bildschirm nach oben/unten
• Strg-BildAuf/BildAb	zu Anfang/Ende der Seite gehen
• Umsch - Auf/Ab-Pfeil	ein wenig nach oben/unten
• Umsch - L/R-Pfeil	ein wenig nach links/rechts
• Pos1	zur oberen linken Ecke der Seite, bei anwenderdefinierter Vergrößerung

Obiges gilt primär für die Seitenansicht. Im Scroll-Modus bewegen Umsch-Linkspfeil bzw. Umsch-Rechtspfeil die Musik um einen Takt.

Zoomen der Ansicht

Bei Personal Composer können sie die Bildschirm-Darstellung auf eine für die momentane Aufgabe geeignete Größe zoomen. Sie können für die allgemeine Arbeit eine geringere Zoomstufe verwenden, und für genaue Positionsanpassungen von Objekten eine höhere Vergrößerung. Die Ansicht kann auf verschiedene Arten gezoomt werden.

Normales Zoomen

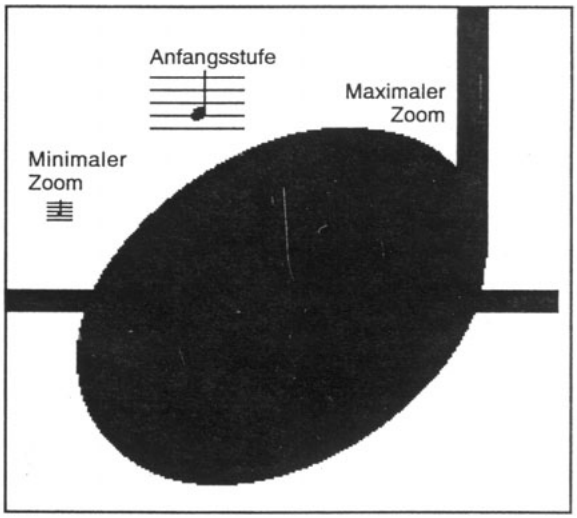
Maus-Methode

Klicken Sie auf das Zoom-Werkzeug (oder drücken Sie '7' auf der Tastatur), der Kursor nimmt dann die Form einer Lupe an. Setzen Sie den Kursor auf die Arbeitsfläche und klicken Sie. Die Ansicht wird vergrößert und - falls die Seitenansicht aktiv ist - rückt der angeklickte Punkt näher zur Bildmitte. Klicken Sie erneut, so wird die Ansicht noch mehr vergrößert. Durch Rechtsklick wird sie verkleinert.

Es gibt in der Seitenansicht zwölf normale Zoomstufen, also braucht man elf Klicks um vom Minimum zum Maximum oder von x1 zu x80 zu kommen. Bei Halten von Strg während des Klickens ändert sich die Zoomstufe in kleineren Schritten, mit insgesamt 14 Stufen.

Tastatur-Methode

Halten Sie die **Alt**-Taste und drücken Sie die "+" or "-" Taste, um die Zoomstufe zu erhöhen oder vermindern. Durch dieses Verfahren erzielen Sie kleinere Schritte als beim Zoom-Werkzeug; es gibt mehr als 60 Schritte vom größten bis zum kleinsten Bild. Diese Methode dient zur Feineinstellung einer Zoomstufe, die durch die Maus oder aus dem Ansicht-Menü heraus gewählt wurde.



Nebenstehende sehen Sie, bei etwa der tatsächlichen Größe auf einem SVGA-Bildschirm, Notenköpfe auf der minimalen Zoomstufe, der Standard-Anfangsstufe (welche vom Anwender gesetzt werden kann), und der höchsten Zoomstufe.

Zoomstufe umschalten

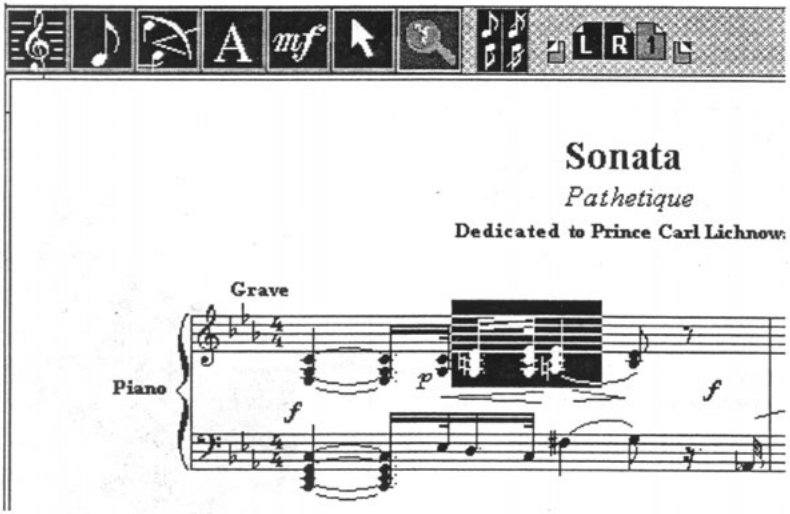
Sie können die Zoomstufe zwischen den beiden letzten Einstellungen durch Drücken von **Esc** hin und her schalten.

Selektives Zoomen

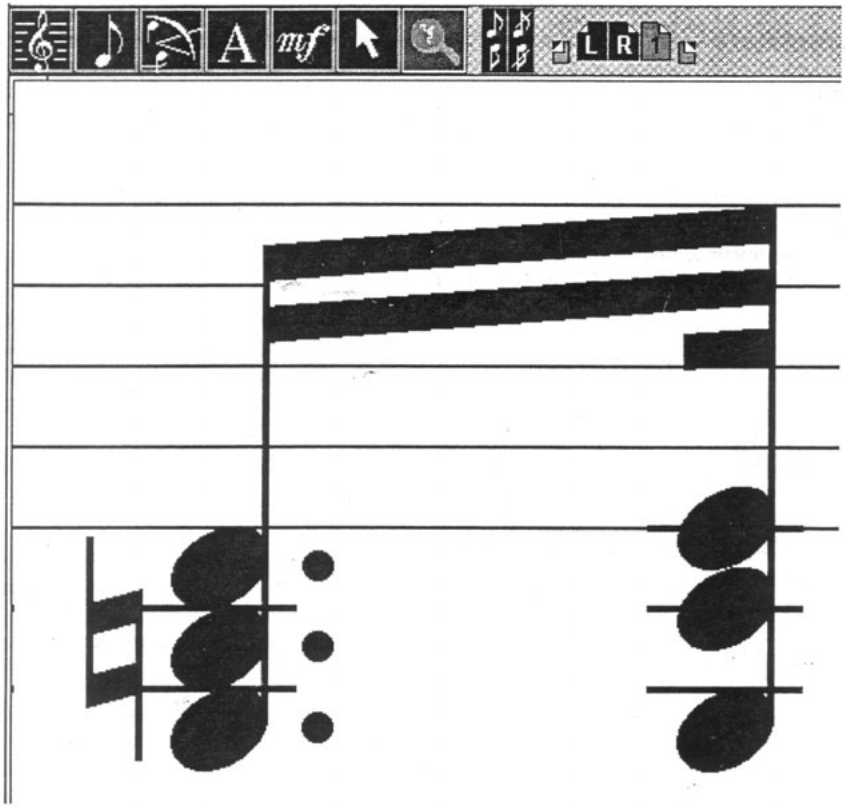
Diese Funktion, welche nur in der Seitenansicht funktioniert, ermöglicht das Erzielen einer extrem hohen Vergrößerung eines relativ kleinen Bereiches des Bildschirms. Durch eine sehr große Ansicht können Sie Phrasierungs- und Bindebögen, Vorzeichen und andere Objekte mit größter Präzision plazieren.

Plazieren Sie den Lupen-Kursor an der linken oberen Ecke des zu vergrößernden Bereichs, dann klicken und ziehen Sie nachrechts unten, um den Bereich zu umschließen. Das wachsende schwarze Rechteck enthält das ngative Abbild der Grafiken in dem Bereich, den es umschließt. Das Seitenverhältnis der Box ist konstant und entspricht dem des Bildschirm-Arbeitsbereichs. wenn der zu vergrößernde Bereich umschlossen ist, lassen Sie die Maustaste los, dann wird das Bild in der Box auf volle Bildschirmgröße gezoomt.

Beim selektiven Zoomen kann ein Notenkopf mit der Minimalhöhe von zwei Pixeln auf 324 Pixel vergrößert werden, was Zoomstufen von 1 bis 162 ergibt.



Oben ist ein Bildschirmausschnitt abgebildet, bei dem ein kleiner Bereich durch den Lupen-Kursor umschlossen wurde. Wird die Maustaste losgelassen, sieht das Bild aus wie die Abbildung auf der nächsten Seite. Die beiden Ansichten sind im tatsächlichen Größenverhältnis dargestellt.



Die Teilansicht des Bildschirms, wie Sie nach selektivem Zoomen des in der vorangehenden Abbildung gezeigten kleinen Bereichs erscheint. Durch einen solchen Grad an Vergrößerung ist es möglich, Objekte wie Noten, Vorzeichen, Phrasierungsbögen und Bindebögen mit großer Genauigkeit zu plazieren.

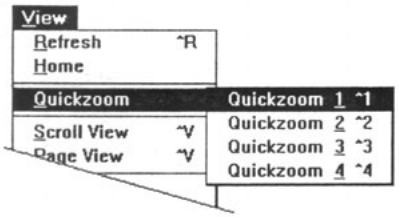
Anwenderdefinierbare Grundansicht

Drücken der **Pos1**-Taste oder Klicken auf **Grundansicht** im Ansicht-Menü bringt die obere linke Ecke der aktuellen Seite auf die obere linke Ecke des Bildschirms. Um die Zoomstufe für **Pos1** zu setzen, zoomen Sie auf die gewünschte Stufe und drücken Sie **Strg-Pos1**.

Um die Zoomstufe einer Datei beim Öffnen zu setzen, setzen Sie diese auf die gewünschte Größe und drücken Sie **Strg-Pos1**. Speichern Sie die Datei. Wenn Sie die Datei erneut öffnen, steht Sie auf der von Ihnen eingestellten Zoomstufe.

Anwenderdefinierter Schnell-Zoom

Das Ansicht-Menü bietet vier Zoomstufen, auf die schnell zugegriffen werden kann. Im hier gezeigten Untermenü stehen die Vergrößerungsstufen 1 bis 4 und die dazugehörigen Tastatur-Befehle, Strg-1 bis Strg-4.



Schnellzoomstufe 1 bis 4 können alle durch den Anwender gesetzt werden auf eine Zoomstufe und für einen bestimmten Seitenbereich. Die Tastaturbefehle wenden die selben Zoomstufen auf einen beliebigen durch den Kursor gewählten Bereich an.

Um eine Zoomstufe und den Bereich zu setzen, verwenden Sie den Lupen-Kursor zur Vergrößerung des Sie interessierenden Bereiches auf die gewünschte Größe. Während der Kursor im Zentrum des relevanten Bereiches steht, drücken Sie **Strg-Alt-X**, wobei **X** eine Zehl von 1 bis 4 ist. Bewegen sie den Kursor auf eine andere Stelle des Manuskripts und weisen Sie einen Schnellzoom zu, bis alle vier Stufen/Bereiche definiert sind.

Um den Schnellzoom zu verwenden, öffnen Sie das Ansicht-Menü und klicken Sie auf die gewünschte Zeile. Der Bildschirm zeigt den definierten Bereich auf der eingestellten Zoomstufe. Diese Funktion kann hilfreich sein, wenn Sie wiederholt bei bestimmten Takten etwas nachschauen müssen.

Die Tastatur-Befehle gelten für die wie oben definierten Zoomstufen, Sie können sie aber auf beliebige Bereiche anwenden, in denen der Lupen-Kursor oder das Zeiger-Werkzeug steht. Hierzu muß nicht das Ansicht-Menü geöffnet werden. Plazieren Sie den Kursor in die Mitte des interessierenden Bereichs und drücken Sie **Strg-X**, wobei **X** die Nummer der gewünschten voreingestellten Vergrößerung ist.
Wenn Sie den Schnellzoom aus dem Ansicht-Menü heraus anwenden, dann wird der Bildschirm auf der selben Zoomstufe und an der selben Stelle wiederhergestellt, wie er beim Setzen der Vorgabe war. Wenn Sie die Kurztasten verwenden, dann befindet sich die Kursor-Position bei Drücken von **Strg-X** danach in der Mitte des Bildschirms.

Anwenderdefinierter Zweistufen-Zoom

Sie können zwei Zoomstufen definieren und diese den rechten und linken Maustasten zuweisen, so daß Sie unmittelbar zwischen diesen beiden Stufen umschalten können, ohne durch die dazwischen liegenden Ebenen zu gehen.

Nehmen wir an, Sie haben sich zwei Zoomstufen ausgesucht, eine zur allgemeinen Editierung und eine andere zur detaillierten Arbeit, mit denen Sie gut auskommen. Um die beiden Zoomstufen einzurichten, gehen Sie mit normalem Zoomen zu der einen, die Sie verwenden wollen, und drücken Sie **Strg-Umsch-Linke Maustaste**. Gehen sie zur anderen Zoomstufe und drücken Sie **Strg-Umsch-Rechte Maustaste**.

Um zwischen den beiden Stufen umzuschalten, drücken Sie **Strg-Linke Maustaste** oder **Strg-Rechte Maustaste**, oder drücken Sie **Esc**. Es ist egal, auf welcher Taste die größere" oder kleinere Stufe liegt.

Das Normale und Selektive Zoomen werden von dieser Zuweisung nicht beeinflußt.

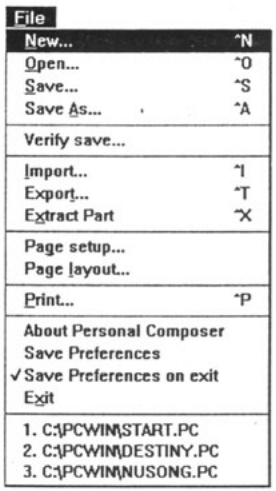
Kapitel 5
Menüs

Inhalt

Datei-Menü	**44**
Bearbeiten-Menü	**52**
Ansicht-Menü	**58**
Optionen-Menü	**62**
Text-Menü	**68**
Noten-Menü	**70**

Datei-Menü

Das rechts abgebildete **Datei**-Menü beinhaltet allgemeine Dateioperationen wie das Speichern und Öffnen von Dateien, Import und Export von MIDI Files, und Drucken. Auch **Seite einrichten** und **Seiten-Layout** befinden sich in diesem Menü; es wird also oft das erste Menü sein, das Sie bei der Vorbereitung zum Schreiben Ihrer Musik verwenden.

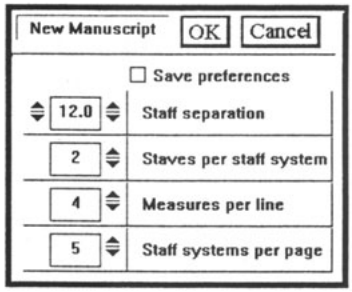


Beachten Sie, das bei jedem Menüpunkt ein Buchstabe unterstrichen ist. Sie können diesen Buchstaben auf der Tastatur drücken, wenn das Menü geöffnet ist, statt die Zeile mit der Maus zu wählen. Alle Menüs haben diese Option. Beachten Sie aber, daß die Reaktion auf eine bestimmte Tasteneingabe je nach Menü unterschiedlich ist. Zum Beispiel führt Drücken von**U** im**Datei**-Menü zum Drucken, im **Ansicht**-Menü hingegen bringt es Sie zur Grundansicht.

Neu

Der erste Menüpunkt,**Neu**, ermöglicht Starten eines neuen Manuskripts. Wenn Sie bereits eine Datei bearbeiten, fragt Sie Personal Composer, ob Sie diese speichern wollen. Wenn Sie "Ja" antworten, erscheint eine Dialogbox zur Eingabe eines Namens.

Nun wird der Dialog Neues Manuskript geöffnet, in dem Sie das Layout für die Musik einstellen können. Sie können die Pfeile zum Ändern der Parameter verwenden, oder mit dem Kursor rechts von jeder Zahl klicken und einen neuen Wert eingeben. Zeilenabstand ist der Abstand der Oberkante einer Zeile zur Oberkante der nächsten, angegeben in Linieneinheiten. Die Linieneinheit ist der Abstand zwischen Notenlinien, also ein Zwischenraum.



Wenn Sie vor Verlassen des Dialoges auf **Voreinstellungen speichern** klicken,dann werden die eingestellten Parameter zur Vorgabe für neue Manuskripte.

Öffnen

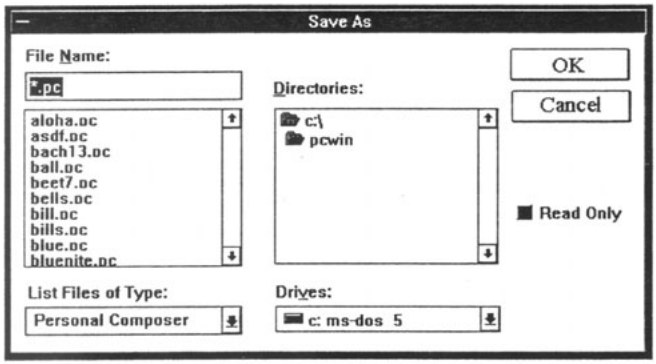
Die Option**Öffnen** dient zum Öffnen einer vorhandenen PCwin-Musikdatei. Es wird ein Dateidialog geöffnet, der eine Liste der auf Ihrer Platte vorhandenen Dateien enthält. Verwenden Sie diesen Standarddialog, um die gewünschte Datei zu finden. Klicken Sie auf die Datei, dann klicken Sie auf**OK**.

Speichern

Verwenden Sie **Speichern**, um Ihre momentane Arbeit im Personal Composer Format auf Platte zu speichern. Wenn Sie etwas zum ersten mal speichern, werden sie zur Eingabe eines Dateinamens aufgefordert. Die unten gezeigte Dialogbox ist dieselbe, die bei Wahl des Befehls **Speichern unter** erscheint, welcher im nächsten Abschnitt beschrieben ist. Nachdem Sie Ihre Arbeit einmal gespeichert haben, wird diese bei erneutem Klicken auf **Speichern** unter dem selben Dateinamen gespeichert.

Speichern unter

Durch die Option **Speichern unter** können Sie Ihre Arbeit unter einem anderen Dateinamen speichern, ohne die auf Platte vorhandene Datei zu verändern. Klicken Sie auf **Speichern unter**, um einen Dialog zu öffnen, in dem alle Dateien im aktuellen Verzeichnis aufgeführt sind, und in dem Sie zur Eingabe eines neuen Namens aufgefordert werden. Wenn Sie auf einen vorhandenen Dateinamen klicken, dann wird der momentane Arbeitsstand unter diesem Namen gespeichert und die vorhandene Datei wird überschrieben. Nach Eingabe des neuen Dateinamens oder Überschreiben einer Datei und Klicken auf **OK** hat die aktuelle Datei nun diesen Dateinamen, welcher oben in der Mitte des Bildschirms angezeigt wird.



Speichern überprüfen

Ist diese Option an, dann wird bei Klicken auf den **Speichern**-Befehl zunächst eine Temporärdatei geschrieben und deren Integrität überprüft. Ist diese nicht in Ordnung, dann bleibt die ursprüngliche Datei unverändert. Die Informationszeile teil Ihnen das Ergebnis mit.

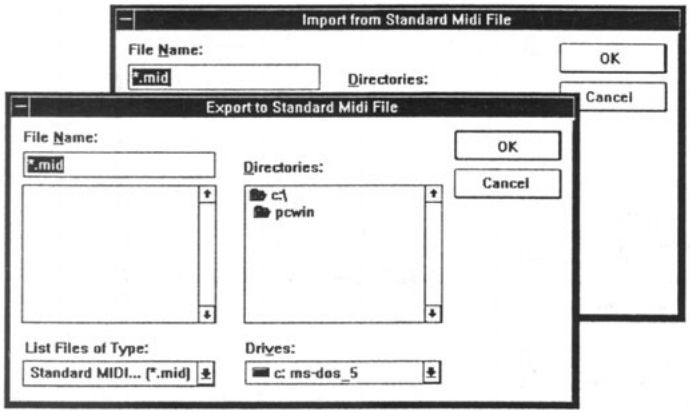
Import und Export

Personal Composer kann Standard MIDI Files importieren, und er kann Musik zu MIDI Files exportieren.Die Dialogboxen für beide Aktionen sind bis auf den Titel identisch, wie unten abgebildet.

Wenn Sie auf**Import**klicken, dann zeigt der Dialog eine Liste von MIDI Files in dem Verzeichnis. Wenn der Dialog angezeigte Pfad nicht korrekt ist, gehen Sie mit Hilfe dieses Windows-Standarddialoges in das richtige Verzeichnis.

Wird die gewünschte Datei im Fenster angezeigt, klicken Sie auf die Datei und dann klicken Sie auf**OK**.

Um eine Datei im MIDI-Format zu speichern, klicken Sie auf**Export**. Die Dialogbox zeigt Ihnen eine Liste von**.mid**-Dateien,welche grau dargestellt sind. Wenn Sie eine dieser Dateien überschreiben wollen, klicken Sie darauf, dann wird diese im Dateinamensfeld angezeigt. Wollen Sie ihr einen anderen Namen geben,dann löschen Sie - falls vorhanden - den Namen in diesem Fenster und geben Sie einen neuen ein.



Einzelstimme extrahieren

Es können ein oder mehrere Parts eines Manuskript extrahiert und als separate Datei gespeichert werden. ein Part beinhaltet alle Takte einer bestimmten Zeile.

Umschließen Sie mit dem Zeiger-Werkzeug das linke Ende der Zeile oder Zeilen, die Sie extrahieren wollen. Öffnen Sie dann das Datei-Menü und klicken Sie auf **Part extrahieren**. Der Bildschirm wird nun aufgeteilt, wobei die ursprüngliche Partitur links und die extrahierte Partitur auf der rechten Seite steht. Die rechte Hälfte ist nun aktiv. Das aktive Fenster wird durch die Farbe seines Rahmens und der Titelleiste angezeigt, was von den Farbeinstellungen in Windows abhängt.



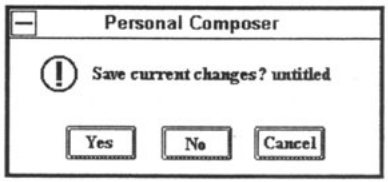
Umschließen Sie durch Ziehen das linke Ende der zu extrahierenden Zeile, dann wählen Sie im Datei-Menü "Part extrahieren".

Um die extrahierte Musik zu speichern, stellen Sie zunächst sicher, daß das rechte Fenster aktiv ist, wie am Rahmen erkennbar. Um ein Fenster aktiv zu machen, stellen Sie den Kursor darauf und klicken Sie. Öffnen Sie das **Datei**-Menü, klicken Sie auf **Speichern** oder **Speichern unter**, und benennen Sie wie üblich die Datei.

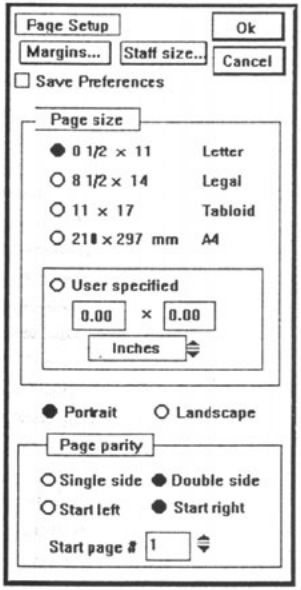


Der extrahierte Part

Wenn Sie diese Extraktion abbrechen wollen, ohne die Auszüge zu speichern, machen Sie das Fenster zunächst aktiv und wählen Sie dann im **Ansicht**-Menü **Fenster schließen**. Ein kleiner Dialog gibt Ihnen nochmals Gelegenheit zur Speicherung der Datei; klicken Sie auf **Nein**, um zur Vollbild-Ansicht der ursprünglichen Musik zurückzukehren.



Seite einrichten

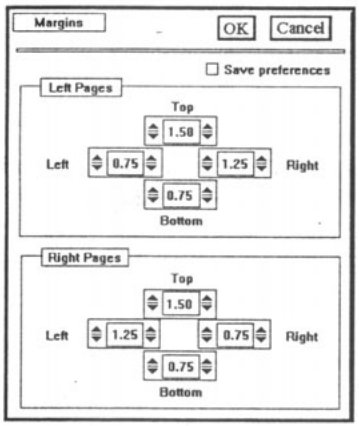


Diese Option ermöglicht das Einrichten Ihrer Seitenparameter, falls diese von den Standardvorgaben abweichen sollten.

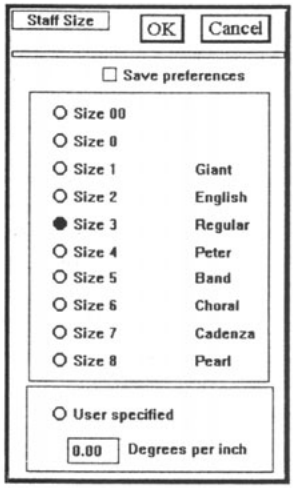
Vorgabe sind, wie rechts gezeigt, Seiten von 8½ x 11 Inch Größe (dies sollten Sie auf A4 verändern), Hochformat, Doppelseiten und Beginn auf einer Rechten Seite mit der Nummer 1.

Wenn Sie eine nicht aufgeführte Seitengröße benötigen, klicken Sie auf **Benutzerdefiniert** und geben Sie die gewünschte Größe ein.

Klicken Sie auf den Schalter **Ränder...**, um die Ränder-Dialogbox zu öffnen, wie links unten abgebildet. Die Abbildung zeigt den Dialog für doppelseitigen Druck, welcher verschiedene Randeinstellungen für rechte und linke Seite verlangt. Bei einseitigem Druck wird nur ein Satz Randeinstellungen im Dialog angezeigt. Dieser Dialog setzt die Randvorgabe für alle Seiten der Partitur. Bei einem vorhandenen Manuskript werden die Ränder aller Seiten auf die Einstellungen in dieser Dialogbox zurückgesetzt. Klicken Sie auf die Pfeile rechts neben einer Randangabe, um die Breite in Hundertsteln zu ändern; klicken Sie auf die Pfeile links, um die Breite um Einheiten zu verändern.



Klicken Sie auf den Schalter **Zeilengröße...** im "Seite einrichten"-Dialog, um die Zeilengrößen-Dialogbox zu öffnen. Sie haben die Wahl zwischen zehn Standard-Zeilengrößen, wobei Größe 3 voreingestellt ist. Entspricht keine dieser Größen Ihren Anforderungen, können Sie im unteren Teil des Dialogs auf **Benutzerdefiniert** klicken, und den **Größengrad** manuell einstellen. Die Einheit des Größengrads ist der vertikale Abstand zwischen dem Mittelpunkt benachbarter Linienzwischenräume. Die gebräuchliche (oder normale) Zeile hat etwa 13 Grad pro Zoll. Je größer diese Zahl ist, desto kleiner ist die Zeile.



Ziehen von Seitenrändern

Seitenränder können nur mit dem Zeilen-Kursor gezogen werden. Wenn der Bildschirm in der Seitenansicht ist und eine Standardseite gewählt ist, dann werden die durch das Ziehen der Ränder entstehenden Veränderungen auf alle dieser Standardseite entsprechenden Seiten übertragen. Das heißt, wenn die Ränder der linken Standardseite verschoben werden, ändern sich nur die linken Seiten im Dokument. In einem vorhandenen Manuskript allerdings ändert dies nur die Einrichtung für neue Seiten; die vorhandenen Seiten werden nicht beeinflußt. Wenn Sie alle Seiten durch Ziehen der Ränder auf den Standardseiten verändern möchten, öffnen Sie zunächst das Bearbeiten-Menü und wählen Sie dort **Absolute Formatierung**.

Eine andere Möglichkeit zum Setzen der Ränder aller Seiten auf die selbe Breite besteht durch den *Ränder...* Dialog unter "Seite einrichten". Ziehen der Ränder auf einer anderen als der Standardseite wirkt **nur auf diese Seite**. Alle anderen Seiten bleiben unverändert.

Seiten-Layout

Wenn Sie auf **Seiten-Layout** (oder einen Seiten-Schalter) klicken, erscheint die hier gezeigte Dialogbox. Sie ist dem Dialog Neues Mansukript ähnlich. Verwenden Sie dies zum Einstellen der aktuellen Seite oder des gesamten Manuskripts.

Die erste Entscheidungsfrage ist das Ankreuzfeld **Voreinstellung für neue Seiten?** Hier bedeuten "neue Seiten" solche, die nach Verwendung dieser Layout-Box angelegt werden. Nehmen wir zum Beispiel an, Sie haben acht Seiten Musik fertiggestellt, klicken dann auf den Schalter für Seite 4 und machen Änderungen am Layout. Wenn Sie das Feld ankreuzen, dann gelten die neuen Parameter nicht nur für Seite 4, sondern auch für alle neuen Seiten, die hinter Seite 8 eingefügt werden. Wenn Sie diese Option nicht anwählen, gelten die Änderungen nur für Seite 4.
Zeilenabstand setzt den Abstand zwischen mehreren Zeilen in einem System. **Systemabstand** wird verwendet, wenn nur eine Zeile pro System vorhanden ist, und dieser Abstand wird im Zeilenabstand-Fenster gesetzt.

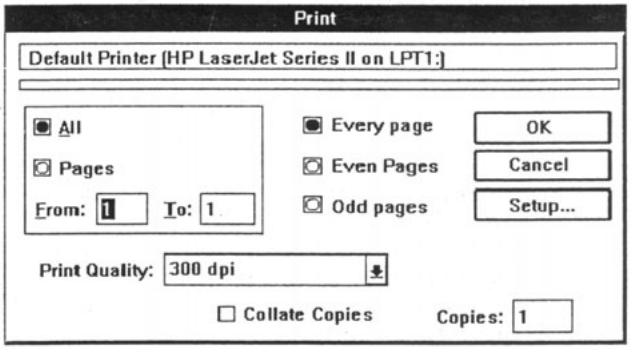
Wenn Sie das Layout eines vorhandenen Manuskripts verändern und dabei die Taktbreiten verändern, können Sie diese wieder auf gleiche Breite bringen durch Klicken auf das Ankreuzfeld **Taktbreiten zurücksetzen**.

Schließlich können Sie auch angeben,ob die Layout-Optionen nur für die aktuelle Seiten oder für alle Seiten bis zum Ende des Manuskripts gelten sollen.

Drucken

Wenn Sie bereit sind zum Ausdruck Ihrer Musik, stellen Sie zunächst sicher, daß alle Systeme an den Rändern ausgerichtet sind. Ist dies nicht der Fall, dann ziehen Sie den rechten Rand ein wenig und lassen Sie los. Wenn ein System nicht mit dem linken Rand ausgerichtet ist, ziehen Sie den ersten Taktstrich oder das linke Ende einer Zeile, um diese zu positionieren.

Klicken Sie auf**Drucken**im Datei-Menü, um den Druckdialog zu öffnen. Oben im Dialog steht der momentan gewählte Standarddrucker. Soll ein anderer Drucker verwendet werden, stellen Sie unter Windows-Systemsteuerung / Drucker einen anderen Drucker als Standarddrucker ein und konfigurieren Sie diesen nachIhren Anforderungen. Details hierzu finden Sie in den Windows-Handbüchern.



Standardmäßig werden alle Seiten gedruckt, jede auf einer Seite eines Blattes. Um beidseitig zu drucken, müssen erst alle ungeraden Seiten gedruckt werden, das Papier umgedreht und dann die geradzahligen Seiten gedruckt werden. Das genaue Vorgehen hierbei hängt von Ihrem Drucker ab.

Um eine begrenzte Anzahl von Seiten aus Ihrer Partitur zu drucken, wählen Sie die Option **Seiten** und setzen Sie durch **Von** und **Bis** den Seitenbereich.

Das Feld **Druckqualität** zeigt die Standardauflösung des gewählten Druckers in Punkten pro Zoll. Der in diesem Beispiel gezeigte Drucker hat nur eine Auflösung, 300 Dpi. Wenn bei Ihrem Drucker mehr als eine Auflösung zur Verfügung steht, können Sie mit dem Pfeil auf der rechten Seite eine Liste der Wahlmöglichkeiten einsehen.

Um mehrere Kopien zu drucken, ändern Sie die Zahl im Fenster**Kopien**.

Voreinstellungen speichern

Die Parameter von Personal Composer werden in einer Datei namens PCWIN.INI gespeichert, welche sich im PCWin-Verzeichnis befindet. Meist sind dies Optionen, die Sie durch ein Menü oder einen Dialog verändern können und sie damit zur Vorgabe für zukünftige Programmsitzungen machen. Wenn Sie eine Änderung machen, kann diese auf zwei Arten gespeichert werden.

Einstellungen jetzt speichern

Wenn Sie eine Änderung machen und diese vor Verlassen des Programms speichern wollen, öffnen Sie das Datei-Menü und klicken Sie auf **Einstellungen jetzt speichern**. Dies ändert den betreffenden Parameter in der Datei PCWIN.INI unmittelbar.

Einstellungen in Dialogen speichern

Es gibt verschiedene Einrichtungs-Optionen, die nur dann als zukünftige Vorgaben gespeichert werden, wenn Sie dies wollen und im betreffenden Dialog **Voreinstellungen speichern** anwählen, bevor Sie diesen verlassen. Seite einrichten, Seitenlayout, Ränder, Zeilengröße und Standard-Schriftart fallen in diese Kategorie. Wenn Sie diese daher für eine Datei ändern, gelten die Änderungen nicht unbedingt als Vorgabe für zukünftige Dateien.

Einstellungen beim Beenden speichern

Wenn die Option **Einstellungen beim Beenden speichern** eingeschaltet ist - dies ist voreingestellt, dann wird die .INI-Datei beim Verlassen des Programms verändert. Allerdings werden die Änderungen an einigen Parametern, wie im vorangehenden Abschnitt aufgeführt, nicht mit gespeichert.

Programm verlassen

Programm verlassen

Um Personal Composer zu schließen, klicken Sie im Datei-Menü auf **Programm verlassen** oder doppelklicken Sie auf das Beethoven-Symbol in der linken oberen Ecke des Bildschirms.

Zuletzt verwendete Dateien

Die unten im Menü aufgeführten drei Dateien sind die drei zuletzt gespeicherten Dateien. Diese Liste dient als Abkürzung zum Zugriff auf die zuletzt bearbeiteten Dateien. Klicken Sie auf einen Dateinamen in der Liste, um die Datei direkt zu öffnen.

Das Bearbeiten-Menü

Rückgängig

Normales Rückgängig

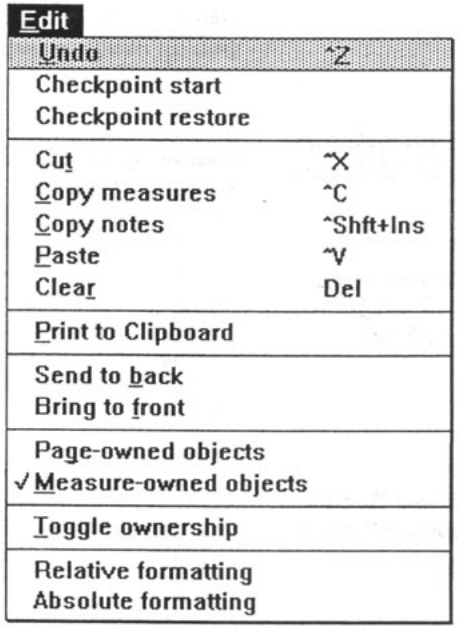
Rückgängig hat zwei Modi: normal und Kontrollpunkt. Beide Funktionen haben nur eine Ebene; das heißt, Sie können nur einmal etwasrückgängig machen. Normales Rückgängig verwirft die zuletzt vorgenommene Aktion und setzt alles wieder in den Zustand wie vorher.

Rückgängig mit Kontrollpunkt

Wenn Sie Rückgängig mit Kontrollpunkt aufrufen, können Sie eine beliebige Menge Musik eingeben und alle möglichen Änderungen machen; wenn Sie dann entscheiden alle Änderungen zu verwerfen, wird die Datei im ursprünglichen Zustand wiederhergestellt.

Nehmen wir an, Sie sind mit allem zufrieden, was Sie biszu einem bestimmten Punkt gemacht haben, wollen aber etwas mehr ausprobieren, mit der Möglichkeit, zu diesem Punkt zurückzukehren, um etwas anderes zu probieren. In diesem Fall bedeutet "Punkt" den Zustand der Musik zu dieserZeit.

Klicken Sie auf **Kontrollpunkt setzen**. ein Häkchen zeigt an, daß diese Funktion aktiviert ist und die Rückgängig-Zeile im Bearbeiten-Menü ist grau dargestellt und deaktiviert. Wenn Sie nach Erzeugen von mehr Musik und/oder Änderung zuvor eingegebener Musik entscheiden, dies zu behalten, dann schalten Sie **Kontrollpunkt setzen** aus. Die neue Arbeit bleibt bestehen und die normale Rückgängig-Funktion steht wieder zur Verfügung. Wenn Sie entscheiden, alles ab dem Kontrollpunkt zu verwerfen, klicken Sie auf **Kontrollpunkt wiederherstellen**. Sie sind wieder da, wo Sie angefangen haben, und die normale Rückgängig-Funktion kehrt ebenfalls zurück.



Ausschneiden, Kopieren, Einfügen und Löschen

Sie können einen Bereich des Dokuments durch Ziehen umschließen, diesen in die Zwischenablage kopieren oder ausschneiden, und ihn dann aus der Zwischenablage an anderer Stelle im Manuskript einfügen.

Ausschneiden

Kopieren in die Zwischenablage und löschen

Der Ausschneiden-Befehl kopiert Objekte in die Zwischenablage und löscht sie vom Bildschirm. Umschließen Sie einen Bereich durchZiehen und klicken Sie im Bearbeiten-Menü auf **Ausschneiden**, oder drücken Sie**Umsch-Entf** auf der Tastatur. Sind mehrere Stimmen vorhanden, können Sie eine oder mehrere Stimmen zum Ausschneiden wählen, indem Sie sie zur (zu den) einzig aktiven machen durch Klicken auf die entsprechenden Stimmen-Schalter in der Werkzeugleiste.

Kopieren

Objekte in die Zwischenablage kopieren und stehen lassen

Es gibt zwei verschiedene Arten von Kopieren, jede mit eigenen Zwecken und Beschränkungen, sowie dazugehörigen Kurztasten. In beiden Fällen werden die Objekte in die Zwischenablage kopiert, aber nicht vom Bildschirm entfernt.

Takte kopieren kopiert nur ganze Takte, komplett mit allen enthaltenen Noten und Takteigenschaften. Es kann von einem Takt bis zu einer ganzen Seite kopiert werden, und es gibt einige Abkürzungen zum Kopieren mehrerer Zeilen. Diese Art der Kopie wird ausgeführt durch Umschließen des gewünschten Bereichs durch Ziehen und Drücken von Strg-C (oder Strg-Einfg), oder Öffnen des Bearbeiten-Menüs und Klicken auf**Takte kopieren**.

Noten kopieren kopiert einen Bereich von Noten, ist aber nicht beschränkt auf ganze Takte. Umschließen Sie den Bereich durch Ziehen und klicken Sie im Bearbeiten-Menü auf Noten kopieren, oder drücken Sie auf der Tastatur**Strg-Umsch-Einfg**. Sind mehrere Stimmen vorhanden, können die zu kopierenden Stimmen durch entsprechende Einstellung der Stimmen-Schalter in der Werkzeugleiste gewählt werden. Hierdurch können Sie Noten aus einer Stimme kopieren und in eine andere einfügen, wie im folgenden Abschnitt über *Einfügen* beschrieben.

Einfügen

Einfügen

Einfügen kopiert aus der Zwischenablage auf den Bildschirm. Um den zuvor kopierten Bereich einzufügen, setzen Sie das Zeiger-Werkzeug in den ersten Takt der die Kopie empfangen soll und drücken Sie**Strg-V** oder**Umsch-Einfg**.

Im "Noten kopieren"-Modus werden einige Objekte neu formatiert. Wenn Sie zum Beispiel einige Hälse umgekehrt oder Balkenwinkel verändert haben, wird die Kopie wieder auf die ursprüngliche Einstellung zurückgesetzt.

Wenn Noten aus einem Notenschlüssel kopiert und in einen anderen eingefügt werden, behalten Sie ihre Tonhöhen. Sie können aber die Tonhöhen der kopierten Noten um eine Oktave vermindern, indem Sie **Strg-Abwärtspfeil** halten und dann **V** drücken, oder Sie durch **Strg-Aufwärtspfeil** und **V** um eine Oktave erhöhen.

Kopieren aus einer Stimme und einfügen in eine andere

Um Noten aus einer Stimme zu kopieren und in eine andere einzufügen, machen Sie erst die zu kopierende Stimme aktiv und kopieren sie dann. Klicken Sie auf den Schalter für die Zielstimme und fügen Sie die Noten ein. Ein Beispiel finden Sie bei **Kopieren von Stimmen** in Kapitel 6, Noten.

Text ausschneiden, kopieren und einfügen

Um Text aus Personal Composer auszuschneiden (zu löschen), zeigen Sie auf den Text und drücken Sie die rechte Maustaste.

Um Text zu kopieren, doppelklicken Sie auf den Text, so daß dieser in seiner Dialogbox angezeigt wird: der *Bild setzen* Dialog bei einer Textzeile, oder der *Textblock setzen* Dialog bei einem Textblock. Klicken und ziehen Sie mit dem Textkursor über den Text, so daß er ganz blau markiert ist. Drücken Sie **Strg-C**, um den Text in die Windows-Zwischenablage zu kopieren

Einfügen in ein Textprogramm

Der Text in der Zwischenablage kann an eine andere Stelle im Personal Composer Dokument oder in ein Windows-Textprogramm wie Write, PageMaker, Word usw. eingefügt werden.

Einfügen aus einem Textprogramm

Um in Personal Composer Text aus der Windows-Zwischenablage einzufügen, wählen sie zunächst das Textzeilen-Werkzeug (**A**) oder das Textblock-Tool (**T**), je nach Länge des Textes. Drücken Sie **Strg-V** oder **Umsch-Einfg**, dann wird der Text in die Dialogbox oder das Dokument kopiert. Bei einem Textblock klicken Sie in der Dialogbox **OK**, und der Text erscheint in rot im Personal Composer, so als hätten Sie ihn eingetippt.

Löschen

Löschen = Entfernen

Der Befehl **Löschen** ist identisch mit dem Löschen über die Tastatur durch die **Entf**-Taste. Löschen entfernt Noten und andere Objekte, aber löscht keine Zeilen.

Um Noten und Objekte zu löschen, verwenden Sie das Zeigerwerkzeug und ziehen Sie einen Rahmen um den zu löschenden Bereich. Drücken Sie dann die rechte Maustaste oder die **Entf**-Taste, oder wählen Sie **Löschen** aus dem Bearbeiten-Menü.

In Zwischenablage drucken

In Zwischenablage drucken ist verschieden von Kopieren und Einfügen

Diese Option kopiert dasAbbild eines markierten Bereiches in die Windows-Zwischenablage. Es ist sehr verschieden von den auf den vorangehenden Seiten beschriebenen Kopier- und Einfüge-Funktionen.

Das Abbild wird in zwei Formen in die Zwischenablage kopiert.Das primäre Abbild ist ein Metafile,welches eine hochqualitative Bilddatei ist, die geeignet ist zum Einfügen in einige DTP- und Grafikprogamme. Das Bild kann ohne Verlust an Auflösung skaliert werden. Es gibt auch ein Bitmap-Bild, das durch Paintbrush und andere Grafikprogramme gelesen werden kann. Das Bitmap-Bild besteht aus der gesamten Ansicht, auch wenn Sie nur einen kleinen Bereich markiert haben.

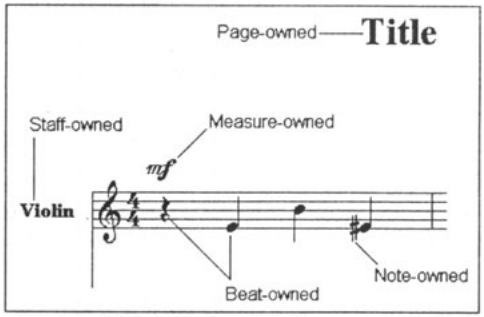
Wenn Sie in Paintbrush einfügen, wird das Bitmap eingefügt, Wenn Sie in ein Programm einfügen, das Metafiles handhaben kann, wird der Metafile eingefügt.

Zugehörigkeit

Zugehörigkeit von Objekten ist ein wichtiges Konzept. Ein vom Anwender erzeugtes Objekt gehört zu einem Beat, einer Note oder einer Seite. Die relative Position eines Objektes im Verhältnis zu dessen "Eigentümer" wird durch Verschieben von Takten oder Zeilen nicht verändert.

Ein Objekt kann zu einer Seite, einer Zeile, einem Takt oder einer Note gehören

Eine Note "gehört" einer bestimmten Schlagzeit, und der Note kann ein Vorzeichen gehören. eine Textzeile oder ein Block kann einer bestimmten Seite gehören. Titel, Kopfzeilen und Fußnoten sind Beispiele für zu Seiten gehörigen Text. Manche Objekte können einem von zwei möglichen Eigentümern gehören (so wie Seite oder Beat, Note oder Zeile).



Im Scroll-Modus erzeugte Objekte gehören standardmäßig zu Schlagzeiten. Im Scroll-Modus können Objekte nicht auf Zugehörigkeit zu Seiten umgeschaltet werden.

In der Seitenansicht sind musikalische Objekte zunächst der Schlagzeit zugehörig, da das Programm annimmt, daß Sie abspielbare Musik erzeugen wollen. Es kann aber ein zu einem Takt gehöriges Objekt auf zur Seite gehörig umgeschaltet werden und umgekehrt.

In der Seitenansicht sind alle Objekte sichtbar. Hingegen sind in der Seitenansicht erzeugte zur Seite gehörige Objekte oder aus der Seitenansicht auf Seiten-Zugehörigkeit umgeschaltete Objekte im Scroll-Modus nicht sichtbar.

Taktspezifische Objekte

Beat-Zugehörigkeit

Jedes musikalische grafische Objekt, das nicht durch direktes Klicken auf eine Note plaziert wird, gehört standardmäßig zu einer Schlagzeit; das heißt, es nimmt in der Partitur eine musikalische Zeitposition ein. Beispiele hierfür sind Phrasierungsbögen, Crescendowinkel und Wiederholungsklammern. Wenn eine dies enthaltende Zeile verschoben wird, bleibt die Position des Objektes relativ zu Noten und anderen zu Schlagzeiten gehörigen Objekten unverändert. Wenn Sie die Länge der Takte ändern, verteilen sich die taktspezifischen Objekte oder rücken zusammen, so daß der Raum proportional ausgefüllt wird.

Seitenspezifische Objekte

Seiten-Zugehörigkeit

Wenn im Bearbeiten-Menü **Seitenspezifische Objekte** markiert ist, werden eingegebener Text und Grafiken zu seitenspezifischen Objekten.

Seitenspezifische Objekte haben relativ zur Seite feste Positionen und werden nur dann verschoben, wenn Sie sie ziehen. Solche Objekte sind meist der Songtitel, Autorenangaben usw.. Ein grafisches Objekt wie eine Linie, ein Rechteck oder Text, kann zu einer bestimmten Seite gehören. Ein seiteneigenes Objekt ist nicht sichtbar, wenn der Bildschirm im Scroll-Modus ist, da hier keine Seite definiert ist. Text oder Grafik, die auf allen Seiten erscheinen sollen, müssen in der Seitenansicht auf den Standardseiten abgelegt werden.

Zugehörigkeit umschalten

Zugehörigkeit umschalten

In der Seitenansicht können Sie die Zugehörigkeit eines Objektes von Seite auf Takt umschalten, wenn dieses Objekt zu beiden gehören kann. Der Befehl erscheint grau, solange kein Objekt gewählt ist.

Zugehörigkeit ändern

1. Wählen Sie ein Objekt, indem Sie es mit den Zeiger-Tool durch einen Auswahlrahmen markieren. Bei grafischen Objekten klicken Sie dieses an,so daß es rot markiert wird.
2. Öffnen Sie das Bearbeiten-Menü und klicken Sie auf **Zugehörigkeit umschalten**.

Formatierung

Der Formatierungs-Befehl erweitert die Wirkung der Editierung eines Systems. Sie können ein System neu formen, d. h. die Abstände seiner Zeilen ändern, und diese Änderung auf alle Systeme auf dieser Seite oder in der gesamten Partitur anwenden lassen.

Absolute Formatierung

Absolute Formatierung

Wenn Absolute Formatierung eingestellt ist, wird bei Änderung der Abstände innerhalb eines Zeilensystems diese Veränderung automatisch auf jedes System auf der Seite oder im ganzen Dokument übertragen. Nehmen wir zum Beispiel an, Sie haben eine Seite mit Systemen, die aus einer Klavier-Doppelzeile und einer Solo-Zeile darüber besteht, und Sie möchten den Abstand zwischen allen Klavierzeilen auf dieser Seite vergrößern. Klicken Sie in der Seitenansicht auf das Bearbeiten-Menü und wählen Sie Absolute Formatierung. Nun klicken und ziehen Sie die untere Klavierzeile eines beliebigen Systems auf der Seite. Wenn Sie die Maustaste loslassen, ändern sich alle Systeme auf der Seite entsprechend dem von Ihnen umgeformten, auch wenn sie vorher alle verschieden waren.

In der Seitenansicht wirkt Absolute Formatierung nur auf Systeme auf der selben Seite. Um Änderungen an der gesamten Partitur zu machen, gehen Sie in den Scroll-Modus, bevor Sie die Änderungen ausführen.

Relative Formatierung

Relative Formatierung

Diese Funktion ermöglicht das Anwenden von begrenzten Änderungen auf Systeme, die nicht in sich symmetrisch sind. Nehmen wir an,Sie haben eine Partitur, die Zeilensysteme von unterschiedlicher Größe enthält, und Sie möchten alle ein wenig verändern, ohne sie alle gleich zu machen. Sie könnten zum Beispiel etwas mehr Platz für eine zusätzliche Liedtextzeile brauchen und müssen daher eine Zeile verschieben. Um dies zu tun, gehen sie ins Bearbeiten-Menü und wählen dort Relative Formatierung. Verschieben Sie die Zeile. Ist dies geschehen, dann hat sich in jedem System die selbe Zeile in die selbe Richtung und um den selben Abstand bewegt, aber alle anderen Zeilen in jedem System bleiben unverändert.

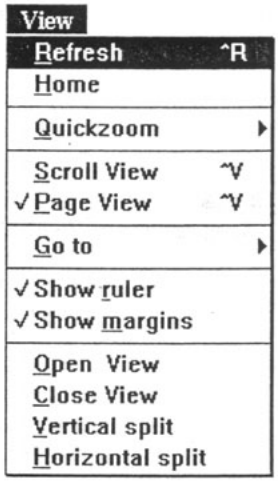
In der Seitenansicht wirkt Relative Fromatierung nur auf die Systeme auf einer Seite. Um die Änderungen auf das ganze Dokument wirken zu lassen, gehen Sie in den Scroll-Modus, bevor Sie Änderungen machen.

Ansicht-Menü

Klicken Sie auf ein Lineal, um das Bild neu aufzubauen

Seite neu aufbauen

Um den Bildschirm neu aufbauen zu lassen, öffnen Sie das Ansicht-Menü und klicken auf**Seite neu aufbauen**, oder drücken Sie**Strg-R**, oder klicken Sie auf ein Lineal, falls die Lineale sichtbar sind.



Zum Ursprung (Grundansicht)

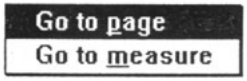
Klicken auf **Zum Ursprung** stellt die obere linke Ecke des Manuskripts in die obere linke Ecke des Bildes, bei vom Anwender definierbarer Zoomstufe. Hierdurch kann man schnell "normale" Bedingungen herstellen, wenn die Vergrößerung stark ist und man in einer entfernten Stelle der Partitur steht.

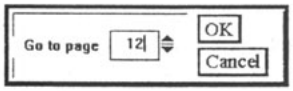
Lupe (Schnellzoom)

Klicken auf diese Zeile öffnet ein Untermenü, in dem Sie vier Zoomstufen verwenden können. Die Funktion ist in Kapitel 4, Scrollen und Zoomen, beschrieben.

Ansicht rollen und Seitenansicht

Ansicht rollen hat nur ein Zeilensystem von unbendlicher Länge. In der **Seitenansicht** sind die Systeme untereinander auf dem Bildschirm angeordnet, so wie sie im Druck erscheinen. Siehe weiteres zu diesem Thema in Kapitel 2, Übersicht.





Gehe zu

Dies ist eine Abkürzung zu einerSeite oder einem Takt. Klicken Sie auf **Gehe zu**, um das rechts gezeigte Mini-Menü aufzurufen. Klicken Sie auf **Gehe zu Seite** oder **Gehe zu Takt**, dann wird ein Dialog geöffnet, in welchem Sie das Ziel wählen können. Geben Sie eine Zahl ein, und die gewählte Seite oder der Takt werden angezeigt.

Lineale anzeigen

Klicken Sie auf **Lineale anzeigen**, dann werden Lineale entlang der oberen und linken Seite der Arbeitsfläche angezeigt. Diese Lineale sind hilfreich beim Ausrichten und der Abstandsanpassung von Zeilen. Zudem wird die Kursorposition durch rote Linien in den Linealen angezeigt. Klicken in die Lineale führt zum Bild-Neuaufbau.

Seitenränder anzeigen (Zeige Rahmen)

Diese Option schaltet dsas gestrichelte blaue Rechteck an und aus, welches die Seitenränder markiert. wenn die Ränder bei Umschalten dieser Option nicht erscheinen oder verschwinden, drücken Sie **Strg-R**, um das Bild neu aufzubauen.

Neues Fenster

Diese Funktion öffnet einen geteilten Bildschirm. wenn Sie auf diese Zeile klicken, dann zeigt das Bild zwei nebeneinander stehende Ansichten (**Vertikale Aufteilung**) der selben Seite, und das Menü verschwindet. Wenn Ihnen eine horizontale Aufteilung lieber ist, öffnen Sie erneut das Ansicht-Menü und wählen Sie **Horizontale Aufteilung**. Die Abbildungen auf den beiden folgenden Seiten zeigen die beiden Ansicht-Modi.

Es kann immer nur ein Fenster auf einmal aktiv sein. Um ein Fenster zu aktivieren, stellen sie den Kursor darauf und klicken Sie. Die aktive Ansicht ist durch die Farbe ihres Rahmens erkennbar, was von Ihrer Windows-Einrichtung abhängt.

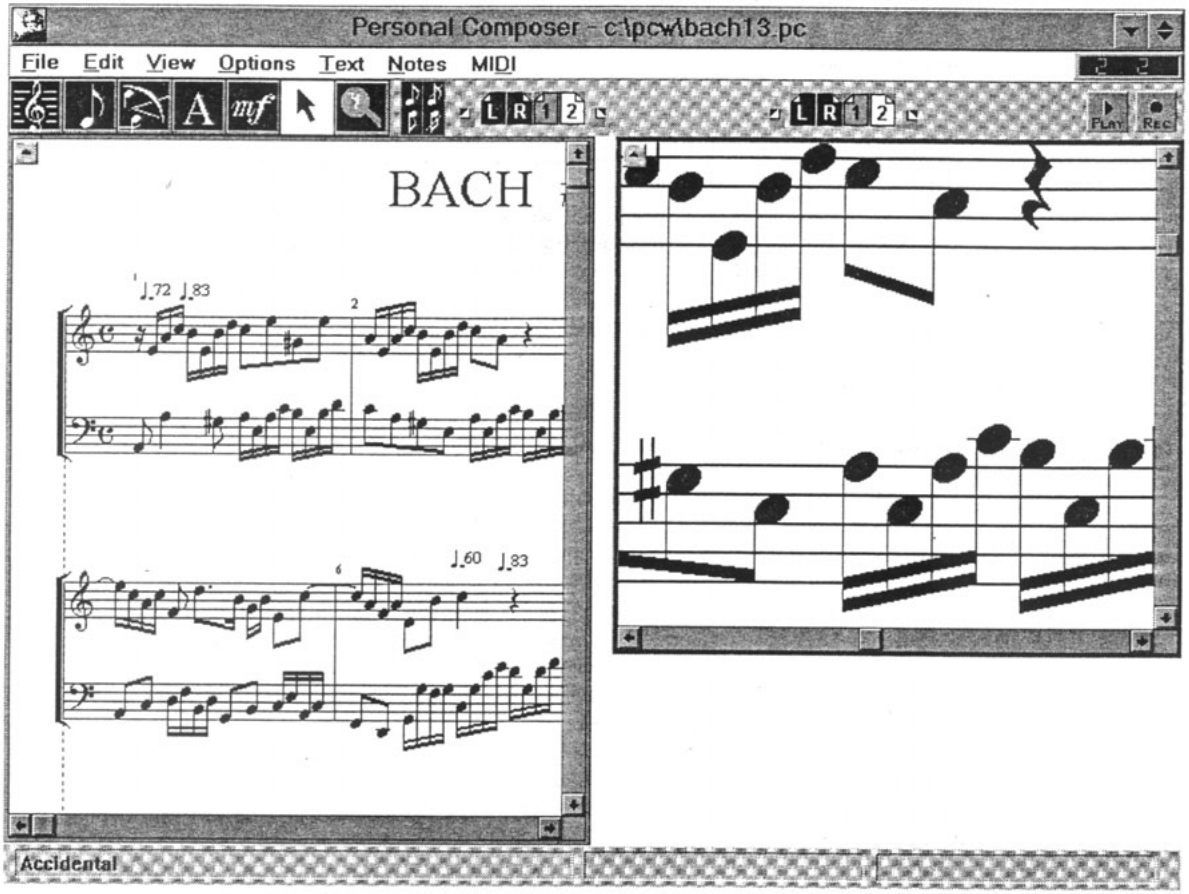
Der Titel der Musik im aktiven Fenster wird in der Titelleiste angezeigt, hinter den Worten Personal Composer.

Alle vier Begrenzungen beider Fenster sind verschiebbar, wie bei Windows üblich, so daß jede Ansicht individuell in der Größe angepaßt werden kann.

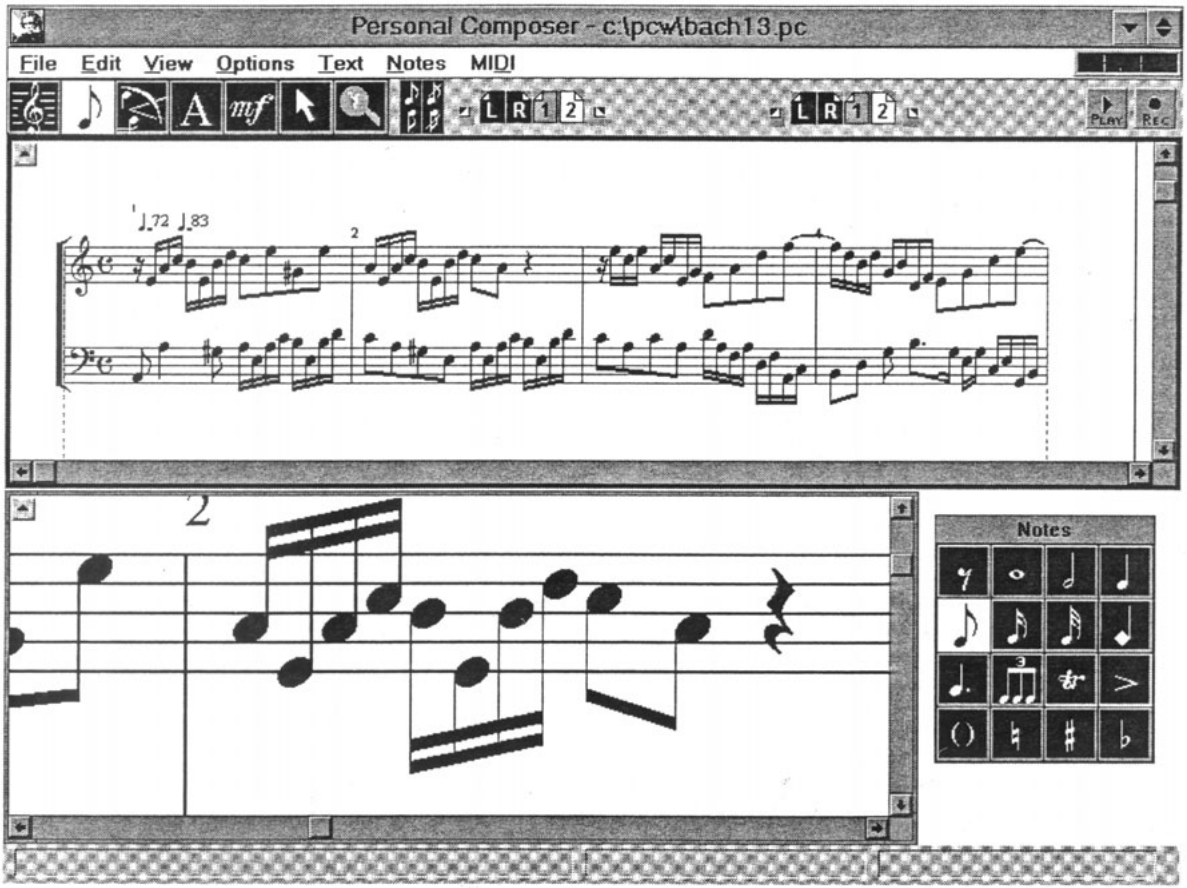
Beide Ansichten zeigen anfangs den selben Teil der Seite, aber die Ansichten können gescrollt werden, so daß sie verschiedene Teile der selben Seite oder verschiedene Seiten anzeigen. Sie können eine andere Datei in das aktive Fenster kopieren und abwechselnd an zwei Dateien arbeiten, sowie zwischen diesen kopieren und einfügen. die ansichten können auf verschiedenen Zoomstufen stehen und jede kann im Scroll-Modus oder in der Seitenansicht sein.
In der oberen linken Ecke jedes Fensters der unterteilten Ansicht steht ein kleiner eckiger Schalter mit einem Aufwärtspfeil; Klicken auf einen der Pfeile bringt das jeweilige Fenster vorübergehend auf volle Bildgröße. Nun zeigt der Schalter einen Abwärtspfeil, und Klicken darauf bringt den Bildschirm wieder in den Doppel-Ansichtmodus.

Fenster schließen

Um wieder in den Vollbild-Modus zu gehen, machen Sie zuerst die zu schließende Ansicht zum aktiven Fenster und speichern Sie sie, wenn erforderlich. Wenn Sie die Datei in der zu schließenden Ansicht nicht gespeichert haben und diese nach dem Öffnen verändert wurde, werden Sie aufgefordert, sie zu speichern.



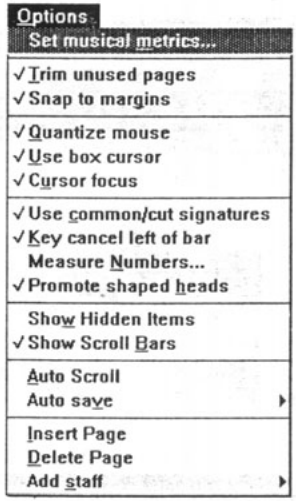
Dieser vertikal unterteilte Bildschirm zeigt zwei verschiedene Teile der Partitur, bei verschiedenen Zoomstufen.



Die horizontal aufgeteilte Anzeige demonstriert die Vielseitigkeit des unterteilten Bildes. Die beiden Fenster wurden durch Verschieben ihrer Begrenzungen auf unterschiedliche Breiten gebracht. Die Fenster stehen auf verschiedenen Zoomstufen. Bei jedem der beiden aufgeteilten Bildschirm-Modi (horizontal und vertikal) wird ein Fenster aktiviert, wenn der Kursor darauf gestellt und einmal geklickt wird. Mit diesem Klick kann gleich eine Aktion ausgeführt werden, wie Editieren einer Note oder Ändern der Zoomstufe.

Optionen-Menü

Das rechts abgebildete Optionen-Menü bietet eine Reihe verschiedener Einstellungen.



Noten- und Symbolformatierung

Diese Option ermöglicht Maßangaben, die die Positionen der Objekte in Bezug auf Zeilen- und Taktgrenzen und relativ zueinander definieren, sowie die Dickten einiger Objekte. Es sind für alles Vorgabewerte vorhanden, aber Sie können entsprechend Ihren Anforderungen diese Paramter anpassen.

Unten ist die zum Setzen der Maße verwendet Dialogbox dargestellt. Die meisten Parameter sind selbsterklärend, aber manche davon werden auf der nächsten Seite grafisch erklärt. Die Maßeinheit ist der Notenlinienabstand, der Abstand der Mittelpunkte der Zwischenräume zweier benachbarter Linien.

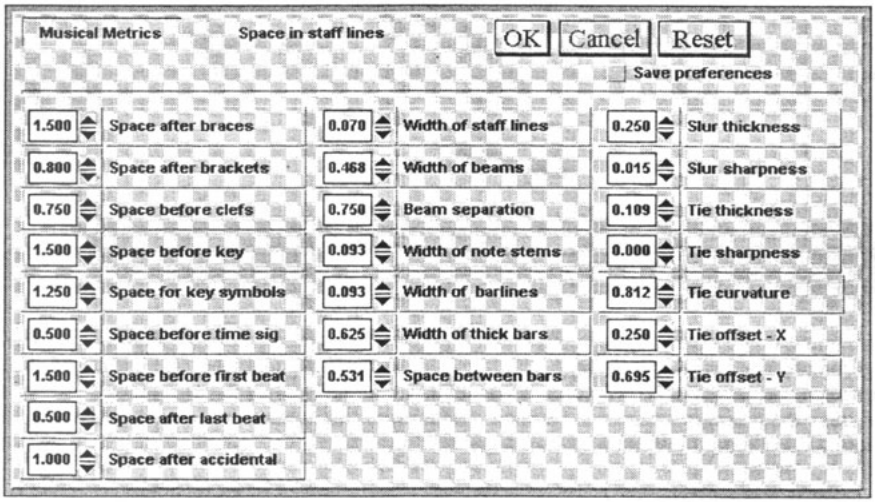
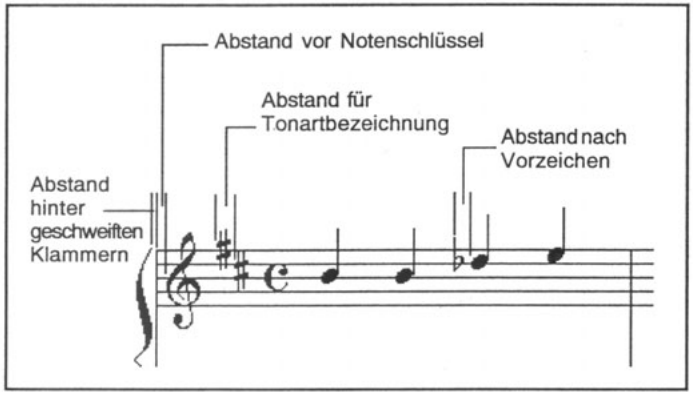
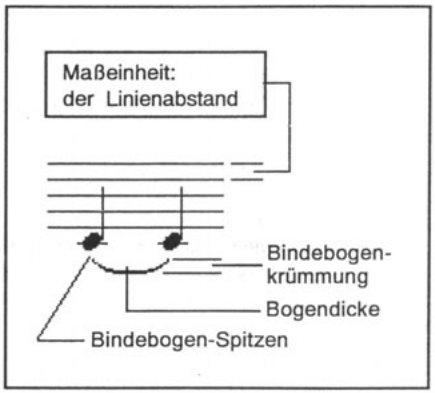
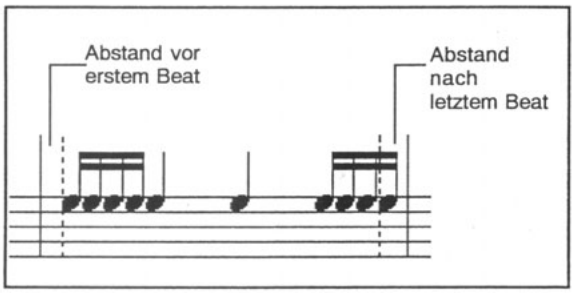
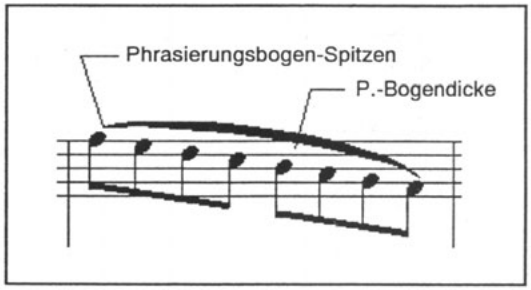


Abbildung einiger musikalischer Maße









Entferne leere Seiten



Im Verlauf der Editierung erzeugen Sie vielleicht mehr Seiten als nötig. Wenn diese Option gewählt ist, dann entfernt Personal Composer automatisch Seiten, die keine Einträge haben. Sie können unnötige Seiten auch manuell löschen durch den Befehl Seite löschen, welcher weiter hinten in diesem Abschnitt beschrieben wird.

Kurztasten-Methode: Wenn Sie einen Endtaktstrich erzeugen, indem Sie auf den Endstrich fokussieren und **Strg-Ende** drücken, dann werden alle nicht verwendeten Takte und Seiten rechts von dieser Stelle entfernt.

An Seite anpassen

Wenn diese Option an ist, können die Systeme präzise am rechten Seitenrand ausgerichtet werden. Verwenden Sie den Zeilen-Kursor, um den rechten Rand etwas zu bewegen. Jedes zu kurze oder zu lange System wird an den Rand gezogen. Bewegen Sie den oberen oder unteren Rand, so werden die obersten oder untersten Systeme jeweils an dem Rand ausgerichtet.

Notenraster setzen

Standardmäßig ist die Bewegung des Notenkursors *quantisiert*, so daß sie ohne Zwischenpositionen von einer Tonhöhe zur nächsten geht. Diese Funktion kann abgeschaltet werden, damit der Kursor sich weich und kontinuierlich bewegt. Klicken Sie im Optionen-Menü auf **Notenraster setzen**.

Rechteckiger Mauszeiger

Für den Noten-Kursor können Sie auch den Rechteckigen Mauszeiger wählen, der etwas größer als ein Notenkopf ist. Wählen sie wenn gewünscht die Option an, so daß ein Häkchen daneben steht.

Automatischer Mauszeiger

Normalerweise ändert der Kursor sein Aussehen, wenn er über dem Anfasser eines Objektes steht, um anzuzeigen, daß dieses Objekt fokussiert ist. Ist diese Option abgeschaltet, dann ändert der Kursor erst bei Anklicken des Objektes mit der linken Maustaste seine Form.

Standard / Alla Breve

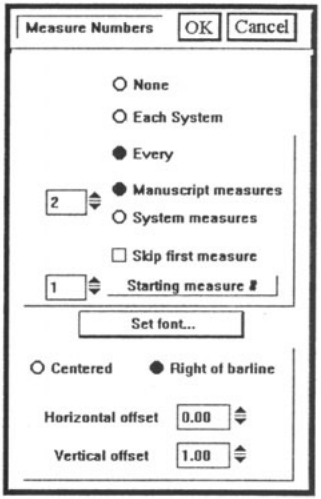
Wenn diese Option gewählt ist, dann wird
4/4 -Takt durch das Standardzeichen **C** und 2/2-Takt durch das Alla Breve Zeichen ¢ angezeigt.
Sonst werden diese als Verhältniszahlen angezeigt.

Auflösungszeichen links vom Taktstrich

Die Auflösungszeichen können entweder links oder rechts des Taktstrichs plaziert werden. Ist diese Option gewählt, dann werden die Auflösungszeichen links vom Taktstrich gesetzt; wenn nicht, stehen Sie rechts. Die beiden Optionen sind rechts abgebildet.



Taktnummern



Klicken Sie auf **Taktnummern** im Optionen-Menü, um die rechts dargestellte Dialogbox anzuzeigen. Taktnummern können, wenn gewünscht, mit verschiedenen Optionen ausgedruckt werden. Sie können mit jedem verfügbaren Font gedruckt werden. Um keine Taktnumerierung durchzuführen, wählen Sie **Keine**.

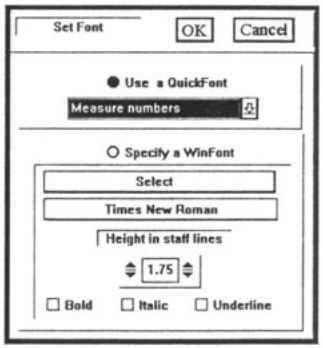
Wenn Sie **Jedes System** wählen, dann werden die Takte fortlaufend numeriert, aber die Takte werden nur beim ersten Takt der obersten Zeile jedes Systems angezeigt.

Durch die dritte Option, **Alle...**, können Sie eine Taktnummer in vonIhnen angegebenen Abständen anzeigen lassen. Für diese Option gibt es zwei weitere Wahlmöglichkeiten, Manuskript-Takte und System- Takte.

Wenn Sie die Zahl auf 2 setzen, so daßdie Nummern alle zwei Takte angezeigt werden, und **Manuskript-Takte** einstellen, dann werden die Takte jeden zweiten Takt durch das gesamte Manuskript hindurch angezeigt. Wenn aber ein oder mehrere Systeme aus einer unregelmäßigen Anzahl von Takten besteht, dann sind die Positionen der Taktnummern nicht durchgängig gleich.

Wenn Sie möchten, daß die Taktnummern auf den selben Takten in jedem System angezeigt werden, dann wählen Sie **System-Takte**. Wenn Sie **Ersten Takt auslassen** wählen, dann wird der erste Takt des ersten Systems im Manuskript nicht in die Numerierung einbezogen.

Anfangs-Taktnummer bezeichnet die Nummer des ersten zu numerierenden Taktes. Dies ist nützlich, wenn Sie einen Teil eines Manuskripts bearbeiten, wie etwa die zweite Hälfte, und die Nummer dessen ersten Taktes entsprechend der ersten Hälfte des Manuskripts stimmen soll.



Der Standard-Font für Taktnummern ist Times New Roman, 1,65 Notenlinien hoch. Um die Schriftart zu ändern, klicken Sie auf **Schriftart wählen**, um den rechts abgebildeten Dialog zu öffnen. Wie bei anderen Textanwendungen können Sie eine Schriftart wählen und deren Größe und Schriftschnitt bestimmen.

Die Taktnummer kann entweder über dem Taktstrich zentriert sein, oder nach rechts versetzt, was voreingestellt ist. Sie können ihre Position sowohl in horizontaler als auch vertikaler Richtung ändern.

Spezielle Notenköpfe

Es gibt eine Reihe von Notenköpfen mit spezieller Form, manche ausgefüllt, manche hohl. Diese speziellen Noten haben nur Fähnchen, die dem gewählten Notenwert entsprechen.

Wenn aber diese Option an ist, könnten Sie mit einem ausgefüllten Notenkopf beginnen, und die eingegebenen Noten wären hohl, wenn der Notenwert dies bei einem normalen ovalen Notenkopf verlangt. Wenn Sie zum Beispiel ein ausgefülltes Rechteck wählen, und die Option eingeschaltet ist,dann wäre bei Wahl von Halben oder Ganzen Noten der Notenkopf hohl.

Andersrum funktioniert diese Option allerdings nicht. Wenn Sie einen hohlen Notenkopf wählen, dann werden alle eingegebenen Noten, unabhängig vom Notenwert, mit hohlen Köpfen gedruckt.

Verborgene Objekte anzeigen

Diese Option zeigt vorübergehend alle verborgenen Objekte. Dies ist nützlich, um sie zu verändern, zu löschen oder sie auf Dauer wieder sichtbar zu machen.

Es erscheinen nun alle verborgenen Objekte graudargestellt in der Partitur, sie können fokussiert, angeklickt und gelöscht werden.

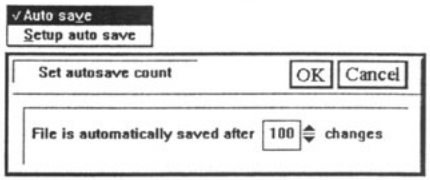
Zeige Bildlaufleisten

Standardmäßig wird das Programm mit eingeschalteten Bildlaufleisten gestartet. Hier können Sie diese an-und ausschalten.

Automatisches Scrollen

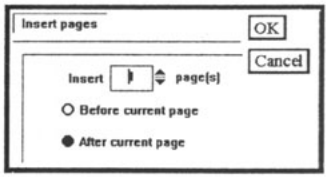
Wenn Automatisches Scrollen aktiviert ist,dann wird der Bildschirm gescrollt, sobald der Kursor die Grenze des Arbeitsbereichs berührt. Dies ist so, als würden Sie das Ansichtsfenster mit dem Kursor verschieben, so daß die Musik nach links scrollt, wenn der Kursor die rechte Grenze der Arbeitsfläche berührt, usw.. Um die Musik automatisch nach unten zu scrollen, bewegen Sie den Kursor an den oberen Rand, rechts neben den Seiten-Schaltern. (Die linke Hälfte ist für die Auto-Scroll-Funktion nicht aktiviert, damit Sie den Kursor in die Werkzeug- und Menüleisten bewegen können.) Sie können den Kursor auch ohne Scrollen der Ansicht über eine der Grenzen bewegen, wenn Sie die Bewegung sehr rasch ausführen.

Automatisches Speichern



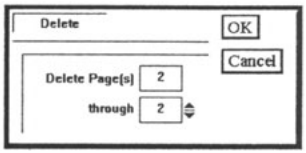
Wenn diese Option gewählt ist, speichert Personal Composer automatisch Ihre Arbeit in einer Datei namens **auto.sav**, nachdem Sie eine angegebene Anzahl von Mausklicks oder Tasteneingaben ausgeführt haben. Wenn Sie auf diesen Punkt klicken, erscheint ein Untermenü (siehe oben rechts). Wenn die obere Zeile, **Automatisch speichern**, nicht gewählt ist, dann klicken Sie darauf. Klicken Sie auf die untere Zeile, **Automatisches Speichern einrichten**, dann erscheint der Dialog **Autosave einrichten**. Verwenden Sie die Pfeile oder den Textkursor, um die gewünschte Anzahl von Änderungen einzugeben, und klicken Sie auf OK.

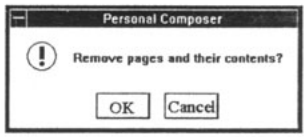
Seite einfügen



Es können an beliebigen Punkten des Manuskripts eine oder mehrere Seiten eingefügt werden. Klicken Sie zuerst auf den Schalter für die Seite, vor oder hinter der Sie Seiten einfügen möchten, wählen Sie dann im Optionen-Menü **Seite einfügen**. Dies öffnet die rechts gezeigte Dialogbox. Sie können die Anzahl einzufügender Seiten angeben, und ob diese vor oder hinter der von Ihnen gewählten Seite eingefügt werden sollen. Klicken Sie OK.

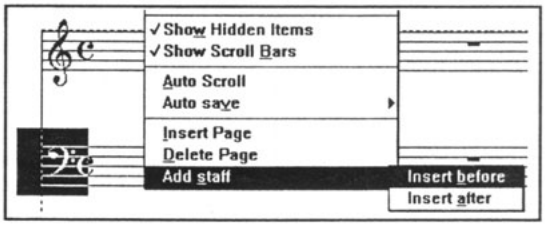
Seite löschen





Um eine oder mehrere Seiten zu löschen, wählen Sie die zu löschende Seite durch Klicken auf deren Seiten-Schalter, dann klicken Sie im Optionen-Menü auf **Seite löschen**. Die rechts abgebildete Dialogbox wird geöffnet, die Nummer der gewählten Seite steht in beiden Feldern. Vorgabe ist Löschen nur der gewählten Seite. Um mehr als eine Seite zu löschen, geben Sie die Nummern der ersten und letzten zu löschenden Seiten ein, und klicken Sie **OK**. Nun erscheint die "Sicherheitsabfrage", ob Sie wirklich die gewählten Seiten löschen wollen. Klicken Sie **OK** zum Löschen, oder **Abbrechen**, um den Vorgang abzubrechen.

Zeile einfügen

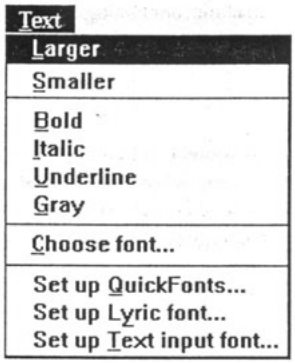


Sie können dem Hauptsystem an beliebiger Stelle im System eine Zeile hinzufügen. Umschließen Sie durch Ziehen eine Referenzzeile, und klicken Sie im Optionen-Menü auf **Zeile einfügen**. Im erscheinenden Untermenü können Sie bestimmen, ob die neue Zeile vor (über) oder hinter der Bezugszeile eigefügt werden soll. Wenn Sie Ihre Auswahl anklicken, verschwinden die Menüs und die neue Zeile erscheint.

Das Text-Menü

Das Text-Menü kann verwendet werden zur Änderung der Schriftart, Größe und des Schriftschnitts von markiertem Text. Es ist auch der Ausgangspunkt zum Einrichten von Druckformaten und zur Wahl des Fonts für Texteingaben.

Text ändern



Um eine der Funktionen im Menü zu verwenden, verwenden Sie zunächst das Zeiger-Tool zum Ziehen eines Auswahlrahmens um den zu verändernden Text. Klicken Sie dann in der Menüleiste auf Text, um das hier gezeigte Menü zu öffnen. Sie können den Schriftschnitt setzen, wie Fett, Kursiv, Grau oder Unterstrichen, indem Sie den Text markieren und den entsprechenden Menüpunkt wählen. Sie können die gesamte Schriftfestlegung treffen, indem Sie den Text markieren und im Text-Menü auf **Schriftart wählen** klicken. Wenn Sie einen der Menüpunkte wählen, verschwindet das Menü und der Text erhält die neuen Einstellungen.

Da das Menü nach jedem Klick verschwindet, müssen Sie den Text für jede Parameter-Änderung neu wählen und das Menü öffnen.

Wenn mit Druckformaten versehener Text markiert und einer seiner Parameter verändert wird, hat dieser nicht mehr das selbe Druckformat. Alle folgenden Änderungen am Druckformat wirken nicht auf den veränderten Text.

Druckformate einrichten

Druckformate sind vordefinierte Schriftfestlegungen für Textelemente, die häufig benötigt werden. Wenn Sie normalerweise für ein Element eine bestimmte Schriftart und Größe verwenden, sagen wir mal den Songtitel, dann können Sie dieses Format mit einem Namen versehen, um es schnell verwenden zu können.

Sie können den Namen und/oder die Parameter jedes Druckformats ändern, oder der Liste neue hinzufügen, indem Sie die *Nicht verwendet* Positionen unten in der Liste benutzen. Sie können bis zu 24 Druckformate definieren. Der Vorgang zur Einrichtung von Druckformaten ist in Kapitel 11, Text, beschrieben.

Liedtext-Schriftfestlegung

Eine Liedtext-Schrift ist ein Druckformat mit Schriftart, Größe und Schriftschnitt entsprechend den Anforderungen. Sie können ein beliebiges Druckformat für Liedtexte verwenden; durch diese Option im Text-Menü können Sie die Auswahl treffen. Die mit Personal Composer gelieferten Druckformate enthalten ein Format namens Lyric, welches Ihnen vielleicht gefällt. Es kann aber sein, daß Sie für verschiedene Zwecke zusätzliche Liedtext-Fonts benötigen, z.B. für andere Zeilengrößen.

Siehe weiteres hierzu in Kapitel 11, Text.

Texteingabe-Schriftfestlegung

Hier können Sie ein Druckformat oder eine Schriftart für die eingabe von Textzeilen und Textblöcken wählen. Nach Wahl eines Fonts können Sie die Textpalette öffnen, einen Textmodus wählen und dann Text eingeben.

Änderung der Schriftfestlegung

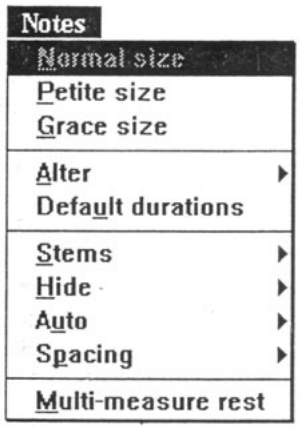
Obwohl Liedtexte und Druckformate mit voreingestellten Parametern plaziert werden, können diese nachträglich geändert werden. Um Text zu verändern, markieren Sie diesen durch Ziehen eines Auswahlrahmens und verwenden Sie das Text-Menü, oder doppelklicken Sie darauf und verwenden Sie den erscheinenden Dialog.

Kurztasten für Textgröße

Kurztaste: Um Text schnell zu vergrößern oder verkleinern, fokussieren Sie den Text und drücken Sie die +/- Tasten auf dem Zahlenblock.

Das Noten-Menü

Das Noten-Menü besteht aus einem Hauptmenü und mehreren Untermenüs. Es wird verwendet zum Setzen von Vorgaben für die aktuelle Datei, wie Notendauer, Abstände und Halsrichtung. Es ermöglicht auch schnelle Änderungen an Noten, ohne auf einen Dialog oder eine Palette zugreifen zu müssen. Die meisten dieser Aktionen sind Umschalter; um also eine Operation zu widerrufen, können Sie sie einfach wiederholen.



Notengröße

Markieren Sie die zu verändernden Noten durch Ziehen eines Rahmens und wählen Sie dann **Normal**, **Klein** oder **Vorschlagnote** aus dem Menü. **Kurztaste**: Wahl der Noten und Drücken von **N**, **P** oder **G**.

Ändern-Untermenü

Klicken Sie auf **Ändern** im Noten-Menü, um das unten gezeigte Untermenü zu öffnen.

Notenkopf

Markieren Sie eine oder mehrere Noten, klicken Sie im Untermenü auf **Notenkopf**, dann wird der Dialog "Notenkopf einstellen" geöffnet. Setzen Sie die gewünschte Form und klicken Sie auf **OK**. Es kann eine einzelne Note innerhalb einer verbalkten Gruppe geändert werden, ohne die übrigen zu beeinflussen. Um Noten mit spezieller Form wieder zu ovalen Noten zu machen, markieren Sie den Bereich und klicken Sie im "Notenkopf einstellen"-Dialog auf **Abbrechen**.



Staccato, Legato, Hälse umkehren

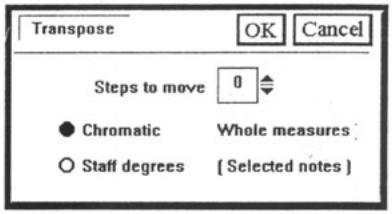
Staccato- und Legato-Zeichen können an vorhandenen Noten angebracht werden, oder alle Notenhälse können in die umgekehrte Richtung gewechselt werden, indem die Noten markiert werden und auf den entsprechenden Punkt im Ändern-Untermenü geklickt wird. Verwenden Sie die selbe Aktion, um die Zeichen zu entfernen oder die Hälse wieder umzukehren.

Enharmonisch

Eine Note mit Vorzeichen kann zu ihrer enharmonischen Entsprechung verwandelt werden. Markieren Sie die Note(n) mit dem Zeiger-Tool, und wählen Sie aus dem Untermenü **Ändern** im Noten-Menü **Enharmonisch**; die Note wird zur einfachsten enharmonischen Entsprechung verwandelt. In der Tonart A-Dur wird Eis zu F, B wird zu Ais usw..

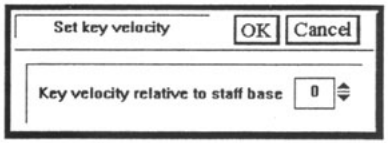
Kurztaste: Um eine einzelne Note zu ihrer enharmonischen Entsprechung zu verwandeln, fokussieren Sie diese mit dem Kursor und drücken Sie **'E'**. Dies schaltet die Note um auf ihre einfache enharmonische Entsprechung. Um direkt zu einer erweiterten Enharmonie (Doppelkreuz oder -Be) zu gehen, drücken Sie **Strg-E**. Jede "weiße" Taste wird entweder auf ein Doppelkreuz oder ein Doppel-Be umgekehrt, aber z.B. Fis und B werden als Eisis und Ceses notiert. Wenn der Kursorfinger nach rechts weist, wird Erhöhung und ein Doppelkreuz verwendet; der nach links weisende Finger vermindert und verwendet das Doppel-Be.

Transponieren...



Um Noten ohne Tonartänderung zu transponieren, markieren Sie die Noten mit einem Auswahl-Rechteck und klicken Sie auf **Transponieren** im **Ändern**-Untermenü, um den *Transponieren*-Dialog zu öffnen. Sie können in chromatischen Schritten transponieren, wenn ganze Takte gewählt wurden, oder in diatonischen Schritten, wenn Teile von Takten gewählt sind. Wählen Sie den Typ und die Anzahl von Schritten und klicken Sie **OK**. Es werden nur aktive Stimmen transponiert.

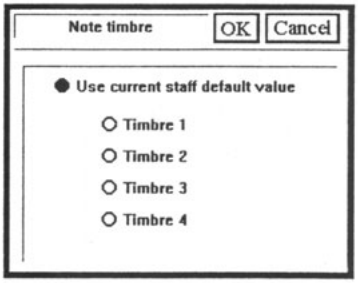
Key Velocity, Attack und Release



Die Key Velocity (Anschlagstärke) kann von 0 bis 127 gehen, wobei 127 für maximale Stärke steht. Die vorgegebene Key Velocity wird im MIDI-Einrichtungsdialog für Zeilen (siehe Kapitel 13, MIDI) gesetzt. Der Vorgabewert ist 64 (Mittelwert), aber Sie können beliebige Werte einstellen. Auch die Anschlagstärke einer einzelnen Note kann gesetzt werden, und diese Velocity, welche positiv oder negativ sein kann, wird zu der Grundstärke addiert. Sie können die relative Key Velocity einer Gruppe von markierten Noten durch Klicken auf die entsprechende Option im Untermenü Noten/Ändern setzen.

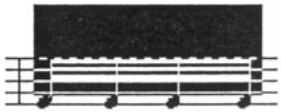
Verwenden Sie die selbe Methode für die Attack- und Release-Verschiebungen. Weitere Informationen über Attack- und Release-Offsets finden Sie in Kapitel 13, MIDI.

Instrument (Timbre, Klang)



Es kann einer markierten Gruppe von Noten ein Instrumenten-Klang zugewiesen werden (definiert durch Port, Kanal und Patch). Die Instrumente für eine Zeile werden durch den Instrument-Dialog gesetzt, auf welchen durch den MIDI-Schalter in der Zeilen-Palette zugegriffen werden kann.

Balken auffächern



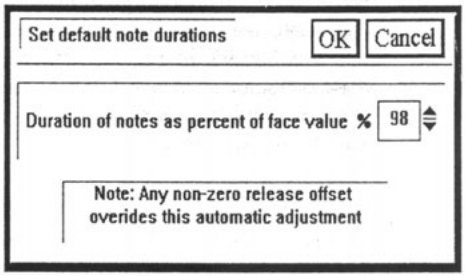
Durch Ziehen gewählter Balken



Nach rechts aufgefächerter Balken

Es können mehrere Balken auf einmal aufgefächert werden, entweder nach rechts oder links. Umschließen Sie durch Ziehen mit dem Zeiger-Werkzeug beide Enden des Balkens. Die Balken haben an der Seite "Auffächern nach..." normale Breite und konvergieren am anderen Ende. Markieren Sie einen Balken, gehen Sie zu Noten/ändern und klicken Sie auf **Auffächern**. Das Auffächern-Untermenü erscheint, in welchem Sie entweder nach links oder rechts auffächern können. Wenn Sie Ihre Wahl treffen, verschwinden die Menüs, und der Balken wird wie angegeben verändert. Hinweis: Der Balkenfächer hat keine Wirkung auf die MIDI-Wiedergabe.

Standard-Notendauer



Mit der Maus oder durch Step-Eingabe eingegebene Noten haben Attack- und Release-Offsets von Null. Dies bedeutet, daß jede Note über ihre volle Dauer gehalten wird, und direkt nach Loslassen dieser Note wird die folgende Note gespielt. Bei Synthesizer-Patches mit langen Decay-Zeiten kann dies dazu führen, daß Noten ineinanderlaufen.

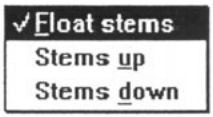
Sie können die Standard-Notendauer ändern und diese als einen Prozentsatz des (notierten) Notenwertes angeben. Dies wird automatisch auf die MIDI-Wiedergabe angewendet. Sie können z.B. alle Noten bei 85 % ihrer notierten Dauer enden lassen, wenn Sie möchten.

Um diesen Wert zu setzen, klicken Sie auf **Standard-Notendauer** und wählen Sie einen Prozentsatz von 20 bis 120. Mit dieser Funktion können Sie alle Noten Staccato oder Legato spielen lassen. Wenn sich die Noten von Ihrem Synthesizer-Sound bei 100 % überlappen, versuchen Sie es mit 98%.

Diese automatische Beschneidung von Noten funktioniert nur bei Noten mit einem Release-Offset von Null. An den Noten angebrachte oder aus Transkriptionen übernommene Release-Offsets überlagern diese Funktion.

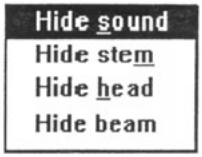
Notenhälse

Vorgegeben ist die automatische Einstellung der Halsrichtung, d.h., wenn ein Notenkopf in der oberen Hälte der Zeile steht, zeigt sein Hals nach unten und umgekehrt. Sie können aber Hälse in beide Richtungen setzen. Öffnen Sie das Notes-Menü und klicken Sie auf **Notenhälse**, um das Untermenü zu öffnen. Wenn Sie die gewünschte Richtung wählen, werden die Menüs geschlossen und alle danach eingegebenen Noten haben diese Halsrichtung.



Verbergen

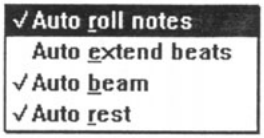
Sie können Notenköpfe, Hälse, Fähnchen und Balken, sogar den MIDI-Klang einer Note verbergen. Verborgene Noten werden weiterhin über MIDI wiedergegeben (außer wenn auch der Klang "verborgen" ist), und noten mit verborgenem Klang erscheinen noch in der Partitur (außer wenn Notenkopf und Hals verborgen sind).



Eine Note oder Pause kann schnell verborgen werden durch Fokussieren und Drücken von **'H'** auf der Tastatur. Dies verbirgt Notenkopf und -Hals, aber nicht den Klang. Der Kursor spricht auch auf verborgene Noten an, so daß diese leicht gefunden und wieder sichtbar gemacht werden können.

Automatisch

Im Noten-Menü gibt es vier Funktionen, die automatisch auf Noten angewandt werden können:



1. **Noteneingabe** - nach Eingabe einer Note springt der Kursor automatisch nach ein Stück nach rechts, nach Eingabe der letzten Note in einen Takt springt der Kursor zum nächsten Takt. Hierdurch können Sie mit der Maus schrittweise Notenläufe eingeben. Wenn diese Option an ist, können siedas Eingeben von Akkorden erleichtern, indem Sie die **Strg**-Taste bei der Eingabe von Noten halten, dann bleibt der Kursor auf der selben Schlagzeit. Wenn Sie **Strg** bei der Eingabe der letzten Note in einem Takt halten, dann bleibt der Kursor in diesem Takt.

2. **Taktanpassung** - ermöglicht das Einfügen von mehr Noten in einen Takt, als durch das Taktmaß zugelassen. Diese Option kann für gewählte Takte ein- und für die anderen ausgeschaltet werden.

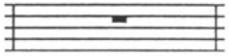
   Vorsicht: Wenn Sie einen Takt auf diese Weise erweitern und dann Noten daraus löschen, verbleiben die zusätzlichen Schlagzeiten im Takt. Verwenden Sie den Taktstrich-Dialog, um die Taktlänge zu korrigieren.

3. **Notenbalken** - verbalkt gleichmäßige Gruppen bei der Eingabe von Noten.

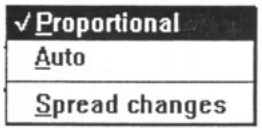
4. **Pausen** - zeigt in leeren Takten temporäre Pausen an. Schalten Sie diese Funktion um und machen Sie einen Bild-Neuaufbau.



Oben: ohne Auto-Pausen
Unten: mit Auto-Pausen.



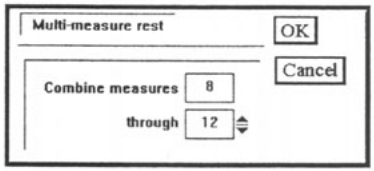
Abstände



Sie können entweder **Proportionale** oder **Automatische** Abstände für die Noten in einem Takt wählen. Bei proportionalen Abständen belegt jede Note im Takt einen Raum, der proportional zu ihrem Notenwert ist. Bei automatischen oder "Notenstecher"-Abständen erhalten kurze Noten mehr Raum und lange Noten weniger, um die Lesbarkeit zu verbessern. Diese Option kann an- und abgeschaltet werden, so daß Sie sie in ausgewählten Takten verwenden können. Jeder Takt kann von beliebigem Abstandstyp sein, aber Sie müssen den Typ wählen, bevor Sie Noten in den Takt eingeben.

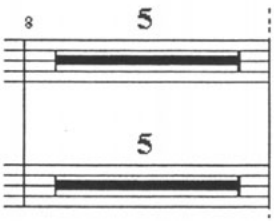
Die Option **Änderungen verteilen** in diesem Untermenü kann bei der Abstandsanpassung von Noten verwendet werden. Ist diese Option an, dann wird beim Einfügen von Leerraum zwischen zwei Noten die Änderung in dieser Zeile des Systems verteilt und alle anderen Notenabstände werden reduziert. Wenn die Option aus ist, geht der eingefügte Raum nur auf Kosten der Notenabstände im veränderten Takt.

Mehrtaktige Pause



Wenn eine Partitur oder ein Auszug mehrer Takte ohne Musik enthält, können diese Takte zu einem Pausentakt zusammengefaßt werden, um Platz zu sparen.

Doppelklicken Sie mit dem Zeiger-Tool in den ersten leeren Takt. In dem Takt erscheint der Einfüge-Kursor, eine blinkende vertikale Linie. Öffnen Sie das Noten-Menü und klicken Sie auf **Mehrtaktige Pause**, um den rechts gezeigten Dialog zu öffnen. Das obere Fenster entält die Nummer des Taktes mit dem Einfüge-Kursor, das untere Fenster enthält die Nummer des letzten Taktes in dieser Gruppe von leeren Takten. Setzen Sie die zweite Zahl auf die Anzahl des letzten zu kombinierenden Taktes und klicken Sie auf **OK**.



Die mehrtaktige Pause erscheint wie im Beispiel rechts und zeigt die Anzahl von Takten an, die in der Pause enthalten sind.

Um die mehrtaktige Pause wieder zu den ursprünglichen Takten auszudehnen, doppelklicken Sie mit dem Zeiger-Werkzeug in den Takt mit der Pause, um den Einfüge-Kursor zu bekommen. Öffnen Sie das Noten-Menü und klicken Sie auf **Mehrtaktige Pause**. Dies öffnet den rechts unten stehenden Dialog. Klicken Sie auf **Ja**.

